

 <https://orcid.org/0000-0001-5742-1736>

Monika Górską-Olesińska

Uniwersytet Łódzki

## PAMIĘĆ (WSPÓŁ)TWORZONA I (WSPÓŁ)DOŚWIADCZANA – PARTYCYPACYJNE I CIELESNE WYMIARY DOŚWIADCZENIA VR (*Queerskins: A Love Story* Illyi Szilak i Cyrila Tsiboulskiego)

Co-creating and Co-experiencing Memory. Participatory and Embodied Experience of *Queerskins: A Love Story* by Illya Szilak and Cyril Tsiboulski

**Abstract:** The aim of this article is to discuss the award-winning project by Illya Szilak and Cyril Tsiboulski – *Queerskins: A Love Story* (2018) that anchors virtual reality experience in a physical, interactive, immersive installation. The author will focus on both the virtual reality haptic experience for Oculus Rift with Touch controllers, as well as the experience of site specific installation, in order to examine visitors emotional and cognitive engagement with the story of semi-fictional protagonist Sebastian, young gay physician who died of AIDS. A theoretical framework for this analysis will be outlined, including the concept of kinesthetic empathy, as well as Sara Ahmed's insights from *Queer Phenomenology* on the significance of the objects as signs of orientation.

**Keywords:** immersive memory spaces, materializing memory, kinesthetic empathy, queer phenomenology, *Queerskins: A Love Story*

21 listopada 2017 roku Illya Szilak i jej zawodowy partner Cyril Tsiboulski uruchomili w crowdfundingowym serwisie Kickstarter zbiórkę pieniędzy, aby zgromadzić brakujące fundusze pozwalające sfinalizować przedsięwzięcie, które dla wielu wydawało się wówczas niemożliwe do zrealizowania, a mianowicie by dokończyć prace nad niezależnym projektem VR, oferującym haptyczne doświadczenie zogniskowane wokół problematyki LGBTQ, „w którym liryczny i intymny *storytelling* spotyka się

z zaawansowaną technologią”<sup>1</sup>. Kwota zbiórki opiewała na 25 tysięcy dolarów – takiej sumy brakowało, by opłacić (między innymi) pracę profesjonalnych aktorów i choreografa, wykonać nagrania w technologii dźwięku binauralnego, zrealizować i poddać postprodukcji immersyjne wideo. Brakującą kwotę zebrano dosłownie w ostatnich minu-

<sup>1</sup> <https://www.kickstarter.com/projects/janthesvg/queerskins-a-love-story-a-cinematic-vr-experience> (dostęp: 20.04.2020).

tach zbiórki dzięki wsparciu 159 osób – w wielu przypadkach rekrutujących się spośród członków wspólnoty twórców i badaczy literatury elektronicznej ELO (Electronic Literature Organization). Idea otwartości, wzajemnego wsparcia i (współ)dzielenia towarzyszy projektowi od najwcześniejszych stadiów jego realizacji. *Queerskins: A Love Story*, które miało swą premierę podczas festiwalu w Tribeca (Tribeca Festival) w 2018 roku, otrzymało wiele nagród (w tym prestiżową Peabody Futures of Media Award for Transmedia), a od 21 maja 2020 roku jest dostępne w systemie dystrybucji Oculus. Niebawem odsłona kolejnej części projektu – *Queerskins: Ark*.

Dzieło Szilak i Tsiboulskiego zajmuje odrębne miejsce w szerokim spektrum pamięci (roz)grywalnej<sup>2</sup>, stanowi nie tylko interesujący przykład VR-owskiego przepisanego e-literackiej opowieści<sup>3</sup>, ale i egzemplifikację niezależnej interwencji VR, kreującej przestrzeń refleksyjnej i wnikliwej partycypacji<sup>4</sup>. Autorzy projektu w sposób szczególny włączyli ciała

odbiorcy oraz jego ucieleśnione procesy poznawcze (w tym mechanizmy pamięci i wyobraźnię) w akty (współ)tworzenia opowieści o Sebastianie, geju, ofierze AIDS, które realizują się w rozszerzonym środowisku, gdzie *cinematic VR* i fizyczna przestrzeń instalacji pozostają w dialogu, uzupełniając i wzmacniając swe znaczenia.

By uchwycić istotę projektu, należy choćby pokrótce przybliżyć sposób, w jaki Szilak i Tsiboulski rozumieją potencjał technologii rzeczywistości wirtualnej. Ich wypowiedzi wolne są od milkowskiej retoryki VR jako „doskonałej maszyny empatii”<sup>5</sup>. Określając rolę modelowego odbiorcy projektu *Queerskins: A Love Story*, twórcy przyjmują za punkt wyjścia postulat Dereka Hama:

Chciałbym zasugerować, żebyśmy myśleli o VR jako o narzędziu [nie maszynie – przyp. M.G.-O.] empatii. To z kolei implikuje, że użytkownik, po pierwsze, wykonuje pewną pracę [obejmującą zarówno działania fizyczne, jak i operacje mentalne – przyp. M.G.-O.], a po drugie, zajmuje określoną pozycję<sup>6</sup>.

Dodać należy, że słowo *position* – w wypowiedzi Hama, jak i w dokonywanych przez Szilak interpretacjach słów

<sup>2</sup> Pojęcie pamięci (roz)grywalnej zostało wprowadzone w tekście Moniki Górskiej-Olesińskiej i Agnieszki Przybyszewskiej: *O „wypożyczaniu” ciała odbiorców na potrzeby (nie tylko literackich) immersyjnych wędrówek po przestrzeniach pamięci* [w tym numerze].

<sup>3</sup> A. Przybyszewska, *W stronę lokacyjnego monologu wypowiedzianego. O eksplorowaniu literackich ucieleśnionych przestrzeni pamięci* [w tym numerze].

<sup>4</sup> A. Nacher, *VR – The Culture of (Non)participation? Reframing the Participation Edge of Virtual Reality*, w: *Cultures of Participation: Arts, Digital Media and Cultural Institutions*, eds. B. Eriksson, C. Stage, B. Valtysson, Routledge, New York–London 2019, s. 93–110.

<sup>5</sup> Ch. Milk, *How Virtual Reality Can Create the Ultimate Empathy Machine*, TED Talk, March 2015, [https://www.ted.com/talks/chris\\_milk\\_how\\_virtual\\_reality\\_can\\_create\\_the\\_ultimate\\_empathy\\_machine](https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine) (dostęp: 20.04.2020).

<sup>6</sup> I. Szilak, *Creating Empathy for VR Experiences with Illya Szilak*, Games for Change Festival, <https://www.youtube.com/watch?v=EiOsDUttE2s> (dostęp: 20.04.2020). Cytaty z dzieł obcojęzycznych w tłumaczeniu autorki, chyba że zaznaczono inaczej.

autora *I Am a Man* (2018)<sup>7</sup> – znaczy „podwójnie” – odnosi się zarówno do zachowań proksemicznych, tj. do aktów zajmowania w trakcie ucieleśnionego doświadczenia VR określonych pozycji/miejsc w symulowanej przestrzeni (aktów – dodajmy – obejmujących także wchodzenie w relacje z generowanymi w tej przestrzeni obiektami/podmiotami), jak i oznacza „zajmowanie stanowiska wobec” prezentowanych zdarzeń/sytuacji/problemów. Owa podwójność nabiera szczególnego znaczenia w świetle projektu kulturowej fenomenologii *queer* Sary Ahmed, na której książkę Illya Szilak powołuje się w autokomentarzach i prelekcjach, i do której języka teoretycznego często powraca, cytując zwłaszcza te fragmenty, które dotyczą pojęcia „orientacji”<sup>8</sup>:

Orientacje wymagają różnych sposobów rejestrowania bliskości z obiektami i podmiotami. Wyznaczają one nie tylko sposób, w jaki zamieszkujemy przestrzeń, ale także to, jak rozumiemy ten wspólnie dziedziczony świat, i to, w „kogo” i „czego” stronę kierujemy naszą uwagę i energię<sup>9</sup>.

Fenomenologia *queer*, którą proponuje Ahmed, „kładzie nacisk na ciała

kształtowane przez doświadczenia”<sup>10</sup>. Jak podkreśla interpretujący dorobek autorki *Queer Phenomenology* Kalle Berggren, w zaprojektowanej przez Ahmed terminologii „ciała kształtowane są przez to, z czym wchodzą w kontakt, przez spotkania pozostawiające »odciski« (*impressions*)”, zaś sposób, w jaki się te rzeczy odciskają, jest zależny od tego, „jak się je czyta”<sup>11</sup>.

Czytanie/(współ)tworzenie historii *Queerskins: A Love Story* realizuje się właśnie w angażującym całe ciało odbiorcy procesie dotykania i wchodzenia w interakcję z osobistymi przedmiotami należącymi do półfikcyjnego bohatera.

Projekcja VR zabiera odbiorcę w wirtualną podróż zabytkowym cadillakiem, którą odbywa on w towarzystwie rodziców głównego bohatera – Mary-Helen i Eda Adlerów – zatopionych w nabrzmiałej od emocji, pełnej gwałtownych wzruszeń rozmowie (jako że wspominają oni Sebastiana, dramat rozgrywający się na przodzie samochodu staje się ważnym źródłem wiedzy o bohaterze opowieści). Twórcy nie narzucają odbiorcy określonego punktu widzenia, nie zmuszają go do wcielania się w Sebastiana i odgrywania (*enact*) jego roli. Zamiast tego zapraszają do tworzenia konstruktów głównego bohatera na podstawie działań motorycznych, manipulacyjnych i równocześnie interpretacyjnych.

W eseju *Do Cyborgs Dream of iPhone Apps? The Body and Storytelling in the Digital Imaginary* Illya Szilak poczyniła następującą uwagę: „Obiekty umieszczone w cyfrowej przestrzeni stanowią

<sup>7</sup> Strona projektu Dereka Hama *I Am a Man*: <http://iamamanvr.logicgrip.com/index.html#about> (dostęp: 20.04.2020).

<sup>8</sup> I. Szilak, *Creating Empathy...*

<sup>9</sup> Cyt. za: K. Berggren, *Lepka męskość: post-strukturalizm, fenomenologia i podmiotowość w krytycznych studiach nad męskością*, przeł. W. Śmieja, „Teksty Drugie” 2015, nr 2, s. 375. W oryginale cytat miał następującą postać: „If orientation is a matter of how we reside in space, then sexual orientation might also be a matter of how we inhabit spaces, as well as ‘who’ or ‘what’ we inhabit spaces with”. Zob. I. Szilak, *Creating Empathy...*

<sup>10</sup> K. Berggren, *op. cit.*, s. 375.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

specyficzny rodzaj informacji, powiązany bezpośrednio z ucieleśnionym doświadczeniem, realnym życiem, którego zmysłowe wymiary są jednak do pewnego stopnia dezawuowane przez digitalne sposoby egzystencji<sup>12</sup>. Zanurzając dłoń w wirtualnym pudełku z osobistymi rzeczami tragicznie zmarłego Adlera, umieszczonym na tylnym siedzeniu cadillaca, odbiorca – wyposażony w kontrolery Oculus Touch – chwyta „mówiące”<sup>13</sup> (w przenośni i dosłownie) pamiątki-przedmioty (figurkę Maryi Dziewicy, meksykański krucyfiks, dziecięcą zabawkę, album z grafikami Toma z Finlandii gloryfikujący piękno męskiego ciała, ukazywanego w homoerotycznych kontekstach, podręcznik anatomii Graya itp.), pamiątki medialne (fotografie wykonane polaroidem)<sup>14</sup>, a także dziennik, który – jak to określiła Szilak – jest uobecnieniem brakującego ciała (*missing body*) Sebastiana. Przewracaniu zapisanych wspomnieniami wirtualnych kartek

dziennika towarzyszy wybrzmiewający z offu głos Michaela DeBartolo, aktora wcielającego się w postać głównego bohatera, nagrany w immersyjnej technologii dźwięku binauralnego<sup>15</sup>. Tekst wspomnieniowego monologu jest częściową apropriacją zapisków z pamiętników Sebastiana z e-literackiej opowieści *Queerskins: A Novel* (2012)<sup>16</sup>, częściowo zaś został napisany przez Szilak od nowa. Oscyluje wokół tematyki doznań zmysłowych, seksualności, dotyku, uczuć, emocji, także przemocy. Splata ze sobą formy narracji pierwszoosobowej („I put him on like skin. Wear him like love. My body is the mashed center, a dripping fruit and he is what holds me in”) ze zwrotami do wirtualnego „ty” („You at my bedside. [...] Your eyes are red. You have been crying. [...] You look at me as though I were mad, and laugh and shake your head”)<sup>17</sup>. Dziennik Sebastiana konstituuje osobną „przestrzeń pamięci”<sup>18</sup> – gdy odbiorca sięga po

<sup>12</sup> I. Szilak, *Do Cyborgs Dream of iPhone Apps? The Body and Storytelling in the Digital Imaginary*, w: *The Digital Imaginary. Literature and Cinema of the Database*, ed. R. Coover, Bloomsbury Publishing, New York 2019.

<sup>13</sup> Nawiązuję tu do zawartości hasła „pamiątka” z opracowania *Modi memorandi. Leksykon pamiątki kultury*. Autor hasła pisze: „Pamiątka jest przedmiotem »mówiącym«, czyli rzeczowym załącznikiem jakiejś narracji, a seria pamiątek może uchodzić za materiał inicjujący szerszą opowieść autobiograficzną”. Zob. D. Śnieżko, *Pamiątka*, w: *Modi memorandi. Leksykon pamiątki kultury*, red. M. Saryusz-Wolska, R. Trauba, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2014, s. 577.

<sup>14</sup> Kategorię „pamiątki-przedmiotu” i „pamiątki medialnej” podaję za leksykonem *Modi memorandi*. Zob. *ibidem*, s. 576.

<sup>15</sup> Technologia nagrania binauralnego wykorzystuje zdolność ludzkiego słuchu do niezwykle precyzyjnego identyfikowania/określania źródła dźwięku (dla twórców istotne było to, by świadomość Sebastiana uobecniała się w dokładnie określonym miejscu wirtualnej symulacji i oddziaływała na aparat poznawczy odbiorcy w konkretny sposób, tak by odczuwał on obecność młodego Adlera, ale by ten nie jawił się mu jako duch czy też obcy głos rozlegający się w głowie). Zdjęcia dokumentujące proces nagrywania monologu Sebastiana opublikowano na instagramowym profilu *Queerskins*, <https://www.instagram.com/p/BcFbgPzHp33/> (dostęp: 20.04.2020).

<sup>16</sup> Zob. <http://online.queerskins.com/> (dostęp: 20.04.2020).

<sup>17</sup> Fragmenty tekstu *voice-over* cytowane za zgodą i dzięki uprzejmości artystki.

<sup>18</sup> Zobacz profil instagramowy *Queerskins*: <https://www.instagram.com/p/CAMJXJFnm-Y/> (dostęp: 20.04.2020).

niego, czas ulega zamrożeniu, Adlerowie zastygają w bezruchu, immersyjne wideo przechodzi w czarno-białą tonację. Druga z osobnych „przestrzeni pamięci” otwiera się w trakcie manipulowania pamiątkami medialnymi. *Queerskins: A Love Story* podaje bowiem wspomnienia Sebastiana nie tylko w znarratywizowanej formie, ale i pod postacią niezwykle, taktylnych pejzaży dźwiękowych – strzępków wrażeń rejestrowanych przez organ słuchu, które zazwyczaj napływają mimowolnie, niczym Bergsonowskie *mémoire-souvenir*, tu jednak aktywowane są wtedy, gdy odbiorca wyciąga z pudełka polaroidowe zdjęcia. Projektując interakcję z nimi, twórcy ponownie wykorzystali immersyjny potencjał technologii dźwięku przestrzennego – gdy odbiorca zbliża do siebie „zremediowane” fotografie, dźwięk narasta; oddalenie fotografii skutkuje natomiast jego stopniowym wyciszeniem<sup>19</sup>.

Należy podkreślić podwójną funkcję, jaką w zanurzającym cieleśnie, haptycznym doświadczeniu *Queerskins: A Love Story* pełnią archiwalne, starannie wy-

selekcjonowane obiekty historyczne, pochodzące z czasów epidemii AIDS, przeniesione w wirtualną przestrzeń przy pomocy technik fotogrametrii i skaningu 3D<sup>20</sup>. Z jednej strony dostarczają one odbiorcy wskazówek pozwalających wyobrazić sobie, kim był i jaki był Sebastian, a jednocześnie działają jak opisywane przez teorie układów dynamicznych „dziwne atraktory”<sup>21</sup>: wprowadzają chaos w strukturze opowiadania, ale jedynie chwilowo i w wymiarze lokalnym (dzieje się tak, gdy odbiorca, wchodząc w haptyczną relację z określonym obiektem, uruchamia – w emocjonalnej reakcji na tenże przedmiot – własny system wierzeń i przekonań, co przekłada się bezpośrednio na sposób myślenia o głównym bohaterze, jak i w szerszym wymiarze na proces nadawania znaczeń tekstowi)<sup>22</sup>.

Szilak i Tsiboulski, tworząc rozszerzone środowisko *Queerskins: A Love Story*, zastosowali różne techniki wzmocnienia empatii, projektując zarówno konteksty sprzyjające podejmowaniu opierających się na procesach myślowych prób zrozumienia myśli i uczuć, nie tylko Sebastiana, ale i jego matki, jak i otwierając ciało odbiorcy na reakcje emocjonalne. Jedną z koncepcji teoretycznych, którą wzięto przy tym pod uwagę, była koncepcja empatii kinestetycznej, opierającej się na wzbudzaniu reakcji emocjonalnych

<sup>19</sup> Fotografie, o których mowa, pozyskano z domeny publicznej (Flickr), częściowo zostały też подарowane autorom projektu przez przyjaciół. W pudełku z pamiątkami po Sebastianie znajduje się kilka fotografii – m.in. zdjęcie rybitw uchwyconych na tle nieba (towarzyszy mu szum morza i odgłosy wydawane przez mewy), zdjęcie męskich stóp z pomalowanymi na czerwono paznokciami (powiązane z nagraniem, które Illya Szilak odnalazła w Internet Archive – plikiem dźwiękowym z piosenką *Ave Maria* wykonywaną przez ostatniego kastrata – Alessandro Moreschiego), wreszcie zdjęcie miejsca, w którym zmarł Sebastian – pustynna fotografia Sahary w Mali. Zob. film na profilu instagramowym *Queerskins*, <https://www.instagram.com/p/BmeAXgRAGYt/> (dostęp: 20.04.2020).

<sup>20</sup> Większość z tych historycznych obiektów twórcy zakupili w serwisie eBay.

<sup>21</sup> Por. I. Szilak, *Do Cyborgs Dream...*, s. 155.

<sup>22</sup> Illya Szilak zgadza się z taką interpretacją: „This is a lovely idea: locally unstable yet globally stable – the personal response to objects adds chaos/instability to the story but the story holds in total” [z prywatnej korespondencji z autorką].



na ruch i zachowania proksemiczne percypowanych ciał<sup>23</sup>. VR-owska projekcja *Queerskins: A Love Story* z jednej strony redukuje ruchliwość i spektrum motorycznych działań odbiorcy (symulowana przestrzeń wnętrza cadillaca, którym „podróżuje” odbiorca wraz z małżeństwem Adlerów, jest ograniczona, a jego aktywność ruchowa sprowadza się wyłącznie do interakcji z przedmiotami), z drugiej strony, właśnie dzięki owym ograniczeniom, w szczególności sposób otwiera go na doświadczenie innych ciał. W trakcie trwania przejażdżki odbiorca percypuje zwirtualizowane ciała aktorów wcielających się w rodziców Sebastiana (sfilmowano ich w technologii wideo wolumetrycznego Depthkit), którzy wspominając zmarłego syna, w gestach i ustawieniach swych ciał wyrażają napięcie i zdenerwowanie, frustrację, smutek, gniew i żal. Ze szczególną starannością zadbano o ekspresję cielesną aktorów odgrywających role Adlerów, angażując do pracy przy projekcie Dawn Akemi Saito<sup>24</sup> – choreografkę, artystkę-performerkę specjalizującą się w tańcu

*butō*; tańcu, którego techniki służą „wydobywaniu z pamięci ciała lub ucieleśnianiu ukrytych w ciele treści/obrazów mentalnych”<sup>25</sup>. Jak podkreśliła Szilak, „język ciała to najstarszy język – medium VR jako medium przestrzenne stwarza idealne warunki do wypowiedziania się w języku ruchu”<sup>26</sup>.

Elementem składowym doświadczenia *Queerskins: A Love Story* jest doznanie dyskomfortu. Nie wiąże się ono jedynie ze specyficzną relacją proksemiczną – „niewygodną” (*uncomfortable*) bliskością wirtualnych ciał, zatopionych w naładowanej negatywnymi emocjami konwersacji. Ze strefy komfortu wybija także gest aktorki wcielającej się w Mary-Helen, która w pewnym momencie odwraca się nagle, na krótką chwilę krzyżując własne spojrzenie ze spojrzeniem odbiorcy, uświadamiając mu, że jest intruzem, który wkroczył w intymną i pełną bólu przestrzeń Adlerów<sup>27</sup> (*uncomfortable proximity* – to sformułowanie, które pojawia się także

<sup>23</sup> Wątki związane z empatią kinestetyczną podejmuje Blanka Brzozowska w tekście *Laban Bartenieff Movement System jako inspiracja dla ucieleśnionego designu w kontekście projektowania przestrzeni miejskiej* [w tym numerze]. Dwie książki stanowiły dla Szilak ważne źródło inspiracji, gdy rozważała potencjał projektowania doświadczenia odbiorczego opartego na reakcji emocjonalnej na ruch ciała czy też język ruchu: *Dance Film: Choreography and the Moving Image* Erin Brannigan (2011) oraz *Body Memory, Metaphor and Movement* pod redakcją Sabine Koch, Thomasa Fuchsa i innych (2012).

<sup>24</sup> Strona artystki: <https://artworksforfreedom.org/dawn-saito/> (dostęp: 20.04.2020).

<sup>25</sup> M. Zamorska, *Obecni ciałem. Warsztat polskich tancerzy butō*, Wydawnictwo Libron, Kraków 2014, s. 13.

<sup>26</sup> Prywatna korespondencja z autorką.

<sup>27</sup> Mary-Helen odwraca się w momencie, gdy Ed zadaje jej pytanie: „Co jest w tym pudełku?”. Nie ma to związku z eksploracyjnymi działaniami użytkownika. Mary-Helen krzyżuje swoje spojrzenie ze spojrzeniem widza, a następnie odpowiada Edowi: „[...] nic szczególnego, książki, jakieś drobiazgi. Ach, była tam fotografia, tylko jedna, zrobiona gdzieś na rynku, miał promienny uśmiech, w ogóle nie wyglądał na chorego – wyglądał na szczęśliwego”. Pudełko z rzeczami osobistymi Sebastiana, z pamiątkami po nim pojawia się także w: *Queerskins: A Novel*. Zostało też udokumentowane na instagramowym profilu *Queerskins*. Zob. <https://www.instagram.com/p/B9jlmelHnQD/> (dostęp: 20.02.2020).

w analizach innych, niezależnych projektów VR). Interaktywna projekcja *Queerskins: A Love Story* to dla wielu powrót do dzieciństwa i doświadczeń, które mają w pewnym sensie charakter uniwersalny (wspólny). Uczestnicy projekcji VR-owskiej sygnalizowali, że wirtualna podróż, odbywana w towarzystwie Mary-Helen i Eda, przywróciła pamięć analogicznego doświadczenia bezsilności, gdy byli biernymi świadkami kłótni rodziców i towarzyszącej temu doświadczeniu, odczuwanej wręcz wisceralnie paniki wynikającej z niemożności opuszczenia znajdującego się w ruchu pojazdu. Byli i tacy, którzy ponownie doświadczyli emocji związanych z byciem odrzuconym przez najbliższych, i to nie tylko ze względu na orientację seksualną. W jeszcze innych czytanie, a raczej odczuwanie ciała Mary-Helen uruchomiło lawinę wspomnień związanych z utratą bliskiej osoby i przeżywaną w związku z tą stratą żalobą.

Należy jednak wyraźnie zaznaczyć, że w przeciwieństwie do wielu projektów użytkowych stosowanych w procesach terapeutycznych – jak choćby tych analizowanych w niniejszym numerze przez Agnieszkę Dytman-Stasieńko i Jana Stasieńkę – *Queerskins: A Love Story* nie zamyka odbiorców „w rekurencyjnym powrocie do traumatycznego zdarzenia”<sup>28</sup>. Projekcja VR umiejscowiona jest w fizycznej przestrzeni instalacji, będącej (re)konstrukcją pokoju Sebastiana – przestrzeni, po której odbior-

ca może się swobodnie przemieszczać i którą może rekonfigurować, przedstawiając zgromadzone w niej analogowe odpowiedniki przedmiotów zamkniętych w „pudełku wspomnień”, a także wiele innych archiwalnych obiektów, oddających klimat czasów epidemii AIDS. „Dotykając wspomnień, wkraczamy na niebezpieczne terytorium” – zauważyła Szilak, dlatego też przestrzeń instalacji zaprojektowano jako bezpieczne miejsce (*safe space*), sprzyjające rozładowaniu i przepracowaniu emocji, a także refleksji metapoznawczej. W przestrzeni tej może zadziałać „wyobraźnia i pamięć zwiedzających”, mogą się oni w niej „doszukać (*read into*) fragmentów osobistych historii”, ale i przepracowywać i „upamiętnić (*memorialize*) własne narracje o miłości i stracie bliskiej osoby”<sup>29</sup>.

Wyrażona tu eksplicytnie idea otwierania przestrzeni pamięci na osobę i pamięć innego nie jest nowa, towarzyszyła Chrisowi Markerowi, który w autokomentarzu do interaktywnego archiwum pamięci własnej napisał:

Moim głębokim pragnieniem jest, by było tu [w *Immemory* – przyp. M.G.-O.] wystarczająco dużo dobrze znanych kodów (zdjęcie z podróży, album rodzinny, zwierzę totemiczne), by czytelnik-zwiedzający w sposób niemal dlań niedostrzegalny zaczął zastępować moje obrazy swymi, moje wspomnienia własnymi i by *Immemory* służyło mu jako odskocznia/trampolina w jego własnej pielgrzymce/wędrowce po Czasie Odnalezionym<sup>30</sup>.

<sup>28</sup> A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko, „*Odmienne przestrzenie uzdrawiania*” – *psychologiczne terapie VR w perspektywie krytycznych i definitywnych aspektów pojęcia rzeczywistości wirtualnej* [w tym numerze].

<sup>29</sup> Informacje na stronie projektu: <http://vr.queerskins.com/installations> (dostęp: 20.04.2020).

<sup>30</sup> Ch. Marker, *Immemory by Chris Marker*, 2011, <https://chrismarker.org/chris-marker/immemory-by-chris-marker/> (dostęp: 20.04.2020).

O ile jednak autor CD-ROM-u *Im-memory* (1997), tworzący „pamięć żywą na komputerze”<sup>31</sup>, brał pod uwagę zasadniczo myślowe procesy, o tyle twórcy *Queerskins: A Love Story* konceptualizują proces włączania pamięci autobiograficznej w przestrzeń dzieła jako proces cielesny i ucieleśniający jednocześnie. Pamięć spleta się z materialnością, o czym pisał już Pierre Nora, a o czym przypominają redaktorzy książki *Materializing Memory in Art and Popular Culture*. Pamięć „waży”, zaś fizyczne obiekty nie tylko – niczym proustowska magdalenka – uruchamiają pamięć mimowolną (*mémoire individuelle*), ale same w sobie są integralnymi elementami pamięci:

Pamięć ma dużą wagę. Ma dużą wagę, ponieważ przenosi przeszłość do teraźniejszości i otwiera ją na przyszłość. Ale i dosłownie „ma wagę”, ponieważ jest za pośredniczoną w tym, co materialne. [...] Przedmioty [...] nie tylko wspomagają działanie pamięci, ale są jej integralnymi elementami [...] Z jednej strony pamięć jest performowana, zapośredniczana i przechowywana w materialnym świecie, który nas otacza, z drugiej strony nieożywione obiekty i rzeczy posiadają sprawczość, poprzez którą wpływają na praktyki pamięci – zarówno pamiętanie, jak i zapominanie<sup>32</sup>.

Fizyczne artefakty – osobiste rzeczy Sebastiana, na których „odcisnęła” się jego tożsamość, umieszczone w zrekonstruowanym pokoju – stają się podstawą dla zainicjowania cielesnej więzi

odbiorców z historiami innych („embodied connections to stories of others”)<sup>33</sup>. Zwiedzający instalację zachęceni są nie tylko do brania w ręce materialnych śladów obecności bohatera *Queerskins: A Love Story*, ale i do przystąpienia do gry *Game of Love*, której reguły szczegółowo określili artyści<sup>34</sup>. Gra ta polega na wybraniu przez odbiorcę przedmiotu (spośród wszystkich zgromadzonych w przestrzeni instalacji), który w jakiś sposób rezonuje z jego doświadczeniem (niekoniecznie musi się ono wiązać z tożsamością *queer*). Następnie jest on fotografowany z tym przedmiotem (w relacji doń, którą sam ustanawia) i proszony o podzielenie się osobistym wspomnieniem<sup>35</sup>. Podejmując grę z własną pamięcią, „wyrażając siebie cielesnie” wobec obiektów zgromadzonych w zrekonstruowanym pokoju Sebastiana, odbiorcy manifestują swą podmiotowość, a równocześnie poszerzają jej schemat<sup>36</sup>. Wybrane fotografie

<sup>33</sup> I. Szilak, *Creating Empathy...*

<sup>34</sup> Zasady gry są następujące: 1. Wybierz przedmiot, którego historia albo znaczenie współgra z twoją historią. 2. Artyści sfotografują cię w akcie jednoczenia się (*communion*) z tymże przedmiotem (a. fotografie są anonimowe, twój twarz, bez względu na to, jak piękna, nie będzie na nich widoczna, b. nie należy ekspozować biżuterii, c. ubranie nie powinno zasłaniać przedmiotu, d. nagość jest opcjonalna, no, dawaj, wiesz, czego chcesz, e. jeśli masz taką wolę, możesz owinąć się aksamitną zasłoną, by dodać dramatyzmu fotografii). 3. Zajrzyj na Instagram @gameoflovex3 – poszukaj swego afektu. Zob. profil instagramowy *Queerskins*: <https://www.instagram.com/p/BfMgUFinsbN/> (dostęp: 20.04.2020).

<sup>35</sup> Zob. <http://vr.queerskins.com/stories> (dostęp: 20.04.2020).

<sup>36</sup> I. Szilak, *Creating Empathy...*

<sup>31</sup> B. Kita, *Pejzaże w mediach Chrisa Markera*, „Studia de Cultura” 2017, nr 9(4), s. 83.

<sup>32</sup> *Materializing Memory in Art and Popular Culture*, eds. L. Muntean, L. Plate, A. Smelik, Routledge, New York 2017, s. 72.



publikowane są na stronie projektu (oraz na profilu instagramowym) wraz z krótką narracją wspomnieniową (jeśli taka powstaje), bywa też, że eksponowane są w przestrzeni instalacji w formie analogowej (np. wieszane na ścianach pomieszczenia będącego rekonstrukcją pokoju Sebastiana w geście „odwracającym” ideę portretów rodzinnych).

Projekt *Queerskins: A Love Story* przekazuje ważne społeczne przesłanie, w wolny od dydaktycznego tonu sposób:

Wykorzystaliśmy opowieść i technologię, by umożliwić odwiedzającym intymne doświadczenie wewnętrznych światów innych osób. Mamy nadzieję, że doprowadzi ono do emocjonalnego zaangażowania zarówno w opowieść, jak i sam temat, że wzbudzi empatię wobec bohatera i jego osobistego doświadczenia, która następnie przeniesiona zostanie na innych ludzi, borykających się z problemami miłosnymi, chorobą i stratą<sup>37</sup>.

Zastosowane przez Szilak i Tsiboulskiego różnorodne strategie angażowania ciała odbiorcy w celu włączenia go w proces (re)konstruowania pamięci głównego bohatera, jak i w szerszej ujmowane partycypacyjne procesy współdzielenia/(współ)doświadczenia pamięci (nie tylko w jej osobistym, ale i społecznym wymiarze) czynią projekt *Queerskins: A Love Story* wyjątkowym. W kolejnej części omawianego tu przedsięwzięcia, tj. w *Queerskins: Ark*, której premiera ma się odbyć jesienią 2020 roku, uwaga użytkownika systemu VR oraz energia jego gestów kierowana będzie już nie ku przedmiotom (fi-

zycznym obiektom oraz ich wirtualnym odpowiednikiem), lecz podmiotom: ku zanurzonym w konwersacji, a następnie wyrażającym siebie w miłosnym tańcu postaciom Sebastiana i jego partnera Alexa. Przebieg doświadczenia odbiorczego, jego kompletność, ilość nowych fragmentów napisanej przez Szilak opowieści, które zostaną „odsłonięte” przez odbiorcę, zależeć będzie od stopnia, w jakim zdecyduje się on zbliżyć w wirtualnej przestrzeni do pary kochanków, od jego gotowości do otwarcia własnego ciała na ich relację, od „kinestetycznej” odpowiedzi na intymny taniec odgrywających role Sebastiana i Alexa aktorów.

## Bibliografia

- Berggren K., *Lepka męskość: poststrukturalizm, fenomenologia i podmiotowość w krytycznych studiach nad męskością*, przeł. W. Śmieja, „Teksty Drugie” 2015, nr 2, s. 353–380.
- Body Memory, Metaphor and Movement*, eds. S. Koch, T. Fuchs, M. Summa, C. Müller, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam–Philadelphia 2012.
- Brannigan E., *Dance Film: Choreography and the Moving Image*, Oxford University Press, New York 2011.
- Kita B., *Pejzaże w mediach Chrisa Markera*, „Studia de Cultura” 2017, nr 9(4), s. 78–85.
- Marker Ch., *Immemory by Chris Marker*, 2011, <https://chrismarker.org/chris-marker/immemory-by-chris-marker/> (dostęp: 20.04.2020).
- Materializing Memory in Art and Popular Culture*, eds. L. Mutean, L. Plate, A. Smeлик, Routledge, New York 2017.

<sup>37</sup> Informacje na stronie projektu: <http://vr.queerskins.com/installations> (dostęp: 20.04.2020).

- Milk Ch., *How Virtual Reality Can Create the Ultimate Empathy Machine*, TED Talk, March 2015, [https://www.ted.com/talks/chris\\_milk\\_how\\_virtual\\_reality\\_can\\_create\\_the\\_ultimate\\_empathy\\_machine](https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine) (dostęp: 20.04.2020).
- Modi memorandi. Leksykon pamięci kultury*, red. M. Saryusz-Wolska, R. Traba, Wydawnictwo Nauowe Scholar, Warszawa 2014.
- Nacher A., *VR – The Culture of (Non)participation? Reframing the Participation Edge of Virtual Reality*, w: *Cultures of Participation: Arts, Digital Media and Cultural Institutions*, eds. B. Eriksson, C. Stage, B. Valtysson, Routledge, New York–London 2019, s. 93–110.
- Pitrus A., *Fundament pamięci – o „fotograficznej powieści” Chrisa Markera*, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 54–55, s. 231–236.
- Szilak I., *Creating Empathy for VR Experiences with Illya Szilak*, Games for Change Festival 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=EiOsDUttE2s> (dostęp: 20.04.2020).
- Szilak I., *Do Cyborgs Dream of iPhone Apps? The Body and Storytelling in the Digital Imaginary*, w: *The Digital Imaginary: Literature and Cinema of the Database*, ed. R. Coover, Bloomsbury Publishing, New York 2019, s. 147–160.
- The Digital Imaginary: Literature and Cinema of the Database*, ed. R. Coover, Bloomsbury Publishing, New York 2019.
- Zamorska M., *Obecni ciałem. Warsztat polskich tancerzy butō*, Wydawnictwo Libron, Kraków 2014.