



Widok. Theories and Practices of Visual Culture

tytuł:

This is Major Tom to Ground Control: Wokół Control Negative, instalacji VR
Moniki Masłoń

autorka:

Anna Ptak

źródło:

Widok. Theories and Practices of Visual Culture 2022 nr 33

odsyłacz:

<https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2022/33-nowe-narracje-wizualne/this-is-major-tom-to-ground-control>

doi:

<https://doi.org/10.36854/widok/2022.33.2566>

wydawca:

Widok. Fundacja Kultury Wizualnej

afiliacja:

Uniwersytet SWPS

Uniwersytet Warszawski

słowa kluczowe:

VR; kontrola; ciało; doświadczenie; utrata

streszczenie:

Krytyczna analiza i komentarz do pracy [VR Control Negative](#) Moniki Masłoń.

Anna Ptak – Anna Ptak jest kuratorką i badaczką zajmującą się środowiskowymi i politycznymi aspektami praktyk kulturowych. Jej ostatnie prace obejmują dramaturgię dla serii VR i performance landscapes and bodies (reż. Kötter/Israel/Limberg) oraz projekt kuratorski Amplifying Nature na XVI Biennale Architektury w Wenecji (z kolektywem architektonicznym Centrala). Od 2009 roku pracuje w Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie, a od 2020 roku jest doktorantką w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Warszawskiego badającą mechanizmy widzialności powietrza w wielu skalach. [Wybrane publikacje:](#) [Amplifying Nature. The Planetary Imagination of Architecture in the Anthropocene](#) (2018), [Kurz](https://obieg.pl/issue/7-kurz) (<https://obieg.pl/issue/7-kurz> „Obieg”, 7/2018), [Warszawa: podręcznik zamieszkiwania](#) (2015, z Rani Al Rajji i kolektywem Monnik), [Inicjatywy i galerie artystyczne](#) (2014, z Agnieszką Pinderą i Wiktoria Szczupacką), [Re-tooling Residencies. Notes on Mobility of Art Professionals](#) (2011).

This is Major Tom to Ground Control: Wokół Control Negative, instalacji VR Moniki Masłoń

Nabywanie kompetencji oraz umiejętności kontrolowania otoczenia, a następnie ich utrata jest osią i zagadką pracy VR Moniki Masłoń *Control Negative*. Ten łuk dramatyczny tworzy narracyjną strukturę doświadczenia oraz nadaje mu cechy eseju audiowizualnego czy raczej – jeśli weźmiemy pod uwagę medium wirtualnej rzeczywistości, w którym się odbywa – praktycznej spekulacji. Odnosi się ona do opartej na kontroli granic i tożsamości nowoczesnej konstrukcji subiektywności, a także do samego medium VR i domyślnej obietnicy przekraczania ograniczeń jednostkowej cielesności.

To także – a dla mnie przede wszystkim – elegijna, osobista praca z umieraniem.

problem kontroli

Lata spędzone na nauce języków, kodów i obrazów dają poczucie kontroli i bezpieczeństwa. Ciało, myśl i doświadczenie układają się w kształt wiedzy, inspiracji, możliwości działania: usta, ręce, dopiero później rozpoznanie relacji: to moje ręce, przy pomocy których świat podlega manipulacji i zmianie. A potem odkrycie, że relacja jest obustronna, świat przyciąga i odpycha, oferuje i zabiera. Do tego, że upadanie na pośladki jest bezpieczniejsze niż padanie na twarz, też trzeba się przyzwyczaić, dopóki balansowanie ciałem nie stanie się nawykiem – dziecko ze zdziwieniem traktuje każdy napotkany przedmiot, zupełnie nie biorąc pod uwagę jego ciężaru, ostrości ani sprężystości. W końcu relacja ciało–świat stabilizuje się i zatrzymuje na powierzchni skóry (to pocztówka z mojego usytuowania: matki małego dziecka).

Uczymy się także obrazów. Pierwsze zabawy z cieniem – i strach, że nigdy się nie odczepi. Pierwsze wyjścia do muzeum czy kina – i odróżnianie, które obrazy posługują się logiką wyobraźni, ciała, narracji, emocji, doświadczenia tożsamego z życiowym lub

od niego radykalnie odrębnego. Od ich pomieszania – sceny pierwotnej pociągu wjeżdżającego na stację w Ciotat – oddziela nas ocean obrazów, z którymi oswajamy się od maleńkości.

A co, jeśli „coś poszło nie tak”? Świat nie jest dla ciebie, bo zbudowany został dla poruszających się na dwóch nogach, silnych fizycznie, samodzielnych osobników. Schody więżą cię w domu. Szum i cisza, z której budujesz tło dla ruchu rąk i uścisków z matką, przestaje spełniać swoją funkcję, gdy obok pojawia się ktoś, kto ruchem ust chce cię przywołać do swego świata zmysłów i komunikacji – i wtedy dowiesz się, że jesteś głucha, że czegoś ci brakuje.

Nauczyliśmy się nazywać kontrolą cały zasób kompetencji, który pozwala na gładkie funkcjonowanie w świecie ustanowionym w określony sposób: przez formy sprawowania władzy, dozwolone ekspresje, właściwe – bądź nie – obrazy. Kontrolowanie siebie jest sposobem sprawowania nad nami kontroli przez ten świat. To, co poza nią, ma smak porażki, braku lub podporządkowania przez logikę rynku, heteronormę, dominację ableizmu czy innych sposobów regulowania ciał, pragnień, relacji i obecności.

Wreszcie: śmierć. Najpierw rozpisywanie ciała na procedury medyczne, skalkulowanie dawek leków, oczekiwanie określonych reakcji, czynności podtrzymujące życie; ciało oddane medycynie i korporacjom. Potem ciało wymykające się kontroli, reagujące nie tak, jak „należy”, nieresponsywne, buntujące się. Umierające.

W doświadczeniach VR tutorial pełni funkcję przyspieszonej socjalizacji. Za każdym razem opanowujemy reguły posługiwania się – uwaga – kontrolerami, które pozwalają objąć w posiadanie świat przedstawiony. Prawy przycisk, lewy przycisk, chwytanie, używanie narzędzi. Zaangażowanie propriocepcji sprawia, że odmienne doświadczenia stają się „nasze”. I już można wszystko.

I tu zaczyna się metapoziom i błyskotliwość projektu Moniki Masłoń – filmowczynie, artystki wideo i edukatorki – oraz zespołu specjalistów od technik VR skupionych wokół łódzkiej Pracowni Narracji Interaktywnych przy Laboratorium Narracji Wizualnych,

którzy przez ponad rok pracowali nad projektem *Control Negative*. Warunkiem doświadczenia tej pracy jest oswojenie poczucia utraty kontroli w świecie przedstawionym. A mówiąc wprost: najpierw uczymy się w tym świecie działać (zgodnie z logiką tutorialu – które klawisze służą do chwytania, jak rozpoznajemy pole gry), a potem tę kontrolę tracimy. Jeszcze chwilę temu sprawne ręce awatara, które świetnie poradziły sobie z sortowaniem klocków, tracą możliwość upuszczania przedmiotów i rozrastają się w gęstwinę groteskowego ciała – czepiających się siebie nawzajem gałęzi drzewa.

„Pomyślałam, że to zadziała lepiej niż opowiedzenie historii” – mówi w pewnym momencie głos prowadzący nas przez wirtualną rzeczywistość, nie zdradzając, co konkretnie się wydarzyło. W każdej i każdym to doświadczenie może bowiem wywołać inne emocje: zaskoczenie, irytację, bezbronność czy frustrację. W tym zabiegu, a także kilku innych, które następują później, doceniam to, że nie wytwarzają one nowej normy: utrata kontroli, jeśli faktycznie ma nią być, nie może mieć reguł. Zmienia natomiast samą osobę działającą w niestabilny, otwarty i zmienny podmiot funkcjonujący w sieci relacji. Narracja i forma projektu są konsekwencjami przyjęcia tej perspektywy, sposobu rozumienia podmiotowości oraz ustanowienia doświadczenia immersantek i immersantów.

problem immersji

Control Negative podsuwa nam tropy związane z usytuowaniem prowadzącego nas przez doświadczenie głosu: doświadczającej straty kobiety, którą śmierć (prawdopodobnie ojca) konstytuuje – ponownie – jako córkę, dziecko raz jeszcze przechodzące przez etapy poznawania świata. Stąd nawracające sceny z dzieciństwa: sortowanie klocków w tutorialu czy plac zabaw w kolejnej sekwencji. Zamiast na tęsknocie, nostalgii czy żałobie zafiksowanych na wspomnieniu osoby, której już nie ma, bohaterka *Control Negative* dotyka możliwości życia „bez” – oraz abstrakcji i konkretności rekonstrukcji siebie. Strata bliskiej osoby stwarza nas na nowo – albo, przenosząc punkt

ciężkości na pogrążoną w smutku osobę doświadczającą straty, my też trochę umieramy. Ale co to miałyby znaczyć? Czy to, czego się nauczyłam wraz ze zmarłym, pozostaje tym samym wobec jego braku? Czy to, co pamiętam, zostaje przez ten brak zmienione? Czym jest ta nowa forma pamięci i doświadczenia? I jak opowiedzieć trwanie wspomnienia jednocześnie wobec obecności i braku osoby, której ono dotyczy?

W eksperymentalnej formie filmowej wizualna abstrakcyjność projektu prowadzi do konceptualnej puenty: scalenia dzieła i myśli czy afektów immersanta. Środowisko VR pozwala na grę z ucieleśnianiem pamięci, a to, że identyfikacja nigdy nie jest pełna, w przypadku *Control Negative* – inaczej niż w innych znanych mi grach czy projektach – daje szansę na indywidualne opowiedzenie tej historii, nie świadczy natomiast o porażce czy niedostateczności samego medium. Poprzez urefleksyjnienie wirtualnej rzeczywistości praca Moniki Masłoń dotyka poczucia osamotnienia oraz prób jego rozszczelniania pomimo – a może właśnie dlatego – że nie mieści się w metafizycznym porządku żadnej podręcznej narracji: religijnej, filozoficznej czy politycznej.

Oto jedna z opowiedzianych przez głos mikronarracji: w domu wlewano herbatę do szklanki do pełna, co wykształciło w mówiącej nawyk niezwykle ostrożnego i zbyt mocnego chwytania naczynia. Ten nawyk pozostał niezależnie od tego, ile herbaty znajdzie się w szklance dziś. Co więcej, kurczowe trzymanie naczynia i zbyt wolny krok powodują rozlewanie gorącego napoju. Rozlanie herbaty przez „niego” skleja się zaś – we wspomnieniu i wobec rozlewania herbaty po prostu – z początkiem choroby i odchodzenia. Praktyczność pamięci w momencie straty podlega wielu porządkom naraz; pamięć rozumiem tu po bergsonowsku, jako cielesny żywioł wyrażający się poprzez działanie, a nie czynność intelektualną. Strata uruchamia inne zasoby pamięci, a co za tym idzie – inne mechanizmy działania, w czym przypomina sztukę¹. Jest skokiem

w nieznanym, stanem utraty równowagi.

Różnica między posiadaniem punktu widzenia, perspektywy, z jakiej przyglądamy się światu, a stanem, w którym kontemplacja przestaje być możliwa lub traci swój uprzywilejowany status objaśniania rzeczywistości, jest kolejnym punktem zwrotnym w *Control Negative*. Tego pierwszego stanu doświadczamy podczas ujęcia 360 stopni na placu zabaw: ruch naszego ciała powoduje zmianę punktu, z którego obserwujemy zbiorową scenę dziecięcego rejdach: huśtania, kręcenia się, motorycznych eksperymentów z równowagą i koordynacją. Ten drugi stan odczuwamy w momencie, gdy ta zasada przestaje działać: pozostając w bezruchu, zatrzymujemy obraz. By akcja trwała dalej, by – w domyśle – zyskać możliwość przejścia do kolejnego rozdziału opowieści, musimy sami zawirować, zmusić się do ruchu w tę i z powrotem. To, co z początku jawi się jako odkrycie i zabawa, szybko okazuje się obowiązkiem, wywołuje zmęczenie i wątpliwość: jak długo jeszcze?

Zdaniem antropologa Tima Ingolda są takie sposoby bycia, w których zamieszkiwanie i wzajemność są tożsame z wiedzą.

Widzenie, słyszenie czy dotykanie są zatem nie tyle biernymi odruchami ciała w odpowiedzi na zewnętrzne bodźce, ile raczej procesami aktywnego i intencjonalnego uczestniczenia w świecie, ciągłego dostosowywania narządów zmysłów tak, by z powstającej matrycy sensorycznej wyłowić istotne cechy środowiska. Uczenie się postrzegania polega nie na przyswajaniu konwencjonalnych schematów porządkowania danych zmysłowych, ale na uczeniu się uważności i uczestniczenia w świecie w określony sposób, poprzez współdziałanie z innymi w codziennych okolicznościach praktycznego działania².

Ta być może banalna konstatacja, że nie ma różnicy między wiedzą o świecie a praktyką życia w świecie, nabiera mocy w sytuacjach granicznych, o czym przypomina *Control Negative*. Pozbawione iluzji wszechmocy medium VR w rękach autorów

projektu zdaje się do tego celu wyjątkowo zdatne.

problem obecności

Tutaj mogłabym zaprzestać pisania i pozostawić odbiorcom i odbiorczyniom zagadki, intelektualne przyjemności i historie zawarte w pracy Moniki Masłoń. Inny impuls każe jednak zastanowić się jeszcze nad tym, co dzieje się w efekcie tego rozwibrowania i rozszczelnienia. Jakie hipotezy można postawić dzięki temu doświadczeniu?

Jedną z dróg podpowiada filozof François Jullien w rozmowie o kulturowej roli sztuki:

Jest pewien wymiar, który wydaje się w momencie utraty równowagi twórczy, kiedy rzeczy wchodzą w zamęt w wyniku braku balansu i pozostają w zawieszeniu poza jasnością pozwalającą na myślenie nimi – ten wymiar jest wymiarem dwu-znaczności. W tym momencie poprzednie określenia i opozycje, według których myśleliśmy, poddają się fuzji – „konfuzji”. A z tej konfuzji wyłania się fundamentalna dwuznaczność, brak rozgraniczenia między przeciwieństwami. Jest to stan twórczy, bowiem uaktywnia zewnątrz naszych przeciwieństw bieżących. Z tego zewnątrz mogą wyłonić się inne ustalenia³.

Negatywowy, czarno-biały obraz w *Control Negative* to świat ciągłej metamorfozy, wieloznaczności i niedopowiedzenia. Od samego początku doświadczenia wizualnym „przewodnikiem” po wirtualnym świecie jest domek. Dom, domeczek, figura, wspomnienie. Dzięki logice cyfrowej symulacji może on być wszystkim: klockiem, którym uczymy się manipulować, przedmiotem, na którym testujemy własną propriocepcję w świecie wirtualnym (jak mocno da się rzucić wirtualnym klockiem w wirtualnym domu?), przestrzenią spotkania z umierającym i obcowania z umarłym; guzem, rosnącym i odradzającym się w kolejnych metastazach. Formalne i uproszczone trójwymiarowe odwzorowanie figury domku jest ramą naszego doświadczenia VR, a narracyjnie – naznaczonym

niesamowitością powidokiem wspólnej przestrzeni bohaterów opowieści. Domek staje się wreszcie portalem realności rozpoznania czegoś ważnego. To przestrzenna instalacja, w której immersanci i immersantki w goglach VR wykonują – jeśli spojrzeć na to z zewnątrz – niezrozumiałe i abstrakcyjne gesty, niczym duchy w nawiedzonym domu.

W miarę zdobywania kolejnych doświadczeń braku kontroli odkrywamy coraz bardziej realną możliwość, że na osi martwi-żywi, na mocy samej zdolności działania w świecie wirtualnym, założenie, że jesteśmy po stronie żywych, jest przedwczesne. Początkowo tylko dłonie – awatary naszej obecności w wirtualnej rzeczywistości – stanowią trop „pomieszania porządków”. Są naszymi aktantami w wygenerowanej komputerowo rzeczywistości, ale to ręce trupie: sztywne jak u manekina i gładkie, a jednocześnie – w procesie rozkładu. Kolejne zdarzenia również można uznać za metaforę poznawczych zaburzeń w toku choroby i terapii. „Tam nie pójde z tobą” – w kolejnej sekwencji głos przewodniczki milknie. Możemy odmówić udziału w dalszej części doświadczenia, zdejmując headset. Na kolejnym etapie w ścieżce dźwiękowej ustanie dźwięk przypominający bicie serca. Metarefleksja na temat medium (problemu kontroli oraz immersji) zaczyna przypominać próbę dotarcia do sposobu postrzegania osoby chorej i umierającej.

Nigdy nie widziałam [...] sceny z łóżkiem chorego przedstawionej z punktu widzenia osoby, która w nim leży. Problem polega na tym, że gdyby taka scena miała zostać namalowana tak, jakby namalował ją sam chory, musiałyby powstać na płótnie pozbawionym krawędzi, musiałyby być zbyt mała, by ją zmierzyć, i zbyt wielka, by dało się objąć ją wzrokiem. Rozgrywałyby się poza czasem i wewnątrz historii, uwalniałyby teraźniejszość z linearności, przeorganizowałyby substancję i estetykę tak, iż pustka stawałaby się przedmiotem, a brak byłby niemal wszystkim. Trudno byłoby

namalować taki obraz⁴.

A może to, z czym nie radzi sobie malarstwo, jak konstatuje Anne Boyer, możliwe jest właśnie w VR? Może to medium proponuje obrazy prawie niemożliwe?

Drugim zatem – oprócz kontroli i jej utraty – łukiem dramaturgicznym jest organizująca tę pracę dwuznaczność czy też wieloznaczność braku, niepewność albo raczej wymiennosc perspektyw: czy aktantem jest osoba zmarła, czy też osoba, którą zmarły opuścił? Po której stronie my jesteśmy? Kto kogo przyzywa i ustanawia? My – osobę zmarłą, czy zmarły – nas, jako osoby naznaczone nieobecnością zmarłego?

problem wielości

Upiory, strzygi, wampiry, zombie – granica między żywymi a martwymi bywa bardziej płynna, niż zakłada to nowoczesna racjonalność. Ale żeby to przemyśleć, jak pokazuje przykład *Control Negative*, nie trzeba uciekać się do symbolizmu, ezoteryki czy demonologii. Żyję, ale jestem też w polu działania zmarłych, doświadczam ich braku. Ustanawianie osoby zmarłej zaczyna się od wskazania jej miejsca – pisze Vinciane Despret. Za Bruno Latourem autorka wskazuje na wzajemność w relacjach żywi–umarli, poprzez analogię również do relacji autora i dzieła. Podobnie jak praca autora polega na włożeniu wszelkiego talentu, odpowiedzialności i umiejętności w wydobywanie dzieła w takim kształcie, by mogło zaistnieć (w przeciwieństwie do logiki stwarzania), osoba, która pozostaje, odpowiada na wezwanie zmarłego⁵.

Z braku lepszego słowa ujmę to tak: czytam *Control Negative* jako wypowiedź o wielości w tonie sekularnego obrazu świata, wyraz troski o indywidualną relację z osobą zmarłą w świecie nasyconym przemocą i masowością śmierci⁶

. Jak na projekt VR niezwykle dużo tu pola dla wyobraźni.

Akceptacja ciągłej wieloznaczności / dwuznaczności zamiast kontroli. Śmiałość metafory sztuki (VR) jako umierania,

o neoawangardowym rodowodzie sięgającym Bruce'a Naumana

czy Dana Grahama, a równocześnie szczerść wobec zdarzenia.

Wyłaniająca się z tej pracy „wielosc” nie ma charakteru politycznego, tak jak pisały o niej w kontekście własnej choroby nowotworowej Anne Boyer, Audre Lorde czy Susan Sontag – wszystkie napotkały w chorobie i umieraniu inne (kobiety), których cierpienie jest funkcją kontroli rzeczywistości przez systemy oraz korporacje medyczne podejmujące decyzję o swych strategiach inwestycyjnych, a co za tym idzie również o tym, kto cierpi bardziej (kobiety, osoby niebiałe i samotne), a kto mniej. W *Control Negative* nie ma perspektywy bólu ani pracy opiekuńczej – choć niewątpliwie jest dla nich miejsce poprzez abstrakcję formy i niedopowiedzenie⁷, które nasycy się doświadczeniem immersantki. I choć to projekt elegijny, osobisty, nie mówi, jaki ból czy wysiłek opieki w istocie jest ani jak przeżywać stratę. To wielka wartość tego projektu. Zamiast tego prowadzi nas w stronę metafory miejsca dla śmierci w naszych wyobrażeniach, a także zachęca do zmapowania własnej śmiertelności.

Wielosc w strukturze podmiotu doświadczenia zarysowuje się dzięki rozpięciu narracji oraz logiki ciągłości⁸ w spektrum (utruty) kontroli i zawieszenia opozycji martwy-żywy, w niedopowiedzeniu i otwarciu na logikę inną niż indywidualizm, przekraczany właśnie w kondycji śmiertelności⁹. Równocześnie forma projektu – dość przystępna, komunikatywna, zawierająca wciąż elementarne dla VR poczucie ekscytacji z wkraczania w „inną” rzeczywistość percepcyjną – ma popularny potencjał oswajania problematyki śmierci i relacji w trójkącie pomiędzy osobami: zmarłą, będącą w żałobie oraz współczującą. Podobnie jak Oreet Ashery, autorka internetowego serialu *Revisiting Genesis*, Masłoń nie ucieka przed kulturą popularną, widząc w niej pole, które zapełniają współczesne cyfrowe obecności: postacie pośmiertnych cyfrowych awatarów, hologramy, cyfrowe testamenty i cmentarze. Problem cyfrowej obecności jest też realnym wyzwaniem generującym nowe źródła i pola dla kapitalizmu; logika ciągłości w wersji naukowej służy zaś oswajaniu fobii i treningowi umiejętności społecznych dla osób nieneurotypowych czy z zaburzeniami o naturze

neurofizjologicznej¹⁰. Być może VR w wydaniu zespołu pracującego nad *Control Negative* to nowa forma gatunkowa – meta-VR, VR krytyczny czy autorefleksyjny, który przeciera szlaki w oswojaniu myśli o zdecentralizowanym ja.

Kiedy pisałam ten tekst, moje myśli wciąż powracały do działań artystycznych Aliny Popy oraz jej pracy ze śmiercią. Alina zmarła w 2019 roku w wieku 36 lat. Ponieważ ostatnie dwa lata jej życia upływały w cieniu diagnozy rzadkiego nowotworu, choroby o terminalnym charakterze, nie sposób abstrahować od niej, analizując praktykę artystyczną Popy. Ostatni tekst artystki – *Disease as an Aesthetic Project*¹¹ – oraz jej działania artystyczne *The Clinic* powstały z głębi tego doświadczenia. Współpraca z Iriną Gheorghe w *Bureau for Melodramatic Research*, z Florinem Fluerašem w *Unsorcery* oraz z innymi była odpowiedzią na podobny zestaw zagadnień, jakie podejmuje Monika Masłoń w *Control Negative: kontroli kobiecej performatywności przez neoliberalny porządek produktywności, narzucania nieujarzmionym emocjom kontrolowanych i moralnie ocenialnych form melodramatycznych oraz definiowania lokalnie specyficznego politycznego doświadczenia wschodnioeuropejskości w kategoriach naddatku pozostawianego poza granicami cywilizowanej europejskości.*

Nie chodzi mi tu o porównywanie *Control Negative* z pracami Aliny Popy, ale o ich spotkanie, otwierające możliwość wybrzmienia wielu perspektyw, które nawzajem się zmieniają – tak jak może się zdarzyć w przypadku wymiany spojrzeń z jaguarem, zwierzęciem z kosmologii amazońskiej, bliskim Popie; możemy się nim stać, jeśli nie odwrócimy wzroku. Alina pisze, rysuje i tworzy ze śmiercią, poszukując pełnej integracji myśli i praktyki, która pozwoliłaby na przewyciężenie kontroli technologii nad życiem, czerpałaby swoją siłę i sprawczość z przekroczenia dychotomii. Umierająca – w pełni życia. *Control Negative* natomiast jest wypowiedzianiem tej wspólnoty w umieraniu z innej strony: żywej osoby, która czyni miejsce dla

możliwości niezycia.

- 1 Por. Simon O'Sullivan, *The Aesthetics of Affect: Thinking Art beyond Representation*, „Angelaki” 2001, t. 6, nr 3, s. 127. Badacz twierdzi, że „dostęp do wydarzenia może wiązać się z tym, co Henri Bergson nazywa uwagą: zawieszeniem normalnej aktywności ruchowej, która sama w sobie pozwala na dostrzeżenie innych «płaszczyzn» rzeczywistości (otwarcie świata poza utylitarną korzyścią). [...] Za Bergsonem moglibyśmy powiedzieć, że jako istoty w świecie jesteśmy złapani w pewien rejestr czasoprzestrzenny: widzimy tylko to, co już widzieliśmy (widzimy tylko to, co nas zajmuje). W przypadku sztuki chodzi więc o zmianę, przełączenie tego rejestru”.
- 2 Tim Ingold, *The Art of Translation in a Continuous World*, w: *Beyond Boundaries. Understanding, Translation and Anthropological Discourse*, red. G. Pálsson, Routledge, New York 1993, s. 220.
- 3 Karoline Feyertag w rozmowie z François Jullienem, *Making Ambiguity Fertile is the Present Mission of Thought* [„Twórcza dwuznaczność – bieżąca misja myśli], Paryż 2015, www.on-dizziness.com, przeł. E. Kanigowska-Gedroyc, cytuję za broszurą towarzyszącą wystawie *Utrata równowagi*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa 2017, s. 17.
- 4 Anne Boyer, *Obumarta. Ból, słabość, śmiertelność, medycyna, sztuka, czas, sny, dane, wyczerpanie, rak i opieka*, przeł. K. Iwaszkiewicz, Czarne, Wołowiec 2021, Kindle, loc. 1061.
- 5 Vinciane Despret, *Wszystko dla naszych zmarłych. Opowieści tych, co zostają*, przeł. U. Kropiwiec, Karakter, Warszawa 2021.
- 6 Por. Iryna Tsilyk, *Nowa obrączka*, przeł. J. Majewska-Grabowska, „Dwutygodnik” 337, lipiec 2022, www.dwutygodnik.com/artukul/10178-nowa-obraczka.html, dostęp 2 sierpnia 2022. Poruszający esej reżyserki filmowej osnuty wokół intymnego momentu pomiędzy małżonkami spotykającymi się podczas urlopu z frontu żołnierza i jego żony, która martwi się o to, że mąż zbyt dużo pali. Esaj opublikowany został pięć miesięcy po rozpoczęciu inwazji Rosji na Ukrainę.

- 7 Więcej miejsca poświęciłam w tej recenzji kwestiom obrazowania niż temporalności. Gdyby jednak przyjrzeć się tej drugiej, to w pracy *Control Negative* można znaleźć tropy inspirujące do pomyślenia o czasie poza linearnością, „czasie chronicznym”, który nie płynie, o którym na przykład Lisa Baraitser w książce *Enduring Time* (Bloomsbury Publishing, London 2017) pisze w kontekście choroby, pracy opieki i żałoby, na które „trzeba czasu”.
- 8 W VR-owym slangu „ciągłość” (ang. *continuity*) oznacza możliwość interakcji i nawiązania relacji między działającym w świecie wirtualnym immersantem / immersantką a wygenerowanym obrazem.
- 9 Por. Kathryn Yusoff i jej rekonstrukcja zachodniej podmiotowości w oparciu o pisma Hortence Spillers, Freda Motena i innych pisarzy z nurtu New Blackness. Ci autorzy piszą o projekcie indywidualizacji w oparciu o wyrzucenie z niej materii jako „martwej”, podatnej na eksploatację i jej poddanej; ciągłość kolonialnego podboju i ustanowienie panującego białego podmiotu. Kathryn Yusoff, *A Billion Black Anthropocenes or None*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2018.
- 10 Por. Caitlín Hastings, *VR and Anxiety Disorders*, „Animorph Co-op” z 23 grudnia 2020, <https://animorphcoop.medium.com/vr-and-anxiety-disorders-21198b501ab1>, dostęp 4 sierpnia 2022.
- 11 Alina Popa, *Disease as an Aesthetic Project*, w: *Square of Will in Square of Love. Texts, Notes and Drawings by Alina Popa*, red. F. Flueraș, PUNCH, Bucharest 2019.

