

Recenzja pracy doktorskiej mgr Joanny Popińskiej *The Choice a VR documentary about women's right to choose*

Od 2012 roku uważanego za początek trzeciej fali VR rynek wirtualnej rzeczywistości rozwija się wykładniczo. 28 marca 2016 roku Facebook zaczął komercyjnie dystrybuować Oculus Rift - HMD pierwszej generacji, a w kwietniu 2021 roku już 2,3% użytkowników platformy Steam to użytkownicy SteamVR¹, w przeliczeniu na gogle to ponad 2,9 miliona sztuk. W 2017 Alejandro González Iñárritu zaprezentował w Cannes swoje doświadczenie VR “Carne Y Arena” wymownie komentując pracę: “It is not cinema.”². Nie ma wielu interaktywnych, ważnych społecznie dokumentalnych narracji wirtualnej rzeczywistości wykorzystujących sześć stopni swobody, każda z powstających realizacji wnosi do młodego języka budowy projektów immersyjnych nowe wartości i rozwiązania budujące poczucie Immersji - zanurzenia w świecie opowieści.

Jaka jest rola twórczyni w doświadczeniu *The Choice*? Joanna Popińska jest autorką koncepcji, reżyserką, researcherką, artystką czynnie odnoszącą się do aktualnych problemów cywilizacyjno-społecznych, badaczką zajmującą się analizą i kształtowaniem współczesnych sposobów opowiadania historii w przestrzeni xReality jak również producentką interaktywnych narracji wirtualnej rzeczywistości opartych na sześciu stopniach swobody. Droga jaką Pani Popińska przebyła podczas tworzenia *The Choice* łączy umiejętność kreacji nowych strategii storytellingowych jak i produkcję doświadczeń VR - w tym tworzenie własnych narzędzi do ich realizacji. Wspominam o tym na początku mojej recenzji ponieważ w klasycznym dziele filmowym uznawanym za pracę zespołową istnieje podział na kompetencje i zadania przypisane do konkretnych osób czy pionów. W tym wypadku bezsprzecznie pracę można uznać jako autorskie, samodzielne dzieło artystyczne - autorka miała wpływ na wszystkie

¹ https://www.roadtovr.com/monthly-connected-headsets-steam-3-million-march-2021/?fbclid=IwAR2Af-I1QDFGI12UgVw3efQCYwotQ_sPIXX10tvSJ00Ajk5bgrvcROf2N3BI

² <https://www.indiewire.com/2017/05/alejandro-gonzalez-inarritu-carne-y-arena-cannes-vr-1201819096/>

etapy powstawania projektu, zarówno te wynikające z koncepcji, poszukiwania bohaterek, konstrukcji zadawanych pytań i tworzenia ścieżki narracyjnej jak również w autorskich sposobach rejestracji obrazu opisanych w obszernym komentarzu do pracy doktorskiej. Doświadczenia VR - zarówno 360 (które wg autorki nie są pełnymi doświadczeniami wirtualnej rzeczywistości), 3dof oraz 6dof - tworzone są przez znaczące studia z dużym budżetem, często przy wsparciu instytucji lub w mniejszych zespołach - jak w przypadku *The Choice*. Zaplecze realizacyjne nie ma wpływu na odbiór i przekaz jaki niesie za sobą praca. Istotne z punktu widzenia społecznego zainteresowania projektem jest to, że crowdfundingowa zbiórka środków na platformie Kickstarter przekroczyła zakładany budżet (jak również uzupełniające dotacje na Zrzutka.pl).

Temat pracy jest bardzo aktualny, autorka badała indywidualne doświadczenia kobiet w Polsce, Kanadzie i w Stanach Zjednoczonych. Problem aborcji może być przedstawiony z ujęcia prawnego, socjologicznego, psychologicznego lub dokumentalnego - który w przypadku projektu *The Choice* łączy wszystkie pozostałe na przykładzie osobistych narracji. Jak pisze autorka: "Motywacją do rozpoczęcia prac nad filmem była próba zaostrenia ustawy antyaborcyjnej w Polsce, i odpowiedź społeczeństwa w postaci Czarnego Protestu. Cieszyło mnie, że ludzie zareagowali, ale martwiło, że nie mogę być tam razem z Wami. Znajomi przysyłali zdjęcia z Marszu, włączali video na żywo, żebym mogła choć trochę poczuć, że jestem częścią tej ważnej akcji. Ale czułam, że to za mało, i chciałam przyłączyć się mocniej." W Kanadzie, gdzie mieszka i pracuje autorka aborcja jest dozwolona - "a mówiąc ściślej, nie ma regulacji, które by jej zabraniały."³ Ten punkt wyjścia - bycia w innej, alternatywnej rzeczywistości i obserwowaniu jej poprzez media i interfejsy koresponduje z formą pracy wykorzystującą wirtualną rzeczywistość - paralela jest bardzo wymowna i widać w niej istotę i wagę projektu. Za wrażliwe i interesujące uważam decyzję o wyciszeniu odbiorców, wyłączenie ich z głośnego i agresywnego szumu medialnego na rzecz intymnego i indywidualnego spotkania z drugim, obcym człowiekiem którego stopniowo się uczymy i próbujemy zrozumieć. Wykorzystanie projekcji opartej na sferze (rzetelnie opisane przez autorkę w pisemnym komentarzu do pracy doktorskiej), ruch uczestniczek i uczestników jak również ruch wewnątrzkadrowy, interakcja oparta na możliwościach wyboru na zasadzie kłacza powracająca do głównych wątków to odpowiednie narzędzia do poruszania tak ważnego i relatywnego ideologicznie dla różnych grup społecznych problemu jakim jest aborcja. Na

³ <https://zrzutka.pl/mf2hxz>

uwagę zasługuje zaprogramowanie interakcji haptycznie włączającej zanurzeńców⁴ poprzez wykorzystanie GUI⁵. Chciałbym zacytować tutaj fragment z rozprawy Grzegorza Kubińskiego: “Tym samym odnosząc się do przykładowej egzystencji takiego podmiotu w cyberprzestrzeni wprowadzamy kolejną opozycję na podmiot metonimiczny i metaforyczny. Ten pierwszy definiujemy jako podmiot ukazujący się tylko jako tekst, obraz, skrót a jego głównym celem jest zdobycie informacji, swego rodzaju hermetyczność, obecność tylko jako znak na ekranie. Dominuje on głównie we - wprowadzonej przez nas - informacyjnej warstwie cyberprzestrzeni gdzie dużą rolę odgrywa dotarcie do konkretnej informacji. Jego przeciwieństwem jest podmiot metaforyczny cechujący się otwartością, płynnością, holizmem, charakterystyczny dla warstwy mediacyjnej, w której dominują kontakty interpersonalne, zakładanie wirtualnych społeczności i tym podobne”. Podsumowując - praca z tekstem jako typografią i włączenie mechaniki uczestniczek i uczestników jako formę komunikacji z awatarem bazującą na edycji wcześniej nagranych rejestracji jest właściwą formą budowania immersji i wytworzenia empatii wobec podmiotu. Cel postawiony przez autorkę został osiągnięty. Forma rozmowy i zbudowanie diagramów konwersacji rozczłonkowujących się to znów powracających do głównych wątków to interesujący sposób na budowę gry z uczestniczkami i uczestnikami, idąc za Espenem Aarethem: “Ostatecznie problem nie leży w tym, że krytycy literaccy używają słów typu *labirynt*, *gra* czy *świat* jako metafor w swoich analizach dzieł jednokierunkowych, lecz w tym, że retoryka ta uczyniła ich ślepyimi na istnienie wielokierunkowych struktur literackich i na samą możliwość, iż idea labiryntu (w swoim postrenesansowym wydaniu) mogłaby przybrać bardziej analityczny charakter w tekstach, które funkcjonują jako świat gry lub labirynt w znaczeniu całkowicie dosłownym”⁶. Narracja jednokierunkowa sprawia wrażenie wielokierunkowej, będąc w doświadczeniu kilka razy próbując dokonywać różnych wyborów jesteśmy kierowani w jednym kierunku, jednak sposób i forma zaprojektowania interakcji bardzo łagodnie i naturalnie prowadzi opowieść.

Należy omówić plastyczne właściwości pracy: na uwagę zasługuje sposób rejestracji bohaterki przy pomocy technik wolumetrycznych, - decyzja reżyserki aby nie wykorzystywać sprawdzonego i popularnego widoku chmury punktów utożsamianego z futurystycznym lookiem lub glitchem na rzecz filmowego ujęcia była bardzo korzystna. Dyskusyjnym aspektem

⁴ termin “zanurzeńcy” zaproponowany przez Dorotę Bła

⁵ graphic user interface

⁶ Espen J. Aarseth *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłumaczenie: Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber, Dorota Sikora, Michał Tabaczyński

pracy są estetyczne decyzje stojące za konstrukcją przestrzeni doświadczenia. Zgadzam się z argumentacją autorki, co do konieczności wprowadzenia szkieletu (lub raczej szkicu) pozwalającego uczestniczkom i uczestnikom na osadzenie w przestrzeni, a konstrukcja i animacja otoczenia nawiązująca do wątków narracyjnych również nie budzi zastrzeżeń - są to przemyślane decyzje. Problem widzę w plastyce rysunku, linie zakończone ostrym wierzchołkiem z charakterystyczną powiększającą się grubością nawiązują do obrazowania uzyskanego przy użyciu tabletu graficznego są dużym uproszczeniem. Styl kreski nie nawiązuje do fotorealistycznego ujęcia bohaterki, powoduje dość mocny kontrast. Za zasadne uważam decyzję autorki dotyczące rezygnacji z widocznej chmury punktów w dokumentalnej rejestracji postaci, jednak zastąpienie powidoków przestrzeni plastyką wynikającą z estetyki realistycznej, przetworzonej w odpowiedni sposób mogło by bardziej osadzić uczestniczki i uczestników. Na internetowym dossier projektu (<https://www.thechoice-vr.com>) możemy znaleźć opis: "The void that gradually fills with illustrations painting abstract vignettes following along each woman's personal story. You not only listen, but engage and ask them questions, and together in these immersive paintings, live through their experience." Owe "illustration paintings" potraktowane są powierzchownie i mają charakter komercyjnego vibe'u znanego z innych mechanik np. silnika Tilt Brush. Interesuje mnie czy decyzja ta wynikała z poczucia tego typu estetyki a może ważnego dla nowych narracji 'progu wejścia'

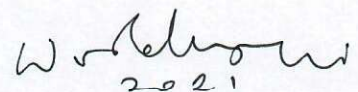
i dostosowanie środowiska do szerokiej grupy odbiorców lub nawiązania do wizualnej interpretacji świata dziecka. Jest to jeden z elementów pracy, który mógłby zostać zmieniony - a co za tym idzie - jest nieuzasadniony.

Istotne jest to, że *The Choice* nie skończył się na doświadczeniu VR, na stronie projektu (<https://www.thechoice-vr.com/stories>) opublikowane zostały historie osób (kobiet i mężczyzn) dotyczące aborcji i doświadczeń z nią związanych, istnieje możliwość uploadu historii użytkowniczek, osób transpłciowych i niebinarnych tworzących kolektywny zbiór indywidualnych narracji: "We are looking for women, transgender and non-binary people, who've had an abortion and would like to share their stories for this project. Both the VR interviews and written testimonies here on our website. Every single story is important - so people facing this choice can realize that they are not alone and they are not the only ones. If we want to help people understand the complexities of why a person can make this choice, we have to tell them why we've made it. Our stories are all unique because our lives are unique. What should be all the same is the right to choose." Działanie to konstytuuje pracę jako pro-

jekt społeczny, silnie włączając odbiorczynie i odbiorców do tworzenia społeczności, co uważam za istotny i mocny aspekt projektu *The Choice*.

Pani Joanna Popińska ma za sobą udział w wielu wydarzeniach i działaniach łączących kinematografię z instytucjami czynnie promującymi i produkującymi treści VR oraz xR: The Academy of Canadian Cinema & Television, VRTO, 3D Image Festival, 3D Image Foundation, Oculus Connect oraz Oculus Start Program. Projekt pokazywany był na wielu międzynarodowych wydarzeniach, przeglądach i wystawach. Uważam, że praca spełnia wymogi pracy doktorskiej, na uwagę zasługuje głęboka refleksja i duże kompetencje zarówno językowe jak i merytoryczne zawarte w "Nowych formach narracji w wirtualnej rzeczywistości" - pisemnym komentarzu do pracy doktorskiej - w którym Pani Popińska rzeczowo argumentuje swoje wybory artystyczne, workflow technologiczny połączony z głęboką wrażliwością społeczną.

Po zapoznaniu się z dorobkiem artystycznym i dydaktycznym, przedłożonym dziełem oraz pisemną pracą pozostaje mi stwierdzić, że popieram starania Pani Joanny Popińskiej o uzyskanie stopnia doktora. Wnioskuje tym samym o dopuszczenie jej do kolejnych etapów postępowania o nadanie stopnia doktora w dziedzinie sztuki, dyscyplinie sztuki filmowe i teatralne.



dr hab. Jakub Wróblewski prof. ASP