

Połączenie koncertu na żywo z wirtualną rzeczywistością okazało się ciekawym doświadczeniem. I choć wydarzenie „Kongres Przyszłości” pozostaje na razie ciekawostką, to z pewnością podobne projekty będą się wkrótce pojawiać coraz częściej.

Szymon BABUCHOWSKI
szymon.babuchowski@gosc.pl

Ludzie w dziwnych gołach stoją wokół specjalnie zaprojektowanego filaru na środku galerii i wyciągają przed siebie ręce. Niektórzy próbują tańczyć, inni zdają się odbijać niewidzialne piłki, jeszcze innych coś właśnie rozśmiesza albo przestrasza. Zespół ustawiony w tle smyczkami i syntezatorami wygrywa dźwięki potęgujące napięcie. Co tutaj się dzieje? Co widzą ustawieni w kręgu i po co zawitali do częstochowskiej Galerii Konduktorownia?

PO DRUGIEJ STRONIE GOGLI

Wydarzenie, w którym i my mamy okazję uczestniczyć, ma charakter bezprecedensowy. Jest to bowiem połączenie koncertu na żywo z... rozszerzoną i wirtualną rzeczywistością. Inspiracją dla tego niezwykłego projektu stało się opowiadanie Stanisława

Lema „Kongres futurologiczny”, w którym rzeczywistość miesza się z halucynacją. Tyle że u Lema za wizjami bohaterów stały chemiczne środki halucynogenne. My, na szczęście, niczego podobnego używać nie musimy. Iluzji dostarcza nam bowiem cyfrowy świat. I trzeba przyznać, że przygoda to niezwykła.

Zakładając gogle Meta Quest 3, nie wiemy jeszcze, jakie wrażenia i emocje nas czekają. Wprawdzie nasze dłonie od razu nabierają fantastycznych kolorów, a nad głowami każdego z nas pojawia się czarna kula (widzimy tylko kule towarzyszy, nie możemy dostrzec

własnej), ale wszyscy przypominamy jeszcze siebie z realnego świata. „Prosimy wyciągnąć ręce w stronę monolitu” – brzmi komunikat, któremu posłusznie się poddajemy, domyślając się, że chodzi o filar znajdujący się pośrodku. Ze zdziwieniem spostrzegamy, że jesteśmy z tym filarem połączeni linami. Muzyka narasta, a przestrzeń wypełnia się latającymi ekranami, na których migoczą wiadomości. Wszystko dzieje się coraz szybciej i nagle spostrzegam, że nie jestem już w galerii, tylko w jakiejś kosmicznej przestrzeni, i lecę w dół razem z tajemniczą bombą, na szczycie której bije

serce. Moje ciało i ciała moich współtowarzyszy zmieniają się wraz ze zmianą scenerii, która staje się miastem, ogrodem, podwodnym światem. Raz jesteśmy utkani z przezroczystej zielonej siatki, innym razem przypominamy podwodne stworzenia. Tańczymy wraz z innymi w rytm muzyki, między nami przechadza się tajemnicza postać, która przenika przez nasze ciała.

KLASYKA I NOWOCZESNOŚĆ

W końcu wszyscy stajemy się szkieletami, ale podrygiwać nie przestajemy. W takiej właśnie postaci kończymy na-



ROMAN KOZŁOWSKI / FOTO GOŚC

Szczęsnowicz (skrzypce), Jan Jaworski (skrzypce), Jan Tarkowski (wiolonczela) i Szczepan Pospieszalski (trąbka, klawisze, syntezatory) narodził się podczas pracy nad spektaklem „Kongres futurologiczny”, adaptacją opowiadania Lema, wyreżyserowaną przez Daniela Adamczyka z Czytelni Dramatu przy Centrum Kultury w Lublinie. W ich twórczości klasyka spotyka się z nowoczesnością – słysząc w niej odniesienia do minimalizmu czy sonoryzmu, ale także np. do muzyki dawnej czy ilustracyjnej. Za kompozycje stworzone do spektaklu artyści zdobyli nagrodę specjalną podczas konkursu „Klasyka

- ◀ Uczestnicy koncertu podróżują po wirtualnym świecie.
- ▼ Naszą podróż kończymy jako tańczące szkielety.



MATERIAŁY ORGANIZATORA

szą podróż, nim na nowo znajdziemy się w Konduktorowni.

Pomysłodawcą i producentem całego przedsięwzięcia jest Łukasz Pospieszalski, artysta z młodszego pokolenia znanej muzycznej rodziny, na co dzień pianista. Prowadzona przez niego Fundacja Muzyki Niezależnej jest wydawcą płyty Kwartetu Futurologicznego, która ukaże się lada moment. Kwartet w składzie: Joanna

żywa”, organizowanego przez Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszeńskiego w Warszawie. – W międzyczasie pojawiła się możliwość pozyskania funduszy z KPO dla Kultury – opowiada Łukasz Pospieszalski. – Założeniem tych grantów było otwarcie projektów na nowinki technologiczne związane z cyfryzacją sztuki. Wpadłem wtedy na pomysł, żeby wykorzystać fragmenty istniejącej

już muzyki i wzbogacić jej odbiór za pomocą narzędzi rozszerzonej rzeczywistości.

Realizacja pomysłu stała się możliwa dzięki znajomości Łukasza Pospieszalskiego z Rafałem Pietrowiczem, artystą wizualnym znanym też jako Rufus Rufson. To właśnie Pietrowicz zrealizował przed rokiem teledysk w technologii 3D do piosenki „Newport” zespołu Santabarbara, który tworzą trzej kuzyni: Szczepan, Łukasz i Nikodem Pospieszalscy. – Byłem z tego klipu bardzo zadowolony, wyszła naprawdę piękna rzecz – twierdzi Łukasz. – W międzyczasie dużo rozmawialiśmy o tym, jak można podejść do tematu Lema, wykorzystując zarówno nowoczesne technologie, jak i materię żywego grania. Rafał, który na Akademii Sztuki w Szczecinie pracuje na Wydziale Sztuki Mediów, Fotografii i Filmu Eksperymentalnego, miał już

z sobą pierwsze doświadczenia z tworzeniem rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości. Złożyliśmy więc taki projekt i okazało się, że dostał wsparcie.

POŁĄCZENI Z CENTRALĄ

– Oczywiście podobne projekty, w których ludzie wchodzi w rozszerzoną rzeczywistość, już się odbywały, jednak kontekst performance'u odbywającego się w galerii sprawia, że faktycznie mamy tu do czynienia z czymś nowym. A przynajmniej ja o czymś takim nie słyszałem – mówi twórca wirtualnego środowiska. – Cała przestrzeń zaplanowana została pod kątem tego konkretnego wydarzenia. Monolit jest nie tylko centralnym miejscem, ale pomaga też w technologicznej realizacji przedsięwzięcia, bo staje się punktem odniesienia dla gośli. Jest też wiele dodatkowych

czynników, które dają poczucie uczestnictwa w czymś wyjątkowym. Ludzie zapisują się na jedną z 24 sesji, podpisują dokumenty, w symboliczny sposób biorą udział w kongresie wymyślonym przez Lema. To doświadczenie wzmocnione jest jeszcze przez muzykę wykonywaną na żywo. Jest tu także sporo czynników stresowych, np. odcięcie od świata zewnętrznego, ale ciągle towarzyszy nam muzyka i wszystko dopełnia się o indywidualne doznania. Część ludzi przychodzi ze znajomymi i, co ciekawe, wchodzi oni w interakcję częściej, gdy już są odcięci od realnego świata, bo „nakładka” daje im jakieś poczucie prywatności. Pojawia się większa odwaga, żeby się schylić, zatańczyć albo czegoś dotknąć.

A jak to wszystko ma się do literackiego pierwowzoru? Inspiracją był tu głównie klimat opowiadania, do którego autorzy nawiązują w dość luźny sposób. – U Lema kongres, którego uczestnicy debatują na temat przyszłości świata nękanego różnymi problemami, jest oczywiście fikcyjny, bo oni halucynują – wyjaśnia Rafał Pietrowicz. – Prawdziwy kongres odbywa się dopiero pod koniec opowiadania. W całej tej opowieści jest ciągle napięcie, ciągły lęk. Nawet jeśli kongres odbywa się w luksusowym hotelu, to wszyscy są wyposażeni w liny, które mają im pomóc w ewakuacji. U nas te liny to są takie pępowiny, a słup, z którym jesteśmy połączeni, symbolizuje ukrytą władzę. Kiedy jesteśmy połączeni z centralą, pojawiają nam się te awatary, cyfrowe ciała. Ta cyfrowość staje się niejako naszą „matką”, bo przecież nie wyobrażamy sobie dziś życia bez nowoczesnych technologii.

PRZECIERANIE SZLAKÓW

– To jest już norma społeczna, że wszystko fotografujemy, wrzucamy do sieci, żyjemy w cyfrowym świecie – mówi projektant wirtualnej rzeczywistości. ▶▶



wistości. – Jesteśmy przesiąknięci tą cyfrowością, od której nie ma już odwrotu. Ona jedynie będzie się przeistaczać w kolejne formy. W tym wszystkim jest też inwigilacja, psychoza komunikatów i powiadomień, zalew fake newsów i dziwnych filmików generowanych przez sztuczną inteligencję. To się bardzo rozpędza i jestem bardzo ciekawy, jak to będzie wyglądało w przyszłości. Ale choć temat jest poważny, chciałem podejść do niego lekko. Tak jak Lem, u którego też jest dużo satyry.

Największe wyzwania przy projekcie? – Projektowanie trójwymiarowych przestrzeni jest bardzo czasochłonne – podkreśla Rafał Pietrowicz. – Na pewno chciałbym całość jeszcze udoskonalić, dodać wiele elementów. U Lema jest tyle ciekawych wątków, że aż się prosi, by rozszerzyć ten projekt. Tyle że te urządzenia mają wiele ograniczeń – ich moc obliczeniowa jest podobna do tej, którą miały komputery stacjonarne dziesięć lat temu. Teraz taki komputer mieści się w tych małych goglach. One są ciągle aktualizowane i wynika z tego dużo problemów, które trzeba na bieżąco rozwiązywać. Ale kiedy to się udaje, satysfakcja jest ogromna.

– Na razie jest to ciekawostka, ale ta raczkująca technologia na pewno będzie się rozwijać – dodaje Szczepan Pospieszalski. – Oczywiście niesie ona za sobą również pewne zagrożenia, ale póki co skupiamy się na pozytywach; na tym, jak pobudza ludzką wyobraźnię. Bardzo podoba mi się takie połączenie bodźców wizualnych i dźwiękowych – to jest trochę tak jak uczestniczenie w filmie na żywo. Może i grafika nie jest taka realistyczna, jak np. we współczesnych grach komputerowych, nad którymi pracuje sztab ludzi, natomiast to pewna metafora – kosmosu, zaświatów, piekła, nieba. Cieszymy się z tego, że możemy brać udział w takim przecieraniu szlaków. ■