

Dominika Szmyt

Wybrane aspekty percepcji współczesnej sztuki teatru : od interakcji poznawczej do metainterakcji

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 6, 123-133

2010

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Dominika Szmyt

Wybrane aspekty percepcji współczesnej sztuki teatru. Od interakcji poznawczej do metainterakcji

Słowa kluczowe: najnowszy teatr, teatr w Internecie, interaktywność, percepcja dzieła sztuki, publiczność teatralna, eksperyment w teatrze

Key words: the latest theatre, theatre in the Internet, interactivity, perception of works of art, the theatre spectators, the experiment in the theatre

Twórcy zajmujący się teatrem – podobnie jak się to dzieje w przypadku innych dziedzin współczesnej sztuki – coraz częściej sięgają po nowe media, rozumiane jako media zintegrowane (łącznie sieci telekomunikacyjne, wymiany danych, mass mediów) i interaktywne przełomu XX i XXI wieku, oparte na kodzie binarnym¹. Wykorzystują ich potencjał zarówno jako element tworzący spektakl, jak i główny środek służący komunikowaniu treści dzieła odbiorcom. Obok przedstawień tradycyjnych – rozgrywających się w budynkach teatrów, przedstawień, których siła polega przede wszystkim na grze aktorów, ich realnej obecności na scenie – w wielu spektaklach proponują widzowi skonfrontowanie aktora z projekcjami multimedialnymi, często stanowiącymi jedyną scenografię, a nawet cyfrową konkretyzację scenicznych protagonistów. Zaczynają sięgać ponadto po możliwości, które daje Internet, wchodzą w przestrzenie wirtualne. Wobec tak zarysowanej sytuacji rodzi się pytanie o rolę widza w takim teatrze, o sposób percepcji spektaklu, który – dzięki wykorzystaniu najnowszej techniki – zaczyna nabierać cech dzieła interaktywnego, dającego odbiorcy możliwość współtworzenia go, faktycznego dookreślenia.

Przedmiotem rozważań, których wyniki przedstawiono w niniejszym artykule, jest odbiór współczesnych dzieł teatralnych, szczególnie tych, które istnieją dzięki mediom cyfrowym. Pod uwagę wzięto polskie realizacje bazujące na pierwszych eksperymentach teatralnych z nowoczesnymi technologiami, o których w artykule *Teatr w Internecie, Internet w Teatrze* wspomina Tadeusz Miczka². Przywołuje on spektakl *HamNet* z końca 1993 roku, bazujący na Szekspirowskim *Hamlecie*, ale utrzymany w poetyce *relay chat* (pogawędki przez Internet). Dramat ten niejako „pisał się”

¹ J. van Dijk, *Spoleczne aspekty nowych mediów*, tłum. J. Konieczny, Warszawa 2010, s. 16–20.

² T. Miczka, *Teatr w Internecie, Internet w teatrze*, w: *Teatr – media – kultura*, red. D. Fox, E. Wąchocka, Katowice 2006, s. 298–300.

na ekranie dzięki aktywności użytkowników czatu. Innym przykładem jest działalność firmy Sun Microsystems, dzięki której w 1994 roku powstał Virtual Globe Theatre – przestrzenny obraz teatru The Globe, w którym wirtualni aktorzy odgrywali sceny pochodzące z najbardziej znanych dramatów autora *Makbeta*. Próby Virtual Globe Theatre odbywały się za pośrednictwem e-maili użytkowników sieci. W Polsce próby angażowania publiczności w przebieg teatralnego dzieła, w dookreślanie jego ostatecznego kształtu za pomocą możliwości stwarzanych przez technologię cyfrową, podejmuje Paweł Passini, twórca internetowego teatru neTheatre, którego działalność została zainicjowana w grudniu 2007 roku przedstawieniem *Odpooczywanie* na podstawie tekstu Stanisława Wyspiańskiego. Do udziału w spektaklu zaproszono młodych ludzi, których zadaniem było komentowanie – drogą wpisów umieszczanych na przeznaczonej do tego stronie internetowej, tak zwanym czacie – tego, co się działo na scenie; ich wypowiedzi ukazywały się zarówno na monitorze w głębi sceny, jak i na monitorach wszystkich oglądających przedstawienie za pośrednictwem Internetu. Przestrzeń sceniczna wypełniona wielkimi ekranami emitującymi przetworzone cyfrowo obrazy jest cechą charakterystyczną niektórych realizacji reżyserki Izabeli Gustowskiej. Widz może stać się aktorem takiego przedstawienia, postacią zamkniętą w cyfrowej projekcji, widzianą przez wszystkich przybyłych.

Próba opisania specyfiki odbioru najnowszych dzieł teatralnych nie byłaby możliwa bez określenia istoty interaktywności tradycyjnych spektakli i przede wszystkim przywołanych powyżej praktyk, które korzystając z najnowszych zdobyczy techniki, stawiają przed odbiorcą zupełnie nowe wymagania. Ryszard W. Kluszczyński definiuje interakcję jako

rodzaj działania, które występuje wówczas, gdy dwa lub więcej obiektów [...] wywiera na siebie obustronny wpływ, widząc w sobie nawzajem przedmioty swych działań³.

W celu scharakteryzowania rodzajów tego wpływu pod uwagę zostały wzięte ustalenia Ericha Zimmermana – badacza teorii gier i współczesnej sztuki. Wyodrębnił on cztery typy interaktywności⁴; ich rozumienie rozwinął Kluszczyński⁵. Zimmerman wyróżnił interaktywność 1) poznawczą (kognitywną), która zachodzi na poziomie operacji mentalnych odbiorcy, 2) funkcjonalną, uwidaczniającą się na poziomie samego dzieła, 3) eksplicytną, dotyczącą najczęściej dzieł nieliniarnych, związaną z ingerencją w ich strukturę, oraz 4) metainteraktywność, polegającą na tym, że:

³ R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 176.

⁴ Zob. E. Zimmerman, *Narrative Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, w: *First Person. New Media as a Story, Performance, and Game*, red. P. Harrigan, London 2004, s. 161–162.

⁵ Por. R.W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 164–173.

doświadczające jej podmioty łączą w ramach interaktywnych praktyk zjawiska należące do sfer różnych mediów, w tym także nieinteraktywnych, zawłaszczając je, dekonstruując, po to, żeby tworzyć z nich rozległe, społeczne światy narracyjne⁶.

Obaj cytowani powyżej badacze podkreślają jednocześnie, że w percepcji dzieł sztuki niezwykle rzadko mamy do czynienia z jednym tylko typem interaktywności. Kluszczyński stwierdza ponadto, iż działania interaktywne pojawiają się

– w różnym stopniu i różnej konfiguracji – we wszystkich naszych doświadczeniach medialnych, określając ich charakterystykę partycypacyjną⁷.

Warto przytoczyć także słowa Wolfganga Welscha, który konstatuje, że żadna

sztuka nie egzekwuje [...] jakiegoś jednego typu percepcji, lecz zawsze wymaga co najmniej kilku, proponując ich specyficzną konstelację i często niezwykle organizację pola percepcji. Percepcję artystyczną wyróżnia właśnie to, że ani gama płaszczyzn percepcyjnych, ani ich wzajemne relacje nie są ustalone raz na zawsze, lecz ciągle się zmieniają⁸.

Zaproponowana przynależność dzieł teatralnych do wspomnianych paradigmatów interaktywności oraz określenie charakteru ich percepcji stanowią zatem, w kontekście przytoczonych powyżej wypowiedzi, jedynie projekt ich klasyfikacji oparty na cechach konstytutywnych konkretnych spektakli, których twórcy w różnej mierze wykorzystali najnowsze technologie medialne.

Pierwszy z opisanych przez Zimmermana typów interaktywności (poznawcza) jest domeną dzieł teatralnych, których wyróżnikami są między innymi: wyraźny podział na scenę i widownię, obecność kurtyny sygnalizującej kolejne etapy przedstawienia, a także fakt, iż akcja rozgrywa się najczęściej w zamkniętej, wyznaczonej dla artystycznego „dziania się” przestrzeni. Widzowie przybyli na spektakl do tak skonfigurowanej sali teatralnej nie stają zazwyczaj przed koniecznością ingerencji w to, co na scenie się wydarza, nie są wciągani w tkankę spektaklu, są natomiast jego obserwatorami, kontemplatorami. Uwaga widza jest zorganizowana w czasie⁹, zmuszony jest on jednak teatralne dzieło odbierać jednocześnie kilkoma kanałami zmysłowymi, zaangażować swój wzrok, słuch, niekiedy węch. W takim rozumieniu spektakl teatralny jest sztuką polisensoryczną, w odróżnieniu do sztuk monosensorycznych: plastycznych, muzycznych, architektury czy fotografii, angażujących głównie jeden zmysł odbiorcy¹⁰.

⁶ Tamże, s. 162–163.

⁷ Tamże, s. 163.

⁸ W. Welsch, *Estetyka poza estetyką*, tłum. K. Guzalska, Kraków 2005, s. 142.

⁹ Por. L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 129–130.

¹⁰ Podział na tradycyjne sztuki monosensoryczne i polisensoryczne proponuje Michał Ostrowicki. Zob. M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Kraków 2006, s. 185.

W przypadku interaktywności poznawczej zaangażowanie teatralnej publiczności zachodzi w obrębie operacji mentalnych: widz odwołuje się do swoich doświadczeń, odczytuje spektakl zgodnie z własną wrażliwością i predyspozycjami intelektualnymi, uruchamia swoje emocje. Jego aktywność nie zmienia jednak struktury samego przedstawienia. Kluszczyński, rozważając ten poziom interaktywności, pisze, iż przysługuje ona w istocie „nie sztuce, lecz jedynie podmiotowi jej doświadczającemu”¹¹. W takim sensie każde dzieło, bez względu na epokę historyczną, w której powstało, określić można jako interaktywne. Interaktywność ta jednak jest oczywiście jednostronna: rzeczywisty kształt dzieła, jego materia, nie ulega zmianie.

Według Kluszczyńskiego jedną z dwóch głównych tendencji warunkujących rozwój sztuki interaktywnej jest, obok procesu doskonalenia technologii stwarzających nowy wymiar komunikacji, ewolucja form i doktryn artystycznych. Coraz silniej angażuje ona odbiorcę, stymuluje jego aktywność, przekształca go z zewnętrznego obserwatora we współkreatora dzieła¹². Praktyki włączania publiczności w strukturę spektaklu, pozbywania przybyłych komfortu bycia jego biernymi kontemplatorami, przypisać można reżyserom eksperymentatorom bądź grupom artystycznym tworzącym od początku drugiej połowy XX wieku (wśród nich jest między innymi Robert Wilson, Jan Lauwers, Jan Fabre, The Wooster Group, Izabela Gustowska). Działania wymienionych twórców balansują na granicy tego, co można nazwać działaniem teatralnym, częściej przypominają happenin-gi, performensy. Niektórzy bardzo chętnie czerpią z najnowszych zdobyczy technologicznych, wplatając w strukturę dzieł projekcje wideo, pokazy multimedialne, rozszerzając pojemny i różnorodny język teatru o kody cyfrowe. Christopher Blame łączy owe praktyki z wyodrębnieniem się teatru postdramatycznego, skodyfikowanego przez Hansa Thiesa-Lehmanna, i tym samym – z wyodrębnieniem dramaturgii postdramatycznej¹³, z procesem, w wyniku którego prymat tekstu dramatycznego dyktujący spójność dzieła, pozwalający opisywać je w kategorii mimetyczności, ustępuje na rzecz jego wewnętrznego rozszczepienia, wizualności i materialnej obecności; tekst staje się albo równorzędnym elementem konstytuującym spektakl, albo traktowany jest marginalnie¹⁴.

Publiczność, choć w istotny sposób nie wpływa na przebieg takich spektakli, często jest zapraszana do współuczestniczenia w nich, stanowi nieodzowny element całości dzieła. Dobrym przykładem jest spektakl, a raczej

¹¹ R.W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 164.

¹² Tenże, *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediuów*, Kraków 2002, s. 104.

¹³ Ch. Blame, *Dramaturgia postdramatyczna i sfera publiczna*, w: *Publiczność (z)wymyślana. Relacje widz – scena we współczesnej praktyce dramatopisarskiej i inscenizacyjnej*, red. A. Dąbek, J. Jaworska-Pietura, Kraków 2009, s. 20.

¹⁴ Por. H.T. Lehmann, *Teatr postdramatyczny*, tłum. D. Sajewska, M. Sugiera, Kraków 2009.

widowisko multimedialne Izabeli Gustowskiej *She-Ona. Media story*¹⁵. Dzieło było prezentowane na terenie Starej Rzeźni w Poznaniu podczas Festiwalu Teatralnego Malta w czerwcu 2008 roku. Warto zacytować słowa Izy Kowalczyk, piszącej o tym wydarzeniu jako o oszałamiającym przedsięwzięciu, w skład którego wchodziły: „trzydzieści trzy projekcje wideo, trzy plazmy, jeden monitoring, instalacja z ubrań, gra światłem, nagrania audio”¹⁶. Motywem przewodnim spektaklu było poszukiwanie pewnej kobiety w czerwieni. Widzowie w tak zaaranżowanej przestrzeni, zgodnie z koncepcją autorki, przypatrywali się wyświetlanemu na ścianach Starej Rzeźni obrazowi tłumu i razem z rejestrującą go kamerą starali się dorzeć poszukiwaną. Z czasem na obrazy zarejestrowane dawniej zaczęły się nakładać plany uobecniające przybyłą do budynku publiczność. Każdy miał szansę zobaczyć siebie jako projekcję, siebie zwielokrotnionego, siebie przetworzonego cyfrowo i ujętego w ramy spektaklu. Takim sytuacjom nie jest obce doznawanie czegoś w rodzaju wstydu, szoku spowodowanego percepcją własnego obrazu i tym, że inni, urzeczeni obecnością wielkich monitorów, patrzą na nas zamkniętych w projekcji multimedialnej zupełnie inaczej niż się to dzieje w rzeczywistości. Z drugiej zaś strony odczuwana może być pewna przyjemność, która bierze się z przemożnego pragnienia „uobecnienia w postaci obrazu, bycia na wszystkich monitorach”¹⁷.

Zauważyć można przynajmniej dwa aspekty współuczestnictwa widzów w tym spektaklu. Z jednej strony, współuczestnictwo, a nawet współtworzenie odbywało się dla każdego w jego indywidualnej, uzależnionej od wrażliwości estetycznej i potrzeb, przestrzeni wyobraźni (na poziomie interaktywności poznawczej). Z drugiej strony, sens spektaklu był zdeterminowany obecnością widzów. Całość odbywała się w wielu pomieszczeniach budynku. To od decyzji powziętych co do przemieszczania się po wnętrzach i od miejsc/planów, które w danym czasie przykuwały czyjąś uwagę, zależała ostateczna konstrukcja teatralnego dzieła. W każdym przypadku jej sens i treść mogły być inne. Publiczność, z podmiotu obserwującego twórcze dzieło, stała się przedmiotem obserwowanym przez oko kamery i jednocześnie przedmiotem percepcji innych widzów. Nie można jednak przyznać, iż oglądający wpływali decydująco na samą strukturę widowiska. Ich obecność została wpisana w partyturę dzieła jako element istotny, który sam w sobie był nieprzewidywalny, stanowił pewną niewiadomą, ale właśnie jako ta niewiadoma musiał współgrać z resztą dokładnie przemyślanych i wykreowanych wcześniej przez reżyserkę elementów. Przywołując wspomnianą wcześniej klasyfikację interaktywności zaproponowaną przez Zim-

¹⁵ O spektaklu tym wspominałam w referacie *O najnowszych technikach medialnych w teatrze z perspektywy widza*, przedstawionym podczas konferencji „Media – Biznes – Kultura”, która odbyła się 20–21 marca na Uniwersytecie Gdańskim.

¹⁶ I. Kowalczyk, *Alicja w krainie mediów (Izabela Gustowska, She-Ona. Media Story)*, „Obieg”, lipiec 2008, [online] <<http://www.obieg.pl/artmix/4130>>, dostęp: 20.05.2010.

¹⁷ A. Kisielewska, *Perspektywa sztuk audiowizualnych*, w: *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*, Białystok 1997, s. 75.

mermana, podobne wydarzenia charakteryzowałaby interakcja eksplicytna, której istota polega na wykorzystaniu nielinearności dzieła, otwarciu się na wydarzenia przypadkowe, korzystające z dynamicznych symulacji. Partycypacja ma tu charakter otwarty, a określana jest poprzez procedury zaprojektowane w ramach dzieła – jest rozwijana w jego wnętrzu¹⁸.

Sztuka teatru – podobnie jak film, plastyka, muzyka – podlega procesom determinowanym przez media cyfrowe. Niemal każdy obiekt, jak pisze Jan van Dijk,

może zostać przetłumaczony na pojedyncze bajty składające się z łańcuchów zer i jedynek. Procesowi temu podlegają obrazy, dźwięki, teksty i dane, które mogą być wytwarzane oraz konsumowane w oddzielnych porcjach lub dowolnie ze sobą łączone i wyświetlane na ekranie monitora¹⁹.

Obok dzieł tradycyjnych: spektakli z wyraźnym podziałem na scenę i widownię, w których przysłowiowa „czwarta ściana” nie jest naruszana, wystaw prezentujących obrazy malarskie czy koncertów muzyki klasycznej w filharmoniach, bierzemy udział w wydarzeniach o charakterze multimedialnym, przetworzonych cyfrowo, co dotyczy niemalże każdej z dziedzin ludzkiej twórczości, coraz częściej zapośredniczanej przez nowe media i w nich właśnie ulokowanej. Van Dijk wskazuje, że coraz mniej popularny staje się alokacyjny wzór funkcjonowania mediów reprezentowany przez radio i telewizję, a polegający na jednoczesnym dostarczaniu

informacji widowni złożonej z lokalnych jednostek przez centrum pełniące rolę źródła informacji oraz podmiotu decydującego o tematyce oraz czasie i szybkości odbioru²⁰.

Wymogiem korzystania z technologii cyfrowych jest konwersacja: wymiana informacji, kontakt z samym medium, które nie jest już ulokowane w centrum, większa aktywność uczestników procesu komunikacji (ustalenie tematu, czasu czy szybkości przekazu danej informacji). W zamian użytkownicy otrzymują możliwość łączenia w jednym przekazie wielu sposobów przesyłania danych – mowy, tekstu oraz obrazu. Podobny proces dotyczy wytworów artystycznych. Dostajemy możliwość uczestnictwa w pokazach interaktywnych instalacji, muzykę odtwarzamy na coraz bardziej precyzyjnych nośnikach cyfrowych, dowolnie ją przekształcamy, komponujemy według własnego uznania. Nasza aktywność jako odbiorców sztuki kreowanej dzięki najnowszym zdobyczom technologii z pewnością się zwiększa, przybiera charakter gry z medium, poszerza nasze spektrum działania, pozwala wejść w pełniejszy kontakt z dziełem²¹. Sztuka wykorzystująca technologię cyfrową

¹⁸ Por. R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła...*, s. 170.

¹⁹ J. van Dijk, dz. cyt., s. 267.

²⁰ Tamże, s. 21.

²¹ Lev Manovich przeciwstawia nowe media starym, pisząc, że te pierwsze opierają się ustaleniemu raz na zawsze sposobowi prezentacji. Obcując z nowymi mediami, użytkownik

nie jest bowiem już dziś ufundowana na koncepcji autonomii, nie jest już budowana w opozycji do innych sfer życia, lecz wręcz przeciwnie – jest kształtowana w znaczącym z nimi związku. I w tym właśnie kryją się wyzwania dla sztuki i dla jej teorii²².

Kluszczyński, rozważając kondycję gałęzi sztuk tradycyjnych przemawianych przez media, w swojej publikacji z początku XXI wieku stawia pytanie:

co się dzieje z teatrem, kiedy wchodzi w sieć komunikacji komputerowej – czy ciągle jeszcze pozostaje tym samym teatrem, który jedynie jest doświadczany w nowy sposób – czy też staje się on medium zupełnie innym, czymś, co przypomina teatr, ale w istocie wymaga od nas nowych, innych zachowań i dostarcza nowych przeżyć?²³

Pytanie to zostało zadane wtedy, kiedy eksperymenty z ulokowaniem teatru w sieci internetowej były w fazie projektu lub stanowiły wirtualną impresję na temat tej sztuki.

Teatr, czy – precyzyjnie mówiąc – fragmenty zarejestrowanych spektakli teatralnych, „zamieszkują” sieć od dawna, właśnie w formie zapisów konkretnych przedstawień, umieszczanych w sieci na przykład w celu dokumentacyjnym bądź reklamowym. Zapisy te posiadają jednak niezmienną treść, egzystują jako pliki video przeznaczone jedynie do odtwarzania. Są najczęściej relacjami z tradycyjnych przedstawień, zarejestrowanych w poszczególnych budynkach teatralnych, w określonych sceneriach. Z takim materiałem za pośrednictwem komputera widz może wejść w relację interakcji funkcjonalnej – na poziomie mentalności dzieła, która realizuje się poprzez funkcjonalne i strukturalne operacje, które odbiorca może wykonać na danym pliku w konkretnym formacie²⁴. W każdej chwili odbiorca takiego zapisu spektaklu może na przykład zaniechać jego dalszego oglądania, może także zatrzymać wybraną sekwencję lub dany fragment odtworzyć wielokrotnie. Najbardziej radykalnym działaniem, którego może podjąć się użytkownik Internetu, jest dokonanie na tym materiale operacji rekonfiguracji jego przebiegu ujętego w czasie, własnego montażu, będącego jednak tylko zewnętrzną ingerencją w dzieło bez zmiany jego istoty i tworzywa.

Powracając do pytania Kluszczyńskiego o kondycję teatru zapośredniczonego przez sieć internetową, ale takiego, który tę sieć właśnie wykorzystuje do własnych celów – zarówno jako przekaźnik, jak i bardzo ważny element dzieła – należy wziąć pod uwagę, że od trzech lat w Polsce eg-

może wchodzić w interakcję z obiektem medialnym, wybierać, które elementy mają zostać wyświetlone bądź którą ścieżką pójdzie, generując w ten sposób unikatowe dzieło. W efekcie tego staje się jego współautorem. Por. L. Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006, s. 128.

²² Tamże, s. 159.

²³ R. W. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura...*, s. 86.

²⁴ Por. tenże, *Sztuka interaktywna. Od dzieła...*, s. 168–169.

zystuje teatr internetowy neTTheatre, którego pomysłodawcami są Paweł Passini oraz Tomasz Rodowicz ze Stowarzyszenia Teatralnego „Chorea”. Każdy, kto posiada dostęp do Internetu, od 2007 roku może być widzem i jednocześnie współtwórcą spektaklu, który jest odgrywany w konkretnym miejscu i czasie (początkowo był to opuszczony budynek kościoła w miejscowości Srebrna Góra koło Wrocławia) oraz online. Twórcza aktywność widzów w pierwszym tego typu spektaklu *Odpooczywanie* (autorstwa Passiniego na podstawie tekstów Stanisława Wyspiańskiego) polegała na komentowaniu tego, co dzieje się na scenie, za pomocą internetowego czatu w trakcie trwania przedstawienia. Osoby zaproszone do komentowania to internauci niezwiązani zawodowo z działalnością teatralną. Mieli oni okazję dzielić się swoimi spostrzeżeniami, krytykować, wyrażać emocje. Ten przekaz stał się elementem spektaklu działającym na zasadzie współkodu z innymi jego elementami i był odbierany zarówno przez osoby zgromadzone w budynku, jak i przez użytkowników Internetu przed ekranami komputerów. Twórczy zamysł eksperymentu neTTheatre niemal w całości mieścił się w kompetencji jego reżysera, jednakże jego realizacja w pewnym stopniu została zmodyfikowana przez jego odbiorców.

Passini myśli o urozmaiceniu kolejnych przedstawień o „trójwymiarowy wizualizator ludzkiego głosu i narzędzie przekładające algorytm ruchu na dźwięk, sterowanie na żywo aktorem²⁵”. Z czasem widz, pozostając w swoim mieszkaniu, będzie mógł partycypować w spektaklu nie tylko poprzez przekazywanie treści słownych, ale także wizualnych. Lotta Shnooks – nadoperator projektu – w imieniu zespołu tworzącego neTTheater mówi, że planuje przyszłe „umożliwienie internetowym widzom sterowania na żywo aktorem, aby sprawdzić, jakie są w tej sferze możliwości²⁶”.

Przed odbiorcą takiego wydarzenia stoi wybór: może pozostać jedynie jego obserwatorem, może także aktywnie modyfikować jego przebieg. W pierwszym przypadku interakcja z dziełem miałaby wymiar poznawczy oraz – ze względu na specyfikę obcowania z przedstawieniem emitowanym poprzez media cyfrowe – funkcjonalny (realizujący się poprzez fizyczny kontakt z urządzeniem, dzięki któremu odbiorca partycypuje w dziele, w tym przypadku z komputerem – myszką, touchpadem, klawiaturą), a nawet eksplicytny (widz, oglądając spektakle neTTheatre za pośrednictwem Internetu, ma możliwość obserwowania obrazu rejestrowanego przez kilka kamer jednocześnie, w każdej chwili na przykład, zgodnie z jego wolą, na ekranie dominować może konkretny, wybrany przez niego obraz; nawet jeśli odbiorca nie wpływa na przebieg akcji i zachowanie aktorów, w sposób ograniczony może ingerować w to, co przedstawia komputerowy interfejs). W drugim przypadku pomiędzy widzami a dziełem nawiązuje się relacja nazwana przez Zimmermana metainterakcją, a przez Kluszczyńskiego sko-

²⁵ P. Machul, *E-kurtyna idzie w górę*, „Media i Marketing Polska” 2008, nr 12.

²⁶ M. Brys, *neTTheatre.pl – rzeczywistość przedstawiona*, 11.12.2007, [online] <<http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/48620.html>>, dostęp: 10.06.2010.

dyfikowana jako interaktywna sztuka publiczna, która „pojmwana jest jako partycypacja kulturowa”²⁷, w tym przypadku angażująca określoną grupę użytkowników Internetu połączonych zamiarem uczestnictwa w kreacji spektaklu. Kształt powstającego dzieła jest wynikiem pewnej przypadkowości uzależnionej od indywidualnych wyborów internautów, ich osobowości oraz motywacji, jest syntezą wielości – co już samo w sobie wyklucza jego realizację jako tworu skończonego, zamkniętego, dookreślonego.

Dla widza-współautora spektaklu „zamieszkującego” sieć bardziej istotnym stać może się fakt przynależności do konkretnej wspólnoty osób skupionych przy zaproponowanym przez twórcę projekcie, możliwości komunikowania się z nimi, zaznaczenia swojej obecności, niż kreacja samego dzieła. Partycypacja w takim wydarzeniu – zgodnie z powyższymi ustaleniami – byłaby pewną egzemplifikacją wyodrębnionej przez Henry’ego Jenkinsa kultury uczestnictwa²⁸, która oparta jest na procesach

konwergencji technologicznej i kulturowej, transmedialności i transkulturowości, uspołeczniania sieci i tworzenia wirtualnych społeczności, formowania się inteligencji kolektywnej, gwałtownego wzrostu mobilności mediów²⁹.

Użytkownik sieci wpływa nie tylko na obraz czy dźwięk tego, co widzi na swoim monitorze, ale również szuka kontaktu z innymi użytkownikami (interaktorami) tego samego portalu, a w przypadku odbioru teatru internetowego może na bieżąco komunikować się także z reżyserem przedstawienia. Wzajemna komunikacja warunkująca przebieg spektaklu wpływa ponadto na narodziny i jakość relacji, które zaczynają wiązać osoby zaangażowane w interaktywny projekt. W związku z tym koniec spektaklu nie jest równoznaczny z zaniechaniem aktywności użytkowników Internetu. Mogą pozostać oni w tym samym miejscu przestrzeni wirtualnej, aby nadal komentować to, w czym mieli okazję brać udział, dzielić się swoimi sugestiami lub zaproponować zupełnie inne tematy. Wspólnota powstała wokół interaktywnego przedstawienia może zacząć traktować podobne dzieła jako pretekst do coraz pełniejszego konstytuowania się jej samej, podobnie jak dzieje się to na popularnych portalach społecznościowych czy tematycznych.

Wirtualny teatr upodabnia się do innych dzieł elektronicznych, w których, przytaczając słowa Krystyny Wilkoszewskiej,

ujednolicone zostały normy techniczne oraz systemy uruchamiania, przez co zarówno barwy, obrazy, tony, jak i słowa są implementacją jednorodnych programów cyfrowych, a to znaczy, że mogą być one swobodnie wiązane, jak i przemieszczane³⁰.

²⁷ R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła...*, s. 163.

²⁸ Por. H. Jenkins, *Kultura konwergencji*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

²⁹ R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła...*, s. 175.

³⁰ K. Wilkoszewska, *Estetyki nowych mediów*, w: *taż, Piękno w sieci*, Kraków 1999, s. 17.

Mentalne przeżycia, które cechuje obcowanie z przedstawieniem o charakterze bardziej tradycyjnym, podczas którego widz doznaje fizycznej obecności aktorów, zmieniają swoją intensywność, ulegają rozproszeniu na rzecz możliwości mniej lub bardziej anonimowej ingerencji w samą strukturę dzieła. Uwaga, z tego, co tradycyjnie było głównym przedmiotem kontemplacji, zaczyna być przenoszona i dzielona pomiędzy innych użytkowników sieci oraz własne decyzje kreacyjne i ich uaktywnianie przez interaktora. Wobec tego dzieło teatralne traci swoje pierwotne znaczenie, swoją polisensoryczność; przeobrażając się w wydarzenie o charakterze metainteraktywnym, staje się kontekstem dla twórczej i ludycznej działalności zainteresowanych.

Intencją Passiniego jest między innymi zachęcenie do sztuki teatru wszystkich tych, którzy do teatrów instytucjonalnych nie chodzą. To propozycja dla tych, którzy identyfikują się z pokoleniem sieci, jego umysłowością. Don Tapscott wśród cech charakterystycznych dla tego pokolenia wymienia: pragnienie wolności, personalizacji, chęć wspólnego działania i nawiązywania kontaktów, odczuwanie potrzeby prędkości, rozrywki³¹. Wirtualny teatr jest odpowiedzią na te pragnienia: jego widz-kreator ma możliwość swobodnej wypowiedzi, która stanie się elementem spektaklu, w każdej chwili może także przerwać uczestnictwo w nim i przejść na przykład na inną stronę www lub po prostu wyłączyć komputer. Widz, współkreując cyfrowe dzieło, nawiązuje jednocześnie szereg kontaktów z innymi zaangażowanymi w nie osobami, wymienia się opiniami na temat spektaklu i pomysłów innych osób siedzących przed monitorami komputerów. Każda ingerencja w całość wirtualnego spektaklu może spotkać się z natychmiastową reakcją zwrotną, zostać skomentowana, sam autor owej ingerencji zaś pozostaje anonimowy. Ci natomiast, którzy z racji wieku czy przekonań niechętnie wchodzą w kontakt z narzędziami najnowszych technologii cyfrowych i którzy oczekują od teatru pełnego przeżycia związanego ze spektaklem na poziomie interaktywności poznawczej, propozycję Passiniego zapewne odrzucą. Dlatego najprawdopodobniej teatr wirtualny, pomimo wielości możliwości, które daje swoim odbiorcom, istnieć będzie obok teatru z tradycyjnym podziałem na scenę i widownię, nie zaś zamiast niego.

³¹ D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2010, s. 85–87.

Summary

Selected aspects of the perception of contemporary theatre arts. From cognitive interaction to meta-interaction

The main problem in this essay concerns the perception of the latest theatre arts, which are using multimedia, digital techniques. More importantly is that some of them are taking place in the Internet area. The looker-on of the spectacle may only watch the play or tamper with it, eventually may become the co-author of the spectacle.

Erich Zimmerman had codified four kind of interactivity and his theory is consulted to describe varying degrees of interaction with the latest theatre arts. He signalized the cognitive interaction, which involves the mental operations, the second interaction (functional interaction) regards to the level of art, the third interaction (explicit interaction) is connected to non-linear artworks, the last type of interaction is meta-interaction which involves every arts using several kind of media.

This essay is also the attempt to answer the question about the frontiers of the theatre arts in our world dominated by digital techniques.