

Agnieszka Iwaszkiewicz

neTTheatre : na styku cyberświata i rzeczywistości : czyli antropologiczne rozważania o możliwościach internetowej przestrzeni w kontekście działań teatralnych

Barbarzyńca : pismo Koła Naukowego Etnologów UJ 13(3), 9-19

2008

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.



neTTheatre.

Na styku cyberświata i rzeczywistości,

czyli antropologiczne rozważania o możliwościach internetowej przestrzeni
w kontekście działań teatralnych

Agnieszka
Iwaszkiewicz

ur. w 1980 r. Doktorantka trzeciego roku etnologii w IEiAK UŁ. Ukończyła Podyplomowe Studium Polityka i Kultura Krajów Azji i Afryki w PAN w Warszawie. Kilkakrotna stypendystka uniwersytetów w Niemczech i we Francji. Współtwórczyni Fundacji „Etnoinspiracje”. Interesuje się głównie antropologią współczesności, antropologią miasta, performatyką (zwłaszcza teatrem i tańcem). Wielbicielka podróży i muzyki etnicznej.

Rozwój, w wielowymiarowym sensie, od duchowości, intelektu aż po naukę, technologię to stymulator sztuki wszelakiej. Implikuje on poszukiwania miejsca, a przede wszystkim formy i treści przekazu teatru we współczesności. Moje zainteresowania koncentrują się głównie wokół działań teatru awangardy, czy inaczej alternatywnego¹, który najogólniej można zdefiniować jako teatr istniejący obok teatru „dominującego”, stanowiący jego istotne dopełnienie². Choć teatr alternatywny nie jest już jednolitym zjawiskiem, to „nadal pozostaje czymś »więcej niż teatr«”³.

To sformułowanie A. Jawłowskiej jest dla prezentowanych refleksji punktem znaczącym: od publikacji książki na ten temat upłynęło wszak przeszło ćwierć wieku, trzeba więc zapytać, co dziś oznacza cytowane „więcej niż teatr”⁴? Jakie wyzwania w XXI wieku muszą podjąć przedstawiciele nurtu nazywanego przez Eugenia Barbę „trzecim teatrem”⁵?

„Tylko wysiłek przekroczenia tego, co oczywiste, pozwala poza potoczne oczywistości wykroczyć, a na tej jedynie drodze dokonuje się wzbogacenie kultury. (...) Albowiem losem poetów przeklętych jest mówić »nie« światu i żądać spełnienia tego, co spełnić się nie da, aby w ogóle w świecie kultury jakikolwiek ruch się dokonał”⁶,

piisał A. Mencwel o wizjach A. Artauda dotyczących teatru. Przekroczenie czy też kulturalna i teatralna rewolucja miały, zdaniem francuskiego twórcy, objawić się poprzez dotarcie do istoty

teatru, co miał umożliwiać powrót do jego początku, czyli poszukiwanie historycznych form ujawniających tę istotę w stanie stosunkowo czystym⁷. Teatr, co wynika z jego historycznej genezy, powinien być religijny – możliwość takiego spełnienia upatrywał Artaud w nowoczesnych rytuałach⁸. Inspiracji do odnalezienia sposobu jego powołania w takiej właśnie formie szukał podczas podróży do Indian Tarahumara, gdyż uważał, że tubylcze kultury, wciąż jeszcze archaiczne, zdolne są ożywić mity, które jego zdaniem w Europie dawno już wymarły⁹. Lata 70. i 80. XX wieku to, jeśli użyć określenia L. Kolankiewicza, „teatr zarażony etnologią”. Grotowski, Barba, Brook udają się ze swymi teatrami na wyprawy pozaeuropejskie¹⁰, aby poznawać rytuały, w których przetrwały jeszcze ślady teatru źródeł¹¹.

Stowarzyszenie Teatralne „Chorea”, o którego projekcie chciałabym napisać, także prowadzi terenowe ekspedycje artystyczno-badawcze, ale nie one stanowią główny przedmiot rozważań. Być może kategoria postępu, zwłaszcza w sztuce, budzi poważne zastrzeżenia wielu osób. Jednak – czy to akceptujemy, czy nie – rozwój technologiczny obliguje do przyjęcia jakiejś strategii, stanowiska w działaniach na polu sztuki. W świecie wszechobecnej globalizacji jest to dla twórców zadanie wymagające i ryzykowne, ponieważ grozi zagubieniem własnej tożsamości artystycznej. Nowe media i teatr – sprzeczność czy przepis na udaną symbiozę?

Fabryka Sztuki w Łodzi, 6 maja 2008 roku, wtorek, początek: godzina 18, spotkanie pod

¹ To pojęcie ewoluowało po okresie transformacji ustrojowej Polski i nie jest już rozumiane jednoznacznie, jak było przed rokiem 1989. Zob.: M. Gołaczyńska, *Mozaika współczesności. Teatr alternatywny w Polsce po roku 1989*, WUWr, Wrocław 2002, s. 28–40.

² *Ibid.*, s. 39.

³ *Ibid.*, s. 152.

⁴ Za: *Ibid.*

⁵ A. Mikulska, *Odszukiwanie zapomnianych form: Węgałty*, [w:] M. Sugiera (red.), *W stronę rytuału*.

Od Yeatsa do Węgałty, Księgarnia Akademicka, Kraków 1999, s. 223–224.

⁶ Za: L. Kolankiewicz, *Święty Artaud*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2001, s. 234.

⁷ *Ibid.*, s. 233–234.

⁸ L. Kolankiewicz, *Teatr zarażony etnologią*, „Polska Sztuka Ludowa. Konteksty” 1991, nr 3–4, s. 19.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ L. Kolankiewicz, *Święty...*, s. 235.

¹¹ L. Kolankiewicz, *Teatr zarażony...*, s. 21.

hasłem *Teatr w sieci powiązań*. Doświadczenie dyskusji, po której wrażeń nie sposób nie utrwalić, zwłaszcza w kontekście postawionego wyżej pytania. Kilka godzin rozmów dotyczących projektu *Teatr w Internecie*, zainaugurowanego 15 grudnia 2007 roku spektaklem *Odpooczywanie* według Stanisława Wyspiańskiego, który stworzyli reżyser Paweł Passini i Stowarzyszenie Teatralne „Chorea” Tomasza Rodowicza. Srebrna Góra w Kotlinie Kłodzkiej to miejscowość, gdzie dawny kościół protestancki, który w swej historii był nawet domem publicznym, został zaadaptowany na teatr. W jego wnętrzu dokonano zmian konstrukcyjnych, usunięto filary podtrzymujące strop, pogłębiono salę, zamontowano profesjonalną podłogę taneczną¹². Miasteczko, jak mówi Passini, jest posiadaczem łączy, które zapewniają transmisję wydarzeń z jedynie sekundowym opóźnieniem.

Wydawać by się mogło, że teatr w Internecie to nic takiego, skoro relacje telewizyjne czy koncerty również są emitowane za pośrednictwem sieci. Otóż idea teatru zakłada nie tylko granie „na żywo”, ale także nawiązywanie kontaktu z widzem, podkreślane zwłaszcza w teatrach alternatywnych, gdzie unika się wyraźnego podziału na aktorów i publiczność, a ową granicę próbuje się niwelować poprzez różnego rodzaju interakcje, współuczestniczenie widzów w sztuce.

Czy jednak teatr w Internecie nie traci swojego wyrazu? Intrygująco brzmi relacja pomysłodawcy przedsięwzięcia o tym, jak owa kontaminacja sztuki i technologii może rozwijać, a wręcz stymulować pracę artystyczną. Nie tylko bowiem można oglądać to, co dzieje się na scenie, ale znajdując się nawet tysiące kilometrów od wydarzenia – zaznaczyć swą obecność poprzez zapisy, komentarze na czacie emitowane bezpośrednio podczas przedstawienia. I tak jak w antropologii tworzenie światów możliwych w celu ich badania¹³ uważam za zbędne, tak w sztuce zgoda na równoległe współistnienie rzeczywistości wirtualnych, poprzez które mogą wyrażać się internauci, jest już ciekawym zjawiskiem zarówno pod względem reagowania na „teatralne dzianie się” w rzeczywistości, jak i uczestniczenia w spektaklu oraz obserwowania procesu twórczego. Także z perspektywy antropologa ów fenomen wydaje się interesujący, gdyż badacz w trakcie takiego spektaklu ma szansę „podglądania” bądź nawet uczestniczenia w procesie zawiązywania się *communitas* pomiędzy widzami-internautami.

Otworzenie dostępu do partycypowania w przedstawieniu poprzez ekspresję w przestrzeni wirtualnej może być także czynnikiem prowokującym biorących udział w czacie do wpisywania treści obraźliwych, wulgaryzmów czy do wklejania reklam. Okazuje się jednak, że gdy w czasie jednej

¹² Na podstawie informacji umieszczonych w folderze Stowarzyszenia Teatralnego „Chorea”.

¹³ Alvin Plantinga rozumie świat możliwy jako „sposób, w jaki rzeczy mogłyby być (...), możliwy stan rzeczy pewnego rodzaju”, [w:] J. Zajdel, *Film w uniwersum światów możliwych*, Szumacher, Kielce 2002, s. 34. Antropologia światów możliwych implikuje pytanie o cel naszej dyscypliny: czy jej zadaniem jest interpretacja rzeczywistości, czy też raczej postulowanie rzeczywistości – tworzenie jej projektów? (na podstawie niepublikowanej pracy A. Iwaszkiewicz, M. Kępa, K. Wódczyńska, P. Rutowicz, *Antropologia światów możliwych*). Burszta i Kuligowski za Appaduraim twierdzą, że wyobraźnia staje się terenem penetracji badawczych dla etnologów

i jest ona pryncypalną platformą dla naszych działań, a nie ucieczką od tzw. konkretności, [w:] WJ. Burszta, W. Kuligowski, *Dlaczego łościotrup nie ustaje*, Sic!, Warszawa 1999, s. 39. Kwestią kontrowersyjną nie jest oczywiście badanie wyobrażeń naszych rozmówców czy fikcji literackich, lecz to, czy sam antropolog powinien kreować w swej wyobraźni świat, który będzie następnie podlegał jego własnej analizie i interpretacji. Czy nie jest to bowiem zbyt daleko posunięta samorefleksyjność na temat sztucznie wytworzonej rzeczywistości? I czemu miałyby służyć? Samopoznaniu? Czy wskazane jest łączenie roli kreatora światów możliwych i interpretatora owego zjawiska? Zob. też M. Brocki, *Antropologia. Literatura – Dialog – Przekład*, WUWr, Wrocław 2008.



FOT. JAKUB DZIEDZIC

z transmisji z krakowskiego teatru Łaźnia Nowa pojawił się ktoś, kto przysyłał na czacie reklamy, sami internauci dokonali oceniania, blokując mu ich umieszczanie. Niespodziewane reakcje widza są przecież wpisane chociażby w działalność teatrów ulicznych. Trzeba jednak przyznać, że Internet potencjalnie wyzwala więcej możliwości do niczym niepohamowanego wypowiedzenia się, gdyż widz uczestniczący w czacie może pozostać anonimowy, ukrywając się za *nickiem*, i z pewnością jest mu łatwiej oceniać trwający spektakl, niż gdyby miał to zrobić w bezpośredniej konfrontacji z jego twórcami (czy nawet pozostałą widownią) w rzeczywistości.

Kolejną innowacją ma się stać wprowadzenie technologicznych rozwiązań, umożliwiających bezpośrednio, zdalne sterowanie aktorami oraz

przekładanie ruchu na dźwięk i jego wspólne tworzenie. Powstał również pomysł projektu artystycznego, w którym wzięłyby udział także osoby niepełnosprawne. Po zastosowaniu technik informatycznych ruch przetransponowany na animację 3D umożliwi „przełożenie” ciała pełnosprawnego tancerza na niepełnosprawnego, symulując obraz sprawnego fizycznie aktora. Ten eksperyment pozwoli niepełnosprawnym na wykroczenie, podczas kreacji roli, poza ograniczające ich fizycznie bariery własnego ciała. Będą oni mogli w ten sposób zagrać sceny, których nie udałoby się im w pełni przedstawić bez użycia technik informatycznych. Passini wyjaśnia, że nie jest to żadna próba terapii, jedynie wykorzystanie umiejętności i nowoczesnych, dostępnych już technologii. Z kolei czujniki

zamontowane na ciele pełnosprawnego aktora pomogą w podkreśleniu jego wyrazistości. Błędne byłoby odczytywanie tych działań w świetle charakterystycznego dla popkultury dążenia do udoskonalania ciała. W tym przypadku bowiem istotą nie jest dorównanie kanonowi piękna czy standardom sprawnościowym, lecz wykorzystanie, a może wręcz „uwolnienie” (dzięki zastosowaniu technologii) fizycznego potencjału aktora w jego penetracjach twórczych.

Projekt *Teatr w Internecie* to także poszukiwanie sposobów nowej eksploracji przestrzeni teatralnej. Jest ona przecież nie tylko tłem, ale często nadaje spektaklowi charakter, gdyż „pomaga” wykreować przed widzem inną rzeczywistość, czyni z danej przestrzeni miejsce „dziania się” akcji sztuki. Zdarza się to zwłaszcza wtedy, kiedy porzuca się klasyczną scenę na rzecz chociażby fragmentów miasta (takich jak np. ulice, podwórka, osiedla itd.)¹⁴ czy innych plenerów, gdzie może stać się ona nawet bohaterem snutej opowieści. „Idea autentycznego spotkania przyświecała opuszczeniu przez twórców miejsc skonwencjonalizowanych, zawłaszczonych i poszukiwaniom nowej przestrzeni dla teatru”¹⁵.

Istotne jest, by mieć świadomość, że także przestrzenie „nieteatralne” mogą współcześnie tracić na znaczeniu, a często bywają nawet formą uprzemysłowionej rozrywki¹⁶. J. Ostrowska konstatuje, że

„gdybyśmy przez zmianę miejsca prezentacji spektaklu chcieli szukać „nowych przestrzeni kultury”, stoimy mniej więcej w tym samym miejscu co wiek temu”¹⁷.

Mimo to sądzę, że wkroczenie akurat w cyberprzestrzeń to *novum* dla teatralnych poszukiwań. Tego rodzaju przestrzeni widowiska doświadcza się inaczej, gdyż aktor musi nie tylko grać tak, by być widocznym na ekranie komputera, ale przede wszystkim powinien być niezwykle czujny, aby móc odpowiadać na ewentualne sygnały widzów przekazywane również drogą wirtualną (poprzez czat).

Można się zastanawiać, czy tego typu przedsięwzięcie jest tylko efektem globalizacji, czy też reakcją na nią, co w moim mniemaniu wydaje się trafniejsze. Co prawda wpisuje się ono poniekąd w konsumencki model bycia¹⁸, gdyż spektakl można obejrzeć bez konieczności opuszczania własnego mieszkania i zarazem w każdym miejscu, gdzie ma się dostęp do komputera bądź telefonu podłączonego do sieci internetowej. Nie jest to jednak bezustanna transmisja wszystkiego, co dzieje się w sali w Srebrnej Górze – internauci mogą obserwować przedstawienia, konkretne wydarzenia, a nie podglądać aktorów jak w komercyjnych programach telewizyjnych. Transpozycja przestrzeni teatralnej dotyczy głównie widowni, która w tym wypadku nie jest ograniczona pojemnością sali czy widocznością (jak wtedy, gdy spektakl jest grany w plenerze), widzów może być nieskończenie wielu. Passini podaje, że podczas inauguracyjnej transmisji zarejestrowano szesnaście tysięcy numerów IP, co nawet może oznaczać jeszcze większą liczbę widzów. Podobno 3% odbiorców było mieszkańcami Chin. Wielokulturowość publiczności wpisuje się w kontekst globalizacji i jej wynalazków, jest eksperymentem na szeroką skalę, przekraczającą poprzez sztukę w Internecie wszelkie rzeczywiste granice i podziały. Jeszcze

¹⁴ Por. m.in.: J. Tyszką (red.), *Teatr w miejscach nieteatralnych*, Humaniora, Poznań 1998, E. Rybicka, *Teren miasto. Od spektaklu do działania w przestrzeni miejskiej*, „Kultura miasta. Miasto w kulturze”, 2008, nr 1, s. 109–117.

¹⁵ J. Ostrowska, *Teatr – ulica – plener. Pustka*, [w:] M. Gołaczyńska, I. Guszpit (red.), *Teatr – przestrzeń –*

ciało – dialog. Poszukiwania we współczesnym teatrze, WUWr, Wrocław 2000, s. 71.

¹⁶ *Ibid.*, s. 79.

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ Por. Z. Bauman, *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika*, PIW, Warszawa 2002, s. 92.

20 lat temu mało kto sobie wyobrażał, że artysta jest w stanie stworzyć spektakl, który mogą nie tylko oglądać w tym samym momencie w różnych strefach czasowych przedstawiciele wielu kultur, ale mogą w nim też jednocześnie uczestniczyć dzięki koegzystencji świata wirtualnego z rzeczywistym. Przyjmując stanowisko C. Geertza, aby wytłumaczyć społeczne formy ekspresji, trzeba pamiętać, że człowiek „zawieszony jest w sieciach znaczenia, które sam wytworzył, a kultura właśnie składa się z tych sieci”¹⁹. Internet staje się więc alternatywną rzeczywistością, kopalnią informacji nie zawsze prawdziwych, miejscem, gdzie można przybrać zupełnie inną osobowość i stać się członkiem jednej z wirtualnych społeczności²⁰. Można z jego pomocą np. zwiedzić muzeum, hodować wirtualną rybkę czy stworzyć wirtualny grób bliskiej osoby i stawiać na nim za opłatą wirtualne świece – spektrum działań jest teoretycznie nieograniczone. Cyberprzestrzeń to, jak twierdzi H. Rheingold, „niekończący się świat», dziedzina, o jakiej ludzkość mogła dotąd jedynie marzyć”²¹. Potrzeby rzeczywistej, dużej części społeczeństwa realizują się w świecie nierzeczywistym. Wygoda, samotność, permanentny brak czasu przy ciągle zwiększającym się tempie życia lub też rozleniwienie skłaniają do przebywania w różnych „republikach www”. Nie może więc dziwić, że i teatr szuka swego miejsca w internetowej przestrzeni.

T.H. Jenkins, pisząc o internetowej kulturze uczestnictwa, zauważył, że cyberprzestrzeń zapewnia większe spektrum odbioru oddolnej twórczości kulturalnej, gdzie każdy może brać udział w tworzeniu i obiegu kulturowych mitów²². Twórcy neTTheatre twierdzą, że nawiązują do tradycji Teatru Telewizji z czasów, kiedy

przedstawienia grane były przed kamerami na żywo²³. Sądzę jednak, że Internet znacznie przekracza tamtą formułę poprzez umożliwienie pewnego rodzaju czynnego udziału w spektaklu, jakim jest czat internautów, a w perspektywie wydawanie aktorom komend wpływających na ich grę, działania. Zmienia się percepcja przestrzeni teatralnej – realna dociera do nas poprzez wirtualny świat. Na stronie internetowej teatru znajdziemy następujący opis:

„neTTheatre to pierwszy teatr internetowy. nowe terytorium ekspresji. przestrzeń, w której nareszcie można oddychać. teatr nie dający się sprowadzić do podziału widownia/niewidownia. gdzie nie da rady upilnować widza, by nie nadawał (mówił). gdzie nie sposób upilnować aktora, żeby nie odbierał (słuchał).

teatr z założenia utapiany w gąszcz znaków, świadomy cyrkulacji komunikatów, eksperymentujący z tańcem danych, butoh kodów, encefalografem myśli, obecnością – współobecnością. poligon doświadczeń nowych mediów w teatrze. żywy teatr to taki, który dąży do spotkania ze swoim widzem. pragniemy wciągać odbiorcę, by na różne sposoby »mieszkał« w spektaklu. w wydarzeniach neTTheatre można uczestniczyć realnie oraz w czasie rzeczywistym w sieci internetowej i komórkowej. w najbliższej przyszłości chcemy umożliwić eksplorowanie w teatrze interaktywnych środków, takich jak wizualizator ludzkiego głosu, sterowanie na żywo aktorem, hologramy”²⁴.

Internet staje się więc nową przestrzenią do działań na polu współobecności w sztuce aktorów – inicjatorów przedsięwzięcia – i widzów włączanych w akcje teatralnego „dziania się”. To być

¹⁹ W. Kuligowski, *Antropologia współczesności. Wiele światów, jedno miejsce*, Universitas, Kraków 2007, s. 175.

²⁰ *Ibidem*, s. 147–157.

²¹ *Ibidem*, s. 152.

²² Za: R. Schechner, *Performatyka: wstęp*, Ośrodek Grotowskiego, Wrocław 2006, s. 304.

²³ Na podstawie informacji umieszczonych w folderze Stowarzyszenia Teatralnego „Chorea”.

²⁴ <http://www.nettheatre.pl/off-line.html>. Dla lepszej czytelności dodałam w tekście polskie znaki, zachowuję jednak pisownię małych liter.

może kolejny krok oswożenia teatru z instytucjonalnych murów. Uważam, że można odwołać się do pracy Grotowskiego, który nawoływał, by dla każdego typu widowiska szukać odpowiedniej dla niego relacji widz – aktor i na tej podstawie konstruować przestrzeń spektaklu²⁵.

„Widzów można również oddalić od aktorów, umieścić przykładowo jak gdyby za wysokim ogrodzeniem, spoza którego widać jedynie ich głowy (...); stamtąd z góry jakby w szczególności skrzywionej perspektywie śledzą aktorów niby zwierzęta na wybiegu w zoo; są jak obserwatorzy corridy, jak studenci medycyny, którzy przypatrują się operacji, jak wreszcie po prostu ci, którzy podglądają, a zatem a priori narzucają akcji sens moralnego wykroczenia. Aktorzy mogą (...) między widzami wznosić konstrukcje i wbudowywać je już nie w akcję, ale jakby w architekturę akcji, nadawać im sens wizualny albo poddawać ich ciśnieniu przestrzeni, jej zagęszczaniu się, ograniczaniu”²⁶.

Internet umożliwia właśnie owo wpisanie widza „w architekturę akcji”, choć może on przebywać fizycznie poza rzeczywistością, tzn. fizyczną przestrzenią, w której toczy się spektakl.

Zamiast biletu należy zalogować się na stronie internetowej teatru. Jeśli sprzęt komputerowy spełnia parametry wymagane do odbioru przedstawienia, spektakl powinien przebiegać bez zakłóceń. Współobecności widza przed komputerem i fizycznie na widowni nie ma sensu wartościować, porównywanie jest zbędne, gdyż ideą teatru internetowego nie jest zastępowanie teatru „na żywo”²⁷. Jednak ważną konstatacją

Pawła Passiniego było to, że dla twórcy istotne jest przecież, czy ktoś czeka na jego twórczą pracę, czy ma ją komu przekazać, a więc czy miasteczka lub nawet większe miasta nie zawsze taki komunikat wysyłają, niekoniecznie chcą uczestniczyć w proponowanych działaniach teatralnych.

Korzenie Stowarzyszenia Teatralnego „Chorea” wywodzą się z Ośrodka Praktyk Teatralnych „Gardzienice”, gdzie rozpoczęła się działalność Orkiestry Antycznej prowadzonej przez Tomasa Rodowicza i Macieja Rychłego oraz zespołu Tańców Labiryntu, prowadzonego przez Dorotę Porowską i Elżbietę Rojek. Te prace kontynuuje Chorea²⁸. Jak sami o sobie piszą, szukają „pomostu między kulturą antyczną a współczesnością”²⁹. Właśnie z takiej perspektywy – dialogu tradycji z nowoczesnością – należy patrzeć na projekt *Teatr w Internecie*. Uważam, że nie jest to wynik „makdonaldyzacji” środowiska artystycznego, lecz właśnie twórcza reakcja na wymogi konsumpcyjnego społeczeństwa oraz wspomniane wcześniej nowe wyzwanie dla pracy aktora w relacji z widzem i nowym medium. A. Gwóźdź zauważa, że hybrydyzacja kultury współczesnej w konsekwencji wywołuje powstawanie nowych porządków wyobraźni, które są kompilacją tradycyjnego myślenia figuratywnego, czyli symbolicznego, oraz formalnego, kalkulacyjnego, a więc także cyfrowego, co konstituuje nowy typ imaginacji³⁰. Można zatem podejrzewać, że nowo powstały u widzów rodzaj wyobraźni wymaga dostosowania środków artystycznego przekazu do potrzeb osób oglądających działania performatywne.

Ponadto, chociaż masowość odbioru widowisk emitowanych w Internecie mogłaby wyda-

²⁵ Za: R. Schechner, *op.cit.*, s. 294.

²⁶ *Ibid.*, s. 293.

²⁷ Zresztą trwający w Internecie spektakl odbywa się w sali teatralnej, w której może znajdować się widownia w jej „klasycznej formie”.

²⁸ Na podstawie informacji umieszczonych na stronie internetowej stowarzyszenia: <http://www.chorea.com.pl/chorea/index.html>

²⁹ Za pośrednictwem strony internetowej: <http://www.chorea.com.pl/chorea/index.html>

³⁰ I. Pluta, *Między przestrzeniami Videoartu. Kilka uwag o spektaklu Akt-orki*, [w:] M. Gołaczyńska, I. Guszpit (red.), *op.cit.*, s. 97–98.

wać się przejawem konsumpcji, w przypadku przedstawień neTTtheatre jest ona moim zdaniem atutem, gdyż wprawdzie docierają one do „mas”, lecz przekazywane w nich treści i sposób ich realizacji nie są osadzone w nurcie płytkiej, małowartościowej sztuki komercyjnej (kolekwalnie rzecz ujmując: rozpowszechniana jest jakość, a nie nijakość).

Poruszając kwestię teatru w Internecie, należy wspomnieć o innym przedsięwzięciu, jakie można było obejrzeć w 1997 roku, czyli o Desktop Theatre³¹, którego, jak pisze A. Jenik, środkiem produkcji stało się oprogramowanie do wideocztatu Palace³².

„Palace jest aplikacją dającą dostęp do sieci serwerów będących siedzibami poszczególnych «pałaców», wyznaczonych przez tapety o wielkości 512 na 384 piksele (ok. 152 na 114 mm), przedstawiające pokój, otwartą przestrzeń, planetę czy obcy wymiar. Każdy z podłączonych na żywo uczestników jest widoczny poprzez oznaczającą go ikonkę lub awatara. (...) Awatary można wypożyczać z tysięcy zbudowanych w tym celu pałaców, użytkownicy mogą je też projektować i budować samodzielnie. (...) Kultura pałaców jest dynamiczna, nieustannie zmienna i (...) w dużej mierze heterogeniczna. Istnieją popularne pałace «towarzyskie», mogące pomieścić równocześnie ponad dwustu użytkowników, pałace występku i pałace, których gospodarzami są *celebrities*, zespoły rockowe, programy telewizyjne i filmy. Są wreszcie setki pałaców prywatnych i edukacyjnych”³³.

Artystów z Desktop Theatre zaintrygował tkwiący w owym oprogramowaniu potencjał eks-



FOT. JAKUB DZIEDZIC

presji, ale zraził poziom pojawiających się rozmów i działań³⁴. Pragnąc wprowadzić ciekawszą interakcję, postanowili włączyć do gry zewnętrzną opowieść i opracowali własną wersję *Czekając na Godota* Becketta,³⁵ zatytułowaną *waitingforgodot.com*³⁶. Podczas spektaklu aktorzy wcielili się w role, przybierając wizualną postać za

w którym dodano obsadę i elementy improwizacji, [w:]
Za: *Ibidem*, s. 294.

³⁶ Fragment spektaklu można znaleźć na stronie internetowej: http://www.desktoptheater.org/~ajenic/desktoptheater_content/archive/plays/Godot/movies/godot_clip.mov

³¹ Strona internetowa Desktop Theatre: <http://www.desktoptheater.org/>

³² Za: R. Schechner, *op.cit.*, s. 294.

³³ Za: *Ibid.*

³⁴ Za: *Ibid.*

³⁵ *Ibid.*, s. 292. Kolejnym eksperymentem był INVISIBLE INTERLUDES I: Santaman's Harvest,



pomocą awatarów (podobnie jak publiczność), tekst pojawiał się w tzw. dymkach, usłyszeć można było również dźwięk podobny do „mowy” robota³⁷. W mojej opinii jest to transpozycja teatru w cyberprzestrzeń bazująca na interakcji z widownią, jednak zarówno widzowie, jak i aktorzy zamiast własnych możliwości ciała, spotykając się w wirtualnym świecie, wykorzystując awatary, którymi operują – grają. Natomiast projekt *Teatr w Internecie* to fenomen łączący w sobie

rzeczywistą grę aktorów z udziałem widzów poprzez komentarz czy dyspozycje przekazywane za pomocą sieci internetowej. W spektaklu aktorami są ludzie, nie awatary, co do mnie osobiście bardziej przemawia, gdyż nie gubi ducha teatru. Być może na owe „komputerowe ludziki” trzeba spojrzeć jak na marionetki, którymi poruszają twórcy postaci, bądź, jak sugeruje A. Jenik, maski, pod którymi ukrywają się aktorzy. Jenik opowiada o *INVISIBLE INTERLUDES I: Santaman's Harvest*:

„W najobszerniejszej i najstaranniej przygotowanej scenariuszowo scenie wzięło udział w sumie 11 aktorów występujących jednocześnie – w czterech sferach czasowych! (...) Wraz z naszymi awatarami (a nawet prymitywnymi dwuwymiarowymi obrazami, które znaleźliśmy w Pałacu) weszliśmy w przestrzeń psychiczną, w której staliśmy się własnymi maskami”³⁸.

Czy jest to nadal teatr? Z tego rodzaju przekroczenia pozostaje kanwa tekstu sztuki (gdyż jest on odpowiednio opracowany i przerobiony, tak by pasował do konkretnego środowiska odbiorców³⁹, a uczestnictwo internautów ma wpływ na przebieg poszczególnych scen), transmisja na żywo, role, improwizacja i interakcja z widzami, jednak wszystko to dzieje się w całkowicie sztucznym świecie. Uważam, że w przypadku Desktop Theatre można mówić o eksperymencie, dla którego konstrukcją natchnieniem był teatr. Powstaje pytanie o to, na ile transgresja może dotknąć teatru, by nie zatracić jego pierwotnej istoty, oraz o odwieczne i jakże subiektywne poszukiwanie tego, co stanowi tę istotę.

R. Schechner pisze o Desktop Theatre, że stawia on „pod znakiem zapytania wiele założeń na temat tego, czym jest teatr, jak się go odgrywa i kim są jego performerzy”⁴⁰. Sama Jenik zasta-

³⁷ S. Rosenberg, *Clicking for Godot*, za pośrednictwem strony internetowej: <http://archive.salon.com/21st/feature/1997/10/02godot.html>

³⁸ Za: R. Schechner, *op.cit.*, s. 295.

³⁹ Za: *Ibid.*

⁴⁰ *Ibid.*, s. 292.

nawia się, w jaki sposób można oddać wyraz dramatu, nie mając do dyspozycji ciała, głosu i wspólnej przestrzeni, ale także co potrafiłoby utrzymać uwagę widza na forum internetowym typu Palace⁴¹. Paradoksalnie, gdyby patrzeć na ciało aktora jako na narzędzie, taka transpozycja w wirtualność i ukrycie się za kostiumem-awatarem nie powinna przeszkadzać. Lalka, a awatary przecież można uznać za lalki w wirtualnym świecie, w historii teatru stanowiła już substytut aktora w iluzyjnym teatrze lalek, była też w teatrze alternatywnym znakiem plastycznym postaci scenicznej⁴². M. Maeterlinck, żyjący na przełomie XIX i XX wieku,

„uznał, że w teatralnej rzeczywistości aktor jest elementem najbardziej irytującym. (...) Zaproponował wprowadzenie na scenę postaci, które z jednej strony z racji swej materii są pozaczasowe, a z drugiej zaś nie będą miały osobowości mogącej przyćmić bohatera. Ale będąc poza życiem, muszą mieć siłę wyrazu niezbędną do upostaciowienia w teatrze iluzji życia. Dlatego zaproponował zastąpienie żywego aktora figurą woskową, upatrując w niej ponadludzką siłę”⁴³.

Także i sam Kantor fascynował się przecież sztucznymi tworam, o czym można się przekonać w manifeście *Teatr Śmierci*⁴⁴, ale nie pozbywał się aktora. Nadawał mu inny wyraz, przekształcał, w pewien sposób odczłowieczał poprzez strój, makijaż, czasem wpisanie w jego kostium lalki, jednak nie usuwał go całkowicie ze sceny odbywającej się sztuki⁴⁵. Eksperyment Desktop Theatre definitywnie pozbywa się fizycznego ciała aktora, zostaje ono zredukowane do graficznego znaku – awataru. Desktop Theatre osadzony jest w świecie popkultury, kojarzy mi się z grami kom-

puterowymi albo fabularnymi, w których gracz bierze również czynny i często kreatywny udział, lecz osadzenie tych działań w cyberprzestrzeni nie przywołuje raczej na myśl teatru, chyba że uczestnicy spotykają się w rzeczywistej przestrzeni, jak to czasami bywa na zlotach fanów RPG. Być może jest to kwestia „oswojenia” tego typu zjawiska – W.J. Burszta broni tezy, że

„kultura medialna, w tym zwłaszcza cyberrzeczywistość, stanowi realność samą w sobie. Nowe technologie wytwarzają samoreferencyjny system, rodzaj hipertekstu, który jest jednocześnie celem samym w sobie, jak i przeznaczeniem kultury ponowoczesnej. W ludzkim świecie dominować zaczyna przeto doświadczenie zapośredniczone przez media, a obecność fizyczna ustępuje miejsca teleobecności”⁴⁶.

W kontekście tych rozważań ważnym uzupełnieniem będą spostrzeżenia R.W. Kluszczyńskiego dotyczące relacji sztuki i nowych mediów.

„Sztuka interaktywnych mediów wydaje się najdoskonalszym przykładem nowego, dekonstrukcyjnego, postmodernistycznego pojmowania dzieła sztuki, jak również komunikowania artystycznego. Odrzucając tradycyjny dogmatyzm, nie buduje zamiast niego nowego schematu petryfikującego świat sztuki. (...) sztuka interaktywna odmitologizowała rolę artysty – demiurga, przypisując mu funkcję designera kontekstów dla odbiorczej kreacji. (...) Sztuka (...) nie jest już formą przedstawiania gotowego, skończonego i a priori danego świata. W cybersferze – jak ujął to Roy Ascott – konstruować sztukę to konstruować realność, konstruować systemy komunikacyjne cyberprzestrzeni,

⁴¹ Za: *Ibid.*, s. 294.

⁴² H. Jurkowski, *Lalki w rytuale*, [w:] L. Kolankiewicz (red.), *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, Warszawa 2005, s. 629.

⁴³ D. Łarionow, *Manekin – ciało w przestrzeni teatru*, [w:] M. Gołaczyńska, I. Guszpit (red.), *op.cit.*, s. 113.

⁴⁴ *Ibid.*, s. 115.

⁴⁵ *Ibid.*, s. 116.

⁴⁶ W. Kuligowski, *op.cit.*, s. 174.

wspierające nasze pragnienie wzmocnienia ludzkiej współpracy i interakcji w niekończącym się nigdy procesie konstruowania świata⁴⁷.

Zderzenie teatru i nowych mediów zaszczepiło odmienne podejście do aktora, jego roli i narzędzi pracy, ale także i do reżysera. Dyskusja na ten temat rozpoczęła się już w latach 80. XX wieku, kiedy pojawiła się sztuka Videoteatru. Eksperymenty teatru w Internecie są kontynuacją poszukiwania możliwości technologicznych i adaptacji ich do działań teatralnych. Jak pisze I. Pluta,

„od 1980 roku pionierski The Wooster Group wprowadza technikę wideo w swój teatralny charakter pisma. Co więcej, w *Brace Up!* (1992), swobodnej adaptacji *Trzech sióstr* Czechowa, część aktorów pojawia się w spektaklu wyłącznie za pośrednictwem zarejestrowanych wcześniej obrazów filmowych. W 1995 roku Robert Lepage wystawia kontrowersyjny *Elsynor* na podstawie *Hamleta*, będąc jedynym żywym aktorem tego spektaklu grającym wszystkie postaci dramatu. Zabieg ów staje się możliwy dzięki synchronizacji różnego rodzaju projekcji filmowych z żywym planem sceny”⁴⁸.

Nie sposób nie wspomnieć o Lothe Lachmann Videoteatr „Poza” powstałym w 1985 roku, którego założyciele swe poszukiwania nazywają teatrem elektronicznym bądź teatrem metatechniki⁴⁹. Na stronie internetowej Lothe Lachmann Videoteatr „Poza” można przeczytać:

„LLT »Poza« jest jedynym teatrem w Polsce łączącym żywy plan aktorski z planem monitorów, projekcji z rzutnika i kamer uzupełnionym cyfrową wirtuozerią komputerową. Dzięki na-

graniom powstającym w wielu miejscach świata (Włochy, Grecja, Egipt, Izrael) wprowadza do swojej intymnej, kameralnej przestrzeni (44 miejsca na widowni) udratyzowane i skorelowane obrazy, »lustra« innych czasoprzestrzeni, tworząc w ten sposób symbiozę między żywym aktorem a jego elektronicznym klonem; czasem spektaklu i czasami z »poza«, obrazem, muzyką, słowem, i wreszcie: NOWĄ TECHNIKĄ, a »STARĄ« SZTUKĄ”⁵⁰.

Teatr ten istnieje już ponad dwadzieścia lat. Współcześnie wykorzystanie technik multimedialnych w spektaklach nie budzi szczególnych kontrowersji, zwłaszcza jeśli obok aktorów obrazów wciąż występuje aktor człowiek. Co to oznacza dla kultury? Czy inny człowiek nie jest już wystarczającym partnerem do spotkania w działaniach teatralnych? A może to wpływ indywidualizmu, potrzeby kreacji, kiedy aktor wciela się wielokrotnie w różnorodne role i tworzy swoisty *patchwork* rzeczywistości, której jest przedstawicielem, i wirtualnych obrazów siebie samego?

Transformacja kultury zmusza do poszukiwań na rozmaitych frontach. Zaślubia z sobą przeciwstawne, wydawać by się mogło, przedsięwzięcia, których połączenia za kilka lat nie będą nikogo zadziwiać. neTTheatre to wyzwanie dla aktorów, którzy stają w konfrontacji ze sceną realną i tą przetransponowaną w cyberzeczywistość. Próba doświadczenia spotkania z widzem poprzez techniki internetowe. *Teatr w Internecie* to według mnie twórcza reakcja na współczesne oblicza kultury, alternatywa nie tylko dla samego żywego teatru, lecz także dla komercyjnych atrakcji, które są umieszczane w cyberprzestrzeni.

⁴⁷ R.W. Kluszczyński, *Film, wideo i multimedia – sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 29–30.

⁴⁸ I. Pluta, *op.cit.*, [w:] M. Gołaczyńska, I. Guszpit (red.), *op.cit.*, s. 98.

⁴⁹ Za: *Ibid.*

⁵⁰ Za stronę internetową <http://www.poza.q.pl/poza/vision.html>