didaskalia
gazeta teatralna

Z numeru: **Didaskalia 155**
Data wydania: luty 2020
DOI: 10.34762/0j13-y730
Źródło: https://didaskalia.pl/pl/artykul/publicznosc-w-wirtualnej-rzeczywistosci

/ Garbaczewski

Publiczność w wirtualnej rzeczywistości

Wiktoria Tabak | Uniwersytet Jagielloński

Abstract: Wiktoria Tabak. The Audience in Virtual Reality

The author outlines the development horizon for virtual reality and offers a multilevel analysis of *Nietota*, the first Polish production using virtual reality, staged in a repertory theatre by Krzysztof Garbaczewski in collaboration with the artistic collective Dream Adoption Society. Historical and theoretical reflections are complemented by a report of the empirical studies conducted in February 2019 at the Zygmunt Hübner Powszechny Theatre in Warsaw and an analysis of the reviews of that performance. The study group was comprised of spectators who attended *Nietota* then and volunteered to fill in the questionnaire.

Keywords: virtual reality; audience; Dream Adoption Society; Krzysztof Garbaczewski; Powszechny Theatre in Warsaw

1.

Nietota – zainspirowana powieścią Tadeusza Micińskiego – zrealizowana przez Krzysztofa Garbaczewskiego i kolektyw Dream Adoption Society[1] w Teatrze Powszechnym im. Zygmunta Hübnera w Warszawie jest, w moim odczuciu, spektaklem przełomowym przynajmniej z kilku względów. Twórcy

w *Nietocie* po raz pierwszy w Polsce wprowadzili do teatru instytucjonalnego technologię wirtualnej rzeczywistości (do przedstawienia stale obecnego w repertuarze, a nie granego wyłącznie podczas jednorazowego pokazu); umożliwili wystąpienie fizycznej i cyfrowej interakcji między performerami a publicznością oraz połączyli teatr iluzji z najnowszymi systemami komputerowymi. Wszystko to – jak czytamy w opisie – ma służyć „nie tyle przeniesieniu do innego świata, ile wykreowaniu współdzielonej przez wszystkich widzów, choć doznawanej przez każdego oddzielnie, prywatnie, rzeczywistości”[2].

Liczba osób mogących wziąć udział w pojedynczym przebiegu jest ograniczona liczbą VR-owego sprzętu, dlatego tuż przed pierwszymi pokazami dyrektorzy teatru zdecydowali o uruchomieniu sprzedaży dodatkowych wejściówek, których zakup nie gwarantował otrzymania gogli, a jedynie umożliwiał wejście na przedstawienie. Efektem tej decyzji było ukonstytuowanie się dwóch grup publiczności, sklasyfikowanych przeze mnie – na poziomie fizycznym – jako aktywnej oraz biernej. W pierwszej części *Nietoty* (podobnie jak w trzeciej) akcja rozgrywała się w świecie rzeczywistym, więc typ biletu nie miał znaczenia, natomiast w wirtualnym fragmencie pozycje dwóch zbiorowości zdecydowanie się od siebie oddalały i różniły pod względem percypowanego otoczenia. Gdy jedni eksplorowali komputerowo wygenerowane przestrzenie, inni przyglądali się im, siedząc pod ścianą. Należy jednak zaznaczyć, że sytuacja ta uległa zmianie, gdyż *Nietota* jest stale grana, przez co zakup biletu uprawniającego do pełnego udziału stał się łatwiejszy.

Zdecydowałam się uwzględnić w tej analizie specyfikę pierwszych pokazów, ponieważ staram się spojrzeć na ten projekt z różnych poziomów, rozpatrując przy tym kontekst i uwarunkowania instytucjonalne oraz relacje

zachodzące między twórcami, performansem a widzami. Historyczno-teoretyczne rozważania uzupełniam raportem z badań empirycznych, jakie przeprowadziłam w lutym 2019 roku. Spektakl oglądałam kilkakrotnie na żywo – jako czynna i bierna widzka – a także wiele razy na nagraniu udostępnionym mi przez teatr.

2.

Chociaż wirtualna rzeczywistość jest ciągle eksperymentalną i nieustannie rozbudowywaną dziedziną technologii komputerowej, to niektórzy badacze zapowiedzi jej powstania dopatrują się już w XIX-wiecznych panoramicznych obrazach[3] (a nawet wcześniej), które za pomocą iluzji optycznej miały wytwarzać u oglądających poczucie przenikania do ich wnętrza (zob.: Virtual Reality Society, b.d.). Dlatego też postanowiłam wyodrębnić cztery okresy rozwoju tego medium. Nie jest to oficjalnie obowiązująca periodyzacja, ale autorska próba uporządkowania wybranych przeze mnie wydarzeń na horyzoncie przemian.

Pierwszy etap, „wstępny", miał na celu przygotowanie gruntu pod nadejście systemu, który mógłby umożliwić coraz intensywniejsze zanurzanie człowieka w iluzji. Jako przykład – oprócz wskazanych wyżej panoram – można podać XVII-wieczną magiczną latarnię (*laterna magica*) wynalezioną przez Athanasiusa Kirchera i Christiaana Huygensa. Urządzenie[4] to (zaopatrzone w soczewkę i źródło światła) transmitowało na ścianę obrazy ze szklanych przezroczy (zob.: Cudworth, 2014). Dwa wieki później magiczną latarnię wykorzystał, a także udoskonalił, Étienne-Gaspard Robert (Robertson) w swoich paryskich fantasmagorycznych spektaklach, w których pokazywano widzom zwizualizowane postaci polityków, potworów czy zjaw. Doświadczenie uczestnictwa w tego rodzaju przedsięwzięciach okazało się

tak silne afektywnie, że niektórzy odbiorcy mieli problem z odróżnieniem teatru od rzeczywistości, co – jak relacjonuje jeden ze świadków – sprawiło, że policja tymczasowo zawiesiła postępowanie w sprawie Robertsona, wierząc, że przywrócił on do życia Ludwika XVI (zob.: tamże). Warte odnotowania są również stereoskopowe zdjęcia umożliwiające połączenie w mózgu dwuwymiarowych obrazów, przeznaczonych dla lewego i prawego oka, w jedno zdjęcie trójwymiarowe, pozwalające dostrzec przestrzenną głębię (zob.: Virtual Reality Society, b.d.). Część narzędzi wykorzystywanych przy projektowaniu obrazowania stereoskopowego w zmodyfikowanej formule używana jest do tej pory w niskobudżetowych projektach, takich choćby jak platforma do wirtualnej rzeczywistości Google Cardboard. Nie bez znaczenia dla zmiany percepcji wydają się takie wydarzenia jak: wynalezienie przez Louisa Daguerre'a dagerotypu w 1839 roku, zapoczątkowanie – przez pierwszą na świecie komercyjną wytwórnię filmową „Black Maria" – produkcji dwudziestosekundowych filmów czy opatentowanie przez braci Lumière kinematografu w 1895 roku (zob.: Manovich, 2006).

Drugi, „początkowy", etap rozpoczął się w roku 1929, gdy Edward Link skonstruował program do symulacji lotów, wykorzystywany podczas stacjonarnych treningów przyszłych pilotów. Był to jeden z pierwszych projektów, w którym środowisko syntetyczne odzwierciedlało realne w stosunku 1:1 (zob.: Craig, Sherman, 2003, s. 26). Historycy wirtualnej rzeczywistości często przywołują również rok 1962 i powstałe wówczas urządzanie o nazwie Sensorama. Zaprojektowana przez Mortona Heilinga (wyrosłego na gruncie filmowym, marzącego o umożliwieniu odbiorcom „bycia wewnątrz" filmu – zob.: The Franklin Institute, b.d.) maszyna składała się z siedzenia oraz sześciennego pudełka, wypełnionego z czterech stron ekranem, na którym wyświetlano zapis wideo, np. z przejażdżki motocyklem.

Sensorama angażowała zmysły węchu poprzez wydzielanie zapachu spalin; wzroku – dzięki obserwacji rzeczywistej, sfilmowanej drogi; słuchu – wskutek emitowanych dźwięków silnika; dotyku – w związku z wibrującym siedziskiem (zob.: tamże). Multisensoryczność tego doświadczenia wiązała się bezpośrednio z prymarną cechą późniejszej wirtualnej rzeczywistości, czyli z immersyjnością. W 1965 roku Ivan Sutherland podczas prelekcji na Kongresie Międzynarodowej Federacji Przetwarzania Informacji przedstawił koncepcję Ultimate Display. W swoim wystąpieniu poruszył ważną, z perspektywy badań nad nową technologią, kwestię wyświetlacza, który, według niego, powinien angażować również inne zmysły poza wzrokiem (zob.: Federick, b.d.). Trzy lata później ten sam Sutherland, razem z Bobem Sproullem, opracował system wyświetlaczy montowanych na głowie (Head-Mounted Display, HMD)[5] wykorzystywanych do symulacji – choć w nieco zmienionej formie – również dzisiaj (zob.: Lambo, b.d.). Przełomowe w myśleniu o relacjach człowieka z maszyną (na gruncie sztuki) okazały się także instalacje Myrona Kruegera, którego uznaje się za pioniera sztuki interaktywnej i rzeczywistości wirtualnej, choć sam artysta swoje działania wymiennie określał terminami „sztucznej rzeczywistości" lub „środowisk responsywnych" (za: Pisarski, b.d.). Najsłynniejszą jego instalacją pozostaje do dziś *Videoplace* – prezentowane po raz pierwszy w Muzeum Sztuki w Milwaukee w 1975 roku. Celem *Videoplace* nie było jedynie stworzenie interaktywnego dzieła sztuki, ale przekształcenie ludzkiego interfejsu, tak aby system postrzegał ruchy ciał użytkowników, a nie otrzymywał polecenia od nich za pośrednictwem tradycyjnych urządzeń wejściowych (zob.: tamże). Zwiedzający zostali skonfrontowani z własnymi graficznymi obrazami wyświetlanymi na ścianie w czasie rzeczywistym – wszystkie projekcje były odpowiedzią na ich czynności w zamkniętej przestrzeni ekspozycyjnej. Dla Kruegera ważna była relacja między działaniem i reakcją, co pośrednio

przełożyło się na jego rozumienie roli artysty jako kogoś projektującego ciąg możliwości (a nie jedynie tworzącego formalne dzieło sztuki), które publiczność może przetwarzać. W tym samym roku Dan Sandin zaprezentował światu kontroler w postaci rękawicy, pozwalający na interakcje użytkownika z wirtualnymi przedmiotami (zob.: Michalik, b.d.). A dwa lata później badacze z Massachusetts Institute of Technology (MIT) stworzyli Aspen Movie Map (prototyp Google Street View) umożliwiający użytkownikom cyfrową wędrówkę po mieście Aspen w Kolorado. Program wykorzystywał zdjęcia zrobione w samochodzie jadącym przez miasto (Barnard, 2019). Aspen Movie Map nie pozwalało na interaktywne zwiedzanie, ale było zaprogramowane w pierwszoosobowej perspektywie, dzięki czemu odbiorca mógł poczuć się tak, jakby sam przebywał w oglądanym miejscu[6]. W 1979 roku Eric Howlett opracował Large Expanse, Extra Perspective (LEEP) – system optyczny, który został przeprojektowany na użytek NASA w 1985 roku i nadal jest podstawą większości zestawów sprzętu do wirtualnej rzeczywistości (Lambo, b.d.).

Trzeci etap, „rozwoju", rozpoczął się w 1987 roku, gdy Jaron Lanier po raz pierwszy publicznie użył terminu „wirtualna rzeczywistość". Lanier był także założycielem firmy Visual Programming Languages (VPL), produkującej sprzęt do wirtualnej rzeczywistości, w tym haptyczne Data gloves i wyświetlacze z głowicą EyePhone (zob.: tamże) – w swojej firmie, wraz z zespołem współpracowników, stworzył prototypy awatarów (zob.: Lanier, b.d.). W 1991 roku powstał pierwszy projekt wirtualnego środowiska (CAVE), składający się z umieszczonego pośrodku wyciemnionego pomieszczenia sześcianu, w którym każda ze ścian była ekranem odbijającym trójwymiarowe projekcje (zob.: Rouse, b.d.). Użytkownik otrzymywał wyświetlacz Head-Up Display, zestaw słuchawkowy oraz urządzenia wejściowe, pozwalające na wchodzenie w interakcje z programem.

Następnie, dzięki czujnikom ruchu zamontowanym w ścianach, śledzącym w czasie rzeczywistym jego pozycję, mógł poruszać się po obrazach i przyglądać się im pod różnymi kątami (tamże). W tym samym momencie Virtuality Group uruchomiła automaty do gier zręcznościowych – pierwszy masowo produkowany system rozrywki VR (Barnard, 2019). W 1997 roku badacze z Georgia Tech i Emory University wykorzystali technologię wirtualnej rzeczywistości do stworzenia scenariuszy stref wojennych (znanych jako *Virtual Vietnam*)[7] dla weteranów, u których stwierdzono zespół stresu pourazowego (zob.: Rothbaum, Hodges, Alarcon, Ready, Graap, 1999). Faza ta miała przebieg sinusoidalny – początkowe zachłyśnięcie się nową technologią nie uchroniło wirtualnej rzeczywistości przed gwałtownym kryzysem i niemal całkowitym zniknięciem z rynku.

Czwarty etap, „innowacji i eksploatacji", rozpoczął się w latach dwutysięcznych. Okres ten charakteryzuje nieustanne zwiększanie możliwości systemu, poszerzanie dotychczasowego grona konsumentów, a także praktyczne wykorzystywanie VR-u w różnych dziedzinach, zarówno rozrywkowych, jak i naukowych (medycyna, marketing, ekonomia itd.). W 2007 roku wprowadzono na rynek Google Street View. Trzy lata później Palmer Luckey stworzył prototyp Oculusa Rifta – słynnego zestawu sprzętu do VR, który w 2014 roku zakupił Facebook. Wiosną ubiegłego roku na rynku pojawił się Oculus Rift S z wmontowanym systemem śledzenia (zob.: Połowianiuk, 2019), jak również Oculus Quest – pierwszy bezprzewodowy zestaw typu *all-in-one*, z pozycjonowanymi kontrolerami, grą *Star Wars* oraz profesjonalną kamerą 3D/360°, stworzoną przy współpracy z Facebookiem i RED (zob.: Mathur, 2018). W goglach tych zastosowano technologię Insight, opierającą się na czterech wbudowanych sensorach, określających „pozycję użytkownika bez konieczności stosowania dodatkowych czujników" (Kulik, 2019).

3.

Michael Heim wyróżnił trzy kluczowe warunki (3xI), jakie, według niego, powinna spełniać technologia wirtualnej rzeczywistości: immersyjność (*immersion*), czyli zanurzenie zmysłów w takim stopniu, by człowiek mógł poczuć się tak, jakby został przeniesiony w inne miejsce; interaktywność (*interactivity*), czyli reagowanie urządzenia na zachowania odbiorcy w realnym czasie; intensywność informacji (*information intensity*), która ma wspierać immersję i interaktywność, a także umożliwić aktualizacje danych w odpowiednio szybkim tempie, bez zauważalnych opóźnień (por.: Heim, 1998, s. 7, 221). William Sherman i Alan Craig poszerzają nieco te rozpoznania, wymieniając cztery (po części zbieżne z opisanymi przez Heima) wyróżniki, za pomocą których możemy identyfikować to medium: wirtualny świat (*virtual world*), immersja (*immersion*), sensoryczne sprzężenie zwrotne (*sensory feedback*) oraz interaktywność (*interactivity*) (Craig, Sherman, 2003, s. 31). Wirtualny świat jest, w ich rozumieniu, porządkiem wyobrażeniowym, który sam w sobie niekoniecznie musi być VR-em, ale jest potrzebny do powstania komputerowych systemów opartych na symulacji. Immersja rozbita została przez Shermana i Craiga na dwie podkategorie: immersyjność fizyczną (odczuwanie syntetycznych bodźców dzięki zastosowaniu technologii w realnym ciele) oraz immersyjność zmysłową (stan głębokiego, multisensorycznego zanurzenia, na granicy świadomości). Sensoryczne sprzężenie zwrotne natomiast, według tych badaczy, „pozwala uczestnikom na wybór punktu widzenia poprzez pozycjonowanie ich ciał i wpływanie na wydarzenia w świecie wirtualnym” (tamże, s. 32-36).

Czwartym i ostatnim elementem jest interaktywność, dająca złudzenie autentyczności dzięki dynamicznemu reagowaniu systemu na działania

użytkowników w określonym polu, a także umożliwiająca podejmowanie decyzji opartych na osobistych wyborach, co przekłada się na poczucie emocjonalnego zaangażowania. Badacze podkreślili także trzy podstawowe typy interakcji wewnątrz wirtualnej rzeczywistości: manipulację, nawigację i komunikację. Manipulacja pozwala użytkownikom modyfikować niektóre obiekty interfejsu, nawigacja umożliwia poruszanie się po cyfrowym świecie, a komunikacja dopuszcza nawiązywanie z innymi użytkownikami lub awatarami interakcji, która w sposób istotny może wpływać na kształt digitalnej rzeczywistości. W kontekście mojej późniejszej analizy ważne wydaje mi się uwzględnienie dodatkowego zróżnicowania rodzajów manipulacji na cztery formy (za: tamże, s. 286-293):

- Bezpośrednia kontrola użytkownika – polega na wchodzeniu w interakcje w świecie cyfrowym na takich samych zasadach, jakie obowiązują w świecie rzeczywistym. Przykład: poprzez zaciśnięcie pięści w geście złapania czegoś użytkownik na poziomie wirtualnym chwyta niematerialny przedmiot[8].
- Kontrola fizyczna – opiera się na urządzeniach, których w świecie realnym użytkownik może fizycznie dotknąć i otrzymać „haptyczne sprzężenie zwrotne". Do tego typu interakcji często wykorzystywane są urządzenia wejścia.
- Kontrola wirtualna – zachodzi wyłącznie w wirtualnym świecie, choć najczęściej wirtualne kontrolery są reprezentacjami rzeczywistych odpowiedników.
- Kontrola agenta – to wydawanie poleceń pośredniczącemu podmiotowi w świecie cyfrowym. Agentem może być zarówno inny użytkownik, jak kontrolowana komputerowo jednostka. Komunikacja z agentem może odbywać się za pomocą głosu, gestów lub dzięki pozostałym trzem typom manipulacji.

4.

Przed wejściem na *Nietotę* widzowie proszeni są przez pracownicę teatru o wybranie totemów (składających się z głośnika połączonego z gałązkami przymocowanymi do drewnianej podstawy), które staną się później ich przepustką do wirtualnej krainy. Sala teatralna jest pusta. Nie ma w niej ani krzeseł, ani żadnej scenografii, tak więc formalny podział na scenę i widownię nie istnieje. Z tego powodu – a także kilku innych, o których napiszę nieco później – skojarzyłam tę strategię z „estetyką nieobecności" Heinera Goebbelsa. Niemiecki twórca sztuk performatywnych, kompozytor i reżyser w książce *Przeciw Gesamtkunstwerk* przedstawił różne możliwe definicje tegoż pojęcia, wśród których pojawiały się następujące sformułowania: „puste centrum: w najprawdziwszym tego słowa znaczeniu"; „oddzielenie głosu od ciała wykonawcy" oraz, co wydaje mi się w kontekście spektaklu Garbaczewskiego najistotniejsze, „unikanie rzeczy, których oczekujemy; rzeczy, które widzieliśmy; rzeczy, które słyszeliśmy; rzeczy, które normalnie wykonuje się na scenie" (Goebbels, 2015, s. 211). Mam poczucie, że na pewnym poziomie twórcy *Nietoty*, świadomie lub nieświadomie, przechwytują i włączają w dramaturgię swojego przedstawienia niektóre z tych założeń.

Aktorzy czekają na publiczność tuż przy wejściu na Małą Scenę. Witają się z widzami, dopytują o ich samopoczucie, a także dają wyraz radości wynikającej z możliwości wspólnego przebywania w jednej przestrzeni. Tego rodzaju prolog może tworzyć wrażenie organizowania się wspólnoty wyzbytej hierarchiczności. Następnie odbiorcy znajdują swoje kawałki podłogi, a performerzy przystępują do prezentacji modułów choreograficznych, których wykonywanie ma umożliwić przemieszczanie się w cyfrowym świecie, i zachęcają publiczność do powtarzania tych ruchów. Niektórzy się

przełamują, próbując owe gesty markować; inni z dystansem (a nawet z lekkim przerażeniem) obserwują te poczynania. Jest to jednak dopiero partycypacyjna rozgrzewka, która uwydatnia opisywany przez Wojtka Ziemilskiego problem spektakli zakładających czynne uczestnictwo odbiorców, czyli ten niezręczny moment, gdy zamiast wyzwolenia aury intymności umożliwiającej aktywizację pojawia się uczucie dyskomfortu (Ziemilski, 2017, s. 34). Warto jednak podkreślić – choć wydać się to może oczywiste – że poziom zaangażowania różni się w zależności od konkretnego przebiegu i jest współmierny do wytwarzającej się między aktorami a widzami oraz widzami między sobą „autopojetycznej pętli feedbacku".

Umownie przyjęłam, że druga część *Nietoty* rozpoczyna się od rozdania publiczności sprzętu umożliwiającego zanurzenie w digitalnym świecie. W przypadku pierwszych pokazów niektórzy odbiorcy od tego momentu stawali się częścią aktywnej gry, a inni przyglądali się im, siedząc z boku, co wytworzyło specyficzny rodzaj teatru w teatrze. Na jednym z poziomów znajdowali się użytkownicy posiadający gogle do VR-u, którzy stawali się jednocześnie eksploratorami wirtualnej przestrzeni i performerami (dla niezapośredniczonych przez żadne medium aktorów oraz grupy biernych widzów). Ekspresja oraz indywidualna choreografia aktywnej części publiczności były zarazem substytutami wirtualnego spektaklu dla wyłączonej z VR-u grupy i nową jakością przedstawienia dla aktorów, którzy na kolejnym poziomie stawali się widzami, choć przez cały czas wypełniali powierzone im w scenariuszu funkcje, takie jak czytanie poszatkowanego tekstu czy kontrolowanie poziomu bezpieczeństwa podskakujących osób.

W konsekwencji ukształtowała się dwupoziomowa scena spektaklu (dwie symultaniczne przestrzenie gry) mająca jednak punkty wspólne, takie jak wytwarzająca się na bieżąco sfera audialna (głosy aktorów łączące się z

mniej lub bardziej świadomie wydawanymi przez aktywnych widzów dźwiękami oraz muzyką Jana Duszyńskiego) czy fizyczne zaczepki performerów, wzmagające uczucie dezorientacji u odbiorców, co wynika z zapośredniczenia przez cyfrowe medium. Podobne spiętrzenie uwydatniło się w porządku percepcyjnym. Rozszczepienie akcji na dwie rzeczywistości uniemożliwiło kompletne doświadczenie i ogarnięcie tego wydarzenia, ale jednocześnie pozwoliło włączyć widzów w przestrzeń performansu na nowych zasadach, także dzięki umożliwieniu im własnego dookreślania sensów rozgrywających się w kilku planach zdarzeń. Takie założenie wyjściowe zdaje się tworzyć – by znów powtórzyć za Goebbelsem – „relację opartą na modelu trójkąta, w którym teatralna identyfikacja zostaje zastąpiona przez niepewną konfrontację z pośredniczącym «trzecim», czymś, co prawdopodobnie można nazwać «innym»” (Goebbels, 2015, s. 214).

5.

Nad bezpieczeństwem podczas eksploracji komputerowych obszarów czuwają performerzy: odsuwają widzów od siebie, gdy tylko pojawia się ryzyko kolizji; prowadzą ich w wolne przestrzenie, dając możliwie najwięcej miejsca do ekspresji; informują, że gdyby komuś kręciło się w głowie, w każdej chwili może podnieść rękę, by uzyskać pomoc. Oprócz tego aktorzy zachodzą wybrane osoby od tyłu bądź z boku, zaczepiają je, łaskoczą, głaszczą, wzmagając tym samym, już i tak konfundujące, poczucie przebywania w dwóch światach jednocześnie. Spersonifikowane awatary performerów są widoczne w cyfrowej rzeczywistości i mogą wchodzić w podstawowe interakcje z awatarami odbiorców. Występujący nie mają na sobie sprzętu do VR-u; ich uwaga skupia się na fizycznej rzeczywistości, a nie dzieli pomiędzy dwa światy, ponadto mogą oni zaczepiać widzów w chwilach, gdy ci nie spodziewają się cielesnego kontaktu.

Owo balansowanie między dwiema sferami dobrze oddaje opisane przez Hansa-Thiesa Lehmanna zjawisko „teatru kinematograficznego”[9]: „Niby mimochodem dochodzi do demontażu klasycznej teatralnej ideologii żywej i bezpośredniej obecności poprzez ciągłe przenikanie się oraz współistnienie medialnej i cielesnej obecności” (Lehmann, 2009, s. 183). To spostrzeżenie wydaje się o tyle istotne w kontekście *Nietoty*, że w pewnym momencie spektaklu widzowi jakby odbiera się „jawną i fizyczną” obecność aktora, a w zamian oferuje mieszaninę „cyfrowo-awatarowej” i „utajnionej fizycznej” obecności aktora – które łączy ze sobą cielesna interakcja budowana na elemencie zaskoczenia. To z kolei ponownie ustawia ten performans w porządku – wspominanej już przeze mnie – Goebbelsowskiej „estetyki nieobecności”. Widz w większym stopniu jest „częścią dramatu doświadczania niż widzem dramatycznej akcji, w ramach której umotywowane psychologicznie relacje między postaciami reprezentowane są na scenie” (Goebbels, 2015, s. 206). Nie ma bowiem w *Nietocie* protagonistów ani historii. Poszatkowane fragmenty powieści Micińskiego odczytywane niechronologicznie przez aktorów (ubranych jednakowo – w czarne dresowe spodnie i koszulki z napisami „Dream Adoption Society”) wydają się mieć większe znaczenie jako swoiste umuzycznienie przestrzeni aniżeli jako przekaźniki znaczeń czy elementy psychologicznej konstrukcji.

Ciekawe też, że Lehmann pod koniec swojego wywodu o „teatrze kinematograficznym” zasugerował nawet, iż dzięki wykorzystaniu medium filmowego „teatr bez dramatu staje się […] jeszcze bardziej teatralny” (Lehmann, 2009, s. 184). Podążając za tym tokiem rozumowania, można odczytywać użycie wirtualnej rzeczywistości w spektaklu Garbaczewskiego jako negację. Umieszczenie nowej technologii w instytucji teatru służyłoby wtedy podkreśleniu nadrzędnej wartości, jaką miałaby być jawna współobecność żywych organizmów w jednej przestrzeni, w opozycji do

uniemożliwiających tę bliskość relacji zapośredniczonych przez VR. Mogłaby o tym również świadczyć najbardziej „wspólnotowa" część spektaklu – ostatnia, w której widzowie po cyfrowej medytacji ściągają gogle i mogą (ale nie muszą) dołączyć do swobodnie tańczących aktorów, by w finałowej scenie przeżyć doświadczenie „rytualnej dyskoteki". Być może w ten sposób należałoby rozumieć ów – postulowany przez twórców Dream Adoption Society przy okazji ich wcześniejszego performansu, *Państwa* na podstawie Platona – „powrót do źródła"[10].

Wracając jednak do relacji między aktorem a widzem: intrygującą perspektywę otwiera przywołanie rozmowy Garbaczewskiego z Romanem Pawłowskim, spisanej przy okazji premiery *Roberta Robura* w TR Warszawa, w której reżyser zdradził, że najbardziej interesuje go ten krótki moment wpuszczenia rzeczywistego aktora na scenę tylko po to, aby widz „sobie »kąsnął«, tego ciała aktorskiego, poczuł, powąchał" i by po krótkiej chwili mu go odebrać (por.: Garbaczewski, Pawłowski, 2016, s. 58-61). To napięcie między obecnością a nieobecnością aktorów, w moim przekonaniu, jeszcze mocniej niż w *Robercie Roburze* wygrywane jest właśnie w *Nietocie* dzięki użyciu wirtualnej rzeczywistości[11]. Zabawa, jaką prowadzi się tu z widzem, to w gruncie rzeczy igranie z jego przyzwyczajeniami, symbolicznymi potrzebami i wymaganiami w stosunku zarówno do przedstawienia, jak do instytucji teatru. Ponadto rozgrywka ta toczy się w porządku poetyki zakłócenia, zgodnie z którą: „Zamiast językowego przedstawienia sytuacji i stanów pojawia się «postawienie», głosek, słów, zdań, dźwięków, którymi nie tyle kieruje jakiś «sens», ile prawa scenicznej kompozycji, dramaturgii wizualnej, która nie jest prymarnie zorientowana na tekst" (Lehmann, 2009, s. 240).

6.

Fabuła wirtualnej części *Nietoty* jest mało skomplikowana pod względem dramaturgicznym, ale interesująca jako pozornie autonomiczne doświadczenie. Scenariusz został zbudowany na kanwie fragmentów powieści Tadeusza Micińskiego. Użytkownicy podążają za aktorem-narratorem w kolejne miejsca, odkrywając górską krainę i kolekcjonując przy tym różnorakie totemy. Wszystko to odbywa się według skrupulatnie zaplanowanego planu działań, co wpisuje ten spektakl w jeden z zaproponowanych przez Ryszarda Kluszczyńskiego modeli sztuki interaktywnej. Badacz umiejscowił relacje między wykonawcami a publicznością na dwóch poziomach i skojarzył je z działaniami happeningowymi oraz performansem partycypacyjnym. Analizując prace artystyczne Ala Hansena, ukuł teorię, wedle której happening może prowadzić do „zrównania pozycji artystów i publiczności, stwarzając obu stronom równe szanse w inicjowaniu wydarzeń i kierowaniu całego procesu w stronę różnych możliwych rozwiązań" (Kluszczyński, 2010, s. 89). Z kolei po przeciwnej stronie umieścił performans partycypacyjny, charakteryzujący się dominującą pozycją artystów: „To oni wyznaczają ramy, w których każda forma aktywności odbiorców wydaje się, jeśli nie wprost zaprojektowana, to przynajmniej wyraźnie sprowokowana lub wywołana" (tamże). Performujący wyznaczają kierunki rozwoju akcji, a działania widzów są najczęściej „odegraniem przewidzianych dla nich ról" (tamże). Kluszczyński zaznaczył jednak, że interpretacja komunikatów pochodzących od artystów rozgrywa się na poziomie subiektywnego nastawienia odbiorców i zawiera pierwiastek nieprzewidywalnego (tamże, s. 92). Jakkolwiek tak sformułowane i nazwane kategorie mogą wydawać się dyskusyjne, to trudno zaprzeczyć, że ostatnia w pewnym stopniu odzwierciedla poziom wirtualnej interakcji w drugiej części

Nietoty.

W perspektywie pozornej wolności ważne wydaje mi się również rozpoznanie Meike Wagner, która zwróciła uwagę na różnice między fizyczną aktywizacją a sprawczością widzów. Badaczka, na podstawie m.in. spektaklu *Situations Rooms* niemieckiej grupy Rimini Protokoll, stwierdziła, że aktywizacja odbiorcy nie oznacza ograniczenia władzy twórców nad przebiegiem performansu (zob.: Wagner, 2014). Przywołała również recenzję tegoż performansu, pióra Hansa-Christopha Zimmermanna, w której czytamy: „Bardzo dokładne instrukcje zawieszają wszelką wolność decyzji. Poruszamy się na pozór swobodnie wpatrzeni w ekran" (Zimmerman, za: Wagner, 2014), a dalej: „Wciąż pojawiają się wyznaczeni przez twórców spektaklu pomocnicy, żeby tych, którzy zbłądzili, przezornie naprowadzić na właściwą drogę. Uczestników nie opuszcza poczucie, że czuwa nad nimi wielkie oko: moc teatralna grupy Rimini Protokoll, sprawującej pieczę nad każdym drobiazgiem" (tamże). Wspominam o tym przedstawieniu, bo wydaje mi się, że na poziomie struktury dramaturgicznej mamy w *Situations Rooms* do czynienia z podobną strategią fikcyjnej wolności, jak ta zastosowana w wirtualnej części *Nietoty*. O ile jednak w performansie Rimini Protokoll, dotyczącym logiki wojny oraz handlu bronią, zabieg ten – jak sugerowała Wagner – mógł stanowić reprezentację społecznego porządku, w którym zwykły obywatel także nie ma wpływu na podejmowane na wyższych poziomach decyzje, o tyle w projekcie Garbaczewskiego relacje władzy nie zostały w żaden sposób stematyzowane. Przeciwnie, zredefiniowano je, lecz nie na jawnych zasadach, wynikających np. z determinant przestrzennych (sugestywny podział architektoniczny, stopniowana widownia ustanawiająca wewnętrzną hierarchię wśród odbiorców itp.) czy tradycyjnych ram instytucjonalnych, a w sposób bardziej rozproszony, w dodatku z użyciem – aktywizującej na płaszczyźnie fizycznej – wirtualnej rzeczywistości.

7.

Celem niniejszego badania była podstawowa analiza wrażeń i reakcji widzów *Nietoty*. Podczas kilkakrotnego udziału w tym performansie miałam poczucie, że użycie medium wirtualnej rzeczywistości na taką skalę wpływa na utworzenie się nowego rodzaju komunikacji z publicznością, a tym samym sprawia kłopoty z analizą tegoż przedsięwzięcia za pomocą istniejących narzędzi badania doświadczenia widza teatralnego i kategorii jego opisu. Przy sporządzaniu kwestionariusza badawczego istotne były dla mnie także wątki instytucjonalne oraz partycypacyjne. Nie chciałam jednak narzucać własnych hipotez, formułując pytania sugerujące odpowiedzi, dlatego najbardziej problematyczne kwestie opracowałam w formie zagadnień otwartych, aby dać respondentom nieco szersze pole ekspresji i by zebrać odpowiedzi, których, jako osoba zaangażowana w proces interpretacji, posiadająca skonkretyzowane tezy dotyczące tego wydarzenia, nie potrafiłabym przewidzieć i zawrzeć w pytaniach zamkniętych. Poniższej analizy nie udałoby mi się wykonać, gdyby nie pomoc kolektywu Dream Adoption Society, a w szczególności jego producenta, Wojtka Markowskiego. Przeprowadzony przeze mnie eksperyment nie wyczerpuje tematu, ale może okazać się przydatnym punktem wyjścia do dalszych poszukiwań.

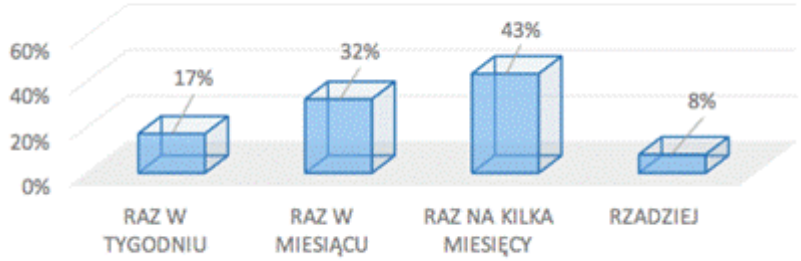
Przed rozpoczęciem właściwego procesu postawiłam sobie cztery pytania badawcze. Na początku chciałam ustalić, z jaką grupą respondentów mam do czynienia – czy bardziej „środowiskową”, znającą rozmaite konwencje, style i dysponującą narzędziami analitycznymi, czy może z publicznością spoza tej wąskiej grupy. Po drugie, chciałam rozstrzygnąć, czy ankietowani wybrali ten konkretny spektakl z uwagi na wirtualną rzeczywistość, czy też nie w pełni byli świadomi, czego mogą się spodziewać, gdyż nigdy przedtem nie brali udziału w projektach, których integralnym elementem była technologia

wirtualnej rzeczywistości. Ponieważ eksplorowanie cyfrowych przestrzeni w *Nietocie* trwa kilkadziesiąt minut, podjęłam również temat doświadczenia fizycznego. Po nałożeniu VR-owego headsetu, w związku z zaburzoną pracą błędnika, u użytkowników mogą występować rozmaite dolegliwości fizjologiczne – interesowało mnie to, jak często się one pojawiają i jaką zazwyczaj przybierają formę. Ostatnia nurtująca mnie kwestia organizowała się wokół wad i zalet udziału w VR-owym performansie, odbywającym się w teatrze repertuarowym.

Wybrana przeze mnie technika badawcza to anonimowy kwestionariusz papierowy, który był przekazywany respondentom do dobrowolnego wypełnienia po spektaklu. Badanie odbywało się 22, 23, 24 i 26 lutego 2019 roku w Teatrze Powszechnym im. Zygmunta Hübnera w Warszawie i miało charakter jednorazowy. Ankieta składała się z: czterech pytań zamkniętych o charakterze dysjunktywnym, jednego pytania półotwartego oraz dwóch pytań otwartych. Grupą badaną byli widzowie, którzy w tym czasie wzięli udział w *Nietocie* i wyrazili chęć wypełnienia arkusza.

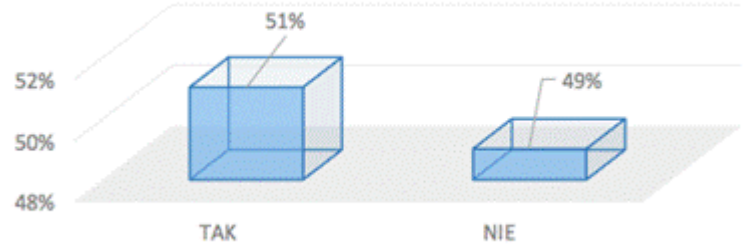
8.

W badaniu wzięły udział sto dwadzieścia cztery osoby, w tym czterdzieści pięć kobiet i trzydziestu mężczyzn. Czterdzieścioro dziewięcioro ankietowanych nie zaznaczyło swojej płci. Najliczniejszy przedział wiekowy wyznaczali odbiorcy pomiędzy osiemnastym a trzydziestym piątym rokiem życia (48%). Dalej respondenci w wieku od trzydziestu sześciu do pięćdziesięciu lat (26%), powyżej sześćdziesiątego piątego roku życia (8%) i w przedziale wiekowym od pięćdziesięciu jeden do sześćdziesięciu pięciu lat (5%). Najmniej liczną grupę tworzyli widzowie poniżej osiemnastego roku życia (2%). Swojego wieku nie ujawniło 11% ankietowanych[12].



Wykres 1. Struktura odpowiedzi na pytanie 1: Jak często uczęszcza Pan/Pani do teatru?

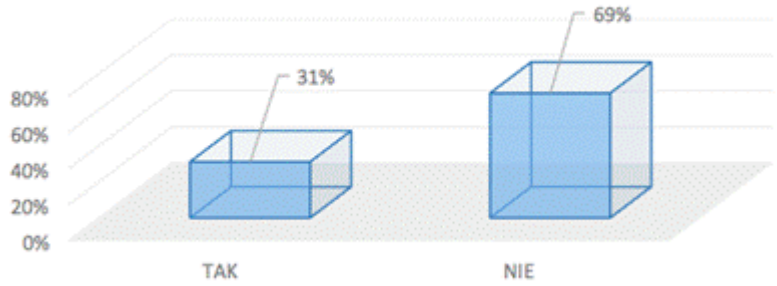
Spośród stu dwudziestu czterech uczestników badania 43% uczęszcza do teatru raz na kilka miesięcy, 32% raz w miesiącu, 17% raz w tygodniu, a 8% rzadziej. Po zsumowaniu dowiadujemy się zatem, że podczas lutowych pokazów *Nietoty* publiczność w większości (75%) składała się z osób regularnie odwiedzających teatr, lecz nie z widzów w ścisłym rozumieniu „środowiskowych", których zawód wymusza bywanie na spektaklach czasem nawet raz w tygodniu lub częściej.



Wykres 2. Struktura odpowiedzi na pytanie 2: Czy wybrał/a się Pan/Pani na „Nietotę" z czyjegoś polecenia?

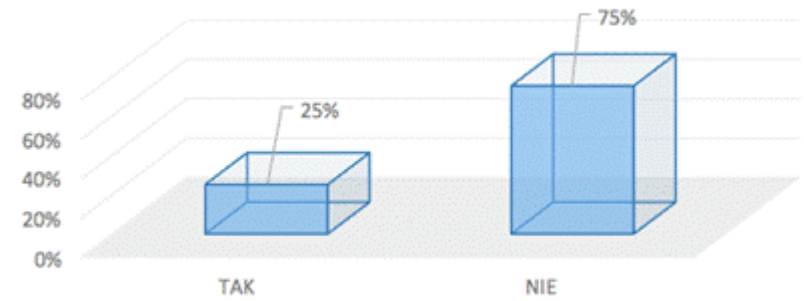
51% ankietowanych kupiło bilet na *Nietotę* z czyjegoś polecenia. Możemy zatem domniemywać, że byli oni częściowo świadomi kształtu tego performansu i użytej w nim wirtualnej rzeczywistości. 49% widzów wybrało się na spektakl Garbaczewskiego z innych pobudek niż rekomendacja

znajomych i nie musieli (choć mogli) być zaznajomieni ze specyfiką VR-u.



Wykres 3. Struktura odpowiedzi na pytanie 3: Czy przed „Nietotą" brał/a Pan/Pani udział w innych projektach wykorzystujących technologię wirtualnej rzeczywistości?

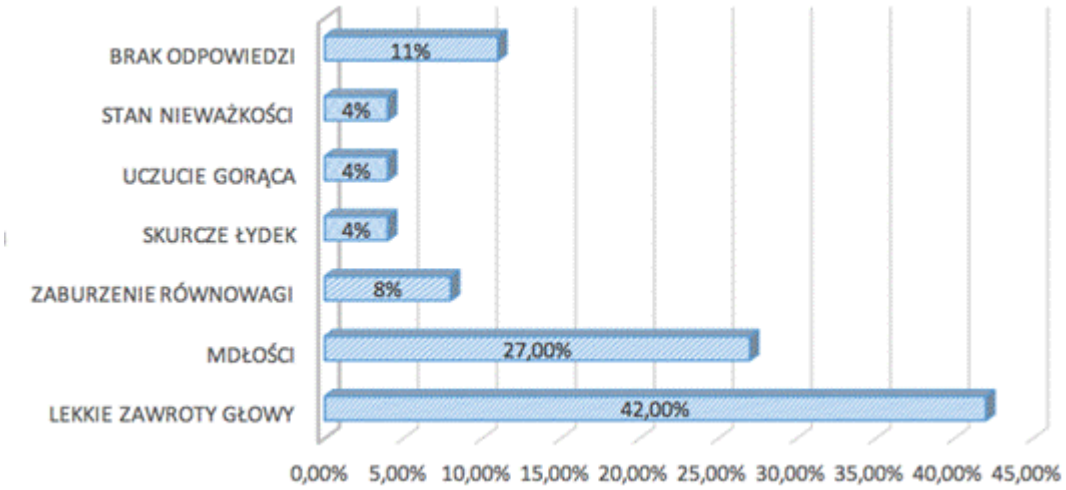
69% ankietowanych przed *Nietotą* nie brało wcześniej udziału w żadnych projektach wykorzystujących technologię wirtualnej rzeczywistości, a 31% respondentów miało już za sobą tego rodzaju doświadczenie, co pozwala stwierdzić, że w większości widzowie lutowych pokazów nie byli związani ze środowiskiem mediów cyfrowych i nie przyszli do teatru ze względu na użyty w spektaklu VR.



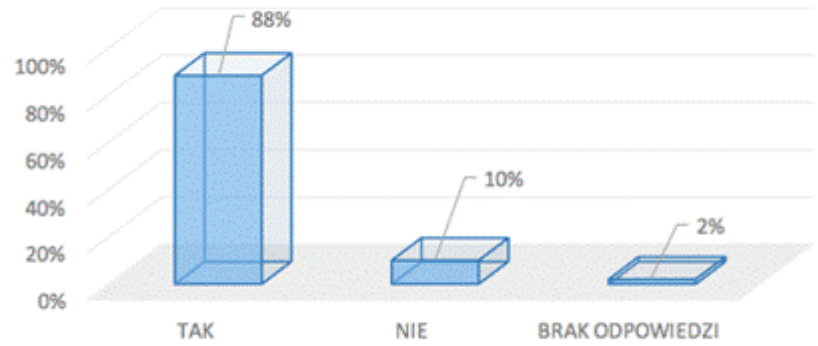
Wykres 4. Struktura odpowiedzi na pytanie 4: Czy odczuwał/a Pan/Pani dyskomfort fizyczny związany z używaniem gogli do VR (wirtualnej rzeczywistości?)

W półotwartym pytaniu czwartym badani mieli do wyboru odpowiedzi: TAK (jakie?) lub NIE. 75% ankietowanych zaznaczyło, że nie odczuwało żadnego dyskomfortu fizycznego, a pozostała część (25%) udzieliła odpowiedzi twierdzącej.

Wśród tych ostatnich 42% widzów odczuwało lekkie zawroty głowy; 27% mdłości; 8% zaburzenie równowagi; 4% skurcze łydek (co akurat prawdopodobnie jest skutkiem ruchowego, a nie *stricte* wirtualnego aspektu *Nietoty*); 4% uczucie gorąca, a 4% stan nieważkości. 11% respondentów pozostawiło puste miejsce. Procentowy rozkład dolegliwości przedstawia poniższy wykres:



Wykres 4a. Rodzaje dyskomfortu fizycznego



Wykres 5. Struktura odpowiedzi na pytanie 5: Czy chciałby/chciałaby

Pan/Pani ponownie wziąć udział w spektaklu wykorzystującym interaktywną wirtualną rzeczywistość?

W odpowiedzi na pytanie piąte 88% ankietowanych – czyli zdecydowana większość – wyraziło chęć ponownego udziału w spektaklu wykorzystującym wirtualną rzeczywistość, 10% respondentów nie miałoby na to ochoty, a 2% pozostawiło puste miejsce. Tak sformułowane zagadnienie miało także umożliwić zorientowanie się, w jakim stopniu wirtualna rzeczywistość w przedstawieniu jest ekscytująca jako jednorazowe doświadczenie, a w jakim to medium mogłoby pojawić się w przyszłości w teatrze na większą skalę[13]. To zapytanie można też rozpatrywać jako swego rodzaju kontynuację punktu trzeciego, w którym respondenci byli pytani o to, czy przed *Nietotą* brali udział w innych projektach wykorzystujących VR. Przeczącej odpowiedzi udzieliło wówczas 69% ankietowanych, więc można domniemywać, że skoro tutaj 81% ankietowanych opowiedziało się za ponownym udziałem w projekcie wykorzystującym wirtualną rzeczywistość, to obserwujemy tendencję zwyżkową w zainteresowaniu VR-em w polu sztuk.

Tabela 1. Struktura odpowiedzi na pytanie 6: Proszę opisać za pomocą jednego lub kilku słów czym doświadczenie udziału w spektaklu wykorzystującym technologię wirtualnej rzeczywistości różniło się od udziału w innych spektaklach.

Czym doświadczenie udziału w spektaklu wykorzystującym VR różniło się od udziału w innych spektaklach?	Wartość procentowa
Zaangażowaniem i interakcją	27%
Innowacyjnością	14%
Współtworzeniem scenicznego świata	13%

Wolnościowym potencjałem	11%
Dziwnością	8%
Dyskomfortem i wysiłkiem fizycznym	7%
Manipulacją widzem	2%
Inne odpowiedzi	18%

Odpowiedzi na szóste pytanie udzieliło 85% badanych, reszta, czyli 15% pozostawiła puste miejsce. Niektóre pojęcia się pokrywały, dlatego dokonałam uogólnienia. Wśród respondentów, którzy uzupełnili to zagadnienie, 27% za najważniejszą różnicę pomiędzy spektaklem wykorzystującym wirtualną rzeczywistość a tym niewykorzystującym jej uważa poziom interakcji i zaangażowania publiczności, 14% – innowacyjność tego doświadczenia teatralnego, 13% – możliwość współtworzenia scenicznego świata, 11% – wolnościowy potencjał *Nietoty*, a 8% – dziwność i abstrakcyjność performansu z użyciem VR-u. Dla 7% cechami wyróżniającymi były: odczuwany dyskomfort i wysiłek fizyczny, dla 2% – wyższy niż zazwyczaj poziom manipulacji widzami. Innych bądź nieczytelnych odpowiedzi udzieliło w tym miejscu 18% ankietowanych.

Tabela 2. Struktura odpowiedzi na pytanie 7: Zalety udziału w spektaklu wykorzystującym wirtualną rzeczywistość.

Zalety udziału w spektaklu wykorzystującym wirtualną rzeczywistość	**Wartość procentowa**
Ciekawe doświadczenie	26%
Wolność widzów	18%
Interaktywność	14%
Immersyjność	7%

Nowa technologia	7%
Aspekt ruchowy	6%
Magiczne doświadczenie	4%
Inne	18%

Pytanie siódme dotyczyło wad i zalet udziału w spektaklu wykorzystującym technologię wirtualnej rzeczywistości. Odpowiedzi pełnej lub połowicznej udzieliło tutaj 81% respondentów, 19% ankietowanych pozostawiło puste miejsce. Wśród zalet najczęściej pojawiającymi się frazami były: ciekawe doświadczenie (26%), wolność widzów (18%), interaktywność (14%), immersyjność (7%), nowa technologia (7%), ruchowy aspekt spektaklu (6%), magiczne doświadczenie (4%). Inne określenia stanowiły 18% wszystkich, a wśród nich pojawiały się takie sformułowania jak: „pomaga zrozumieć Grotowskiego dzisiaj”; „piękny męski głos”; „ogromna energia”; „dojebane”.

Tabela 3. Struktura odpowiedzi na pytanie 7a: Wady udziału w spektaklu wykorzystującym wirtualną rzeczywistość.

Wady udziału w spektaklu wykorzystującym wirtualną rzeczywistość	**Wartość procentowa**
Dyskomfort fizyczny	25%
Doświadczenie zbyt oddalające się od teatru	19%
Słaba jakość grafiki	10%
Brak informacji o ruchowej części i konieczności specyficznego ubioru	7%
Aspekt higieniczny – noszenie gogli po kimś	6%
Chaotyczne	6%
Brak kontaktu z ludźmi	5%
Problemy z koordynacją widzów, którzy do siebie dobijają	4%

Inne	18%

Wśród wad najczęściej pojawiającymi się wyrażeniami były: dyskomfort fizyczny (25%), zbytnie oddalanie się od doświadczenia teatralnego (19%), słaba jakość graficzna wirtualnej rzeczywistości (10%), brak informacji o ruchowej części spektaklu i o potrzebie włożenia wygodnych ubrań, a nie wizytowego stroju (7%), aspekt higieniczny w przypadku noszenia po kimś gogli do VR (6%), chaotyczność (6%), brak kontaktu z ludźmi (5%), problemy z koordynacją widzów, którzy zderzają się ze sobą (4%). Inne stwierdzenia stanowiły 18% wszystkich, a wśród nich pojawiały się takie sformułowania jak: „odgłosy zwierząt"; „dym"; „problem, gdy ktoś nie jest aktywny"; „nie wiem czy nikt nie podgląda moich emocji"; „dykcja".

9.

Interesujące może okazać się również zderzenie reakcji badanych widzów z refleksjami krytyków teatralnych[14]. W poniższej tabeli przeanalizowałam (w porządku chronologicznym) recenzje *Nietoty* znajdujące się w bazie e-teatr oraz te pojawiające się w wyszukiwarce Google po wpisaniu frazy: „Nietota, Teatr Powszechny, recenzja". Nie przyglądałam się zapowiedziom spektaklu, podsumowaniom, rankingom ani festiwalowym relacjom.

Każdy z rozważanych autorów wspomina o użyciu wirtualnej rzeczywistości w performansie Garbaczewskiego, ale znaczna większość nie poddaje tego dalszej analizie. Trudności zarówno ankietowanym, jak i recenzentom sprawiło przyporządkowanie *Nietoty* do konkretnej grupy (wydarzenie, spektakl, performans, gra wideo), a niepokój wzbudzała dewaluacja warstwy słownej. Żaden krytyk nie poruszył sprawy dolegliwości fizycznych, choć

pojawiła się wzmianka o dyskomforcie wynikającym z przymusu podskakiwania w celu przemieszczenia się w cyfrowym świecie.

Tabela 4. Opinie krytyków recenzujących «Nietotę».

Autor/ka recenzji	Tytuł recenzji	Miejsce publikacji	Data publikacji	Opis wirtualnej rzeczywistości	Wrażenia
Wojciech Majcherek	*„Nietota", czyli co?*[15]	Onet	7 X 2018	Majcherek podkreśla podział publiczności (po otrzymaniu gogli) na dwie grupy. Zastanawia się, po co wprowadzać tak rozwiniętą technologię tworzenia iluzji do miejsca, które samo w sobie jest alternatywną rzeczywistością.	Dla autora użyty w spektaklu VR w formule *multiplayer* ma charakter infantylnej zabawy, a aktywizacja na płaszczyźnie fizycznej nie do końca się sprawdza.
Anna Piniewska	*„Nietota" Garbaczewskiego, czyli o doświadczaniu sztuki*[16]	„Teatr dla Was"	13 X 2018	Piniewska zwraca uwagę na takie aspekty wirtualnej rzeczywistości jak: kształtowanie przez aktorów i widzów świata scenicznego czy podział publiczności.	Autorka wskazuje na problem z kategoryzacją *Nietoty*. Podkreśla niezwykłość tego doświadczenia, chaotyczność, ale także deprecjację warstwy słownej.

Aleksandra Sidor	*VR, techno lub wspólnotowa separacja*[17]	„Teatr dla Was”	15 X 2018	Sidor podkreśla, że wirtualna rzeczywistość jest kolejnym etapem rozwoju warstwy medialnej w teatrze. Wspomina o charakterystycznej estetyce projekcji VR-owych w *Nietocie* (utrzymanej w stylistyce gier wideo z lat 90.). Wskazuje również na ekonomiczny aspekt produkcji spektaklu z użyciem wirtualnej rzeczywistości oraz na podział publiczności.	Mimo zauważalnych wad autorka uważa to doświadczenie za fascynujące i wciągające.
Aneta Kyzioł	*Duch gór*[18]	„Polityka”	17 X 2018	Kyzioł nawiązuje do eksperymentalnego charakteru poprzednich realizacji Garbaczewskiego i obok nich ustawia *Nietotę*. Zaznacza użycie przez twórców wirtualnej rzeczywistości, ale nie poddaje tego zabiegu problematyzacji.	Autorka nie formułuje wyraźnej opinii.
Marcin Pieszczyk	*Na Podhalu i w wirtualu*[19]	„Wprost”	23 X 2018	Pieszczyk zaledwie wzmiankuje o wirtualnej rzeczywistości.	Autor zaznacza, że choć to doświadczenie na pewno nie spodoba się wszystkim, to on odnosi się do niego pozytywnie.

Anna Banasiak	*Oto mamy nową epokę!*[20]	„Dziennik Teatralny”	15 IV 2019	Banasiak przywołuje poprzednie realizacje Garbaczewskiego, w których technologia odgrywała istotną rolę. Wspomina o wirtualnej rzeczywistości, lecz nie tematyzuje jej użycia.	Autorka uważa *Nietotę* za spektakl chaotyczny, lecz kwalifikuje to doświadczenie jako przełomowe i czeka na dalszy rozwój tego typu spektakli.
Paweł Schreiber	*Rytuały i chichoty*[21]	„Didaskalia. Gazeta Teatralna”	Luty 2019	Schreiber problematyzuje użycie wirtualnej rzeczywistości w *Nietocie* na wielu poziomach. Podkreśla, że dobrym posunięciem twórców było stworzenie multiplayera, w którym można – oprócz wirtualnego świata – oglądać także innych widzów. Zauważa, że dzięki ruchowym aspektom umożliwiającym przemieszczanie się po cyfrowym świecie, twórcy nie musieli dodatkowo obciążać odbiorców kontrolerami.	Autor twierdzi, że graficzna warstwa wirtualnych projekcji jest mało interesująca. Podkreśla także schematyczność cyfrowych interakcji. Uważa, że choć *Nietota* jest nierównym spektaklem, to warto czekać na kolejne tego typu realizacje.

10.

Wnioski z powyższych badań mogą okazać się przydatne zarówno dla działów

administracyjno-marketingowych (tutaj szczególnie kwestie związane z rosnącym zainteresowaniem wirtualną rzeczywistością w przestrzeni teatru instytucjonalnego), jak dla samych artystów (spostrzeżenia respondentów dotyczące chaosu, jakości grafiki czy dyskomfortu). Wygląda na to, że fizyczna aktywizacja, pozorny wpływ na kształtowanie scenicznego świata za pomocą sprzętu do wirtualnej rzeczywistości i interaktywny charakter *Nietoty* to, dla większości ankietowanych, najciekawsze elementy tego projektu. Takie wyniki pozwalają też uchwycić paradoks, który trafnie oddaje teza postawiona przez Slavoja Žižka w *Przekleństwie fantazji*: „[…] w momencie, gdy podmiot jest stopniowo coraz intensywniej zapośredniczany przez jakieś medium, to niedostrzegalnie jest on pozbawiany swojej władzy pod pretekstem jej zwiększania" (Žižek, 2001, s. 195). Wydaje mi się to dość symptomatyczne, gdyż w podobnym tonie, jak badani odbiorcy *Nietoty*, wypowiadał się też jeden z widzów, biorący udział w performansie *New Territory – live VR* (także w reżyserii Krzysztofa Garbaczewskiego), który w audycji dla „Dwutygodnika" podsumował to doświadczenie następującym sformułowaniem: „absolutne, fantastyczne poczucie wolności" (Desponds, Słodownik, 2018). Nie chcąc jednak wchodzić w tej chwili na kolejne poziomy interpretacji, dodam tylko, że mimo powyższych wątpliwości uważam *Nietotę* za intrygujący spektakl-soczewkę, skupiający w sobie rozmaite tendencje współczesnego teatru (zwłaszcza te o charakterze partycypacyjnym), które z uwagi na zastosowanie VR-u są pomijane w recenzjach, co może wynikać po części z braku narzędzi analitycznych lub wciąż jeszcze niewypracowanego aparatu metodologicznego.

Autor/ka

Wiktoria Tabak

Wiktoria Tabak (wiktoria.tabak@gmail.com) – studentka teatrologii w ramach Międzyobszarowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych na Uniwersytecie Jagiellońskim.

Numer ORCID: 0000-0002-2435-8985

Przypisy

1. Kolektyw został założony w 2017 roku, a w jego skład wchodzą: Marta Nawrot, Aleksandra Wasilkowska, Jagoda Wójtowicz, Jan Duszyński, Maciej Gniady, Wojtek Markowski, Paweł Smagała i Mateusz Świderski, lecz do współpracy zapraszani są także inni twórcy. Artyści w swoich projektach łączą różne rozwiązania technologiczne, począwszy od skanowania oraz implementowania aktorów do wirtualnego środowiska 3D, przez projektowanie multiplayerowych aplikacji, aż po kreowanie holograficznych postaci generowanych w czasie rzeczywistym i przedstawianych w rozszerzonej rzeczywistości.
2. *Nietota*, reż. Krzysztof Garbaczewski, prem.: 6 X 2018, https://www.powszechny.com/spektakle/nietota,s1515.html?ref_page=controller,index,action,spektakle-aktualne, [dostęp: 6 I 2019].
3. Ze szczególnym uwzględnieniem takich rodzajów panoramy, jak dioramy (obrazy malowane dwustronnie na półprzeźroczystej tkaninie, które przy odpowiednim podświetleniu mogą dawać złudzenie głębi przestrzennej) czy cykloramy (obrazy okrążające odbiorcę ze wszystkich stron, dając wrażenie „horyzontu", np. *Panorama Racławicka*).
4. Magiczną latarnię uznaje się za prototyp np. współczesnych projektorów filmowych.
5. Pierwsza wersja tego hełmu była bardzo ciężka i nieporęczna, dlatego zdecydowano o podwieszeniu jej pod sufitem, by użytkownik w trakcie eksploracji wirtualnej przestrzeni nie zrobił sobie krzywdy, zob. https://www.youtube.com/watch?v=NtwZXGprxag
6. Zob.: *Aspen Movie Map*, https://www.youtube.com/watch?v=aue4GA4Y1P4, [dostęp: 31 V 2019]
7. zob. *Virtual Vietnam PTSD documentary*, https://www.youtube.com/watch?v=C_2ZkvAMih8&t=328, [dostęp: 31 V 2019].
8. W *Nietocie* zostało to wykorzystane podczas kolekcjonowania cyfrowych totemów: widz zbliżający się do przedmiotu mógł wyciągnąć po niego rękę w realnym świecie i złapać go w digitalnym.
9. Chociaż oczywiście Lehmann, pisząc o „teatrze kinematograficznym", nie miał na myśli teatru używającego wirtualnej rzeczywistości, tylko zastosowanie kinowych/filmowych środków wyrazu, to wydaje mi się, że można strukturę tej kategorii przyłożyć do bardziej zaawansowanej technologii, gdyż relacja między „żywym" a „zapośredniczonym" jest podobna, różni się tylko użytym medium i stopniem immersji.
10. Twórcy performansu na podstawie *Państwa* Platona w Teatrze Polskim w Podziemiu twierdzili, że jest to swego rodzaju kontynuacja poszukiwań Jerzego Grotowskiego przy użyciu wirtualnych systemów, umożliwiających dotarcie do słynnego źródła, zob.: *Państwo/Platon/Grotowski/Garbaczewski*, https://www.facebook.com/events/676262952575580/ [dostęp: 3 I 2019].
11. Chociaż warto zaznaczyć, że Garbaczewski od samego początku swojej kariery artystycznej z różnym efektem wygrywał wspominane napięcie, co było mu nieraz wytykane

przez krytyków broniących realnej, niezapośredniczonej bliskości aktora i krytykujących zmontowane obrazy wideo wyświetlane na ekranach, jak w przypadku choćby *Pocztu Królów Polskich* (2013) – spektaklu inaugurującego dyrekcję Jana Klaty i Sebastiana Majewskiego w Narodowym Starym Teatrze im. Heleny Modrzejewskiej w Krakowie.
12. Wszystkie wykresy i tabele zostały opracowane przeze mnie.
13. Oczywiście chodzi tu tylko o perspektywę odbiorców. Jestem świadoma tego, że produkcja spektakli z użyciem VR-u jest bardzo kosztowna i na takie decyzje wpływ mają głównie czynniki instytucjonalne i ekonomiczne.
14. Symptomatyczne wydaje się, że w bazie e-teatru znajdują się zaledwie cztery recenzje *Nietoty*. Poprzednie spektakle Garbaczewskiego: *Kosmos* (11 recenzji), *Robert Robur* (14 recenzji), *Chłopi* (15 recenzji).
15. Zob.: https://kultura.onet.pl/teatr/nietota-czyli-co-recenzja/
16. Zob.: http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/265448.html
17. Zob.: http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/265470.html
18. Zob.: http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/265678.html
19. Zob.: http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/265961.html
20. Zob.: http://www.dziennikteatralny.pl/artykuly/oto-mamy-nowa-epoke.html
21. Zob.: https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=745912

Bibliografia

Barnard, Dom*, History of VR Timeline of Events and Tech Development*, tłum. własne, https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr, 6 VIII 2019, [dostęp: 10 II 2020].

Craig, Alan; Sherman, William, *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design*, tłum. własne, Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco 2003.

Cudworth, Ann Latham, *Virtual World Design*, tłum. własne, CRC Press, New York 2014.

Desponds, Anna; Słodownik, Agnieszka, *Odbiornik (17): Teatr w VR, VR w Teatrze*, „Dwutygodnik" 2018 nr 243, https://www.dwutygodnik.com/artykul/7951-odbiornik-17-teatr-w-vr-vr-w-teatrze.html [dostęp: 1 VI 2019].

Fischer-Lichte, Erika, *Estetyka performatywności*, tłum. M. Borowski, M. Sugiera, Księgarnia Akademicka, Kraków 2008.

Garbaczewski, Krzysztof; Pawłowski, Roman, *Energia*, „Notatnik Teatralny" 2016 nr 82.

Goebbels, Heiner, *Przeciw Gesamtkunstwerk*, tłum. A. R. Burzyńska, S. Wojciechowski, Korporacja Ha!art, Kraków 2015.

Federick, Bryon, *Myron Krueger*, tłum. własne, http://thedigitalage.pbworks.com/w/page/22039083/Myron%20Krueger [dostęp: 30 XII 2018].

Heim, Michael, *Virtual Realism*, tłum. własne, Oxford University Press, New York and Oxford 1998.

Kluszczyński, Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

Kulik, Wojciech, *Oculus Quest – najpotężniejsze samodzielne gogle VR pojawią się wiosną 2019 roku,* http://www.benchmark.pl/aktualnosci/oculus-quest-najpotezniejsze-samodzielne-gogle-vr-w-2019-roku.html [dostęp: 7 II 2019]

Lambo, C., *A Brief History of VR*, tłum. własne, https://veer.tv/blog/a-brief-history-of-vr/ [dostęp 18 II 2019].

Lanier, Jaron, *Brief Biography of Jaron Lanier*, tłum. własne, http://www.jaronlanier.com [dostęp: 31 V 2019]

Lehmann, Hans-Thies, *Teatr postdramatyczny*, tłum. D. Sajewska, M. Sugiera, Księgarnia Akademicka, Kraków 2009.

Manovich, Lev, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

Mathur, Natasha, *Oculus Connect 5 2018: Day 1 highlights include Oculus Quest, Vader Immortal and more!*, tłum. własne, https://hub.packtpub.com/oculus-connect-5-2018-day-1-highlights-includes-oculus-quest-vader-immortal-and-more/ [dostęp: 19 I 2019]

Michalik, Łukasz, *Historia wirtualnej rzeczywistości. Skąd wzięły się gogle VR?* https://gadzetomania.pl/57627,historia-vr [dostęp: 19 I 2019]

Pisarski, M., *Myron W. Krueger i wirtualna rzeczywistość*, http://techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/krueger.htm [dostęp: 30 XII 2018].

Połowianiuk, Marcin, *Oculus Quest już oficjalnie. To najlepsze gry VR bez peceta i smartfona*, https://www.spidersweb.pl/2019/04/nowe-oculus-quest.html [dostęp: 1 V 2019]

Rothbaum, Barbara Olasov; Hodges, Larry; Alarcon, Renato; Ready, David; Graap, Ken, *Virtual Reality Exposure Therapy for PTSD Vietnam Veterans: A Case Study*, Journal of Traumatic Stress, vol. 12, no. 2, 1999, tłum. własne, https://pdfs.semanticscholar.org/d35e/292ce3dd8020e4a58ca0b5b0e0be8461c651.pdf [dostęp: 2 I 2019]

Rouse, Margaret, *CAVE (Cave Automatic Virtual Environment*), tłum. własne, https://whatis.techtarget.com/definition/CAVE-Cave-Automatic-Virtual-Environment [dostęp: 19 I 2019].

The Franklin Institute, *History of Virtual Reality*, tłum. własne, https://www.fi.edu/virtual-reality/history-of-virtual-reality [dostęp: 30 XII 2018].

Virtual Reality Society, *History of Virtual Reality*, tłum. własne, https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/history.html [dostęp: 7 II 2019].

Wagner, Meike, *Emancypacja w sieci. Widzowie teatralni i „sprawczość" sieci*, tłum. M. Borowski, M. Sugiera, „Didaskalia" 2014 nr 124.

Ziemilski, Wojtek, *Come together – program*, Teatr Studio w Warszawie, premiera: 24 lutego 2017.

Zimmerman, Hans-Christoph, *In Unecht*, „Der Freitag" 2013 nr 35, 29 VIII, za: Meike Wagner, *Emancypacja w sieci. Widzowie teatralni i „sprawczość" sieci*, „Didaskalia" 2014 nr 124.

Žižek, Slavoj, *Przekleństwo fantazji*, tłum. A. Chmielewski, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001.

Źródło: *https://didaskalia.pl/artykul/publicznosc-w-wirtualnej-rzeczywistosci*