didaskalia
gazeta teatralna

Z numeru: **Didaskalia 171**
Data wydania: październik 2022
Źródło:
https://didaskalia.pl/pl/artykul/androidki-metaludzie-sztuczna-inteligencja-czyli-o-intymnym-doswiadczaniu-nowych

/ Festiwale

Androidki, metaludzie, sztuczna inteligencja, czyli o intymnym doświadczaniu nowych technologii

Maria Magdalena Ożarowska

STUDIO teatrgaleria w Warszawie: (Długi) weekend immersji, 17-19 czerwca 2022, koncepcja: Anna Lewanowicz

W 2022 roku Teatr Studio (obecnie STUDIO teatrgaleria) świętuje pięćdziesięciolecie powstania. Z tej okazji przygotowano morze atrakcji: nowe premiery, działania galeryjne, dwudniowe maratony teatralne, nocne oprowadzania po zakamarkach teatru, warsztaty, koncerty, spotkania wokół premier książkowych i wiele innych. Wydarzenia związane z celebracją rocznicy nie mają charakteru wspominkowego i sentymentalnego, są żywą dyskusją o ponownym czytaniu dziedzictwa awangardzistów (na czele z patronem teatru Stanisławem Ignacym Witkiewiczem i dobrym duchem dyrektorskim Józefem Szajną) oraz najbliższej przyszłości sztuk

performatywnych. Widząc takie założenia, nietrudno domyślić się, że ważną częścią programu są nowe technologie i ich popularyzacja[1].

W dniach 17-19 czerwca odbył się interdyscyplinarny projekt *(Długi) weekend immersji*, kuratorowany przez Annę Lewanowicz. Na trzy dni teatr przeistoczył się w interaktywną przestrzeń, do której zawitała wirtualna rzeczywistość i sztuczna inteligencja. W repertuarze znalazły się trzy realizacje z użyciem VR (*Umarłe miasto*, *Mechaniczne dusze*, *I am [VR]*) oraz performans oparty na rozmowie ze sztuczną inteligencją (*Deep Godot*). Co wydaje się istotne, projekt nie wykluczał pod względem ekonomicznym – na większość wydarzeń wstęp był wolny, a ceny biletów oscylowały w granicach dwudziestu-trzydziestu złotych. Polityka sprzedaży biletów w Studio już od zeszłego roku charakteryzuje się dużą inkluzywnością (bilet za dwadzieścia złotych czy wprowadzona niedawno oferta „płać, ile możesz"), jednak tutaj dodatkowo gest ten stoi w opozycji do popularnej narracji o nowych technologiach jako tych, które pogłębiają nierówności społeczne.

Warto zastanowić się nad istotą, znaczeniem i korzyściami płynącymi z teatru wirtualnego – co daje, a co odbiera ten nowy rodzaj doświadczania. Jest to teatr (choć piszę to słowo z dużą dozą niepewności) oferujący publiczności poczucie sprawczości, przy jednoczesnej utracie idei wspólnotowości – zanurzanie się w wirtualnej rzeczywistości jest przecież czymś bardzo intymnym. To idealny wybór dla osób introwertycznych, które cenią partycypację, ale sytuacje społeczne budzą w nich strach i niepokój. To teatr dla osób spragnionych mocnych i nietypowych doświadczeń estetycznych, nieograniczonych zasobami finansowymi, przestrzenią i wyobraźnią.

Deep Godot

W prawym rogu foyer znajdowało się niewielkie stanowisko na kształt futurystycznego *call center* w pomniejszeniu. Niewielką przestrzeń wytłumiono panelami akustycznymi, co miało zapewne oferować choć pozór intymności, jednak tak się nie stało. Teatr tętnił życiem, co rusz biegali pracownicy obsługi, słychać było ścieżkę dźwiękową innego projektu, co znacząco utrudniało pełne otwarcie i szczerość w rozmowie ze sztuczną inteligencją. *Deep Godot* to zaprojektowany przez niemiecki kolektyw Interrobang Program Inteligentnego Starzenia się, który ma za zadanie oswoić człowieka z tematyką przemijalności i śmierci. Na początku SI pyta o nasze zainteresowanie wyżej wymienionymi kwestiami, które należy uplasować na dziewięciostopniowej skali (jeden – temat jest nam zupełnie obojętny, dziewięć – znajduje się w epicentrum egzystencji), co podyktuje tok dalszej rozmowy. SI krąży wokół tragicznych, lecz prawdopodobnych scenariuszy. Zadaje pytania typu: „Jak zapatrujesz się na kwestię sztucznego oddychania, jeśli twoje płuca odmówią posłuszeństwa?" lub „Czy godzisz się na oddanie swoich narządów potrzebującym, jeśli poniesiesz śmierć w wypadku samochodowym?". Odpowiadając, tworzymy wspólnie z Deep Godotem cyfrowy testament. Oprócz niezwykle emocjonującej konfrontacji, głównym celem instalacji jest przekonanie o użyteczności sztucznej inteligencji i pozytywnych skutkach digitalizacji świata. Temat był mi wcześniej zupełnie obcy, czyli jak SI może pomóc – czy to z samotnością, czy z podstawowymi czynnościami domowymi osobom w podeszłym wieku. Ucieleśniony głos, który poczyta ci na dobranoc, zaparzy herbatę, zrobi zakupy. Treści marketingowe subtelnie przeplatają się z osobistymi wątkami.

Deep Godot jest jeszcze w początkowym stadium. Dostępny obecnie jedynie w dwóch wariantach językowych, angielskim i niemieckim, wyklucza nie

tylko osoby nieoperujące tymi językami, ale też te, które nie posługują się nimi perfekcyjnie. Źle skonstruowane gramatycznie zdanie czy akcent wpływają na płynność konwersacji. Wielokrotnie musiałam powtarzać najprostsze wyrazy, których Godot nie wyłapywał albo „słyszał" komunikat inny niż ten, który wypowiedziałam.

Umarłe miasto

Krzysztof Grudziński sięgnął po libretto opery austriackiego kompozytora Ericha Wolfganga Korngolda z 1920 roku, które uwspółcześnił o elementy takie jak Tinder czy randki w hotelowych restauracjach, a całość osadził w wirtualnej rzeczywistości. *Umarłe miasto* to czarno-biała opera opowiadająca o losach Pawła pogrążonego w żałobie po ukochanej żonie Marii, z którą chciałby się pożegnać, ale nie może przestać szukać jej po świecie zarówno w przedmiotach i obiektach, jak i sobowtórach. Doświadczamy różnych przestrzeni – krajobrazów opustoszałej pandemicznej Warszawy (kino Iluzjon, most Świętokrzyski, Bulwary Wiślane, Pałac Kultury i Nauki), jak i sceny teatralnej (którą świetnie imituje siatka do gry – podstawa wielu programów do tworzenia VR-u, np. Unity).

Reżyser bawi się teatralnym potencjałem wirtualnej rzeczywistości: skalami mikro i makro, możliwością ciągłego przeistaczania przestrzeni. Przedstawia różnorakie elementy – galopujące konie, pływającego nad naszymi głowami wieloryba, posągi, wózki sklepowe oraz nienaturalnych rozmiarów środki nasenne. Co ciekawe, to, co w klasycznym teatrze uznalibyśmy za tautologię, w teatrze wirtualnej rzeczywistości zachwyca, a nawet na najgłupszą fabułę można przymknąć oko, gdy wizualność jest tak spektakularna.

Projekt zakłada również niedużą interaktywność przy użyciu dotykowych

kontrolerów. Gdy w polu gry pojawi się migające światełko, to sygnał o czekającym na nas zadaniu – niekiedy wystarczyło złapać „świetlika”, innym razem wcisnąć przycisk otwierania drzwi w windzie. Ta i inne strategie pozwalają na meandrowanie między tożsamościami – swoją a Pawła. Obserwujemy jego metaludzką odsłonę, po czym sami się nim stajemy. Tak silne zatarcie granicy między widownią a sceną wydaje się niemożliwe do zrealizowania w teatrze.

Mechaniczne dusze

Przed sceną Modelatornia wita nas aktor (w warszawskiej odsłonie jest to Paweł Smagała), który przedstawia się jako Niezbędny Jan. Jego zautomatyzowane ruchy, wielokrotnie powtarzane, jakby wgrane do systemu, a nie wyuczone na pamięć kwestie wskazują na to, że nie mamy do czynienia z człowiekiem. Cechuje go sztuczna serdeczność. Zwraca się do nas z nie do końca poprawnie stylistycznie skonstruowanymi pytaniami, a następnie ostrzega, że gdy wkroczymy do przestrzeni VR, przywita nas tam inteligentna, ale nieco dziwna Anna (Sonia Roszczuk). W przeciwieństwie do Smagały gra aktorska Roszczuk nie jest „robotyczna” – to raczej wysoko wykwalifikowana bizneswoman w czarnym, szykownym garniturze, pracująca dla dużego koncernu Mechlife, do którego zostajemy wciągnięci jako potencjalne pracownice i pracownicy; doświadczenie wirtualnej rzeczywistości jest kolejnym etapem naszego procesu rekrutacyjnego.

Anna i Jan pomagają nam w okiełznaniu sprzętu (słuchawki, gogle VR), informują o rodzaju i długości trwania wizualizacji. Przenosimy się do Tajwanu. Naszym oczom ukazuje się pałac w kolorze krwistej czerwieni. Trwają przygotowania do wystawnego wesela. Matka panny młodej sugeruje,

ażeby ta wybrała sobie na druhnę androidkę, tłumacząc, że jest to codzienna praktyka na „Zachodzie". Córka początkowo podchodzi sceptycznie do pomysłu, ale w końcu daje się namówić. Do ogromnej sali, również utrzymanej w koralowej kolorystyce, z pięknymi ornamentami na ścianach i lampionami, wchodzi kilka androidek wyprodukowanych w Mechlife. Każda została zaprogramowana w wyjątkowy sposób, ma unikatowe umiejętności. Mimo że to mocno futurystyczna wizja, w której hologramy, androidy i humanoidy są integralnymi elementami rzeczywistości, pełno tam zawiłości typowych dla dramatu rodzinnego – niesnasek, plotek, afektywnych perturbacji. Kroczymy śladem jednej z druhen, jak się później okazuje – tej, którą mniej lub bardziej świadomie wybrały nasze oczy.

Samo bycie w wirtualnej rzeczywistości trwa tylko kwadrans, ponieważ doświadczenie – ze względu na realizm i liczne podróże po labiryntach tajwańskiej posiadłości – jest fizjologicznie obciążające i może wpłynąć na zaburzenia błędnika. Po „seansie" wszyscy rzucili się na stojącą w rogu sali karafkę wody. Ważną częścią wydarzenia jest rozmowa, coś na kształt pracowniczego spotkania feedbackowego. Omawialiśmy postępowanie naszych bohaterek: czy zachowywały się etycznie i czy jest wymogiem, aby zachowywały się w ten sposób. Podczas wymiany myśli wychodzi na jaw, że nasze historie są różne i że każda osoba obserwowała losy kogoś innego.

Jest to spowodowane użyciem silnika narracyjnego napędzanego sztuczną inteligencją, który oferuje indywidualny rodzaj uczestnictwa poprzez analizę systemów percepcyjnych w czasie rzeczywistym. Bierzemy udział w interaktywnym wydarzeniu i nie mamy o tym pojęcia. To rodzaj przewrotnej, wielopoziomowej, manipulacyjnej partycypacji, która rozpoczyna się od niepozornego, humorystycznego wręcz wplątania publiczności w proces ubiegania się o pracę w wymyślonym przez reżyserkę koncernie.

I am [VR]

Jednym z najciekawszych wizualnie, a najbardziej rozczarowującym teatralnie okazał się projekt Susanne Kennedy i Marcela Selga *I am [VR].* Skromny opis informował o doświadczeniu, które ma być nową odsłoną teatru immersyjnego, jednak bardziej przypominał interaktywną grę komputerową. Na spowitej mrokiem scenie rozstawiono kilka polowych namiotów, do których pojedynczo wprowadzono widzki i widzów. Po nałożeniu headsetu przenosiliśmy się do długiego kanału, zakończonego szklanymi drzwiami z potężnym uchwytem w kształcie uroborosa. Lektor informował, że gra, w której się znaleźliśmy, jest naszym życiem, w którym mamy całkowitą sprawczość – „when you think of fire, you are fire". Po przekroczeniu pierwszego „portalu" przenosimy się do dziwacznej przestrzeni – opuszczonej fabryki z otwieranym dachem, o wielu pokojach. Znajdowały się tam inne postaci zanurzone w wirtualnej rzeczywistości.

Realizacja nie zakłada użycia dotykowych kontrolerów VR, przez kolejne etapy-poziomy prowadzą nas oczy – jeśli popatrzymy na pomieszczenie przez kilkadziesiąt sekund, samoistnie się tam przenosimy. Nasza wędrówka po najróżnorodniejszych zakamarkach (pokoju medytacyjnym, lesie czy sali kinowej) kończy się dla każdej osoby uczestniczącej w ten sam sposób – spotkaniem z wyrocznią.

I am [VR] oferuje bogate doświadczenie wizualno-kinestetyczne, zakładające teleportację między kolejnymi przestrzeniami i latanie w przestworzach do niczego niepodobnej planety, wśród kolosalnych form skalno-piaskowych, ale na zachwycie estetycznym niestety należy poprzestać. Oprócz antycznego finału, nawiązania do rytuału przejścia (wszechobecnego przecież w grach komputerowych) i lokalizacji wydarzenia – nie dostrzegam tam skrawka

teatru.

Glitches i failures, czyli ambiwalentne zakończenie

Wirtualna rzeczywistość i sztuczna inteligencja powoli wkraczają do polskiego teatru, jednak zanim na stałe się w nim zadomowią, minie, w moim odczuciu – wieczność. Nowe technologie kuszą rozmachem i nieograniczonymi możliwościami, scenicznymi rozwiązaniami, o których zastosowaniu w klasycznym teatrze nie ma co marzyć. Opisane przeze mnie projekty intrygowały, i to nie tylko środowisko teatrologiczne. Nie obyło się jednak bez technologicznej sztuki porażki (co zdaje się bardzo ludzkim i potrzebnym elementem), tego, co wszyscy dobrze znamy z wirtualnego obcowania pandemicznego – zawieszania, wyrzucania, rozformatowywania, nagłych i niespodziewanych software'owych zwrotów akcji. Minie też trochę czasu, zanim przyzwyczaimy się do zupełnie innej, lecz znanej już z historii percepcji. Czeka nas powrót do kartezjańskiego podziału na duszę (cyfrową) i ciało. Co najbardziej alienuje w doświadczaniu VR – to brak sylwetki ludzkiej. Spoglądając w dół, tam, gdzie powinniśmy widzieć kończyny, nie widzimy nic prócz pustej przestrzeni. Nasze ciało pozostaje w socrealistycznych wnętrzach PKiN, a sensorium hula po ulicach Warszawy i Tajwanu.

Wzór cytowania:

Ożarowska, Maria Magdalena, *Androidki, metaludzie, sztuczna inteligencja, czyli o intymnym doświadczaniu nowych technologii*, „Didaskalia. Gazeta

Teatralna” 2022 nr 171, https://didaskalia.pl/pl/artykul/androidki-metaludzie-sztuczna-inteligencja-czyli-o-intymnym-doswiadczaniu-nowych.

Autor/ka

Maria Magdalena Ożarowska

Maria Magdalena Ożarowska – absolwentka wiedzy o teatrze na UJ, studentka AT w Warszawie.

Przypisy

1. Więcej o programie: https://teatrstudio.pl/pl/aktualnosci/jubileusz-piecdziesieciolecia-studio/ [dostęp: 15 IX 2022].

Źródło:
https://didaskalia.pl/artykul/androidki-metaludzie-sztuczna-inteligencja-czyli-o-intymnym-doswiadczaniu-nowych