

Sandra Kmieciak

Cyberprzestrzeń – cyberobecność – cyberteatr

Na czym polega magia wideokonferencji? Mimo złej jakości obrazu, szarpanych ruchów i sztucznych póz, które ludzie przybierają na widok kamery, czar oglądania ludzi znajdujących się w odległości wielu godzin lotu Boeingiem nie przestaje mnie fascynować. Muszę jednak przyznać, że jestem nieco poruszony nawet wtedy, gdy telefonuję do kogoś po drugiej stronie Atlantyku (...). Tak czy owak, wspaniale jest móc uzupełnić głos o obraz i doświadczać obecności – czy teleobecności – ludzi znajdujących się tak daleko stąd¹.

Derrick de Kerckhove

Druk, fotografia, nagrania audio i wideo. Wszystkie przełożone na jeden język, możliwy do odczytania dla każdego komputera. Język składający się tylko z zer i jedynek. Zdigitalizowane, tradycyjne media układające się w hipertekstualne struktury. Przekazy, których możemy być już nie tylko odbiorcami, ale współtwórcami. Przekazy, które mogą być udostępniane w sieciach lokalnych lub globalnych (Internet) i do których każdy odbiorca może mieć indywidualny dostęp. Gdy w 1946 roku naukowcy z Uniwersytetu Pensylwańskiego zbudowali pierwszą na świecie maszynę do celów obliczeniowych, nazwaną ENIAC, nikt nie mógł przewidzieć, że oto zaczyna się „cyfrowa rewolucja”. Rewolucja, do której z czasem dołączą również artyści – dla nich mogła być spełnieniem marzeń o oderwaniu sztuki od jej instytucjonalnego charakteru, od dominującej roli kuratora, a także od materialnego i istniejącego poza czasem wymiaru dzieła sztuki. Dodatkowo sztuka, która znalazła swoje miejsce w Internecie, daje odbiorcom możliwość wpływania (przynajmniej częściowo) na jej kształt.

Wróćmy jednak do momentu, w którym do celów artystycznych wykorzystywany był sam komputer, jeszcze bez podłączenia do Internetu. Piotr Zawojski w artykule *Sztuka cyfrowa jako wyzwanie dla estetyki* zadaje pytanie: „czym jest sztuka cyfrowa i co ją odróżnia od sztuki analogowej, bo jeśli uznamy, że taka (cyfrowa) istnieje, to oczywiście w dialektyczny sposób na przeciwnym biegunie należałoby usytuować paradygmat analogowy”². W odpowiedzi przywołuje słowa z programowego tekstu Petera Weibla, który opublikowany został w suplemencie do katalogu festiwalu Ars Electronica w 1984 roku – po raz pierwszy użyto terminu „sztuka digitalna”, oraz odnosi się do książki *Digital Art* autorstwa Christiane Paul, kuratorki New Media Arts w Whitney Museum of American Art. Przede wszystkim – za wspomnianymi powyżej publikacjami – zwraca uwagę na niejednoznacz-

¹ D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta: narodziny społeczeństwa sieciowego*, przeł. A. Hildebrandt, Mikom, Warszawa 2001, s. 80.

² P. Zawojski, *Sztuka cyfrowa jako wyzwanie dla estetyki*, w: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Universitas, Kraków 2005, s. 179.

ność tego terminu, biorącego swój początek w określeniu pochodzącym z przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych – sztuka komputerowa, a który następnie (poniekąd synonimicznie) zastępowany był przez sztukę: multimedialną, hipermedialną, cyfrową, nowych mediów bądź cybersztukę. Niejednoznaczność ta ma swoje źródła w całym szeregu cech, które możemy przypisać nowym mediom, oraz w fakcie, że cechy te bardzo szybko zmieniają się, że nowe media ulegają ciągłym przeobrażeniom i rozwojowi. Można wyróżnić kilka cech podstawowych, ale nie da się stworzyć jednoznacznej i pełnej definicji, która zawierałaby je wszystkie.

Skupiając swoją uwagę na zjawisku teatru nowomediowego, chciałabym wprowadzić rozróżnienie na teatr multimedialny i internetowy, zaznaczyć podział na sztukę, która wykorzystując multimedia, mimo wszystko pozostaje zgodna z potocznie przyjętą definicją teatru jako wydarzenia, w którym w jednym czasie i w jednej przestrzeni spotykają się aktorzy oraz widzowie, oraz sztukę, w której definicja ta zostaje rozbita. Aby nadal teatr internetowy móc określać mianem teatru, należy doszukać się w nim takich cech, które staną się konstytutywne dla tego gatunku, będąc jednocześnie w zgodzie z niektórymi własnościami charakterystycznymi dla teatru, jaki znamy od setek lat. Przed podobnym problemem stają także teoretycy innych dziedzin sztuki: malarstwa, rzeźby, instalacji, performance'u, muzyki, literatury, filmu. Sztuka Internetu (*net art*)³ dopiero szuka własnej estetyki i własnych środków wyrazu, które nie będą wtórne wobec wcześniejszych tradycji i które stworzą nową jakość. Jednocześnie, będąc dopiero u początków poszukiwań i przystosowując się do nowej sytuacji i nowego dla nich środowiska, posiłkują się cechami sztuk analogowych. Poprzez nową sytuację rozumiem nowy sposób prezentacji dzieła sztuki oraz odmienny od tradycyjnego proces jego odbioru. Jest to także nowe wyzwanie dla artysty, na co zwraca uwagę Ryszard Kluszczyński w artykule *Internet – nowe terytorium ekspresji*:

Uwagi powyższe muszą prowadzić do pytania o status artysty w kulturze mediów interaktywnych. Nie ulega bowiem wątpliwości, iż charakter tych mediów stwarza bardzo konkretne wyzwania zarówno wobec odbiorcy, jak i wobec twórcy. Ten ostatni musi znaleźć dla siebie pozycję, która pozwoli mu zachować, o ile jest to jego pragnieniem, możliwość ekspresji i budowania przekazów autorskich. Taka możliwość istnieje również w sztuce interaktywnej. Wytwór artysty – kontekst interakcji odbiorczej musi wówczas stać się koniecznym układem odniesienia dla wspomnianego wytworu interakcji odbiorcy, stać się jego metadkursywnym dopełnieniem. I przede wszystkim powinien stać się źródłem i ramą komunikacji⁴.

We wspomnianym fragmencie zwrócono uwagę na niezwykle ważny aspekt sztuki Internetu – interaktywność, dzięki której możliwy jest dialog z odbiorcą dzieła sztuki. Odbiorcą,

³ Chciałabym za Joachimem Blankiem wprowadzić rozróżnienie na sztukę w Internecie oraz sztukę Internetu zwaną *net artem*: „(...) *net art* różni się od sztuki w sieci. Sztuka w sieci jest najczęściej niewiele więcej niż dokumentacją sztuki, która nie jest tworzona w sieci, ale raczej poza nią. W związku z powyższym, nie ustala żadnych relacji z siecią. *Net art* funkcjonuje tylko w sieci i uwidatnia sieć lub mit sieci jako swój motyw przewodni”. E. Urwanowicz, *Sztuki publiczne*, za: http://www.socjomat.pl/aktualny/artykuly/id_kultura02.html (data dostępu: 12.04.2010).

⁴ R.W. Kluszczyński, *Internet – nowe terytorium ekspresji*, za: http://www.csw.art.pl/warsztaty/rwk_p.html (data dostępu: 12.04.2010).

często przypadkowym, który trafił na dzieło sztuki, ponieważ swobodnie surfował po hiperkulturalnych odnośnikach, nieprzygotowanym do jego odbioru, ale też człowiekiem, który bez uprzedniego przygotowania od razu dostaje możliwość wpływania na kształt owego fragmentu netartowej twórczości. Podobna sytuacja w przypadku tradycyjnie pojmowanej sztuki nie mogłaby mieć miejsca⁵. Możliwość interaktywnego wpływania na dzieło sztuki przez większą liczbę osób może budzić wątpliwości dotyczące jego autorstwa, jednak moim zdaniem jest to wpisane w specyfikę medium, w jakim dzieła te istnieją – i ich twórcy zdają sobie z tego sprawę. Lev Manovich w *Języku nowych mediów* przyznaje nawet, że w odniesieniu do mediów komputerowych pisanie o ich interaktywności jest tautologią, ponieważ one same z siebie są interaktywne i nie trzeba tego podkreślać⁶.

Istotną kwestią, jaka pozostała do omówienia przed przejściem do analizy samych dzieł, które chciałabym umieścić w nurcie teatru internetowego, jest kwestia przestrzeni wirtualnej oraz wirtualnej reprezentacji ciała – teleobecności. Net art możemy oglądać wyłącznie na ekranie komputera podłączonego do Internetu. Nie możemy jednak powiedzieć, że znajduje się on w monitorze. Gdzie zatem jest jego miejsce? Na dysku twardym komputera, jako ciąg zer i jedynek, które stają się obrazem/dźwiękiem dopiero po odczytaniu kodu? Jeśli tak, to czy na dysku artyści, czy odbiorcy, a może na serwerze? Być może w przestrzeni, w której artysta tworzy dane dzieło, bądź w fizycznie istniejącej przestrzeni, w której dokonuje się akt odbioru? Moim zdaniem w każdym z tych miejsc. „Cyberprzestrzeń w dzisiejszym rozumieniu to przestrzeń otwartego komunikowania się za pośrednictwem połączonych komputerów i pamięci informatycznych pracujących na całym świecie. W dyskursie humanistycznym stała się ona zatem synonimem Internetu”⁷. Cyberprzestrzeń redefiniuje zatem samo pojęcie przestrzeni, którym dotąd określany był trójwymiarowy obszar, objęty granicami bądź nie, ale dający się do pewnego stopnia poznać fizycznie, zmysłowo. Cyberprzestrzeni poznać fizycznie nie możemy, rodzi to zatem pytania o charakter obecności w niej człowieka i doprowadza do przeformułowania pojęć ciała i cielesności.

Podstawowym tropem, wokół którego toczy się dyskusja na temat form naszej obecności w przestrzeni społecznej, jest problem rozplywania się, zanikania w przedstawieniach przez nas współtworzonych, przedstawieniach będących dowodem na to, że można ocalić w tym, co widoczne (widzialne), ślad tego, co w istocie nieobecne. O ile jednak wcześniej nasze ontologiczne „rachunki istnienia” opierały się na pojęciu „rozdzielenia”, o tyle teraz parametry ontologiczne sprowadzają się do „utożsamień” z tym, na co patrzymy, a co w istocie jest nieobecne, bo stanowi jedynie symulakr bycia. To „pseudo-osobowość” i „pseudopodmiotowość”⁸.

⁵ Poprzez sztukę tradycyjną rozumiem wytwory artystyczne prezentowane w przestrzeniach galeryjnych, gdzie ich miejsce wyznacza kurator, pomijam np. sztukę w przestrzeni publicznej, która potrafi zaskoczyć odbiorcę w podobny sposób jak net art. Niektórzy badacze sztuki w przestrzeni publicznej sytuują nawet net art w jej obrębie; zob. E. Urwanowicz, *Sztuki publiczne, op. cit.*

⁶ L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, WAiP, Warszawa 2006, s. 129.

⁷ *Cyberprzestrzeń – definicje*, za: <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen.htm> (data dostępu: 12.04.2010).

⁸ P. Zawojski, *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, w: *Wiek ekranów*, red. A. Gwoździ, P. Zawojski, Rabid, Kraków 2002, s. 423.

W tej wypowiedzi Piotra Zawojskiego należy zwrócić uwagę na dwie, przywoływane przez niego, istotne cechy teleobecności: nieobecność oraz symulację. Przenosząc własne bycie w przestrzeń Internetu, staje się ono równie niematerialne i niemożliwe do poznania zmysłowego jak sama przestrzeń. Tworzymy reprezentację własnego ja, jego symulację, uciekamy od własnej cielesności, jednak w zamian otrzymujemy zaledwie strumień danych, który bez medium, jakim jest komputer, nie istnieje. Kiedy jednak jesteśmy podłączeni do sieci, można powiedzieć, że tworzone przez nas reprezentacje własnego ja są rozszerzeniem bądź rozszczepieniem własnej osoby, własnej tożsamości. Cytowany przeze mnie Piotr Zawojski tłumaczy to w sposób następujący:

Spekulacje na temat możliwości traktowania mediów jako ekstensji ludzkiego ciała są tak stare, jak stara jest refleksja dotycząca tzw. nowych mediów. Od Marshalla McLuhana „Wszystkie media są przedłużeniem jakichś ludzkich zdolności psychicznych bądź fizycznych. (...) Środowisko elektroniczne jest przedłużeniem centralnego systemu nerwowego” do Derricka de Kerckhove’a w różnych kontekstach pojawia się idea wspomagania ciała za pomocą zewnętrznej technologii, a także wykorzystania jej w celu nawiązywania kontaktu pomiędzy rozdzielonymi fizycznie ciałami, które za pośrednictwem technologii mogą się połączyć. Uczeń i następca McLuhana, proklamując czas „zbiorowej inteligencji”, inaczej zwanej „webness”, przekonuje, iż nie należy rozpaczać nad utratą tożsamości jednostkowej w procesie sieciowej „wymiany”, a raczej zastanawiać się nad tym, co my sami możemy sieci zaoferować. Oddając bowiem część siebie samych – otrzymujemy coś w zamian. Wymiana taka dokonuje się za pośrednictwem przedmiotów wirtualnych, ale my sami pozostajemy realni⁹.

To, co otrzymujemy w zamian, to możliwość teleobecności części nas samych nawet w ogromnej odległości od miejsca, gdzie fizycznie przebywamy. Ograniczenia ciała przestają być na dobrą sprawę ograniczeniami, mając możliwość stworzenia swojego wizerunku w Internecie, przeniesienia na niego fragmentów swojej osobowości i tożsamości – ciało fizyczne staje się przezroczyste. Jest to konieczne, aby można było stworzyć jego wirtualny odpowiednik, a następnie kierować nim, jednak ono samo pozostaje w ukryciu. Należy również zaznaczyć, że jeden użytkownik sieci może posiadać w niej nieskończoną ilość wcieleń i tożsamości. Nie wszystkie muszą mieć reprezentację graficzną, np. w postaci awatara lub zdjęcia, mogą opierać się zaledwie na słowie pisanym, które z kolei może ograniczyć się jedynie do nadania sobie nazwy – nicku, samej obecności na serwerze, mogą mieć formę programu komputerowego – agenta. Według Manuela Castellsa, odgrywanie ról i budowanie tożsamości w Internecie jest głównie domeną nastolatków, bowiem są oni w wieku, w którym człowiek poszukuje własnej tożsamości i z nią eksperymentuje¹⁰. Przy okazji poruszona została bardzo ważna kwestia, która w toku moich badań nad teatrem jest niezwykle istotna – kwestia gry, wchodzenia w rolę. Budując swoje poszczególne reprezentacje, sami dokonujemy wyboru, jakie nadać im cechy, czy będą to cechy, które sami posiadamy, czy też te, które chcielibyśmy posiadać lub tylko przelać na swój wirtualny odpowiednik. Jest to zatem sytuacja zbliżona do kreowania roli przez aktora teatralnego,

⁹ P. Zawojski, *Destrukcja versus wspomaganie ciała w cyberprzestrzeni. Przypadek Stelarc*, za: <http://www.fil.us.edu.pl/film-i-media/zawoj/PZStelarc.htm> (data dostępu: 12.04.2010).

¹⁰ Cyt. za: M. Szpunar, *Internet jako pole poszukiwania i konstruowania własnej tożsamości*, za: http://www.magdalenaszpunar.com/_publikacje/2005/internet_jako_pole.htm (data dostępu: 12.04.2010).

który sam „ożywiająca” postać, nakłada na nią wybraną przez siebie formę. Kryje się za tym niebezpieczeństwo, o którym pisał Edward Gordon Craig – postać stworzona przez aktora jest niestabilna i nieprzewidywalna. Można zatem powiedzieć, że stechniczowanie teatru i przeniesienie go w cyberprzestrzeń nie gwarantuje pełnej automatyzacji spektaklu i powtarzalności w niezmiennym kształcie. Nie biorę tutaj pod uwagę możliwości uprzedniego zaprogramowania działań wykonywanych przez komputer, a następnie odtwarzania ich, ponieważ działanie takie nie byłoby dla mnie teatrem. Sytuacji teatralnej upatruję bowiem w jednoczesnym akcie kreacji i odbioru bądź w zastosowaniu specyficznej estetyki, która pozwoli na umieszczenie zjawiska w kręgu teatru (ma to miejsce np. w teatrze telewizyjnym). Jak już wcześniej zaznaczałam, niemożliwe jest stworzenie definicji teatru, która w formie jednoznacznego, zamkniętego, apodyktycznego zdania określałaby, czym teatr jest. Ja, jako namiastkę takiej definicji, pozostawiając dużą swobodę interpretacyjną, a jednocześnie będącą w zgodzie z większością dotychczasowych prób zdefiniowania teatru, postawiłam tezę, że teatr jest umową pomiędzy nadawcą a odbiorcą, swoistą grą, której zasady muszą zostać zaakceptowane przez obie strony. Kwestią umowną jest również jej kształt.

Wraz z ekspansją sztuki w cyberprzestrzeni zaczęły pojawiać się wątpliwości, jak odróżnić sztukę internetową od sztuki w Internecie. Jak już wcześniej zauważyłam, za podstawowe kryterium postanowiono obrać nie wykorzystanie nowych technologii do stworzenia dzieła sztuki, ale sposób jego dalszego funkcjonowania bądź to w przestrzeni realnej, bądź wirtualnej. Fakt, że większość wydawanych obecnie publikacji ma swój początek na dysku twardym komputera, gdzie autor zapisuje kolejne pliki ze swoim dziełem, nie oznacza, że można je uznać za sztukę cyfrową. Podobna sytuacja dzieje się wtedy, gdy projekty graficzne tworzone przy pomocy programów komputerowych są drukowane i z cyfrowego kodu zero-jedynkowego zmieniają swoją formę na tradycyjną, analogową. Według Lva Manovicha, net art to sztuka definiowana przez samo medium, nieistniejąca bez niego, poza nim¹¹. Zadaniem Internetu jest nie tylko przekaz obrazu czy dźwięku; ma on pełnić funkcję nie tylko archiwum dla zdigitalizowanych materiałów powstałych poza siecią, ale przede wszystkim ma zmieniać ich sensy, ustanawiać je, sprawiać, że poza Internetem dzieła te nie mogłyby istnieć, a zatem być ich nierozdzielną częścią. W związku z rozwojem Internetu, ciągłym powiększaniem się jego zasobów i przenoszeniem w jego ramy coraz nowszych dziedzin życia kulturalno-społecznego, chciałabym oddzielić od siebie zjawiska, które nazywałabym teatrem w Internecie, od zdarzeń określanych jako teatr internetowy.

Twórcy teatralni oraz osoby związane z instytucjami teatralnymi odkryli w Internecie swojego sprzymierzeńcę, który daje możliwość promocji wydarzeń odbywających się w teatrach, szybkiego rozprzestrzeniania informacji na skalę globalną, wzbogacania tradycyjnych tekstów o materiały wideo bądź interaktywne prezentacje czy wreszcie transmisje spektakli. Chciałabym uporządkować zjawiska, które określam jako teatr w Internecie, a które są rozszerzeniem możliwości mediów analogowych i które pomimo umieszczenia w sieci nie są przez nią zdeterminowane. Zatem sztuką Internetu nie są:

¹¹ E. Urwanowicz, *Sztuki publiczne, op. cit.*

1. Strony WWW teatrów.
2. Wortale internetowe publikujące informacje dotyczące wyłącznie teatru: recenzje, wywiady, reportaże, felietony, fotorelacje, fotoreportaże, zawierające informacje na temat osób związanych z teatrem, festiwalu, nadchodzących premier, bazy dotychczasowych realizacji, bazy teleadresowe itp.
3. Strony WWW będące odpowiednikami tradycyjnie wydawanych gazet i czasopism o tematyce teatralnej.
4. Fragmenty spektakli umieszczane na portalach gromadzących materiały wideo, np. <http://www.youtube.com> lub <http://www.dailymotion.com>.
5. Transmisje spektakli teatralnych, możliwe do obejrzenia nie tylko w komputerze, ale również w salach kinowych bądź teatralnych, gdzie dociera Internet.
6. Portale typu <http://www.ebilet.pl>, na których widz ma możliwość zarezerwowania i kupienia biletu na wybrany przez siebie spektakl.
7. Fora internetowe, na których publiczność może wymieniać się opiniami na temat spektakli, reżyserów, aktorów, zgłaszać sugestie, dzielić się najświeższymi informacjami.
8. Jako ostatni przykład działania, które według mnie plasuje się na granicy teatru w Internecie/teatru internetowego, chciałabym przytoczyć stronę <http://www.nettheatre.pl/> – według zapewnień jego twórców – pierwszy teatr internetowy.

Paweł Passini z zespołem stworzyli neTTheatre, teatr internetowy. To pierwszy tego typu eksperyment w Europie. Przedstawienia (...) transmitowane są online w czasie rzeczywistym. Docelowo internauci będą mogli wpływać na kształt spektaklu, jego przebieg i formę. Możliwe jest też ściąganie spektaklu na komputer i oglądanie w dowolnym czasie¹².

Poprzez „wpływanie na kształt spektaklu” autor artykułu opisującego to bez wątpienia nowatorskie przedsięwzięcie rozumie czat, który jest uruchomiony na czas jego trwania i który projektowany jest na scenę; oglądają go zarówno widzowie obecni podczas wydarzenia (mogą przynieść własne laptopy i również uczestniczyć w dyskusji toczącej się na czacie, mogą np. relacjonować to, co widzą), jak i aktorzy. Dodatkowo marzeniem twórców neTTheatre jest sala teatralna, na której umieszczono by sieć kamer umożliwiającą internautom wybór punktu patrzenia – byłby to duży krok w stronę poszerzenia interaktywnych możliwości uczestnictwa w spektaklu, które to uczestnictwo póki co ogranicza się do obecności na czacie. Inny pomysł na to, jak wykorzystać możliwości interaktywnych mediów w spektaklu, miał zostać wdrożony w życie przy okazji projektu polegającego na dwunastogodzinnej transmisji tańca Butoh wykonywanego przez Tomasza Bazana:

Założeniem projektu było umożliwienie Bazanowi bezpośredniej reakcji na pliki multimedialne (zdjęcia i filmy), które widzowie internetowi przysyłać mieli do operatora spektaklu. Niestety, szalejący huragan skutecznie uniemożliwił realizację tego punktu, jednak i bez tego czterogodzinna improwizacja Butoh była niezwykle doświadczeniem¹³.

¹² P. Machul, *E-kurtyna idzie w górę*, za: <http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/53101.html> (data dostępu: 14.04.2010).

¹³ M. Byś, *Drżące ciało Butoh*, za: <http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/52196.html> (data dostępu: 14.04.2010).

Trzeba bowiem dodać, że projekt nie został zrealizowany zgodnie z założeniami jego twórców, ponieważ przez huragan w Srebrnej Górze, gdzie swoją siedzibę miał wówczas neTTheatre, po godzinie transmisji zabrakło prądu. Dla Pawła Passiniego, założyciela „pierwszego teatru internetowego”, nie jest to jednak problem, ponieważ deklaruje on, że transmisja w Internecie nie ma na celu zastąpienia spektaklu i odsunięcia relacji pomiędzy żywym aktorem a żywym widzem na drugi plan.

Ale pamiętać trzeba, że transmisja internetowa nie zastępuje żywego teatru. Pokazanie spektaklu przez Internet służyć ma przyciągnięciu widza na „fizyczny” spektakl, gdziekolwiek byłby grany. To rodzaj zaproszenia. Pokazujemy nasze przedsięwzięcie w sieci, licząc na to, że gdy pojedziemy z nim w Polskę i świat – widzowie przyjdą, bo zechcą obejrzeć go na żywo – mówi Bartnikowski [Marcin Bartnikowski, współpracownik Passiniego – przyp. S.K.]. Sam Passini zresztą od początku podkreślał, że spektakl w Internecie niczego nie zastępuje, a kreuje nową przestrzeń odbioru, wykorzystującą technologie XXI wieku. Eksperymentuje z nowym medium, odkrywa jego nowe możliwości, a tym samym urozmaica spektakl¹⁴.

Moje wątpliwości dotyczące jednoznacznego zakwalifikowania neTTheatre jako teatru internetowego biorą się właśnie z faktu, że nie jest to teatr, który do swojego istnienia koniecznie potrzebuje Internetu. Internet jest dodatkiem, istotnym, ale mimo to jego rola jest ograniczona. Jego powstanie to z pewnością wydarzenie warte uwagi, to krok ku stworzeniu teatru interaktywnego, teatru, który wykorzystując technikę, jednocześnie utrzymałby żywy kontakt z widzem, dawał mu możliwość ingerowania w spektakl i nie sprawiałby wrażenia „zimnego” medium. Internet daje twórcom teatralnym nowe możliwości, ale korzystanie z nich nie oznacza od razu konstruowania teatru internetowego, który zostałby stworzony przy pomocy technik charakterystycznych wyłącznie dla środowiska komputerowego i istniałby wyłącznie w sieci.

Wypunktowane zostały już zjawiska wykluczone z nurtu teatru internetowego, chciałabym zatem zająć się dwoma przykładami działań w przestrzeni Internetu, które za takie mogą uchodzić. Będzie to przykład pierwszego działania *stricte* teatralnego w Internecie, czyli HamNet Players, oraz nowszy – przykład teatru Morfina działającego na platformie Second Life.

Internet Relay Chat, w skrócie IRC, wymyślił Jarkko Oikarinen z Finlandii w 1988 roku. IRC został stworzony do prowadzenia teledyskusji w Internecie.

IRC to narzędzie do porozumiewania się „na żywo” w sieci Internet. Użytkownicy przy pomocy odpowiedniego oprogramowania (tzw. klientów IRC) podłączają się do serwerów tworzących sieć IRC. W sieci tej użytkownika identyfikuje tzw. nickname (po polsku: pseudonim, ksywka – w skrócie: nick). W jednej chwili może przebywać na IRC tylko jedna osoba o danym nicku. Rozmowa polega na przesyłaniu wiadomości między użytkownikami sieci IRC – docierają one do rozmówcy zwykle po kilku sekundach. Takie wiadomości (linie tekstu) nazywane są mesgami. Aby ułatwić dyskusję w większym gronie, powstają tzw. kanały. Do kanałów można się przyłączyć, używając polecenia JOIN lub odpowiedniego przycisku w kliencie IRC. Na kanale może jednocześnie przebywać wielu użytkowników.

¹⁴ M. Żmijewska, *Białystok–Srebrna Góra. Kompania Doomsday w teatrze internetowym*, za: <http://www.e-teatr.pl/pl/artykuly/49280.html> (data dostępu: 14.04.2010).

Wszystko, co napiszemy na kanale, jest przekazywane do wszystkich, którzy się na nim znajdują. Sieć funkcjonuje w oparciu o serwery, które są połączone ze sobą i przesyłają wiadomości użytkownikom. Serwerami IRC opiekują się administratorzy, a siecią IRC – ircoperatorzy, tzw. IRCopi. Sposób porozumiewania się klientów z serwerami i serwerów między sobą nazywa się protokołem IRC i jest opisany w odpowiednich dokumentach RFC. Komendy w klientach IRC najczęściej poprzedza się znakiem „/”, np. /msg <parametr>. Można ten znak zmienić lub w ogóle z niego nie korzystać, a komendy wybierać z menu – wszystko zależy od używanego programu. W obrębie tego serwisu komendy uniwersalne, niezależne od klienta, są zapisane wielkimi literami, np. NAMES <parametr>¹⁵.

IRC jest zatem protoplastą późniejszych komercyjnych czatów. Jest także pierwszym w pełni zakorzenionym w środowisku internetowym narzędziem wykorzystanym do początkowych prób stworzenia teatru internetowego.

12.12.1993 roku użytkownicy Internetu (dokładniej IRC-u) zrealizowali przedstawienie pt. *Hamlet*. W poetyce „pogawędki przez Internet” (Internet Relay Chat) internauci przesyłali sobie tekstowe komunikaty, które ukazywały się na ekranach wszystkich abonentów. Ci mogli odpowiadać natychmiast i toczyć rozmowy, nie widząc się, nie słysząc swojego głosu, gdyż dramat „pisał się” na ekranie: na monitorach wyświetlały się kolejne kwestie poprzedzane imionami albo raczej pseudonimami nadawców. Przedstawienie to, nazwane później powszechnie *HamNetem*, składało się z osiemdziesięciu linijek tekstu i dostarczyło wiele radości oraz zabawy wielu jego twórcom. Uczestnicy tego wydarzenia stworzyli w następnym latach grupę Hamnet Players, która zrealizowała kilka innych przedstawień IRC-owych¹⁶.

Tadeusz Miczka w powyższym cytacie zwrócił uwagę na dwa istotne aspekty działania podjętego przez Stuarta Harrisa – po pierwsze, że początkowo IRC-owe spektakle miały być zabawą i rozrywką dla jego twórców, ale z – drugiej strony – potraktowane zostały na tyle poważnie, że zawiązała się grupa osób chcących kontynuować te działania i nazywająca je teatrem. Sam Harris określał swoją grupę jako: „teatr internetowy”, „teatr wirtualny”, „dramat przestrzeni wirtualnej”, a z drugiej strony nie boi się także powiedzieć, że jest to parodia, ekstrawagancja, obsceniczny pastisz, burleska, żart¹⁷. Trudno szukać synonimicznego zjawiska w teatrze tradycyjnym. *HamNet*, *PCbeth* czy *an IRC Channel Named #desire* to bez wątpienia przełomowe zjawiska na gruncie teatralnym, które, choć budzące kontrowersje co do określania ich jako teatralne, bez wątpienia wykazują się takim rodowodem i charakterem. Stuart Harris, Anglik mieszkający w San Diego, był aktorem i programistą, skupił wokół siebie grupę profesjonalnych i półprofesjonalnych aktorów, którzy zgodzili się współtworzyć z nim Hamnet Players. Nie znamy ich imion i nazwisk, biorąc udział w wydarzeniu, nie możemy nabyć tradycyjnego programu teatralnego. Zamiast imion i nazwisk poszczególnych aktorów mamy ich nicki i adresy e-mailowe. Brenda Danet w swojej publikacji dotyczącej komunikacji i sztuki w Internecie podaje jednak następujące dane (również bez konkretnych nazwisk): w jednej z inscenizacji *HamNeta* wystąpili członkowie Royal Shakespeare Company, w drugiej inscenizacji *PCbetha* w postać <Rossa> wcielił się czoło-

¹⁵ Zob. www.irc.pl, za: <http://www.irc.pl/> (data dostępu: 14.04.2010).

¹⁶ T. Miczka, *Teatr w Internecie – Internet w teatrze*, w: *Teatr – media – kultura*, red. D. Fox, E. Wąchocka, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2006, s. 299.

¹⁷ B. Danet, *Cyberpl@y. Communicating online*, Berg Publishers, Oxford 2001, s. 117.

wy hollywoodzki aktor, w innej wersji tego spektaklu Macduffem był brytyjski aktor znany z wielu przedstawień stworzonych dla BBC, performerka Antoinette LaFarge przyjęła rolę Blanche w jednym z przedstawień *an IRC Channel Named #desire*¹⁸. Oczywiście sam udział profesjonalnych aktorów nie daje uprawnień do klasyfikacji wydarzenia jako spektaklu teatralnego, jednak budzi konotacje z poważnym przedsięwzięciem związanym z teatrem. Inne cechy spektakli IRC-owych, które pozwalają mi postulować przynależność tego wydarzenia do sztuki teatru, to: podział na role, każda z postaci określona jest poprzez przynależną jej nazwę i jako taka może wypowiadać swoje kwestie (należy zwrócić uwagę, że formuła czatu uniemożliwia przesłanie więcej niż jednej wiadomości w dokładnie tym samym czasie, wiadomości zawsze pojawiają się jedna po drugiej, a nie symultanicznie), spektakl oparty jest na dramacie, który ma skończoną fabułę. Za pomocą przesyłanych plików można wprowadzać w ramy spektaklu obrazy bądź muzykę, a nad całością inscenizacji czuwa producent, który pilnuje jego prawidłowego przebiegu. Niezwykle istotny jest również fakt, że aktorzy, choć rozproszeni w przestrzeni, działają w tym samym czasie, tworząc spektakl będący spójną całością ich aktywności. Zasygnalizowany jest również udział publiczności (<audience>) w przedstawieniu poprzez przypisane jej repliki dialogowe, przybierające często charakter onomatopei i mające zastąpić faktyczne odgłosy wydawane przez widzów podczas spektaklu. W spektaklach Hamnet Players mamy również namiastkę didaskaliów znanych z dramatów, które mają ułatwić zrozumienie sztuki i jednocześnie stanowią substytut kurtyny oraz zastępują to, co moglibyśmy zobaczyć na tradycyjnej scenie teatralnej, ale czego ukazanie nie jest możliwe podczas spektaklu na czacie. Doskonały przykład możemy znaleźć w *HamNecie*:

```
<audience> Clap,clap,clap.... etc.... [1]
=====PROLOGUE /TOPIC World_Premiere_irc_Hamlet_in_Progress [2]
*** PROLOGUE has changed the topic on channel #Hamnet to „World_Premiere_irc_Hamlet_in_Progress”
<PROLOGUE> All the world’s a Unix term.... [3]
<PROLOGUE> ...and all the men & women merely irc addicts.... [4]
<PROLOGUE> This show is Copyright 1993 The Hamnet Players [5]
<PROLOGUE> Enjoy our show + no heckling plz [6]
<PROLOGUE> Script should not be re-staged w/out permish [7]
***<< Action >>*** : SCENE 1: THE BATTLEMENTS [8]
***<< Action >>*** : _Enter Hamlet [9]
***<< Action >>*** : _Enter Ghost [10]19
```

Widzimy, jak uderzająco podobny jest zapis czatu do zapisu dramatu. Nawet didaskalia zostały sprawnie zastąpione kwestiami wypowiadanymi przez osobę o odpowiednim nicku. Widzimy również, że język, którym posługują się aktorzy, jest językiem zmodyfikowanym na potrzeby Internetu, charakterystycznym dla ogółu internetowych pogawędek czy forów.

¹⁸ *Ibidem*, s. 113.

¹⁹ „HAMNET” ===== *Shakespeare’s play adapted for irc*, za: <http://www.hambule.co.uk/hamnet/hscript.htm> (data dostępu: 14.04.2010).

Język ten pełen jest skrótów, pochodzących głównie z języka angielskiego, które mają za zadanie maksymalnie skrócić wypowiedź, tak aby można było jak najszybciej napisać ją na klawiaturze komputera. Graficzne skróty składające się z prostych znaków interpunkcyjnych i innych znaków pisarskich mają natomiast zastępować mimikę i czynić tekst bardziej nasyconym emocjami, które trudno przekazać jedynie za pomocą słów. Stąd najsłynniejszy monolog Hamleta rozpoczynający się od słów: „Być albo nie być; oto jest pytanie...”, w oryginalnym dziele Szekspira liczący 36 wersów, tutaj skrócony zostaje do 3:

<Hamlet> 2b or not 2b... [17]

<Hamlet> Hmmmmmm... [18]

<Hamlet> :-(Bummer... [19]²⁰

Tego typu skrótowe potraktowanie wybitnego klasycznego tekstu literackiego uznane może zostać za prześmiewcze, pastiszowe, karykaturalne. Należy również zwrócić uwagę na słowa, które pojawiają się w wypowiedziach postaci: są tam wulgaryzmy i zwroty potoczne. Jednocześnie jest to język na tyle prosty, że problemów z jego zrozumieniem nie powinna mieć nawet osoba słabo znająca język angielski. Problemu nie powinna także narządzać składnia: zdania są głównie pojedyncze. *Hamlet* czy *Makbet* po raz kolejny okazały się tekstami na tyle uniwersalnymi, że możliwe do wykonania stało się przełożenie ich na współczesny potoczny język internetowy, który daleki jest od języka literackiego, nie tylko szekspirowskiego, ale także używanego obecnie.

Brenda Danet zwraca uwagę na dwa problemy, jakie mogą pojawić się przy okazji spektaklu IRC-owego. Po pierwsze, na początku lat dziewięćdziesiątych łącza internetowe nie były tak stabilne, jak są w chwili obecnej, często tracono połączenie z serwerem, a co się z tym wiązało – użytkownik był „wyrzucany” z pokoju na czacie, nie mógł wysyłać ani odbierać wiadomości. Można to jednak uznać za element improwizacji oraz zaskoczenia dla aktora, który musi swoją grę dostosować do nieprzewidywalnego medium. Drugi problem, o jakim pisze Danet, to różnica w czasie między naciśnięciem na klawiaturze klawisza enter, wysyłającego wiadomość na serwer, a tym samym do innych osób obecnych w pokoju, a momentem, gdy tekst pojawi się na ekranach innych komputerów. Skutkiem tego może być ograniczona ilość wersów w finalnej wersji *HamNeta* (80), podczas gdy późniejszy *PCbeth* lub *an IRC Channel Named #desire* są już dłuższe.

Działania Hamnet Players można wpisać w szeroki nurt teatru postdramatycznego. Mamy tutaj, co prawda, fabułę, ale jest ona mocno fragmentaryczna; oryginalny dramat Szekspira potraktowany został zaledwie jako przyczynek do stworzenia spektaklu, który nie szuka sensu w tekście, ale w medium, w którym funkcjonuje. Spektakle grupy nie mają także na celu iluzyjnego odwzorowania rzeczywistości, są jego parodią, niczym w krzywym zwierciadle pokazują sposób funkcjonowania internetowych czatów. Poprzez zwrócenie się w kierunku Internetu, działania Harrisa i jego współpracowników można bez wątplenia nazwać net artem. Przedstawienia te powstały z myślą o sieci i tylko w niej mogą funkcjonować; gdyby w którymś momencie ich trwania wszystkim użytkownikom „odciąć” do-

²⁰ *Ibidem.*

stęp do IRC-a – spektakl zakończyłby się. Nie ma również możliwości przeniesienia go w przestrzeń fizyczną, wydrukowany zapis czatu byłby dramatem bądź zarchiwizowanym świadectwem zaistnienia takiego fenomenu jak *HamNet*, podobnie jak są nim zdjęcia z tradycyjnych spektakli. *HamNet* czy *PCbeth* każdorazowo były niepowtarzalnymi wydarzeniami, istniejącymi w konkretnym czasie i konkretnej wirtualnej przestrzeni. Jednocześnie charakter i konwencja, w jakich były utrzymane, każą określać je jako teatr. *Hamnet Players* możemy zatem nazwać prekursorami teatru internetowego.

Innymi przykładami teatrów internetowych jeszcze silniej zanurzonych w wirtualnym świecie są teatry działające w ramach *Second Life*. *Second Life* – sztucznie stworzony wirtualny świat, w którym kreowane przez użytkowników postaci tworzą wirtualne społeczności. Oprócz samej postaci, jaką możemy sami sobie stworzyć i nadać jej wybrane przez nas cechy, możemy samodzielnie tworzyć również trójwymiarowe obiekty, animować je, programować dźwięki, wgrywać własne grafiki, wybierać środowisko, w którym postać ma funkcjonować. Oprócz tworzenia wyimaginowanych przestrzeni, budynków czy nawet przedmiotów, można również kopiować te istniejące w świecie rzeczywistym. Wirtualnym światem *Second Life* szybko zainteresowali się artyści, zakładając tam swoje galerie czy dzięki awatarom tworząc performance'y bądź spektakle teatralne. Ich przykładami mogą być *Slapelozen*, holenderski teatr internetowy założony przez Joyce Timmerman, czy polski, nieistniejący już, Teatr Morfina. Podobnie jak w przypadku teatru IRC-owego, tak i tutaj interesująco wygląda już sam program. Uwagę zwraca, podobnie jak w programie *HamNet*, zastąpienie imion i nazwisk wykonawców ich pseudonimami (nickami). Kolejną rzeczą jest obowiązująca netykieta, czyli zbiór zasad obowiązujących w Internecie wzorowany na zasadach *savoir-vivre'u* znanych z realnego świata. W teatrze nie należy rozmawiać podczas spektaklu, spóźniać się, należy przyjść chwilę wcześniej, aby zająć miejsce, ubrać się odpowiednio do okazji. Te same zasady obowiązują w teatrze w *Second Life*. Jest to zatem jeszcze jeden argument przemawiający za „teatralnością” tych wirtualnych zdarzeń. Określam je jako zdarzenia, ponieważ podobnie jak tradycyjny teatr są one jednorazowe, dzieją się w swoistym „tu i teraz”, mimo że „tu” oznacza przestrzeń wirtualną oraz rozproszone przestrzenie realne, w których obecna jest publiczność, a „teraz” może być zależne od strefy czasowej, w jakiej znajdują się widzowie. Spektakle w *Second Life*, podobnie jak te tradycyjne, poprzedzają próby, niejednokrotnie powstać musi sam tekst sztuki, należy znaleźć aktorów, wybrać dla nich kostiumy, zaprojektować przestrzeń, scenografię, zaprosić publiczność. Istotny jest również fakt, że aby móc prowadzić tego typu działania w *Second Life*, należy uiścić opłatę, zatem teatr musi również dysponować środkami finansowymi.

Teatr Morfina, podobnie jak inne teatry internetowe, nie zapewni widzom fizycznego kontaktu z aktorem. Jest to domeną sztuki analogowej. Zamiast tego otrzymujemy awatar, który jest symboliczną reprezentacją obecności aktora, symbolem jego teleobecności. Jednak nawet teatr przeniesiony w rzeczywistość wirtualną – odbiorca może się w niej w pełni „zanurzyć”, nie docierają do niego bodźce z zewnątrz, nie dociera głos, a wzrok ogarnia jedynie to, co widzi w specjalnym hełmie – nie pozwoliłoby na fizyczne współobcowanie z aktorem. Różnica polegałaby jedynie w owym „zanurzeniu” – w przypadku teatru internetowego nie jest ono całkowite, uwaga odbiorcy może być rozproszona. Sytuacja ta przypo-

mina taką, w jakiej znajduje się widz telewizyjny, który dzieło sztuki odbiera we własnym fotelu, trzymając w ręce pilota telewizyjnego, i który ma możliwość w dowolnym momencie zmienić kanał, jeśli program go nie zainteresuje. W przypadku teatru internetowego jest to jednak jeszcze bardziej skomplikowane, ponieważ internauta, posługując się myszką komputerową i za jej pośrednictwem zamykając i otwierając kolejne okna, przemieszczając się pomiędzy hiperłączami, może w jednym czasie śledzić wzrokiem kilka otwartych okien. Jego odbiór jest chaotyczny, dodatkowo trzeba zwrócić uwagę, że liczba kanałów w telewizorze jest mniej lub bardziej ograniczona, podczas gdy źródła internetowe są nieprzebrane i można surfować po nich bez końca. Można zatem założyć, że odbiór internetowego dzieła teatralnego jest typowo postmodernistyczną lekturą – widz sam buduje tekst z dostarczonych mu materiałów. Na odbiór spektaklu może nałożyć się nieskończona ilość płynących z ekranu komputera innych informacji, które całkowicie zmieniają jego odbiór. Następuje odejście od linearnej lektury tekstu na rzecz lektury dynamicznej, skokowej, rozproszonej. Katarzyna Olbrycht stawia następujące pytanie – i sama udziela na nie odpowiedzi: „czy tożsamość medialna nie jest tożsamością człowieka wiecznej zabawy, czy nie przyjmuje cech tożsamości dziecka? Pewne cechy psychospołeczne mogłyby na to wskazywać – intensywna ciekawość poznawcza, fascynacja nowymi operacjami, szukanie silnych emocji, wreszcie – ucieczka od odpowiedzialności i trudu życia w zabawę”²¹. Sytuacja taka stwarzałyby dla teatru internetowego zarówno szanse jak i zagrożenia. Szanse – przyciągając do niego widzów spragnionych nowości, będących ciekawymi technologicznej nowinki. Ryzykownie byłoby natomiast twierdzić, że publiczność przywiązała się do tego teatru, wracała na kolejne spektakle. Co prawda społeczność internetowa jest na tyle olbrzymia, że pewna jej część zawsze tworzyłaby publiczność podczas takich wydarzeń, ale i ta garstka mogłaby po pewnym czasie znudzić się formułą teatru internetowego, gdyby ten przestał się rozwijać. Moim zdaniem, sytuacja taka jest wyłącznie teoretyczna, gdyż sam fakt zaistnienia teatru internetowego, w ramach którego już dokonała się olbrzymia zmiana, od teatru IRC-owego do operującego obrazami, pokazuje, że teatr wciąż się rozwija i szuka nowych środków wyrazu i nowych dróg, dzięki którym dotrze do widzów.

Sandra Kmieciak

Cyberspace – cyberpresence – cybertheatre

In antiquity Zeus descending ex machina on the scene, caused the performance to become more spectacular and affecting. In the Middle Ages the same task was fulfilled by fire blazing gates of hell, in the Romanticism – dioramas and now LCD screens, video cameras, microports and devices which transform sound, projectors or the Internet. If theater does

²¹ K. Olbrycht, *Tożsamość kulturowa człowieka z perspektywy nowych mediów*, w: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Universitas, Kraków 1999, s. 285.

not want to become a fossilized and archaic art, it had to creatively respond to changes in the modern world, otherwise the theatres could be converted into museums. But each time when theater connects with new medium, the question returns: what is theatre or where are theatre's boundaries? How far can the creator go so his work is still associated with the theatre and not the TV/video/Internet? The topic of the article is the problem that arises for contemporary theatre's specialists when moving play into the Internet. Although the projectors, computers, screens, television and cameras open up theatre to the new possibilities, they permit to break the current time-space constraints, they make cause a lot of theoretical problems too. First, when scientists have to call these phenomena. In the following examples I show, that new media reasonably incorporated into the performance don't cause damage, on the contrary – they make it more absorbing, enriching its senses and the presentation becomes more interesting visually.