



You have downloaded a document from  
**RE-BUŚ**  
repository of the University of Silesia in Katowice

**Title:** Teatr w Internecie - Internet w teatrze

**Author:** Tadeusz Miczka

**Citation style:** Miczka Tadeusz. (2006). Teatr w Internecie - Internet w teatrze. W: J. Arabski (red.), "Teatr - media - kultura" (S. 294-311). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

TADEUSZ MICZKA

Uniwersytet Śląski  
Katowice

## Teatr w Internecie – Internet w teatrze

Filippo Tommaso Marinetti, Emilio Settimelli i Bruno Corra w manifestacji *Le théâtre futuriste synthétique (Futurystyczny teatr syntetyczny)*, opublikowanym w 1915 roku, pisali m.in.:

Jest rzeczą głupią staranie się o logiczne wyjaśnienie wszystkiego, co jest przedstawione, bowiem w życiu nigdy nie możemy ogarnąć kompleksowości problemów związanych z jakimś wydarzeniem, ze wszystkimi przyczynami i skutkami, ponieważ rzeczywistość kotłuje się wokół nas, atakuje masą faktów, które docierają do nas tylko w postaci okruchów, faktów wzajemnie splecionych, niejasnych, pomieszanych, chaotycznych<sup>1</sup>.

Dlatego, zdaniem Umberta Boccioniego, wybitnego artysty awangardowego, współautora poetyki „anarchii teatralnej” i twórcy wielu „partytur scenicznych”:

powszechny dynamizm musi być oddany jako odczucie dynamiczne [...], a więc nie chodzi o przedmiot, lecz o rytm przedmiotu znajdującego się w ruchu<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> F.T. Marinetti, E. Settimelli, B. Corra: *Futurystyczny teatr syntetyczny*. Przel. I. Dembowski. „Kultura Filmowa” 1971, nr 10, s. 72.

<sup>2</sup> Cyt. za: Ch. Baumgart: *Futuryzm*. Przel. J. Tasarski. Warszawa 1978, s. 103. Szerzej teorię teatru i dorobek dramaturgiczny futurystów analizuję w książce: *Czas przyszły niedokonany. O włoskiej sztuce futurystycznej*. Wyd. 2. Katowice 1994, s. 94–100.

Nawet jeśli z dużą rezerwą odnosimy się do pomysłów futurystycznych, które na ogół konkretyzowały się w formie jednorazowego happeningu, to jednak przyznać trzeba, że zasadnicze kierunki rozwoju każdej sztuki, w tym również teatru, trafnie wskazane zostały przez przedstawicieli tej awangardy.

W przypadku teatru, rzecz można, iż futuryzm nie dokonał „wielkiej reformy”, chociaż różne formy dynamizmu stały się jego mniej lub więcej znaczącymi w następnych okresach oraz pojawiającymi się nurtami i poetykami, elementami. Znacznie bardziej dramat i teatr zmieniały się pod wpływem techniki, którą futuryści również byli zauroczeni i przewidywali, że to właśnie ona zmieni wszystkie sztuki tradycyjne. Przykładowo w 1933 roku, a więc kilkanaście lat po obumarciu Wielkiej Awangardy i osiem lat po pierwszej publicznej transmisji telewizyjnej, w manifestie *Il teatro radiofonico* (Teatr radiofoniczny) Marinetti pisał:

Dotychczas znamy już telewizję opartą na pięćdziesięciu tysiącach punktów znajdujących się w każdym obrazie ekranowym. Oczekując na wynalazek telewizji dotykowej (*teletattilismo*), zapachowej (*teleprofumo*) i smakowej (*telesapore*), my futuryści doskonalimy radiofonię zdolną do stokrotnego pomnożenia twórczego geniuszu [...], obalamy antyczną udrękę tęsknoty za przeszłością i wszędzie narzucamy słowa na wolności jako jej logiczny i naturalny sposób ekspresji<sup>3</sup>.

Zakończyć należy to krótkie repetytorium pomysłów futurystycznych kontrowersyjną refleksją Roberta Guerry, badacza kultury postmodernistycznej, który uważa, że jedną z dominujących tendencji w nowoczesności jest tzw. futuryzm po futuryzmie. Jego zdaniem:

W niektórych ogrodach, również w sztucznych ogrodach, futurystyczne Es [...] rozsiewa stare – nowe i nadzwyczajne „zapachy audiowizualne”, antycypujące najbliższą przyszłość (*avvenire prossimo*). [...] Znak z komputera [...] jest znakiem Marinettiańskiej maszyny budzącej się do życia w różny sposób i nieskończoną ilość razy [...], futurystyczny mikroorganizm jest dziś mikrokomputerem wszczepionym w ludzką skórę [...]<sup>4</sup>.

Nawet jeśli takie stanowisko wydaje się zbyt radykalne, to według mnie – pisałem o tym w innym miejscu – nowoczesność jest „zapowie-

<sup>3</sup> Cyt. za: *Włoski futuryzm filmowy*. Przeł. W. Jura. „Film na Świecie” 1986, nr 325–326, s. 73.

<sup>4</sup> R. Guerra: *Giocattoli post-futuristi*. „Futurismo-Oggi” 1992, n° 1–2, s. 38.

trzona futurospazmem”, co oznacza powszechne upodobanie do przyspieszania tempa życia, nadwartościowywania przyszłości i dominację komunikacji spazmatycznej, która fragmentaryzuje, a nawet eliminuje dotychczasowe systemy myślenia i działania, wzmacnia wiarę w technikę, protechnologiczne nastawienie do rzeczywistości i wywołuje niespotykane dotąd szумы informacyjne i wstrząsy kulturowe<sup>5</sup>.

Strategie szybkich zmian komunikacyjnych naruszają w życiu oraz w kulturze – i tak trudną do przestrzegania – zasadę równowagi wewnętrznej, ale są również atrakcyjne, ponieważ dają ludziom poczucie większej niż dotąd wolności, poczucie, że mogą oni wybierać takie możliwości, jakie uważają dla siebie za najlepsze, a więc mogą jakby skuteczniej zmieniać własne życie i wpływać na otoczenie. Jednakże spazm komunikacyjny (Jean Baudrillard używa pojęcia „ekstaza komunikacyjna”, a Paul Virilio – słów „dromologia” i „wizjonika”) w świetle badań prowadzonych przez przedstawicieli wielu dyscyplin naukowych jest przede wszystkim przejawem nienormalności i zagubienia, jest symptomem życia w warunkach potęgującej się nieokreśloności. Zagubienie to dotyczy właściwie wszystkiego, wszystkich sztuk i strategii komunikacyjnych i utrudnia, a właściwie uniemożliwia udzielenie satysfakcjonujących odpowiedzi na pytania, które powracają od wieków, co kilka lat, pytania o to: co to jest literatura, co to jest muzyka, co to jest malarstwo, co to jest dramat, co to jest teatr? W sytuacji, jaka zaistniała we wszystkich obszarach rzeczywistości od czasu pojawienia się wysokiej technologii, komputera (traktowanego często jako hipermedium, metamedium, czy – jak uważa Derrick de Kerckhove – „medium definiujące”) i komunikacji elektronicznej, pytania te stawiane są już coraz częściej z przekonaniem, że nastąpi radykalna zmiana, wręcz przełom, finał transformacji, a później wszystkie zjawiska będą wyglądały zupełnie inaczej.

Oczywiście, trudno postawić trafną diagnozę na temat przyszłości poszczególnych sztuk, ponieważ znajdujemy się w samym środku serii przemian, a eksplozja nowych mediów trwa i nie wiadomo, w jakim kierunku rozwiną się strategie artystyczne, komunikacyjne i repertuary

<sup>5</sup> T. M i c z k a: *Nowoczesność jako konieczność bycia ponowoczesnym (Differentia specifica dzisiejszej komunikacji społecznej)*. W: *Nowoczesność*. Red. M. T r a m e r i A. B a k. Katowice 2000, s. 34–61. Jako futurospazm traktuję ciągle przyspieszanie przemian w życiu codziennym, kulturze i komunikacji wywołujące nadzwyczajne trudne do rozwiązania problemy z procesami adaptacyjnymi, ze świadomym przystosowywaniem się jednostek i społeczeństw do nowej rzeczywistości, co daje początek tendencjom do trwałego rozpraszania informacji i systemów wartości, a poprzez samotranscendencję wewnętrzną i zewnętrzną prowadzi do przełomowych zmian w systemach społecznych, zob. *ibidem*, s. 35.

ludzkich zachowań. Można jedynie sądzić o zachodzących przeobrażeniach, które wolę nazywać przesunięciami, na podstawie analizy najnowszych mediów i form życia społecznego, które już jutro mogą znacznie zmienić się, skrzyżować z innymi, skomplikować. Dlatego nie będę próbował dokonać charakterystyki najnowszych form teatralnych, ani nawet syntezy teatru, który można nazwać elektronicznym. Poprzestanę jedynie na wskazaniu tych przesunięć komunikacyjnych, które wywierają taki wpływ na dramat, teatr, środowisko teatralne i życie teatralne, że nigdy nie będą już one takie, jakie były dawniej, tzn. zamknięte w mniej lub bardziej określonych przestrzeniach i granicach.

Teatr, szczególnie w ostatnich kilkudziesięciu latach, zmieniał się wielokrotnie i to dość mocno, naruszając zarówno granice między sztuką a rzeczywistością, jak i między różnymi sztukami. Wyprowadzono go i dalej wyprowadza się często poza budynki teatralne. Bardzo wiele jest już „miejsc nieteatralnych”, w których odgrywa się spektakle i przedstawienia<sup>6</sup>. Często reguły uczestniczenia w przedstawieniu obowiązują krótko i zanikają razem ze spektaklem. Tym charakteryzował się już w 1919 roku futurystyczny teatr plastyczny Fortunata Depéro, Maura Montaliego i Pina Masnaty (*Teatro plastico*), który opierał się na wibrującym świetle elektrycznym, w którym „występowały” tylko stechniczowane przedmioty oraz teatr „powietrzny” Fedele Azariego (*Teatro aero futurista*) realizowany w samolotach i przestrzeni powietrznej, polegający na widowiskowych konstelacjach tworzonych na niebie przez „latające maszyny”. Inne, nowe przestrzenie odkrywał dla tej sztuki w latach trzydziestych XX wieku Bruno G. Sanzin, w ramach przeprowadzanych przez siebie *Eksperymentów Teatru Sportowego*.

W epoce ponowoczesnej, w której wyznacznikami większości form komunikacyjnych są swego rodzaju dematerializacje dzieł oraz reterytorializacje i delokalizacje, coraz większą akceptację zyskuje jednak pogląd, podzielany np. przez Zygmunta Baumana, iż każde miejsce, pod warunkiem że jest należycie wykorzystane, może być miejscem teatralnym<sup>7</sup>. Jak twierdzi Bogusław Kierc, teatr pozostaje: „Miejscem Miejsc”,

rzeczywistością zewnętržno-wewnętrzną, którą odczuwa się jako bycie w samym środku świata – i dopiero – kiedy odczuwa się tę rzeczywistość [...] można mówić o doświadczeniu miejsca<sup>8</sup>.

<sup>6</sup> Zob. np. *Teatr w miejscach nieteatralnych*. Red. J. Ty s z k a. Poznań 1998.

<sup>7</sup> Z. Ba u m a n: *O miejscu teatru w ponowoczesnej sztuce*. W: *Teatr w miejscach nieteatralnych...*, s. 23–32.

<sup>8</sup> *Teatr – Miejsce Miejsc*. W: *Teatr w miejscach nieteatralnych...*, s. 269.

Bardzo popularna, zadziwiająco wręcz popularna, jest dzisiaj w humanistyce i praktyce twórczej, a zwłaszcza w teorii nowych mediów (komunikologii) dramaturgiczna koncepcja życia społecznego Ervinga Goffmana<sup>9</sup>. Socjolog ten jeszcze w latach siedemdziesiątych XX wieku stworzył metaforę codziennego życia społecznego, ujmując je jako wielki, nieustająco czynny teatr, w którym najważniejsze były interakcje (spotkania), występy (performance), widownie (publiczność, obserwatorzy), role (punkty programu), sceny (miejsca) i kulisy (zaplecza). Wyróżnił cztery modele interakcji: dramaturgiczny, rytuału interakcyjnego, interakcji strategicznej i analizy ramowej. Wskazanym przez niego tropem, aczkolwiek wzbogaconym o doświadczenia najnowsze, podąża wielu teatrologów, m.in. Leszek Kolankiewicz, gdy dowodzi:

Sądzę, że coraz więcej dziedzin życia społecznego będzie [...] podlegać swoistej teatralizacji. [...] Aktorzy, nauczyciele techniki aktorskiej, będą sprzedawać swoją profesję, udostępniać ją wszystkim, bo to będzie nam potrzebne w życiu codziennym, aby dobrze spełniać swoje role społeczne. [...] Jakieś nowe gatunki teatralne mogą się wyłonić lub powstać z już istniejących. Na przykład takie widowisko jak *Peep-show* może zachować się, ewoluować i osiągnąć pewną szlachetność. To jest inne podglądanie niż w telewizji czy na wideo, podglądanie na żywo. I może posłużyć do podglądania procesu osiągnięcia jedności egzystencjalnej<sup>10</sup>.

Dobrze koresponduje również z Goffmanowskimi założeniami i teoriami, szeroko dyskutowane ostatnio zjawisko „teatru bez dramatu”. Na przykład, oglądając w klubach, nawiązujące do muzyki przedstawienie Iwana Wyrupajewa pt. *Tlen* (dwoje wykonawców rapuje na zmianę dziesięć monologów, a didżej miksuje na żywo muzykę), naprawdę trudno się zorientować, że jest to sztuka teatralna. Hans-Thies Lehmann w swojej książce *Teatr postdramatyczny* (1999) dowodzi, że teatr poszukujący dla siebie autonomii odchodzi od dramatu, nie wykląda żadnej idei, nie naśladuje żadnej rzeczywistości, staje się światem, który istnieje sam dla

<sup>9</sup> E. Goffman: *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Warszawa 1981. Zob. również I. Krzemiński: *Goffman: życie jako teatr*. „Dialog” 1979, nr 4 i Idem: *Symboliczny interakcjonizm*. Warszawa 1986 oraz M. Kiełdanowicz: *Interakcjonizm w komunikologii – dramaturgiczna koncepcja życia społecznego Ervinga Goffmana*. W: *Nauka o komunikowaniu. Podstawowe orientacje teoretyczne*. Red. B. Dobek-Ostrowska. Wrocław 2000, s. 82–92.

<sup>10</sup> L. Kolankiewicz: *Przyszłość teatru w perspektywie antropologicznej*. W: *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*. Red. S. Krzemiń-Ojak. Współredaktorzy A. Kisielewska i Z. Suszczyński. Białystok 1997, s. 191, 192 i 193.

siebie<sup>11</sup>. Głośne akcje Forced Entertainment, popularne wieczory pieśni Christopa Marthallera czy żywo wielokrotnie opisywane przez teatrologów spotkania z Libańczykiem Rabiem Mroué, które nie zostaną wystawione powtórnie w innych teatrach, świadczą o tym, że teatr całkiem dobrze potrafi już żyć i rozwijać się bez dramatu.

Ale od początku lat dziewięćdziesiątych poprzedniego wieku perspektywy teatru są jeszcze rozleglejsze, o czym świadczą następujące przykłady: 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, nazywane później powszechnie *HamNetem*, składało się z osiemdziesięciu linijek tekstu i dostarczyło wiele radości oraz zabawy wielu jego twórcom. Uczestnicy tego wydarzenia stworzyli w następnych latach grupę Hamnet Players, która zrealizowała kilka innych przedstawień IRC-owych.

W 1994 roku amerykańska firma informatyczna Sun Microsystems zaczęła realizować program teatralny według projektu Virtual Globe Theatre, który polegał na wywoływaniu na ekranie komputera przestrzennego obrazu szekspirowskiego teatru The Globe<sup>12</sup>. W tej przestrzeni animowani, wirtualni aktorzy odgrywali sceny z *Romea i Julii*, *Makbeta* i *Hamleta*. Wypowiadane przez nich kwestie były wyświetlane u dołu ekranu. W jednym z przedstawień zorganizowanych na serwerze cybertown.com użytkownicy Internetu mogli kierować animowanymi postaciami w sztucznie wygenerowanej przestrzeni i wpisywać swoje kwestie w okienku czatu. Próby „kostiumowe” i „generalne” odbywały się za pomocą e-maili.

W University of Kansas na przełomie lipca i sierpnia 1995 roku Mark Reaney zrealizował na podstawie ekspresjonistycznej, antytechnologicznej sztuki Elmera Rice'a *Maszyna do liczenia*, przedstawienie wirtualne<sup>13</sup>. Dla występujących na scenie prawdziwych akto-

<sup>11</sup> H.-T. Lehmann: *Postdramatisches Theater*. Frankfurt am Main 1999.

<sup>12</sup> *Virtual Globe Theatre*. Tryb dostępu: <http://www.macrae.net/globe.htm> zob. również: <http://artsweb.uwaterloo.ca/~cwbhutto/HOTHindex.html> i [www.vtheatre.net](http://www.vtheatre.net)

<sup>13</sup> Eksperyment ten został opisany m.in. w: (jug): *Teatr wirtualny*. „Dialog” 1995, nr 12, s. 165–166. M. Reaney i reżyser Ron Willis, wykorzystując aparaturę Virtus Walk-Through Pro Software i miksery wideo MX-1, wykreowali w następnych latach kilka innych wirtualnych inscenizacji sztuk Szekspira, w których tematem głównym

rów tłem był wymyślony i zaprojektowany obraz wirtualny. Dwóch kamerzystów, realizator miksowanych obrazów i operator rzeczywistości wirtualnej uruchamiali system, który publiczność mogła oglądać przez specjalne polaryzujące okulary, wywołujące złudzenie trójwymiarowości. Aktorzy odgrywali zawsze na nowo swoje role, natomiast obraz z komputera wyświetlany był zawsze na wielkim ekranie z dwóch projektorów jednocześnie, co gwarantowało efekt trójwymiarowości.

Historycy najnowszego teatru spierają się o to, które przedstawienie było pierwszą formą teatru elektronicznego, ale spór ten nie ma większego sensu, ponieważ *Hamlet* był przedstawieniem przede wszystkim sieciowym, *Maszyna do liczenia* – przedstawieniem w znacznym stopniu wirtualnym, a przedsięwzięcia twórcze Virtual Globe Theatre łączyły różne techniki i koncepcje teatru elektronicznego. Najważniejsze jest to, że od początku ostatniej dekady minionego stulecia nie można już uniknąć pytań: czy przyszłość teatru związana jest z komputerem i czy będzie zależała od komunikacji sieciowej? Można jednoznacznie stwierdzić, że wraz z pojawieniem się tego typu teatru, traci na znaczeniu argumentacja Piera Paola Pasoliniego dotycząca złudności idei nowego teatru, którą dotąd często przywoływano w dyskusjach na temat odnowy czy też reformy tej sztuki. W *Manifestie o nowy teatr* (1968) włoski artysta pisał:

Teatr, na który czekacie, nawet jako zupełna nowość, nie będzie mógł być nigdy teatrem, na który czekacie. Jeśli bowiem czekacie na jakiś teatr nowy, to nieuchronnie spodziewacie się go w ramach wyobrażeń już posiadanych [...] Dziś zatem wszyscy czekacie na pewien nowy teatr, ale wszyscy macie już pewną jego koncepcję zrodzoną w łonie teatru dawnego<sup>14</sup>.

Jednakże dziś nie możemy powiedzieć, że teatr, który rozwija się pod presją sieci lub znajduje się w sieci, jest teatrem, którego się spodziewamy, jest bowiem teatrem wykraczającym poza nasze wyobrażenia, tak jak poza nie wykracza komunikacja sieciowa.

A teatr „bywa” w sieci w różnych jej przestrzeniach, tworzony jest przez różne środowiska i wspólnoty działające w cyberprzestrzeni, za pomocą różnych technik elektronicznych i stawia się mu różne cele i zadania. Na przykład bardzo popularny jest dzisiaj w wielu krajach teatr SMS-owy, w którym, oczywiście, „występują” krótkie wiadomo-

---

była – co raczej nie wzbudza żadnego zdziwienia – dehumanizacja kultury jako rezultat postępu technologicznego.

<sup>14</sup> P.P. Pasolini: *Manifest o nowy teatr* (1968). Przeł. A. Zieliński. W: *O dramacie*. T. 3: *Od Sartre'a do Mrożka*. Red. E. Udałska. Warszawa 1997, s. 229.



ści tekstowe (żadna kwestia nie przekracza 160 znaków), informujące o typowych ludzkich sprawach. Dobrze ilustrują jego „poetykę” *Urojenia* Pawła Jurka (2003), czytane m.in. w Laboratorium Teatru:

ONA Kotku, wysyłam ci SMS o treści KORA JEST W CIAŻY...

ON Kotku, wysyłam ci SMS o treści SŁYSZAŁEM. TO TYLKO PLOTKA...

ONA Kotku, wysyłam ci SMS o treści JEZU! NA NASZEJ ULICY BYŁ WYPADEK. NA CHODNIKU LEŻY ŚWIEŻY TRUP. KREW MU LECI Z CZOLA. POTRAĆIŁ GO NISSAN...

ON Kotku, wysyłam ci SMS o treści KUPIMY SOBIE NISSANA. NA RATY...

ONA Kotku, wysyłam ci SMS o treści JOLKA KWAŚNIEWSKA JEST W GALI. ALE MA FAJNE BUTY...

ON Kotku, wysyłam ci SMS o treści KUPIĘ CI TAKIE SAME.

W teatrze prawdziwym, scenicznym i tym, który sytuuje się w „miejscach nieteatralnych”, zdarzenia często rozgrywają się na czatach (ulubiony chwyt Aleksandra Wartanowa z moskiewskiego Teatru Doc.) lub są inspirowane internetowymi formami komunikacji (np. bohaterowie *Norway. Today* Igora Bauersimy poznali się w czasie czatowania na temat samobójstw; postacie *Innej przestrzeni* Norberta Rakowskiego i Jacka Papisa poruszają się po „pokojach dyskusyjnych” i „miejscach służących relaksacji” lub „pobudzających zmysły”, które do złudzenia przypominają przestrzenie neotelewizyjnych *reality shows* i Internetu). Reżyserzy teatralni coraz częściej przygotowują również sztuki, stare i nowe, w przestrzeni wirtualnej (w Polsce najbardziej znane są m.in. przedstawienia P. Łazarkiewicza i J. Głomba). Powstaje wiele przedstawień, w których łączy się żywe plany z rzeczywistością wirtualną. Szeroko komentowane są pomysły i konkretyzacje Anatolija Antohina, który na Uniwersytecie Alaski realizuje tego typu eksperymenty, np. inscenizuje na prawdziwej scenie *Biesy* Fiodora Dostojewskiego, które za pośrednictwem kamer wideo transmituje na ekrany komputerów, umożliwiając użytkownikom nowych mediów wybór kolejnych scen i sposobów ich widzenia.

Nie dziwi fakt, że w teatrze nowomiedialnym dominują bohaterowie z kanonicznego repertuaru scenicznego (z dzieł Szekspira i Dostojewskiego) oraz współcześni ludzie, którzy przede wszystkim poszukują kontaktu z innymi i nigdy go nie znajdują. Tradycyjna sztuka ułatwia bowiem oswajanie nowych mediów, a nawet je „uszlachetnia”, natomiast współcześni bohaterowie przeżywają takie same trudności w porozumiewaniu się, jakie stają się udziałem wszystkich uczestników współczesnej komunikacji, którzy nie tylko „zabawiają się” dzięki mediom, ale silnie odczuwają presję, jaką one na nich wywierają.

Trudności, a nawet niebezpieczeństwa i zagrożenia, jakie powodują i wywołują takie zjawiska jak smog komunikacyjny i bulimia informacyjna, znajdują odzwierciedlenie nawet w terminach, za pomocą których próbuje się je charakteryzować i oceniać. Lawina terminów, które powstają w rezultacie dodawania prefiksów (post-, poli-, inter-, hiper-, trans-, multi-, super-, mega-) do pojęć dobrze znanych i mających długą tradycję, w niewielkim stopniu pomaga zrozumieć zachodzące przemiany, a nawet przeciwnie, potęguje spory terminologiczne i zamieszanie w próbach uchwycenia niezwykłości naszej epoki. Jak dowodzi Krystyna Wilkoszewska, wszystkie prefiksy tracą powoli, ale stopniowo swoje zasadnicze znaczenia, oparte na pojęciach sukcesywności oraz liczebności i znaczą teraz przede wszystkim zatrzymywanie czasu, spotęgowanie terażniejszości (post- oznacza dawne prze-, przemyśleć – na nowo) i zmianę znaczeniową o charakterze jakościowym, występującą w warunkach zanikającej opozycyjności (np. „brzydota żywi hiperpiękno, fałsz wzmacnia hiperprawdę, fikcja wspomaga hiperrealność”)<sup>15</sup>.

Aby spróbować wskazać pewne modele, jakie istnieją w teatrze najnowszym, odwołam się do Internetu, ponieważ jest on najwyższą formą, niezwykle złożoną, nowych mediów. Nowe media – warto przypomnieć – są środkami, które wprost lub pośrednio służą porozumiewaniu się ludzi między sobą i wykorzystują elektronikę dla przekazu sygnałów. Ich cechą szczególną jest ciągle i szybkie doskonalenie parametrów, miniaturyzacja, standaryzacja, zmniejszanie kosztów jednostkowych i użytkowania oraz interaktywność. Nowe media w zasadzie występują już wyłącznie jako multimedia, wzajemnie powiązane media, nieustannie i zauważalnie transformujące się i krzyżujące. Pluralizm jest bez wątpienia kluczem w myśleniu o nowych mediach, oznacza on jednocześnie ideę wielości oraz wielorakiego i różnorakiego współwystępowania. Używając słów Wolfganga Welscha, można powiedzieć, że nowe media postrzega się jako „wielość i heterogeniczność form [...], gier [...], sposobów orientacji i powiązań sensów”, a różnorodność określa ich „praktyczną i normatywną zarazem konstytucję”<sup>16</sup>. Multimedia wykorzystują więc dotychczasowy potencjał komunikacyjny i ekspresyjny języków naturalnych i ikonicznych, zachowań cie-

<sup>15</sup> K. Wilkoszewska: *Prefiksy w roli wyznaczników współczesności*. W: *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*. Red. A. Gwóźdź i S. Krzemiń-Ojak. Białystok 1998, s. 11–16.

<sup>16</sup> Cyt. za: D. Kołacka: *Odrotna strona pluralności*. W: *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*. cz. 1. Red. A. Zeidler-Janiszewska. Poznań 1998, s. 35.

lesnych, tradycyjnych mediów i najnowszych form transmisji informacji, takich jak wcześniej już wspomniane oraz włókna optyczne, interaktywne dyski optyczne, tzw. architektury równoległe oraz modelizacje bi- i trójwymiarowe, neotelewizję (m.in. połączenia satelitarne i *High Definition Television*), pamięć optyczną i CD-ROM-y. Najnowszymi i najbardziej wszechstronnie „uzdolnionymi” multimediami są różne formy sztucznej rzeczywistości (*Artificial Reality*), wirtualnej rzeczywistości (*Virtual Reality*) i cyberprzestrzeni (*Cyberspace*), które nie są (jeszcze?) w powszechnym użyciu (ich prymitywne namiastki wywołują zwykle dreszcze emocji u bywalców disneylandów i salonów masażu), ale wzbudzają ogromne zainteresowanie nie tylko wojska i zauroczonych technologią artystów, lecz również wielu użytkowników *high tech* i zwykłych konsumentów kultury<sup>17</sup>.

Spośród kilkuset definicji Internetu najbardziej przydatna, gdyż obejmująca najwięcej aspektów tegoż zjawiska, jest definicja Erika Davisa, chociaż badacz ten najbardziej interesuje się jego ideologiczną stroną. Dowodzi on, że Internet nie jest narzędziem takim, jakim była np. telewizja, ale jest

środowiskiem, rezonującym wzmacniaczem psychicznym, które m.in. znosi bariery oddzielające centrum od obrzeży, wiadomości od plotek, opinie od reklam, prawdę od złudzeń. Sprawia to, że staje się on wylęgarnią alternatywnych opisów rzeczywistości, subkultur i owych zaraźliwych wirusów umysłu, które niektórzy nazywają „memami”. Społeczność sieciowa, nie przywiązana do wspólnej wizji przestrzeni społecznej i wspólnej kultury intelektualnej, staje się siedliskiem ożywionej aktywności dla grup zainteresowań, fanów, informacyjnych maniaków, sztucznie stworzonych nisz rynkowych i wirtualnych wspólnot samotnych dusz<sup>18</sup>.

<sup>17</sup> T. Miczka: *Multimedia – „multi” w mediach. O nowych formach i wymiarach pluralizacji kultury*. W: *Nowe media – nowe w mediach*. Red. I. Borkowski i A. Woźny. Wrocław 2001, s. 15 i 16. Na ogół w literaturze poświęconej nowym mediom wszystkie te zjawiska określa się jako rzeczywistość wirtualną, ale informatycy, przede wszystkim z NASA, MIT, University of North Carolina i University of Washington oraz niektórzy badacze kultury medialnej i artyści dokonują licznych rozróżnień. Zob. m.in. M. Krueger: *Artificial Reality*. London 1983; B. Woolley: *Virtual Worlds*. Blackwell 1992 i M. Heim: *Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford 1993. Szczegółowej charakterystyki tego zjawiska dokonałem m.in. w następujących pracach: *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*. W: *Gry w języku, literaturze i kulturze*. Red. E. Jędrzejko i U. Zydek-Bednarczuk. Warszawa 1997, s. 17–40 oraz *Rzeczywistość wirtualna – nowe szanse i zagrożenia dla kultury i komunikacji*. W: *Kultura – język – edukacja*. Red. R. Mrózek. T. 2. Katowice 1998, s. 29–50.

<sup>18</sup> E. Davis: *TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*. Przeł. J. Kierul. Poznań 2002, s. 310.

Internet jest więc środowiskiem istniejącym w rzeczywistości wirtualnej, którą w *Encyclopedia Britannica Online* określa się jako:

Wykorzystanie modelowania komputerowego i symulacji w celu umożliwienia jakiejś osobie interakcji ze sztucznie stworzonym otoczeniem w postaci trójwymiarowej przestrzeni wzrokowej lub innej przestrzeni sensorycznej. Zastosowanie VR (*Virtual Reality*) zanurza użytkownika w generowanym przez komputer otoczeniu, które symuluje rzeczywistość poprzez wykorzystanie interakcyjnych urządzeń wysyłających i przyjmujących informacje<sup>19</sup>.

Pojęcie rzeczywistości wirtualnej znane jest teatrologom i teatromanom od dawna, od 1938 roku, gdy Antonin Artaud tymi słowami określił świat kreowany przez teatr<sup>20</sup>. Francuski teoretyk i aktor miał jednak na myśli „alchemiczną tajemnicę”, czyli fantasmagoryczną siłę dramatów wewnętrznych, a dokładniej: przeobrażenie postaci i przedmiotów występujące na poziomie psychicznym, które porównywał z przemianą pierwiastków, jaka zachodzi w reakcjach chemicznych. Oczywiście, podobne wrażenie wywołuje „przebywanie” w cyberprzestrzeni, ponieważ dokonuje się w niej wówczas tajemnicza transformacja umysłu i relacji międzyludzkich w fantasmagoryczne obrazy, które są przedstawiane za pomocą grafiki komputerowej, co umożliwia „magiczny” kontakt interlokutorów przebywających w odległych miejscach w tym samym czasie oraz jednocześnie psychiczne „zanurzanie się” w środowisku symulowanym i przebywanie fizyczne w konkretnym miejscu. Dzisiaj pojęcie rzeczywistości wirtualnej dotyczy więc także owej „alchemii”, czyli traktowania świata symulowanego tak samo jak rzeczywistego, ale obejmuje ponadto ogromny zespół środków i form technologicznych, które ciągle powiększają możliwości i głębokość „zanurzania się” w świecie realnie nieistniejącym.

Wielu autorów upatruje genezy teatru sieciowego w tradycji tej sztuki. Na przykład polski badacz Tomasz Kubikowski wskazuje na osiemnastowieczną francuską *pièce à écritaux* (jej wykonawcy przedstawiali swoje repliki w postaci napisów na paskach papieru i planszach), na teatr lalkowy, w którym aktorzy działają z ukrycia, na koncepcje nadmarionety, na stuletnią „historię współzycia teatru z mediami”, na próby instrumentalizacji i przeobrażania ciał aktorów, na rozkwit parateatru<sup>21</sup>. Jest to geneza bogata, ale o oryginalności, niezwykłości i ta-

<sup>19</sup> Tryb dostępu: <http://kiosk.onet.pl/art.html?db=1628ITEM=11009284&KAT=243>

<sup>20</sup> A. Artaud: *Teatr i jego sobowtór*. Tłum. J. Błoński. Warszawa 1978.

<sup>21</sup> T. Kubikowski: *Teatr w sieci*. W: *Kultura i sztuka u progu...*, s. 195–209.

jemniczości teatru nowomediálnego decyduje przede wszystkim bogaty repertuar nowych strategii komunikacyjnych i dlatego na nim trzeba skupić większą uwagę, a jeszcze wcześniej na jego fundamentach.

Repertuar zachowań użytkowników Internetu uwarunkowany jest kilkoma koniecznościami: „byciem” w środowisku, multimedialnością, nie-tekstowym charakterem przekazów, usieciowieniem i brakiem prosceniczności. O traktowaniu tego zjawiska jako przestrzeni, w której działają liczne jednostki i grupy społeczne, oraz o jego multimedialnej naturze wspominałem już wcześniej i nie wydaje mi się, aby w tych refleksjach te zagadnienia należało rozwijać. Natomiast zupełnie nową, w porównaniu z dotychczasowymi mediami, kwestią jest nie-tekstowy charakter przekazów elektronicznych, które określa się jako hiperteksty, a ostatnio jako politeksty. Hipertekst jest wielopoziomową i wieloelementową strukturą, podobną najbardziej do bazy danych, która nie warunkuje ani nie wskazuje żadnego kierunku rozumienia.

Hipertekst – twierdzi zajmujący się sztuką wideoartu Ryszard W. Kluszczyński – nie jest przedmiotem percepcji, ani doświadczeniem odbiorcy. Jest [...] kontekstem tego doświadczenia. Możliwości technologiczne (właściwości używanego medium) pozostające do dyspozycji artysty tworzącego hipertekst wyznaczają – jako standardową – sytuację odbiorczą, w której użytkownik hipertekstu stawiany wobec kolejnych konieczności dokonania wyboru i aktualizacji wyselekcjonowanych w ten sposób elementów wykorzystuje jedynie niewielką część potencjalnych szans. Suma tych wszystkich wyborów wyznacza dzieło – wspólny wytwór artysty (dostarczył tworzywa oraz reguł wyboru) i odbiorcy (dokonał selekcji i stworzył strukturę dzieła). Chciałoby się rzec, iż interakcja z hipertekstem zamienia go w tekst. Finalnym jej rezultatem jest bowiem zawsze zamknięta, ostateczna struktura – rezultat dokonanych wyborów. Stwierdzenie takie byłoby jednak błędne. Odbiorca – użytkownik hipertekstu, który percypuje rezultat swej interakcji – dzieło, doświadcza zarazem swoich własnych wyborów, jak również – ich kontekstów (software, interfejsy, aranżacja przestrzenna, etc.). Gdy w wybranym momencie uznaje swą nawigację za ukończoną, a jej rezultat za finalne dzieło, doświadcza także (mogąc to sobie także uświadomić) należąca do istoty sztuki interaktywnej niedokończoność, nieostateczność<sup>22</sup>.

Ta definicja hipertekstu jako „tekstu montowanego”, mimo iż została sformułowana na użytek sztuki elektronicznej, dobrze odzwierciedla również charakter przekazów, które powstają w Internecie.

<sup>22</sup> R.W. Kluszczyński: *Kultura audiowizualna wobec interaktywnego wyzwania. W: Media Art. Między wysoką a niską technologią.* [Katalog WRO'95]. Red. P. Kąjewski. Wrocław 1995. s. 37 i 39.

Obecnie coraz częściej w odniesieniu do komunikacji używa się pojęcia politekstu zaproponowanego przez Nancy Kaplan, które oznacza tekst wielogłosowy, będący rezultatem wymiany informacji zmieniającej się liczby uczestników, dysponujący polifonią tematów, charakteryzujący się brakiem delimitacji, po prostu tekst mnogi, wielokrotnie powtarzany i przetwarzany dzięki elektronicznemu przechowywaniu i hierarchizowaniu<sup>23</sup>. Niezależnie od tego, którym pojęciem się posłużymy, zawsze chodzi o przekaz nieposiadający właściwie końca i łatwy do modyfikowania, o wersję tekstu, a nie jego ostateczny kształt.

Jeśli chodzi o usieciowienie, to mamy na myśli właściwie metaforę „sieci sieci” lub „meta-sieci”, czyli bardzo rozwiniętą w skali globalnej „strukturę” połączeń, która częściowo odpowiada administracyjno-politycznemu podziałowi świata, ale w ramach terytorium internetowej sieci występuje jeszcze wiele innych komponentów. Na ogół wyróżnia się trzy rodzaje wzajemnych elektronicznych powiązań: lokalne – LAN (*Local Area Network*), metropolitalne – MAN (*Municipal Area Network*) i globalne – WAN (*Wide Area Network*).

Cechą szczególną Internetu jest jeszcze wspomniany brak prosceniczności, który charakteryzuje również wiele instalacji multimedialnych, będących zresztą często formami teatralnymi. Antoni Porczak tak o tym aspekcie tradycyjnej komunikacji pisze:

Prosceniczność znaczy tu nie tylko oddzielenie odbiorcy od dzieła (tak jak to się na ogół dzieje w tradycyjnym teatrze, kinie, muzeum), ale również brak możliwości wpływania na formę dzieła (czyli to, co się dzieje przed naszymi zmysłami); nie możemy na przykład zmienić kompozycji wizualnej bądź dźwiękowej czy też przebiegu akcji. Brak prosceniczności, jakkolwiek odnosi się do wszelkich instalacji, w przypadku instalacji interaktywnych ma szczególne znaczenie, ponieważ interaktor jest nie tylko wewnątrz dzieła, ale zmienia jego zastaną kompozycję<sup>24</sup>.

Te wyznaczniki Internetu determinują strategie komunikacyjne. Najczęściej wyróżnia się trzy strategie, nawigowanie (surfowanie), zachowanie interaktywne i wirtualizowanie, ale w praktyce występują one jednocześnie. Nawigacja jest zasadą poruszania się po hiper- i politekstach i oznacza wędrowanie bez narzuconego kierunku i bez założonego celu. Interaktywność jest specyficzną formą interaktywności (wzajemnych relacji między interlokutorami) i polega na wzajemnym

<sup>23</sup> N. Kaplan: *Politexts, Hypertexts and Other Cultural Formations in the Late Age of Print*. „Computer-Mediated Communication Magazine” 1995, Vol. 2, No. 3.

<sup>24</sup> A. Porczak: *Instalacje interaktywne. W: Estetyka sensu largo*. Red. F. Chmielowski. Kraków 1998, s. 113.

oddziaływaniu na siebie człowieka i maszyny. Wielu badaczy określa ją jako procedurę przystosowywania komputerów do człowieka (Baudrillard złośliwie twierdzi, że zachodzi oddziaływanie w przeciwnym kierunku). Natomiast wirtualizację, którą definiuje się na setki sposobów, rozumieć można jako taką symulację rzeczywistości i jednocześnie możliwość tworzenia światów całkowicie oderwanych od rzeczywistości, w których można się „zanurzać”, lekko, średnio i głęboko. Obecnie z prawdziwą interaktywnością i głębokim zanurzeniem właściwie użytkownicy Internetu nie mają (jeszcze?) do czynienia<sup>25</sup>.

Biorąc to wszystko pod uwagę, można stwierdzić, że modele teatru internetowego są w zasadzie technicznie uwarunkowanymi (zależnymi od rozwoju sieci komputerowych i pojawiania się kolejnych generacji oprogramowania) formami prowadzenia komunikacji. Na początku XXI wieku istnieje pięć takich form, ale już wiadomo, że niektóre z nich za kilka lat przestaną istnieć, a w ich miejscu powstaną nowe.

Najstarszym modelem jest Telnet, technologia, która umożliwia bezpośrednio łączenie z konkretnym serwerem wielu stacji roboczych i powstawanie różnych systemów interaktywnych, wykorzystywanych do prowadzenia wspólnej gry przez wielu użytkowników, gry opartej zazwyczaj na tekstowym interfejsie. Takimi grami są popularne dzisiaj MUD-y<sup>26</sup>. Drugim modelem jest IRC, system opierający się na sieci, która powstała przez specjalnie rozmieszczone w tym celu na świecie serwery, system tworzący przestrzeń, w której użytkownicy za pośrednictwem specjalnych oprogramowań (np. PIRCH, VIRC) „spotykają się” w środowisku tekstowym i prowadzą rozmowy<sup>27</sup>. Trzeci model jest wersją schematu, według którego funkcjonuje IRC i odnosi się do środowiska stron WWW, a określa się go jako Web Chat. Za pomocą standardowej przeglądarki umożliwia on użytkownikom prowadzenie rozmowy, stosowanie grafiki, korzystanie z wyszukiwarek informacji, poczty elektronicznej i serwisów informacyjnych. Następną formą teatru elektronicznego jest komunikowanie synchroniczne<sup>28</sup>

<sup>25</sup> Szczegółowo strategię tę omawiam w książce *O zmianie zachowań komunikacyjnych. Konsumenci w nowych sytuacjach audiowizualnych*. Katowice 2002.

<sup>26</sup> Zob. przede wszystkim P. Sitarski: *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*. Kraków 2002 oraz seria artykułów tegoż autora poświęcona MUD-om.

<sup>27</sup> Naturę komunikacji tego typu szczegółowo charakteryzuje E. Wilk w pracy: *Nawigacje słowa. Strategie werbalne w przekazach audiowizualnych*. Kraków 2000, zwłaszcza s. 52–66 (*Czy rzeczywiście wtórna oralność? Przypadek IRC'a*).

<sup>28</sup> Komunikacja synchroniczna polega na układzie interakcyjnym gwarantującym równouprawnienie użytkowników sieci, natomiast w komunikacji asynchronicznej zamiast interakcji między równouprawnionymi użytkownikami występuje prezentacja

typu Direct Chat (ICQ, Gadu-Gadu, itp.), w którym możliwa jest komunikacja między pojedynczymi użytkownikami nastawiona na dłuższe utrzymywanie kontaktu. Ostatnim modelem „teatru w sieci” jest World-Chat, forma prowadzenia synchronicznej komunikacji w środowisku prawie całkowicie graficznym, w którym dzięki technologii wywołującej trójwymiarową rzeczywistość wirtualną użytkownicy mogą działać, modelować przestrzeń i porozumiewać się ze sobą.

Niektóre formy współczesnego wideoteatru sytuują się na pograniczu kilku wymienionych modeli albo mogą występować w różnych modelach. Na przykład wideoteatr „Poza” Jolanty Lothe i Piotra Lahmana (*Narodziny teatru z ducha i brzucha*), performance Stelarca (*Third Hand – Trzecia ręka*) czy wideoopera Mirosława Rogali (*Nature is Leaving us – Natura nas opuszcza*), w której następuje wymiana przestrzeni dzieła z przestrzenią widowni za pomocą ruchomych kamer. Do różnych kompetencji komunikacyjnych odwołuje się japońska grupa teatralna Kalevala, której twórcy określają siebie jako aktorów MOO, czyli aktywną odmianę formatu MUD. Szczególnie interesujące są też projekty Any Voog realizowane w systemie Web Cam – kamer internetowych, oferujące użytkownikom Internetu technologiczne postacie voyeuryzmu („podglądania”) oraz „show” D. A. Salomon, artystki określającej siebie jako Flesh Carrier („cielesny transporter”), wiodącej w cyberprzestrzeni życie fikcyjnej postaci, która zmusza każdego widza do aktywnego uczestnictwa w swoich dramatach.

Przewiduje się, że w nadchodzących dziesięcioleciach nowe media będą coraz bardziej związane z codziennym ludzkim życiem i łatwo przewidzieć, że również sztuki, w tym teatr, będą wchodziły z nimi w relacje coraz bardziej złożone i będą się w nich „zanurzać” coraz głębiej. Zdaniem Simona Garfinkela i Raymonda Kurzweila, twórców i badaczy nowych mediów, w przyszłości komputery w sieci będą dysponowały lepszym umysłem od człowieka, zdolnym do bardziej zaawansowanych operacji myślowych niż on, łatwiej niż społeczności ludzkie będą łączyły swój potencjał intelektualny, będą używały lepszej pamięci, będą miały perspektywę całości, będą autonomiczne w zapewnianiu sobie energii, będą łączyły się bez okablowania (najważniejsze staną się sieci neuronowe) z wieloma inteligentnymi rzeczami, będą komunikowały się również ze sobą, a nie tylko z ludźmi i podobno będą miały wizję człowieka inną od ludzkich oczekiwań<sup>29</sup>. Kurzweil uwa-

i sprzężenie zwrotne, ale użytkownicy zawsze są dla innych jedynie autorami pozyskiwanych informacji i jedni dla drugich pozostają nieświadomi swojej obecności.

<sup>29</sup> S. Garfinkel: *Database Nation. The Death of Privacy in the 21st Century*. Sebastopol 2001, s. 253–256.



za, że za chwilę (miało to być w 2005 roku) ludzie będą mogli komunikować się z komputerem przy pomocy głosu, ponieważ komputer będzie rozumiał wypowiedane słowa i odpowiadał, posługując się nimi; za kilka lat komputery będą mogły już udawać ludzi, tzn. że wygenerowane przez nie sztuczne postacie będą np. zapraszały amerykańskiego studenta do nauki następującymi słowami: „Lepiej poznasz okoliczności powstania amerykańskiej konstytucji z bezpośredniej rozmowy z Franklinem, niż poprzez studiowanie jej treści”; za ćwierć wieku ludzie będą dysponowali pełną mapą neurologicznej organizacji mózgu, a więc nowa technologia pozwoli użytkownikom na skanowanie swoich mózgow i tworzenie ich elektronicznych kopii w pamięci komputerów; do 2040 roku komputery będą podobno umiały symulować życie społeczności tworzonej przez kilka tysięcy ludzi, i będą mogły myśleć dziesięć tysięcy razy szybciej niż mózgi biologiczne<sup>30</sup>.

Trudno osądzić, w jakim stopniu wiarygodne są przewidywania Garfinkela i Kurzweila, chociaż wielu znawców nowych mediów zgadza się z ich stanowiskiem, ale najistotniejsze jest istnienie dużego prawdopodobieństwa, że coraz większe fragmenty życia osób i życia społecznego, a więc również teatru i życia teatralnego znajdą swoje odbicia w cyberprzestrzeni, której pojemność i dostępność sprawia, iż stanie się ona nie tylko drogą do rozpowszechniania i promocji sztuki, dawnej i nowej oraz „niszą” dla wielu ludzi i grup, które dotąd nie miały dostępu do porównywalnego z nią rodzaju ekspresji i porównywalnej strategii komunikowania. Czas więc postawić pytanie niezwykle intrygujące, czy

Internet pozostanie jedynie przestrzenią, w której będzie mogło się „manifestować” nasze życie społeczne, czy może jest on w stanie wykształcić własne, w pełni samodzielne struktury społeczno-kulturowe? Czy może być przestrzenią społeczną?<sup>31</sup>

Podsumowując refleksje na temat najnowszych form dramatu i teatru, dramatyzacji i teatralizacji, dramatyczności i teatralności, form życia i środowiska teatralnego, wreszcie form teatralii i dyskursów teatrológicznych, uważam za właściwe jeszcze raz wrócić do myśli i twórczości futurystów, ponieważ teatr usieciowiony jest przecież spełnieniem wielu ich marzeń. Nie wszystkich, oczywiście, np. – mam przynajmniej taką nadzieję – nie sławi on wojny jako „jedynej higieny

<sup>30</sup> Tamże oraz R. Kurzweil: *The Age of Spiritual Machines*. New York 1999.

<sup>31</sup> P. Aptacy: *Korzenie cyberspołeczności. O naturze związków interpersonalnych w komunikacji zapośredniczonej komputerowo*. W: *Umysł – ciało – sieć*. Red. W. Chyła i E. Stawowczyk-Tsalaoura. Współpraca redakcyjna D. Bajer. Poznań 2005, s. 209 oraz por. tamże artykuł K. Olejnik: *Wspólnoty w Sieci*.

świata” ani „pogardy dla kobiet”, kultu szaleństwa fizycznego (*fisicofolia*) czy też „bezpardonowej walki”. Ale – jak pisał przywódca ruchu – w 1909 roku w *Fondazione e Manifesto del Futurismo (Akcje założycielskim i manifestacie futuryzmu)*<sup>32</sup>, a później konkretyzowano i uszczegóławiano jego tezy w serii manifestów technicznych teatru, najważniejsze jest, aby wszyscy mogli być artystami, aby sztuka zaspokajała wielozmysłowe potrzeby człowieka (*polisensibilità*) oraz oddawała jego zauroczenia szybkością (*velocità*), tempem i dynamizmem życia codziennego (*sempre avanti*) i cierpienia na „chorobę na nowoczesność” (*modernolatria*), polegające przede wszystkim na przekraczaniu granic twórczych, rodzajowych, gatunkowych i gramatycznych, na pokonywaniu wszystkich granic. Fascynujące i jednakowoż niepokojące jest to, że usiecioviony teatr znajduje się w sytuacji analogicznej do tej, którą, według Marinettiego, cechuje nieskończoność. „Wolność – pisał on dokładnie sto lat temu w powieści *Król Hulaka* – ... Tej zjeść się nie da! – Nie da się też schwycić, gdyż posiada ona elastyczną rozległość wciąż rosnących pragnień... podobnie jak horyzontowi właściwa jest rozległość naszych wachlarzowato otwartych oczu... Wolność?... To nasz bystry lot w coraz rozleglejszy przestwór...”<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Za: *Artyści o sztuce*. Teksty wybrały i oprac. E. Grabska i H. Morawska. Warszawa 1963, s. 147–148.

<sup>33</sup> F.T. Marinetti: *Roi Bombance*. Paris 1905. Wydanie włoskie: *Re Baldoria*. Milano 1920. Cyt. za: Ch. Baumgart: *Futurizm...*, s. 15.

Tadeusz Miczka

## Theatre in the Internet – Internet in Theatre

### Summary

The author provides a characteristic of connections between theatre and new media, pointing out to their most important sources, such as avant-garde art, Artaud's idea of “virtual reality”, the concepts of “non-theatrical places”, “theatre without drama”, “post-dramatic theatre”, theatricalness of social life, connections of theatre with television, as well as video and experiments which have been going on since 1993, and which he labels as “electronic theatre” and “virtual theatre”. He ponders upon the issues of terminology and definitions of the Internet, the latest and the most complex form multimedia technique, assuming – after Erik Davis – that it is a hyper-text environment, in which various “net communities” may provide alternative descriptions of reality, being forms of theatre deprived of the pro-stage character. The author also makes efforts to be precise about communications strategies (navigating, interactive

activities and “going virtual”), which dominate in multimedia art, he also wants to describe the existing models of Internet theatre, distinguishing Telnet (games based upon textual interface, for example the popular MUDs), IRC (a system that creates spaces enabling “meetings” and discussions between users), WWW (world wide web) environment (enabling the same ways of communicating using a standard browser), synchronic communication of the Direct Chat type (focused on prolonged maintenance of contacts) and World-Chat (creating the impression of 3D reality). In his opinion, those models are interconnected and it appears difficult to point out “genre” determinants of Internet theatre and theatre competencies of users of the “web of webs”, especially as Internet – as the research made so far and forecasts indicate – is not to be the ultimate digital multi-medium.

Tadeusz Miczka

## Le Théâtre dans l'Internet – l'Internet dans le théâtre

### Résumé

L'auteur caractérise les rapports du théâtre avec d'autres médias, en accentuant les sources les plus importantes, comme l'art d'avant-garde, l'idée d'Artaud de la «réalité virtuelle», les conceptions des «lieux non-théâtraux», «le théâtre sans drama», «le théâtre post-dramatique», la théâtralisation de la vie sociale, les rapports entre le théâtre et la télévision et en plus le vidéo et des expériences dits «le théâtre électronique» et «le théâtre virtuel», réalisés à partir de 1993. L'auteur réfléchit sur les questions terminologiques et les définitions de l'Internet, la technique la plus récente et la plus complexe, en la considérant – d'après Erik Davis – comme un milieu hypertextuel, dans lequel de diverses communautés du réseau peuvent créer des descriptions alternatives de la réalité, qui sont des formes théâtrales dépourvues de proscénium. Aussi l'auteur essaie-t-il de préciser des stratégies communicatives (navigation, action interactives et virtualisation), qui dominent dans la création multimédia, et décrit des modèles existants du théâtre d'Internet, en distinguant Telnet (jeux fonctionnant sur l'interface textuel p.ex. les MUD populaires), IRC (système créant des espaces qui rendent possible des «rencontres» et des conversations entre les usagers), le milieu des pages WWW (qui proposent les mêmes méthodes de communication grâce à l'équipement standard), la communication synchronique type Direct Chat (inventée pour l'entretien d'un contact plus long) et le World-Chat (qui produit l'effet d'une réalité tridimensionnelle). D'après l'auteur ces modèles se rejoignent et il est difficile de démontrer des indicateurs «du genre» du théâtre de l'Internet et des compétences théâtrales des usagers de «réseau du réseau», surtout que l'Internet – à la lumière des dernières recherches – n'est pas le dernier multimédia numérique.