

Mateusz Chaberski

Cyberpartycypacja i złośliwa interaktywność,
czyli kto lub co uczestniczy w post-teatrze

www.polishtheatrejournal.com

Wydawca

Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszewskiego w Warszawie
Akademia Teatralna w Warszawie

Mateusz Chaberski

Cyberpartycypacja i złośliwa interaktywność, czyli kto lub co uczestniczy w post-teatrze

1.

W 2007 roku firma Apple wypuściła na rynek iPhone'a. Jego wyjątkowość nie polegała wyłącznie na wykorzystaniu wysokiej klasy sprzętu czy oprogramowania. W przeciwieństwie do wcześniejszych urządzeń tego typu iPhone umożliwił użytkownikom telefonowanie, korzystanie z Internetu czy granie w gry komputerowe za pomocą ekranu dotykowego, bez konieczności korzystania z fizycznej klawiatury. Znacząco ułatwiło to interakcję i nadało jej płynność. Powstanie iPhone'a można uznać za efekt zmiany paradygmatycznej, jaka zaszła w technonaukach na początku XXI wieku. Nie skupiają się one dłużej na tworzeniu hardware'u czy software'u, lecz na tworzeniu doświadczenia użytkownika. Mam tu na myśli zjawisko User Experience Design (UX design), czyli projektowanie doświadczenia użytkownika cyfrowych technologii interaktywnych. Można w tym kontekście mówić o zjawisku, bo UX design obejmuje zarówno nowe kierunki studiów technicznych, nowe modele zarządzania procesem tworzenia stron internetowych czy aplikacji mobilnych, jak również konkretne techniki i strategie pozwalające projektantom wywoływać ściśle określone doświadczenia. Wykorzystując ustalenia psychologów, neurologów i marketerów, projektanci doświadczenia nie tylko piszą algorytmy i konstruują prototypy kolejnych urządzeń mobilnych. Identyfikują też potrzeby tych, którzy mają z nich korzystać, oraz szukają takich połączeń sprzętu i oprogramowania, by stworzyć całe środowisko dające użytkownikowi poczucie możliwie doskonałego sterowania danym urządzeniem.

Wychodząc od projektowanego przez technonauki doświadczenia użytkownika smartfona, w niniejszym artykule zastanowię się nad doświadczeniem odbiorcy w najnowszych formach post-teatralnych wykorzystujących różnego typu interfejsy człowiek-maszyna. Powstanie iPhone'a i gwałtowny rozwój technologii mobilnych zbiegły się bowiem w czasie z rozpowszechnieniem działań artystycznych, w których – jak przekonuje kanadyjska badaczka nowych mediów Christine Ross – odbiorcy „zachęceni są do interakcji przede wszystkim z ekranem komputera”¹. Chodzi jej o różnego typu zjawiska *techno artu* i *digital artu*,

1 Christine Ross, *Spacial Poetics. The (Non)Destinations of Augmented Reality Art*, „Afterimage. The Journal of Media Arts and Cultural Criticism” 2010 nr 2, s. 19–24, tu: 24. O ile nie zaznaczono inaczej, tłumaczenie wszystkich tekstów obcojęzycznych przygotował autor.

łącające tradycyjne strategie teatralne czy performatywne z różnego typu technologiami cybernetycznymi. W tym kontekście nie można jednak mówić o post-teatrze jako o po prostu kolejnym gatunku artystycznym, który przychodzi „po teatrze” jako przestarzałym medium. Bliżej mu raczej do instalacji artystycznej w rozumieniu niemieckiej teoretyczki sztuki Juliane Rebentisch i amerykańskiej performatyczki Claire Bishop. Ta pierwsza w pracy *The Aesthetics of Installation Art* (2012) przekonująco dowodzi, że instalacja artystyczna sprzeciwia się obiektywistycznej definicji sztuki, kwestionując granice między działaniem uznawanym za artystyczne a jego kulturowymi, ekonomicznymi, społecznymi i naukowymi uwarunkowaniami². Ta druga zaś w pracy *Installation Art* (2005) stwierdza, że w zależności od konkretnego przypadku tego typu zjawiska artystyczne wytwarzają określony typ doświadczenia odbiorczego i – co za tym idzie – nowe modele podmiotowości³. Inaczej mówiąc, post-teatr wykracza poza tradycyjne klasyfikacje genologiczne, kreując przestrzeń dla wytwarzania nowego typu doświadczenia technologicznego, które powstaje w wyniku dynamicznego negocjowania nowych sposobów bycia w świecie i myślenia o nim.

Muszę jednak zaznaczyć, że interesujące mnie tu doświadczenie odbiorcy post-teatru znacząco odbiega od paradygmatu doświadczenia, który pojawił się na przełomie lat 60. i 70. XX wieku wraz z tym, co niemiecka historyczka sztuki Dorothea von Hantelmann określa mianem „zwrotu doświadczeniowego”⁴. Sztuka współczesna odeszła wtedy od koncepcji niezmiennego artefaktu na rzecz procesu czy wydarzenia artystycznego. Performanse Josepha Beuysa czy minimalistyczne rzeźby Roberta Morrisa na różne sposoby starały się zachęcić odbiorcę do bezpośredniego udziału w procesie współtworzenia. Z perspektywy współczesnej refleksji nad mediami cyfrowymi trudno natomiast dłużej mówić o tym, że odbiorcy interesujących mnie form post-teatralnych doświadczają wydarzenia artystycznego z bezpośredniością, o jakiej pisał choćby Richard Schechner w eseju *Ethology and Theatre*. Twierdził w nim, że:

[w]raz z postępującą cybernetyzacją społeczeństwa, które programuje kontakty międzyludzkie, wzrasta rola teatru jako działania na żywo, oscylującego między pozbawionymi struktur interakcjami, jakie pojawiają się – na przykład na przyjęciu – i wymianami zdań o całkowicie ustalonej formie i przebiegu, takimi jak rozmowa o pracę. Teatr może mieć charakter półformalny, narracyjny, osobisty, bezpośredni i może być rozrywką⁵.

Inaczej mówiąc, formułowana przez niego koncepcja teatru i – szerzej rzecz ujmując – działania performatywnego opierała się na przekonaniu, że działanie artystyczne oferuje odbiorcy bezpośrednio doświadczenie

2 Zob. Juliane Rebentisch, *Aesthetics of Installation Art*, Sternberg Press, Berlin 2012, s. 14–15. Niemieckie wydanie pracy Rebentisch *Ästhetik der Installation*, Suhrkamp Verlag, Berlin 2003. Wszystkie cytaty z wydania angielskiego.

3 Zob. Claire Bishop, *Installation Art*, Tate Publishing, London 2005, s. 8.

4 Dorothea von Hantelmann, *The Experiential Turn*, <http://walkerart.org/collections/publications/performativity/experiential-turn/>, dostęp: 4 sierpnia 2017.

5 Richard Schechner, *Ethology and Theatre*, [w:] tegoż, *Performance Theory*, Taylor and Francis, New York 2005, s. 202.

materialnej przestrzeni i umożliwia wejście w fizyczną interakcję z aktorami-performerami. Wystarczy przywołać przedstawienie *Dionysus in '69* (1968) przygotowane przez kierowany przez Schechnera zespół The Performance Group, gdzie tego typu doświadczenie wytwarzano za pomocą strategii podkreślania materialności znalezionej przestrzeni warsztatu samochodowego i eksponowania fizyczności nagich aktorów-performerów⁶. Tymczasem w twórczości takich artystów i grup, jak Janet Cardiff, Rimini Protocoll czy Lundahl i Seidl, tradycyjnie rozumiane działania performerów łączą się z różnego typu technologiami cybernetycznymi (komputery, tablety, smartfony, zestawy słuchawkowe), z którymi odbiorcy wchodzi w interakcje. W takich działaniach nie można mówić o bezpośrednim doświadczeniu odbiorcy, który wchodzi w relacje wyłącznie z przestrzenią i innymi ludzkimi uczestnikami wydarzenia. Doświadczenie odbiorcze każdorazowo powstaje raczej w wyniku relacji, jakie nawiązują się między odbiorcami i technologiami.

Niniejszy artykuł ma na celu stworzenie takiego modelu doświadczenia odbiorców post-teatru, który precyzyjniej niż dotychczasowe paradygmaty pozwoli opisać relacje między ludzkimi i nie-ludzkimi uczestnikami wydarzenia artystycznego wykorzystującego technologie cybernetyczne. Ze względu na to, że interesujące mnie działania w znacznym stopniu angażują odbiorcę fizycznie, intelektualnie i afektywnie, trudno opisywać je z dystansu, przyjmując kolonizującą perspektywę spojrzenia znikąd. Dlatego punktem wyjścia dla moich rozważań stanie się analiza mojego własnego doświadczenia jako odbiorcy konkretnego projektu – *Anaesthesia* (2016) polskiego kolektywu Dead Baitz. Pozwoli mi to uchwycić charakterystyczne dla najnowszych form post-teatralnych wykorzystujących nowe technologie doświadczenie sterowania i bycia sterowanym. Odwołując się do współczesnej teorii asamblaży, teorii aktora-sieci Bruno Latoura i *Państwa* Platona, nazwę to doświadczenie cyberpartycypacją. Następnie zaś z tej perspektywy przyjrę się krytycznie pojęciu interaktywności, które leży u podstaw współczesnego myślenia o partycypacji.

2.

Jest 3 grudnia 2016 roku. Stoję w foyer Instytutu Teatralnego w Warszawie, czekając na rozpoczęcie transopery *Anaesthesia*, przygotowanej przez kolektyw artystyczny Daed Baitz. Jak informuje ulotka promująca projekt, członkami kolektywu są performatycy Agnieszka Jelewska i Michał Krawczak, artysta multimedialny Paweł Janicki, programista Michał Cichy i muzyk Rafał Zapała. W związku z tym pokaz ma być połączeniem audioteatru, instalacji i koncertu. Tymczasem wydarzenie zaczyna się podobnie do popularnych gier karcianych typu RPG, w której gracze na początku wybierają postać. Ktoś z obsługi podchodzi do nas z prośbą o wylosowanie żetonu z jednym z dwóch symboli, kojarzących się z suprematyzmem Kazimierza Malewicza: jeden oznacza Pilota, drugi Nawigatora. Dowiadujemy się, że wynik losowania określa sposób uczestnictwa w pokazie. Piloci otrzymają słuchawki i specjalne bransoletki, za pomocą których mogą tworzyć własne narracje

6 Zob. Erika Fischer-Lichte, *Estetyka performatywności*, przeł. Mateusz Borowski i Małgorzata Sugiera, Księgarnia Akademicka, Kraków 2008.

z czterech odgrywanych na żywo scen transmitowanych drogą radiową. Nawigatorzy zaś za pomocą słuchawek wykorzystywanych w koncertach typu *silent disco*, mogą tworzyć własne narracje, wyłącznie podsłuchując to, co dzieje się w słuchawkach pilotów. Trzej Piloti wchodzi do sali teatralnej, podczas gdy ja wraz z innymi Nawigatorami czekam jeszcze 10 minut przed drzwiami.

Po wejściu do sali teatralnej od razu moją uwagę zwraca wydobywająca się z głośników muzyka elektroniczna, którą nie tyle słyszę, ile odczuwam jako drgania w moim ciele. Dopiero w drugiej kolejności zwracam uwagę na Pilotów siedzących na środku sali teatralnej w wyprofilowanych drewnianych fotelach, oświetlonych z góry teatralnymi reflektorami. Trzymają wyciągnięte przed siebie ręce, na których dostrzegam bransoletki zbudowane z kilku połączonych ze sobą czarnych płytek. Jeden z pilotów gwałtownie skręca ręką w prawą stronę. Jedni Nawigatorzy eksplorują przestrzeń transopery, krążąc wokół Pilotów i zaglądając za cztery dźwiękoszczelne ekrany, gdzie znajdują się performerzy odgrywający postaci transopery. W przeciwieństwie do nich postanawiam po prostu usiąść na jednym z przygotowanych dla odbiorców krzeseł. Zakładam słuchawki, zamykam oczy i słyszę głos kobiety. Ma na imię Aileen i opowiada o tym, co się dzieje tuż przed jej śmiercią. Słucham przez chwilę jej monologu i przełączam kanał. Słyszę głos małej dziewczynki. Wypowiada tekst, który jedynie chwilami układa się w logiczną całość. Przełączam kanał i znów słyszę głos Aileen. Mam wrażenie, że dziewczyna stoi tuż obok mnie z lewej strony. Po chwili jej głos zaczyna przemieszczać się za moimi plecami w prawo i stopniowo cichnie, ustępując miejsca dźwiękom saksofonu, które słyszę tak, jakby ktoś grał do mojego prawego ucha. Przełączam kanał i znów słyszę Aileen. Zaczyna mnie drażnić maniera intymnego wyznania. Postanawiam powrócić do opowieści małej dziewczynki, by dowiedzieć się, kim jest grana przez nią postać. Przełączam kanał – znów Aileen. Przełączam jeszcze parę razy i za każdym razem słyszę jej monolog. Raz po raz głos małej dziewczynki pojawia się na drugim czy trzecim planie, lecz nie udaje mi się zrozumieć ani słowa. W końcu poddaję się i przestaję przełączać kanały, słuchając zapętłonej historii Aileen.

Przedstawiony zapis doświadczenia udziału w *Anaesthesii* pokazuje wyraźnie, że doznania uczestnika najnowszych form post-teatralnych wykorzystujących technologie cybernetyczne odbiegają od doznań tradycyjnego widza teatralnego. Transopera oddziałuje bowiem nie tyle na wzrok, co na słuch odbiorcy. Tym samym wpisuje się we współczesny nurt działań performatywnych, który angielska performatyczka Rosemary Klich w pracy *Zewnątrz od wewnątrz. Akustyczne przejścia i dźwiękowe ciała w multimedialnych działaniach performatywnych* określa jako „teatr słuchawek”⁷. Chodzi jej o wszelkiego rodzaju zjawiska artystyczne umożliwiające odbiorcy interakcję przede wszystkim z systemem słuchawek. Jak chce Klich, tego typu działania kwestionują obowiązujący w teatrze okulocentryczny porządek zmysłowy, wywołując u odbiorców

7 Rosemary Klich, *Zewnątrz od wewnątrz. Akustyczne przejścia i dźwiękowe ciała w multimedialnych działaniach performatywnych*, przeł. Mateusz Chaberski, „Didaskalia”, 2015 nr 131, s. 66–75, tu 66. Wszystkie cytaty z tego samego źródła. Numery stron w nawiasach.

różnego typu doświadczenia akustyczne i związane z nimi połączenia somatyczno-sensoryczne. Ten aspekt doświadczenia *Anaesthesii* można dostrzec w momencie, gdy po wejściu do sali teatralnej odbiorcę otacza *soundscape*, wykonywany na żywo przez muzyka Rafała Zapałę w technice *data-driven composition*. Technika ta polega na syntezowaniu w czasie rzeczywistym fal dźwiękowych generowanych przez specjalne oscylatory. Zapała dodatkowo łączy je z przetwarzanymi dźwiękami wydawanymi przez zaprojektowany przez niego instrument pneumatyczny. Dźwięk powstaje w konsekwencji nie tyle jako fala dźwiękowa, lecz jako strumień następujących po sobie wzmocnień i wygłuszeń, który wprowadza ciało w stan wibracji. Wytwarzając tego typu intensywne doświadczenie cielesne, twórcy odwracają uwagę uczestników od intelektualnej czy semantycznej warstwy działania artystycznego, podkreślając jego somatyczność. *Anaesthesia* nie obnaża zastosowanej technologii, by wywołać krytyczną refleksję choćby na temat procesów technicyzacji zmysłów, z jaką mamy coraz intensywniej do czynienia wraz z rozwojem technologii audio. Pozwala odbiorcom raczej na własnej skórze doznać efektów tej technicyzacji, by wytworzyć nowego typu doświadczenie rzeczywistości, które znosi binarną opozycję między (wielozmysłowym a technologicznym). By opisać to doświadczenie, przyjrzyjmy się bliżej procesowi, który doprowadził do powstania efektu swoistego uprzestrzennienia głosu postaci transopery.

Za powstanie niezwykle silnego wrażenia bliskości Aileen odpowiadały niezwykle skomplikowane, dynamiczne i zachodzące równocześnie relacje człowiek-maszyna i maszyna-maszyna. Za pośrednictwem mikrofonu głos każdej z czterech postaci przekształcał się w ścieżkę dźwiękową, która trafiała do komputera. Specjalny program napisany przez Zapałę w środowisku Max/MSP synchronizował te ścieżki z działaniem bransoletki na przedramieniu Pilota. Twórcy wykorzystali specjalne bransoletki MYO, reagujące na napięcie mięśni użytkownika. Można je programować w dowolny sposób, by użytkownik za pomocą konkretnego ruchu ręki mógł sterować różnego typu urządzeniami. Filmik promujący to urządzenie na stronie internetowej producenta pokazuje na przykład didżeja, który unosząc ręce na koncercie, kontroluje ruch laserów towarzyszących jego występowi⁸. W *Anaesthesii* MYO odpowiadała za przełączanie przypisanych postaciom ścieżek dźwiękowych. Pilot aktywował bransoletkę, zaciskając pięść, a następnie przekręcając rękę w prawo bądź w lewo, uruchamiał kolejne ścieżki. Sterowanie ścieżkami za pomocą MYO nie przypominało jednak korzystania z pilota do telewizora. Twórcy wykorzystali bowiem technologię dźwięku panoramicznego, dzięki czemu zmiana miała charakter przestrzenny, a Pilot miał możliwość nakładania na siebie głosów poszczególnych postaci i łączenia ich w dowolne konfiguracje dźwiękowe. Drogą radiową transmitowano je do słuchawek Nawigatorów, którzy mogli podsłuchiwać tworzone w ten sposób narracje. Co dokładnie działo się następnie w uchu i z uchem Nawigatora?

Doświadczenie, które za pomocą opisanej powyżej technologii wytwarzają twórcy *Anaesthesii*, przypomina doświadczenie dźwięku

8 Zob. <https://www.youtube.com/watch?v=te1RBQQ1Hz4&feature=youtu.be>, dostęp: 24 lipca 2017.

binauralnego. Chodzi tu o dźwięk, który powstaje w wyniku nagrywania przy użyciu mikrofonu umieszczonego wewnątrz sztucznej głowy. W chwili odtworzenia tego typu dźwięk wydaje się osadzony w konkretnym miejscu otaczającej słuchacza materialnej przestrzeni. Zapis mojego doświadczenia przekonująco dowodzi, że twórcy *Anaesthesii* wytwarzają doznania tego typu, by uzyskać efekt, który cytowana wcześniej Klich nazywa „ucieleśnieniem w przestrzeni akustycznej” (67). Inaczej mówiąc, głos Aileen na tyle silnie oddziałał na moje zmysły, że słuchając go, poczułem za plecami jej obecność. Intensywność mojego doświadczenia wskazuje jednak na to, że nie chodzi tu wyłącznie o iluzję obecności. Obecność Aileen ma bowiem wyraźny aspekt performatywny, gdyż powstaje w wyniku fuzji aparatu percepcyjnego odbiorcy i zastosowanej w transoperze technologii. Aileen znajduje się zatem jednocześnie „wewnątrz” i „na zewnątrz” mojego ciała. Jak przekonuje Klich, dźwięk binauralny „przenika na wskroś słuchacza, znosząc granicę między jego ciałem a światem” (72). W tym kontekście chodzi o granicę między ciałem odbiorcy i słuchawkami, które stają się integralną częścią jego aparatu percepcyjnego. By precyzyjnie opisać zarysowane w ten sposób doświadczenie technologiczne, należy zatem poszukać takiego języka analitycznego, który nie traktuje ludzkiego ciała i technologii jako osobnych bytów. W tym celu odwołam się do współczesnej teorii asamblaży.

W pracy *Uncoding the Digital. Technology, Subjectivity and Action in the Control Society* (2013) amerykański medioznawca David Savat przekonuje, że nie da się oddzielić ludzi od wykorzystywanych przez nich technologii⁹. Odwołując się do filozofii Gillesa Deleuze’a i Felixa Guattariego oraz refleksji socjologicznej Manuela DeLandy, stwierdza, że należy raczej mówić o różnego typu asamblażach człowiek-maszyna. Według Savata w skład tego typu asamblaży wchodzi „zarówno materialne części maszyny, maszyny abstrakcyjne, różne sposoby konceptualizowania przestrzeni i czasu, różnego typu praktyki kulturowe i to, co nazywamy podmiotowością” (76). Rozumiany w ten sposób asamblaż nie jest jednak bytem, który stanowi sumę swoich części. Posługując się językiem innego przedstawiciela teorii asamblaży, wspomnianego amerykańskiego socjologa Manuela DeLandy, należy tu raczej mówić o asamblażu jako takim bycie złożonym, „którego tożsamość określana jest przez relacje łączące go ze światem zewnętrznym”¹⁰. Teoria asamblaży wpisuje się zatem w podejmowane w XX i XXI wieku na gruncie filozofii Zachodu próby zniesienia fundamentalnej dla nowoczesnej podmiotowości opozycji binarnej między podmiotem a przedmiotem oraz wnętrzem a zewnętrzem. Jej specyfika polega na tym, że w centrum swojej uwagi umieszcza różnego typu byty relacyjne. Nie chodzi tu jednak o znane z metafizyki Arystotelesa byty substancjalne, które zawsze pozostają w określonej relacji zarówno wobec innych bytów, jak i wobec substancji, z której się składają. Asamblaż jest bytem relacyjnym, który wytwarza się za każdym razem na nowo w zależności od tego, jakie

9 David Savat, *Uncoding the Digital. Technology, Subjectivity and Action in the Control Society*, Palgrave, London 2013. Wszystkie cytaty z tego samego źródła. Numery stron w nawiasach.

10 Manuel DeLanda, *A New Philosophy of Society*, Bloomsbury, London – New York, 2006, s. 10.

relacje nawiązują się między jego elementami. Jednocześnie każda tego typu zmiana powoduje, że wszystkie elementy asamblażu ulegają przekształceniu. W tym kontekście nie można mówić o esencjonalnej ludzkiej podmiotowości, gdyż ma ona charakter radykalnie relacyjny.

Co więcej, to, co określamy jako podmiotowość, może funkcjonować równocześnie w kilku asamblażach. Z taką sytuacją mamy do czynienia dzisiaj w momencie, gdy współistnieją ze sobą co najmniej dwa typy asamblaży człowiek-maszyna, które wytwarzają się w większych formacjach materialno-dyskursywnych, które Savat określa jako „ansambl industrialno-mechaniczny” (*industrial mechanical ensemble*) i „ansambl cyfrowy” (*digital ensemble*). Ten pierwszy pojawił się w XVII wieku wraz z koncepcją świata jako maszyny. Wraz z rozwojem nauk ścisłych, intensywnym procesem industrializacji i powstaniem liberalnej gospodarki kapitalistycznej w ramach tego ansamblu wytworzył się nowoczesny podmiot ludzki rozumiany jako jednostka, której przypisuje się indywidualne i autonomiczne istnienie. W tym układzie maszyny stają się jedynie biernymi narzędziami, których podmiot – oczywiście odpowiednio poinstruowany przez szkołę czy właściciela fabryki – może dowolnie używać, by osiągać cele, jakie wyznaczają mu różnego typu instytucje. Ansambl cyfrowy pojawił się natomiast wraz z rozwojem technologii cyfrowych po II wojnie światowej. Początkowo miały one służyć jedynie zwiększeniu efektywności maszyn należących do ansamblu industrialno-mechanicznego. Wystarczy przypomnieć, że nowoczesny komputer miał służyć przede wszystkim jako maszyna ułatwiająca liczenie. Wraz z rozwojem technologii cyfrowych i powstaniem Internetu pojawił się jednak nowy typ doświadczenia rzeczywistości, który opiera się nie tyle na indywidualności i autonomii jednostki, ile na jej zdolności do łączenia się z maszynami.

Przedstawiony przeze mnie powyżej zapis doświadczenia w transoperze Daed Baitz pokazuje wyraźnie, że doświadczenie odbiorcy powstaje w wyniku włączenia go jednocześnie w ansambl industrialno-mechaniczny i cyfrowy. Z jednej strony twórcy umożliwiają zarówno Pilotom, jak i Nawigatorom korzystanie z różnego typu maszyn (bransoletka MYO, słuchawki), utwierdzając w nich przekonanie, że mogą dowolnie sterować wydarzeniem artystycznym i konstruować własne narracje. Z drugiej strony *Anaesthesia* została jednak zaprojektowana w taki sposób, by odbiorca doświadczył tego, że to technologia przejmuje nad nim kontrolę i steruje jego zachowaniem. Przekonałem się o tym dobitnie, gdy za pomocą przełącznika w słuchawkach nieskutecznie próbowałem posłuchać głosu innych postaci niż Aileen i ostatecznie zrezygnowałem z dalszego zmieniania kanałów. Tego typu doświadczenie stanowi integralny element transoper, w której pozorna dowolność korzystania z technologii w istocie ogranicza użytkownikowi możliwości konstruowania własnej narracji. Inaczej mówiąc, opisywane przez niego doświadczenie odbiorcze powstaje w wyniku relacji sterujący-sterowany, w której sterowanie nie oznacza wyłącznie korzystania z konkretnej maszyny, lecz także ograniczanie bądź rozszerzanie możliwości interakcji z technologią.

3.

Wytwarzane w *Anaesthesii* doświadczenie odbiorcze zdecydowanie nie mieści się w dominujących we współczesnej humanistyce modelach partycypacji, formułowanych przez badaczy związków sztuki i polityki. Rzadko kiedy zadają sobie oni bowiem pytanie o to, kim jest uczestnik działania artystycznego, nie mówiąc już o bardziej prowokacyjnym pytaniu: co uczestniczy w sztuce najnowszej? Jak mi się wydaje, wynika to z przyjmowanej przez nich domyślnie antropocentrycznej koncepcji wspólnoty demokratycznej, która obejmuje tylko ludzkie podmioty. Wystarczy przywołać francuskiego filozofa Jacquesa Rancière'a, który – powołując się na Platona – w pracy *Dzielenie postrzegalnego* przekonuje:

Scena teatralna, która jest zarazem przestrzenią aktywności publicznej oraz miejscem przedstawiania „wymysłów”, zaciera podział tożsamości, działań i przestrzeni. To samo odnosi się do pisma: słowo pisane, przechadzając się tu i tam, bez wiedzy, do kogo należy się zwracać, a do kogo nie, niszczy cały usankcjonowany fundament obiegu mowy i stosunku pomiędzy skutkami słów a pozycjami ciał we wspólnej przestrzeni. Platon wskazuje tutaj na dwa główne modele, dwie główne formy egzystencji i odczuwalnych (*sensible*) konsekwencji słów – formę teatru i pisma – które staną się w ten sposób formami ustanawiającymi ogólny reżim sztuki. Okazuje się, że ten ostatni jest zgodny z pewnym reżimem polityki, reżimem niedookreślonych tożsamości, delegitymizacji pozycji, z których się mówi, deregulacji podziałów czasu i przestrzeni. Ów estetyczny reżim polityki jest właśnie reżimem demokracji, jest to reżim zgromadzenia rzemieślników, nienaruszalnych i zapisanych praw oraz instytucji teatru. Teatrowi i pismu Platon przeciwstawia trzecią formę, dobrą formę sztuki: choreograficzną formę wspólnoty, która tańczy i wyśpiewuje swoją jedność¹¹.

Rancière słusznie pokazuje, że dla Platona każda forma aktywności artystycznej posiada konkretny wymiar polityczny. Określając zmysłowe warunki uczestnictwa w działaniu artystycznym, sztuka kształtuje różnego typu modele ustroju społeczno-politycznego. Zarazem partycypacja w działaniu artystycznym jest formą działalności publicznej i uczestnictwa w życiu państwa. Jednak, jak się wydaje, francuski filozof nazbyt pospiesznie utożsamia to uczestnictwo z takimi tradycyjnymi formami polityki, jak choćby demokracja. Zawężenie filozofii polityki Platona do konkretnego ustroju politycznego zakłada wyraźnie antropocentryczny charakter sprawowania władzy w państwie. A przyjęcie takiego toku rozumowania zmusza Rancière'a do przyjęcia założenia, że partycypacja w działaniu artystycznym dotyczy wyłącznie jego ludzkich uczestników. Tymczasem jeśli za podstawę relacji sztuki i polityki uznajemy taką koncepcję wspólnoty czy – szerzej rzecz ujmując – społeczeństwa, które obejmuje zarówno ludzi, jak i nie-ludzi, kwestia partycypacji staje się o wiele bardziej skomplikowana.

W pracy *Splatając na nowo to, co społeczne* francuski socjolog Bruno Latour krytykuje tradycyjne nauki społeczne za to, że z góry decydują

¹¹ Jacques Rancière, *Dzielenie postrzegalnego*, przeł. Maciej Kropiwnicki i Jan Sowa, Korporacja ha!art, Kraków 2007, s. 70–71.

o tym, kto może należeć do społeczeństwa¹². Formułuje zatem post-humanistyczną koncepcję społeczeństwa, do którego na równych prawach należą ludzcy i nie-ludzcy aktorzy, którzy wchodzą ze sobą w różnego typu interakcje. W przeciwieństwie do tradycyjnych teorii socjologicznych, nie uznaje on binarnego podziału na „nie-ludzką” naturę i „ludzkie” społeczeństwo, który pojawił się w XVII wieku wraz z opisywanym przez Savata ansamblem industrialno-mechanicznym. Z tego względu zastępuje pojęcie społeczeństwa pojęciem zbiorowości, które „oznaczać będzie projekt splatania (*assembling*) nowych bytów jeszcze razem nieposkładanych i które z tego powodu oczywiście nie wyglądają na stworzone z materii społecznej” (106). W rozumianej w ten sposób zbiorowości byty, o których mówi Latour – zarówno ludzie, jak i nie-ludzie – stają się aktorami, czyli zyskują podmiotowość relacyjną i sprawczość, której pozbawiła ich tradycyjna socjologia. Traktowała je bowiem albo jako bezwładną materię, albo jako zbiór jednostek, których działania indywidualne są całkowicie zdeterminowane przez czynniki społeczne (instytucje i technologie władzy). Jednak podmiotowość i sprawczość, o których pisze Latour, mają niewiele wspólnego z uczestnictwem w społeczeństwie opartym na zasadach liberalizmu i indywidualizmu. Aktor nie może bowiem funkcjonować, a co za tym idzie, nie istnieje w oderwaniu od sieci powiązań z innymi aktorami. Dlatego Latour mówi o aktorze-sieci, którego działanie nigdy nie jest wynikiem jego własnej woli bądź siły, lecz okazuje się wypadkową sił innych aktorów działających w sieci. Jak czytamy w *Splatając na nowo...*:

Działanie zostaje przechwycone (*overtaken*), czy jak tłumaczy to niebezpieczne wyrażenie Hegla jeden ze szwedzkich przyjaciół, działanie zostaje przejęte przez innych (*other-taken*)! Tak więc jest ono podjęte przez innych i dzieli się je z masami. Jest w tajemniczy sposób podejmowane przez innych i w tym samym czasie rozdzielane między innych. (64)

Z takim właśnie przejęciem działania przez innych miałem do czynienia w *Anaesthesii*, gdy próbując zmienić kanał transmisji, wciąż słyszałem w słuchawkach irytujący głos Aileen.

Z perspektywy tak naszkicowanego modelu doświadczenia uczestnictwa, opartego na układzie sterujący-sterowany, w który na różny sposób uwikłani są wszyscy ludzcy i nie-ludzcy uczestnicy, nie można dłużej posługiwać się terminem „partycypacja”. Wiąże się on bowiem z interakcjami, jakie zachodzą wyłącznie między ludzkimi uczestnikami działań artystycznych. Dlatego interesujący mnie model uczestnictwa w działaniu artystycznym określać będę raczej mianem cyberpartycypacji. Proponowany przeze mnie termin ma jednak niewiele wspólnego z cyberprzestrzenią rozumianą jako technologiczne udogodnienie, pozwalające jednostce ludzkiej na wyjście poza ograniczenia tradycyjnych instytucji i nieskrępowane realizowanie swojej wolności. Wracając jeszcze na moment do Platona, warto zauważyć, że w przedrostku „cyber”, kryje się *kybernētēs*, o którym czytamy w *Państwie*. To greckie słowo jest etymologicznym źródłem używanych współcześnie terminów

12 Bruno Latour, *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, przeł. Aleksandra Derra, Krzysztof Arbiszewski, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2010. Kolejne cytaty z tego samego wydania. Numery stron w nawiasach.

„cybernetyka” i „cybernetyczny”. Tak nazywa się zarówno sternika – tego, który kieruje okrętem – jak i ster, czyli narzędzie służące do kierowania. Jak mi się wydaje, to podwójne znaczenie greckiego słowa, którym posługuje się Platon, pozwala zrozumieć sytuację ludzkich i nie-ludzkich uczestników działań post-teatralnych, wykorzystujących technologie cybernetyczne, którzy jednocześnie stanowią element asamblaży industrialno-mechanicznych i asamblaży cyfrowych. Tym pierwszym często wydaje się bowiem, że sterują różnego typu nie-ludzkimi uczestnikami lub mają wpływ na przebieg działania artystycznego, podczas gdy to oni sami są zazwyczaj sterowani tak przez nie-ludzi, jak przez innych ludzi (twórców). Wszyscy oni są zaś wystawieni na działanie zmieniających się za każdym razem zewnętrznych okoliczności, które determinują to, jak się zachowują i jak odbierają konkretne działanie artystyczne. Aby pokazać, jakie funkcje ideologiczne może spełniać rozumiana w ten sposób cyberpartycypacja w post-teatrze, warto odwołać się do konkretnego przykładu.

4.

Do zilustrowania mechanizmów cyberpartycypacyjnych w najnowszych formach post-teatralnych posłuży mi przykład przedstawienia *Prolog* (2012) Wojtka Ziemilskiego. Odwołuję się do tego wydarzenia z dwóch względów. Po pierwsze, *Prolog* i – szerzej rzecz ujmując – twórczość Ziemilskiego często uznaje się za najnowszy przykład sztuki partycypacyjnej, której celem, jak twierdzi krytyczka teatralna Katarzyna Lemańska, „jest przekonanie widzów, że są integralnymi członkami wspólnoty: teatralnej, kulturowej, ogólnoludzkiej”¹³. W tym kontekście wykorzystywana przez niego technologia staje się jedynie medium, dzięki któremu może dojść do powstania wspólnoty ludzkich uczestników przedstawienia. Po drugie, *Prolog* interesuje mnie dlatego, że w przeciwieństwie do *Anaesthesis* nie brałem w nim udziału, lecz znam go tylko z rejestracji filmowej i zapisów doświadczeń recenzentów. Dzięki temu będę mógł spojrzeć na reakcje uczestników przedstawienia z perspektywy narzuconej przez twórców, którzy umieścili kamerę w miejscu, które w tradycyjnym teatrze zajmuje reżyser podczas prób. Pozwoli mi to krytycznie przyjrzeć się temu przedstawieniu w kontekście wykorzystanej w nim technologii.

Podobnie jak w opisywanej wcześniej *Anaesthesis*, przed wejściem do przestrzeni *Prologu* odbiorcy otrzymują słuchawki. Słychać w nich transmitowany na żywo rzeczowy głos moderatora w wersji anglojęzycznej bądź moderatorki w wersji polskojęzycznej. Nie tylko wydają oni polecenia uczestnikom projektu, lecz przede wszystkim nieustannie zadają pytania, problematyzujące ich uczestnictwo w działaniu artystycznym. W pewnym momencie mówią na przykład: „Dobrze rozejrzyj się dookoła siebie... (dłuższa pauza) Czy naprawdę się rozejrzałeś, czy tylko słuchałeś mojego głosu?”. Takie autoreferencyjne strategie performatywne służą osłabieniu charakterystycznej dla tego typu działań artystycznych taktyki odbiorczej, polegającej na teatralizacji otaczającej

13 Katarzyna Lemańska, *Teatr rozszerzony Wojtka Ziemilskiego*, „Performer” nr 5, <http://www.grotowski.net/performer/performer-5/teatr-rozszerzony-wojtka-ziemilskiego>, dostęp: 3 sierpnia 2017.

ich rzeczywistości. Chodzi tu – jak chce francuska performatyczka Josette Féral – o teatralność powstającą w spojrzeniu odbiorcy, które dokonuje podziału na scenę i widownię¹⁴. Tymczasem głos *Prologu* sytuuje uczestników w nieustannie wytwarzanym na bieżąco „tu i teraz”, prowokując ich do krytycznej refleksji na temat charakteru ich uczestnictwa w wydarzeniu. Taka strategia performatywna wprost nawiązuje do rozpowszechnionych zwłaszcza w sztuce krytycznej lat 90. XX wieku projektów partycypacyjnych, które stawiały sobie za cel włączenie odbiorców do aktywnego uczestnictwa w sztuce. Ten aspekt *Prologu* widać wyraźnie w drugiej sekwencji przedstawienia, gdy uczestnicy wchodzi do przygotowanej przez twórców sali, gdzie przestrzeń sceniczna przypomina białą planszę. Głos nakazuje widzom stanąć w wybranym miejscu w zależności od tego, jak komfortowo czują się jako uczestnicy wydarzenia. Następnie zadaje pytania dotyczące ich przyzwyczajzeń odbiorczych i zachowań jako widzów teatralnych: od neutralnych pytań o to, czy zazwyczaj spóźniają się na spektakle, do bardziej intymnych pytań o to, czy kiedykolwiek onanizowali się w trakcie przedstawienia. Za każdym razem w zależności od tego, czy odpowiedź jest twierdząca czy przecząca, głos nakazuje wykonanie kroku w przód lub w tył. Twórcy wywołują w ten sposób przekonanie odbiorców, że bez względu na to, czy odpowiadają na pytania zgodnie z prawdą, mogą wpływać na kształt *Prologu*, współtworząc swego rodzaju performatywną choreografię. Co więcej, wraz z kolejnymi pytaniami uczestnicy zaczynają obserwować się nawzajem i wyraźnie uzależniają swoje reakcje od zachowania innych. Mogłoby się zatem wydawać, że przedstawienie Ziemińskiego rzeczywiście – jak chce Lemańska – wytwarza demokratyczną wspólnotę odbiorców, którym wydaje się, że nie tylko wykonują polecenia głosów, lecz mogą wchodzić ze sobą w spontaniczne interakcje.

Cyberpartycypacyjny charakter *Prologu* ujawnia się w trzeciej części przedstawienia. Po serii pytań uczestnicy otrzymują duże białe poduszki, na których mają się położyć i zrelaksować przy dźwiękach uwertyury *Coriolan* Ludwiga van Beethovena. Po chwili spokojną atmosferę przerywa kobiecy głos, który odczytuje statystyki dotyczące odpowiedzi na poszczególne pytania. W miarę, jak głos odczytuje, ile osób odpowiedziało w określony sposób na kolejne pytania, na podwieszanej pod sufitem planszy pojawia się projekcja multimedialna. W czasie rzeczywistym niewidzialna ręka jednego z twórców kieruje kolorowe światło na uczestników z tymi samymi odpowiedziami i łączy ich w rodzaj sieci. Z czasem biała plansza przekształca się w rodzaj wielobarwnej mapy połączeń i powiązań między uczestnikami. Lemańska interpretuje tę scenę w następujący sposób:

Uczestnicy „rysują” na suficie obraz swojej wyobraźni. Snute w ich głowach rozważania (nikt nie pozna już naszych odpowiedzi, jeśli będziemy kłamać, to tylko sami przed sobą) zostają „zobrazowane” pod postacią świetlnych plam, okręgów i kolorowych kresek nałożonych na rejestrowany na żywo obraz widzów.

Inaczej mówiąc, krytyczka uznaje projekcję multimedialną jako projekcję indywidualnych pragnień i wspólnotowych dążeń uczestników

14 Zob. Josette Féral, *Theatricality: The Specificity of Theatrical Language*, „Sub-Stance” 2002 nr 2/3, s. 94–108, tu: s. 97.

projektu. Tymczasem, jak mi się wydaje, omawiana sekwencja *Prologu* może mieć charakter cyberpartycypacyjny w tym sensie, że to projekcja „rysuje” wspólnotę między uczestnikami. Na początku wydarzenia głos grzecznie prosi ich bowiem, by nie wchodzili ze sobą w jakiegokolwiek interakcje. W trzeciej części przedstawienia natomiast prosi ich, by wyobrazili sobie, że biorą udział w seksie grupowym. Łączy przypadkowo leżących obok siebie odbiorców w pary kochanków i roztacza przed nimi sugestywną wizję pieścizot. Omawiana sekwencja wyraźnie pokazuje cyberpartycypacyjny potencjał *Prologu*, który sterując uwagą odbiorców, wytwarza w nich poczucie wspólnoty, zarazem odsłaniając przed nimi proces jej wytwarzania.

Z tej perspektywy okazuje się, że dopiero wykorzystana przez twórców projekcja przekształca indywidualne odpowiedzi odbiorców na zadawane pytania w znak przynależności do określonej zbiorowości. To, co we wcześniejszych fragmentach wydawało się jedynie współtworzeniem choreografii przedstawienia, gdzie każdy uczestnik może mieć wpływ na przebieg wydarzenia, okazuje się teraz współtworzeniem choreografii społecznej. Lemańska słusznie przekonuje, że tego typu choreografia „zakłada manipulację odbiorcami – w tym sensie polityka wykorzystuje strategię choreografii społecznej w działalności grup społecznych (rządzącej i rządzonej)”. Autorka myli się jednak, przypisując *Prologowi* funkcję inicjowania wspólnoty. Ekran, na którym odbiorcy oglądają, jak projekcja – już bez ich zgody i sprawczości – buduje między nimi siatkę relacji, służy raczej odsłonięciu przed odbiorcami charakterystycznego dla ansamblu cyfrowego mechanizmu performatywnego wytwarzania wspólnoty z pomocą różnego typu technologii. Taką interpretację potwierdza zakończenie *Prologu*, w którym odbiorcy wychodzą z sali teatralnej nie przez foyer, lecz przez zaplecze teatru, gdzie mogą obserwować komputery, monitory i mikrofony wykorzystane w trakcie przedstawienia do sterowania nimi. Obnażenie cyberpartycypacyjnej funkcji technologii w przedstawieniu Ziemińskiego każe przyrzeć się bliżej relacji ludzkich i nie-ludzkich uczestników najnowszych form post-teatralnych, by z tej perspektywy jeszcze raz zastanowić się nad kategorią interaktywności.

5.

W omówionych do tej pory projektach artystycznych uderza to, że ich twórcy skupiają się przede wszystkim na projektowaniu interakcji z różnego typu technologiami cybernetycznymi, ograniczając charakterystyczne dla działań performerów lat 60. i 70. XX wieku cielesne interakcje między uczestnikami. Z tego względu zostawiam na boku rozważania nad interaktywnością takich teoretyków partycypacji, jak Nicolas Bourriaud czy Claire Bishop. W innym miejscu udowodniłem, że formułowane przez nich teorie, choć diametralnie od siebie różne, opierają się na opozycji binarnej między rzekomo uprzedmiotawiającymi człowieka technologiami cyfrowymi i emancypującymi strategiami partycypacyjnymi artystów współczesnych¹⁵. By zrozumieć interesujący mnie aspekt współczesnych form post-teatralnych, należy przyrzeć się raczej

15 Zob. Mateusz Chaberski, *Doświadczenie (syn)estetyczne. Performatywne aspekty przedstawień site-specific*, Wydawnictwo Księgarnia Akademicka, Kraków 2015.

pojęciu interaktywności, które legło u podstaw rozwoju nowych mediów w XX wieku. W tym celu można odwołać się choćby do doświadczenia kontaktu z różnorodnymi technologiami *augmented reality* (AR), czyli rzeczywistości rozszerzonej. Chodzi tu o wszelkiego rodzaju technologie cyfrowego generowania obrazu obejmujące tak różne urządzenia, jak gogle typu Google Glass, hologram czy tablet. Doświadczenie to nie polega na znanej z filmów *science fiction* całkowitej immersji użytkownika w wygenerowanym cyfrowo środowisku wirtualnym. Zasadniczą cechą rzeczywistości rozszerzonej jest wprowadzanie elementów technologii cyfrowej do materialnego środowiska, a – co za tym idzie – wytworzenie doświadczenia jako asamblażu rzeczywistości wirtualnej i doznań zmysłowych użytkowników. Badacze technologii AR Olivier Bimber i Ramesh Raskar stwierdzają, że celem programistów i konstruktorów odpowiedzialnych za produkcję sprzętu umożliwiającego doświadczenie rzeczywistości rozszerzonej stało się uzyskanie jak najbardziej efektywnej interakcji użytkowników zarówno z cyfrowo generowanym obrazem, jak i z innymi użytkownikami¹⁶.

Cel rozumianej w ten sposób interaktywności technologii *Augmented Reality* dobrze pokazuje przykład gier wideo, gdzie możliwość interakcji nie tylko z grą, lecz także z innymi graczami znacząco zwiększa przyjemność z rozgrywki. Doskonałym przykładem takiego wykorzystania interaktywnego medium jest Kinect, czyli konsola do gier, dzięki której gracze nie muszą już sterować awatarami za pomocą pada czy klawiatury, lecz używają do tego własnego ciała. Odpowiednio rozmieszczone czujniki ruchu analizują fizyczne działania gracza i w czasie rzeczywistym mapują jego ruchy na ruchy postaci w grze. Jak przekonują w jednym ze spotów reklamujących Kinect jego twórcy, opisana technologia ma stwarzać użytkownikom „nowe możliwości **wspólnej** rozgrywki”¹⁷. W tym celu twórcy reklamy pokazują zgromadzoną wokół Kinectu czteroosobową rodzinę, dla której interakcja z maszyną stanowi po prostu element tradycyjnego asamblażu relacji rodzinnych, umożliwiający wspólne spędzanie czasu. Przykład Kinect dowodzi więc, że interaktywny potencjał nowych technologii służy nie tyle tworzeniu nowych wspólnot ludzkich i nie-ludzkich aktorów, ile raczej utwierdzeniu tradycyjnych relacji międzyludzkich. Jak się wydaje, tego typu myślenie o interaktywności ujawnia się również w najnowszych formach post-teatralnych wykorzystujących elementy *digital art*.

Zarysowany powyżej sposób myślenia o interaktywnym potencjale technologii rzeczywistości rozszerzonej, twórcy *digital art* wykorzystali jako strategię sztuki partycypacyjnej. Aby się o tym przekonać, wystarczy rzut oka na teoretyczną refleksję nad rolą mediów cyfrowych w działaniach współczesnych artystów. Roberto Simanowski, badacz tego rodzaju zjawisk artystycznych z Niemiec, pozostając niewątpliwie pod wpływem poglądów twórcy koncepcji estetyki relacyjnej Nicholasa Bourriauda, stwierdza na przykład, że interaktywny *digital*

16 Por. Olivier Bimber, Ramesh Raskar, *Spatial Augmented Reality Merging Real and Virtual Worlds*, A. K. Peters, Natick 2005, s. 6. Kolejne cytaty z tego samego wydania, numery stron w nawiasach.

17 Zob. *Xbox360 Kinect Commercial*. Dostęp online, <https://www.youtube.com/watch?v=op82fDRRqSY>, dostęp: 2 maja. 2015. Podkr. MCh.

art stanowi „ważną alternatywę dla ideologii komunikacji masowej, jak również dla utopii Nowego Człowieka i postulatów stworzenia lepszego świata w manifestach futurystów”¹⁸. Jego zdaniem interaktywne dzieła sztuki umożliwiają odbiorcom tworzenie chwilowych i nietrwałych wspólnot, tym samym wyzwalając w nich potencjał społecznego zaangażowania. W omawianej przez niego multimedialnej instalacji *Vectorial Elevation* (1999) Rafaela Lozano-Hemmera użytkownicy Internetu z całego świata otrzymali możliwość zaprojektowania kompozycji świateł, którą następnie można było oglądać na ogromnych ekranach znajdujących się na jednym z placów w centrum Mexico City. Według Simanowskiego projekt ten spełniał podwójną funkcję: z jednej strony pozwalał na rzeczywiste włączenie stolicy Meksyku do światowego obiegu kultury, z drugiej – umożliwiał użytkownikom Internetu rodzaj wspólnotowego działania. Miało ono na celu stworzenie alternatywnych narracji, wykraczających poza kolonialne wyobrażenia na temat tego kraju. W ten sposób, jak twierdzi, dzięki wykorzystaniu interaktywnego medium Lozano-Hemmerowi udało się zaktywizować odbiorcę sztuki do widzialnej ingerencji w przestrzeń publiczną. Tymczasem w cytowanym wcześniej artykule Christine Ross, odnosząc się do twórczości Lozano-Hemmera, przekonująco argumentuje, że w wyniku jego działania wcale nie powstała wspólnota gwarantująca uczestnikowi status całkowicie aktywnego podmiotu i poczucie realnego uczestnictwa we wspólnym działaniu. Według niej

„interakcja [między ludzkimi uczestnikami – MCh] jest minimalna: odbiorcy tracą bowiem poczucie kontroli nad ostatecznym kształtem artystycznego działania. Jeszcze bardziej problematyczna wydaje się kwestia budowanej przez twórcę wspólnoty, która wcale nie służy tworzeniu **intersubiektywnych relacji między uczestnikami**, choć zagarnia ogromną ich liczbę. Tworzą oni po prostu konglomerat anonimowych użytkowników sieci: podatną na wpływ artysty zbiorowość, którą można opisać jako sumę „ktokolwiek + ktokolwiek + ktokolwiek + ktokolwiek...” (s. 23; podkr. MCh).

Jak widać, według kanadyjskiej badaczki interaktywny charakter działań w ramach *digital art* nie gwarantuje wcale powstawania wolnych międzyludzkich wspólnot. Wręcz przeciwnie, sztuka wykorzystująca interaktywne media cybernetyczne problematyzuje raczej kwestię uwikłania uczestników kultury w szerszą sieć zależności społeczno-politycznych i układów sił, które dążą do wytworzenia swego rodzaju złudzenia aktywnego uczestnictwa w artystycznym działaniu. Powołując się na słowa członka kolektywu Daed Baitz Michała Krawczaka, można określić ten aspekt post-teatru jako „złośliwą interaktywność”¹⁹. W tym kontekście przymiotnik *złośliwy* nie ma jednak charakteru pejoratywnego. Opisuje po prostu sytuację, w której interakcja z technologią pozornie gwarantując dowolność wchodzenia w relacje ludzkimi i nie-ludzkimi uczestnikami działania artystycznego, w rzeczywistości ogranicza ich pole wyboru i w dużym stopniu determinuje ich zachowanie.

18 Roberto Simanowski, *Digital Art and Meaning*, The University of Minnesota Press 2011, s. 123.

19 Rozmowa z Michałem Krawczakiem. Nagranie w archiwum autora.

Opisane przeze mnie przykłady doświadczeń cyberpartycypacji i złośliwej interaktywności w najnowszych formach post-teatralnych wykorzystujących technologie cybernetyczne pokazują wyraźnie, że partycypacja uczestników post-teatru nie polega na wytwarzaniu demokratycznych wspólnot. Należy raczej powiedzieć, że uczestnicy są uwikłani w relację sterujący-sterowany, która uniemożliwia ukonstytuowanie się ludzkiego podmiotu jako wolnego i aktywnego uczestnika działania artystycznego. W związku z tym kolejnym etapem refleksji nad formami post-teatralnymi wykorzystującymi najnowsze technologie cybernetyczne powinno być sformułowanie nowej koncepcji polityczności sztuki, która wykracza poza demokrację jako dominujący model dla relacji między ludzkimi i nie-ludzkimi uczestnikami sztuki. Choć zadanie to dalece wykracza poza zasięg tego artykułu, na zakończenie pozwolę sobie powrócić do cytowanej wcześniej pracy *Uncoding the Digital* Davida Savata. Autor przekonująco dowodzi, że znane z demokracji strategie polityczne zakładające nieskrępowane działanie wolnej jednostki są efektem powstania asamblaży industrialno-mechanicznych i mogą być nieskuteczne w czasach coraz większej dominacji ansamblu cyfrowego. Postuluje on zatem stworzenie „płynnej polityki” (*fluid politics*), która polega na „wytwarzaniu konkretnych przepływów informacji [w sieci cybernetycznej – MCh] oraz wpływaniu na inne przepływy” (181). Przepływy te nie powstają jednak w wyniku podmiotowego działania jednostki ludzkiej, warunkiem ich powstania jest bowiem interakcja z maszyną. Choć w takim usieciowionym systemie politycznym sprawczość człowieka jest znacznie ograniczona, wytwarzane w asamblażach człowiek-maszyna przepływy informacji mogą szybko doprowadzić do zmiany w całym systemie. Z tej perspektywy dzięki cyberpartycypacji i złośliwej interaktywności sztuka najnowsza nie tyle urzeczywistnia dystopijną wizję niedemokratycznego społeczeństwa, w którym wolny wybór i działanie jednostki są niemożliwe. Staje się raczej swoistym poligonem doświadczalnym, gdzie odbiorcy poznają mechanizmy asamblażu cyfrowego i uczą się, że jedynie w interakcji z maszynami może (poza ich wolą) ujawnić się potencjał zmiany stworzonej przez twórców struktury przedstawienia, co daje cień nadziei na szerszą zmianę społeczną.

Bibliografia

- Bimber, Olivier, Raskar, Ramesh, *Spatial Augmented Reality Merging Real and Virtual Worlds*, A. K. Peters, Natick 2005.
- Bishop, Claire, *Installation Art*, Tate Publishing, London 2005.
- Chaberski, Mateusz, *Doświadczenie (syn)estetyczne. Performatywne aspekty przedstawień site-specific*, Wydawnictwo Księgarnia Akademicka, Kraków 2015.
- DeLanda, Manuel, *A New Philosophy of Society*, Bloomsbury, London – New York 2006.
- Féral, Josette, *Theatricality: The Specificity of Theatrical Language*, „SubStance” 2002 nr 2/3, s. 94–108.
- Fischer-Lichte, Erika, *Estetyka performatywności*, przeł. Mateusz Borowski i Małgorzata Sugiera, Księgarnia Akademicka, Kraków 2008.
- Hantelmann, Dorothea von, *The Experiential Turn*, <http://walkerart.org/collections/publications/performativity/experiential-turn/>.
- Harraway, Donna, *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*, „Feminist Studies” 1988 nr 3, s. 575–599.
- Klich, Rosemary, *Zewnątrz od wewnątrz. Akustyczne przejścia i dźwiękowe ciała w multimedialnych działaniach performatywnych*, przeł. Mateusz Chaberski, „Didaskalia” 2015 nr 131, s. 66–75.
- Lemańska, Katarzyna, *Teatr rozszerzony Wojtka Ziemilskiego*, „Performer” nr 5, <http://www.grotowski.net/performer/performer-5/teatr-rozszerzony-wojtka-ziemilskiego>.
- Platon, *Państwo*, przeł. Władysław Witwicki, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2003.
- Rancière, Jacques, *Le partage du sensible*, La fabrique-éditions, Paris 2000.
- Rebentisch, Juliane, *Aesthetics of Installation Art*, Sternberg Press, Berlin 2012.
- Ross, Christine, *Spatial Poetics. The (Non)Destinations of Augmented Reality Art*, „Afterimage. The Journal of Media Arts and Cultural Criticism” 2010 nr 2, s. 19–24.
- Savat, David, *Uncoding the Digital. Technology, Subjectivity and Action in the Control Society*, Palgrave, London 2013.
- Schechner, Richard, *Performance Theory*, Taylor and Francis, New York 2005.
- Simanowski, Roberto, *Digital Art and Meaning*, The University of Minnesota Press, Minneapolis 2011.

ABSTRAKT

Mateusz Chaberski

Cyberpartycypacja i złośliwa interaktywność, czyli kto lub co uczestniczy w post-teatrze

W ostatnich latach w polskich sztukach performatywnych mamy do czynienia z rozpowszechnieniem się hybrydycznych instalacji artystycznych, które łączą w sobie nie tylko różnego typu media, lecz także procedury należące do obszaru badań naukowych, projektowania nowych technologii czy dociekań filozoficznych i działań politycznych. W tym kontekście post-teatr niekoniecznie musi (i nie powinien) stać się kolejnym gatunkiem artystycznym, który przychodzi „po teatrze”. Może on raczej określać różnego typu przestrzenie dynamicznego tworzenia się nowych sposobów bycia w świecie i myślenia o nim. Krytykom i badaczom sztuki – wciąż przywiązanym do tradycyjnych klasyfikacji genologicznych – brakuje jednak języka, by precyzyjnie opisywać tego typu zjawiska post-teatralne, wychodząc od konstytutywnego dla nich doświadczenia odbiorczego. Może o tym świadczyć chociażby niewielka liczba recenzji i opracowań krytycznych działań grupy Daed Baitz, którą tworzą naukowcy Agnieszka Jelewska i Michał Krawczak, kompozytor Rafał Zapała, artysta multimedialny Paweł Janicki i programista Michał Cichy. Niezwykle trudno bowiem pisać o nich, nie uwzględniając usytuowanego doświadczenia krytyka czy badacza. Niniejszy artykuł ma na celu wypełnić tę lukę, podejmując jednocześnie szerszą refleksję nad kwestią partycypacji w najnowszych instalacjach artystycznych. Punktem wyjścia będzie jednak nie tyle analiza strategii artystycznych Daed Baitz, co analiza własnych doświadczeń odbiorczych autora jako uczestnika instalacji *Post-apocalypse* (2015) i *Anaesthesia* (2016). Wykorzystując metodę autoetnograficzną (Ticineto-Clough) i ustalenia współczesnej teorii asamblaży (DeLanda), postaram się pokazać, że uczestnictwo w tych instalacjach artystycznych wymyka się dotychczasowym teoriom partycypacyjnym (Ranciere, Bourriaud, Bishop). U ich podstaw leży bowiem milczące założenie, że uczestnikami działań artystycznych są wyłącznie ludzie. Tymczasem w instalacjach Daed Baitz mamy do czynienia z różnego typu asamblażami ludzkich i nie-ludzkich uczestników, które w tych teoriach są nieobecne, bądź zajmują marginalne miejsce. W tym kontekście należy zatem mówić nie tyle o partycypacji, lecz o cyberpartycypacji. Proponowany przeze mnie termin wywodzi się z etymologii często używanego dziś przedrostka cyber. Pochodzi on od greckiego rzeczownika *kybernētēs*, który stanowi źródło słowa „cybernetyka” i oznacza zarówno sternika – tego, który steruje – jak i ster. Rozumiana w ten sposób cyberpartycypacja nie odnosi się wyłącznie do zjawisk kultury cyfrowej, lecz do charakterystycznego dla kultury najnowszej doświadczenia sterowania i zarazem bycia sterowanym.