

Magdalena Grenda

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

ORCID: 0000-0003-34876-3923

Zwrot performatywny w spektaklach wirtualnych Teatru Usta Usta Republika

Wprowadzenie

Zwrot performatywny zmienił sposób pojmowania autonomii dzieła teatralnego i rozumienie tradycyjnych kategorii estetycznych. Teatr współczesny musiał poddać się redefinicji (Fischer-Lichte 2008; Sugiera 2014), między innymi za sprawą narastania obecności mediów elektronicznych w teatrze czy komunikacji zapośredniczonej. Teatr nie jest w stanie – i nie chce – wyizolować się z mediasfery. Coraz większa liczba artystów włącza w strukturę spektaklu media elektroniczne bądź eksperymentuje z tworzeniem teatru w przestrzeni wirtualnej, która staje w opozycji do tradycyjnego pojmowania teatru jako miejsca bezpośredniego spotkania „na żywo”. Nagły wybuch pandemii COVID-19, podczas której wprowadzono lockdown i zamknięto instytucje kulturalne, w błyskawicznym tempie przyspieszył rozwój teatru w sieci. Z jednej strony kryzysowa sytuacja wygenerowała wiele problemów, z drugiej – dała szansę na wytworzenie innych możliwości kontaktu z drugim człowiekiem (Jeannotte 2021). Artyści czy też dyrektorzy teatrów nie ograniczyli się tylko do udostępniania zapisów wideo już zrealizowanych przedstawień, transmisji *live* spektakli, czatów wideo z artystami i pracownikami, ale zaczęli eksperymentować z materią teatru, tworząc nowe formy estetyczne, oparte na odmiennej relacji z publicznością. Te twórcze eksperymenty w szczególności zainteresowały artystów związanych z teatrem offowym, który od zawsze otwarty był na nowe, oryginalne rozwiązania i niesztafpowe pomysły. Dobrym przykładem na poparcie tego wniosku jest działalność poznańskiego Teatru Usta Usta Republika¹, któremu jest poświęcony tekst. Zanim przejdę do realizacji głównego celu artykułu – jakim jest opis i analiza spektakli wirtualnych autorstwa grupy Wojciecha Wińskiego z uwzględnieniem koncepcji zwrotu performatywnego – chciałabym

¹ W dalszej części tekstu będę używać również skrótu TUUR.

stworzyć zaplecze teoretyczne i opracować aparat pojęciowy, który posłuży mi do badań podjętych w drugiej części moich dociekań.

Performatyka i zwrot performatywny

Performatyka² jest główną dziedziną badań, do której będę się odnosić. Po pierwsze zachęca mnie jej otwartość na inne dyscypliny naukowe oraz transdyscyplinarny charakter. Zgadzam się ze stanowiskiem Barbary Kirshenblatt-Gimblet, która podkreśla: „Performatyka to postdyscyplina inkluzji, nie ustanawia żadnych granic dla tego, co może być badane [...] Tak samo nie wyznacza granic podejściom badawczym, które można przyjąć” (Kirshenblatt-Gimblet 2014: 17). Performatyka umożliwia stosowanie wielu metodologii, stąd problematyka podjęta w artykule będzie analizowana w świetle dotychczasowych badań z zakresu *performance studies*, kulturoznawstwa, teatrologii, nowych mediów i komunikacji audiowizualnej. Badania oprę na metodzie obserwacji uczestniczącej, analizie zawartości, *desk research* oraz analizie krytycznej literatury tematu. Celem artykułu jest bowiem analiza działalności TUUR jako zjawiska artystycznego, ale również społecznego i kulturotwórczego. Również kategoria podstawowa performatyki, tj. *performance* lub *performans*, jest bardzo pojemna. Za pomocą tego pojęcia możemy badać i analizować wiele zjawisk³, w zasadzie każdy przejaw ludzkiej aktywności, w tym interesujące mnie przedsięwzięcia artystyczne zrealizowane w przestrzeni wirtualnej, które trudno definiować za pomocą ukonstytuowanych w teatrologii terminów, jak chociażby „przedstawienie”, „miejsce”, „fabuła”, „czas”. Odnotowany przeze mnie zwrot performatywny odnosi się często w sposób polemiczny właśnie do tych tradycyjnych definicji, pojęć, metodologii. Zgadzam się jednak ze stanowiskiem Małgorzaty Sugiery, że istota zwrotu performatywnego nie polega jedynie na zastąpieniu nazw i klasyfikacji wypracowanych na gruncie teatrologii, nowymi określeniami⁴ (Sugiera 2014: 42). Trzeba bowiem podkreślić, że performatyzowanie teatru zmienia ontologiczny status teatru, przyczyniając się do powstawania nowych bytów artystycznych, które według niektórych badaczy mają niewiele kumulatywnego z teatrem, w zwyczajowym tego słowa znaczeniu. Ten wątek, tj. związki teatru z *performansem*, będę rozwijać w dalszej części tekstu, odwołując się do konkretnych realizacji poznańskiego zespołu. Teraz pokrótce – wypunktowując dla klarowności wywodu – chciałabym zobrazować, na czym polega zwrot performatywny w teatrze współczesnym, w tym w teatrze alternatywnym, zwanym też niezależnym czy offowym, reprezentowany tutaj przez tytułową grupę:

² Termin ten został zaproponowany przez Tomasza Kubikowskiego, tłumacza książki autorstwa Richarda Schechnera *Performance Studies: An Introduction* (Schechner 2006).

³ Termin „*performans*” jest niezwykle pojemny. To pojęcie historyczne i współczesne zarazem, badane na gruncie praktyki artystycznej, jak i praktyki życia codziennego tzw. zachowane zachowania (*restored behaviour*). To najróżniejsze aktywności: obrzędy, rytuały, spektakle teatralne, demonstracje polityczne, widowiska sportowe, zabawy, ceremonie religijne, konsumpcja, akty terrorystyczne i wiele, wiele innych. Jako *performans* możemy badać ludzkie zachowania, np. odgrywane role społeczne, płciowe, rasowe, zawodowe, a nawet przygotowywanie posiłku.

⁴ Na przykład na zastąpieniu terminu „widowisko” określeniem „*performans*”.

1. wyjście poza spektakl teatralny (w rozumieniu zachodnioeuropejskim) w stronę performansu artystycznego;
2. koncentracja na samym procesie rodzącego się wydarzenia (zaakcentowanie jego zdarzeniowości), a nie na rezultacie, produkcie pod postacią zamkniętego, kompletnego dzieła teatralnego, gotowego do z góry założonej interpretacji i sposobu przeżycia;
3. przejście od kultury optycznej do angażującej; zniwelowanie podziału na nadawcę i odbiorcę; podkreślenie aktywnej roli widza, wytrącenie go z roli biernego obserwatora; przekształcenie widza w świadka, współuczestnika, współtwórcę, a nawet inicjatora zdarzeń (podmiot znakotwórczy, podmiot mający siłę sprawczą);
4. performatywne sposoby komunikowania się z widzem (m.in. przez przezwyciężenie dualizmów: podziału na scenę i widownię, pole gry i pole obserwacji, aktywnych aktorów i biernych widzów, sztukę i życie codzienne);
5. zastosowanie strategii percepcyjnych ukształtowanych przy uczestnictwie nowych technologii i mediów;
6. przekształcenie aktora w performera (autoreferencyjność, autotematyczność); „odgrywanie” samych siebie zamiast budowania postaci i wchodzenia w rolę; akcent na prywatny, emocjonalny charakter wypowiedzi, mówienie za siebie, w swoim imieniu;
7. porzucenie tekstu dramatycznego, literatury na rzecz wypowiedzi osobistej, autorskiej; dekonstruowanie tekstu w duchu Derridy, semantyczne rozrzedzenie scenariusza (antyliterackość), dokonywane np. poprzez użycie mowy potocznej, kolokwializmów, wulgaryzmów, anglicyzmów, nowomowy, języka mediów, nadmiar i grę gęstością znaków;
8. nacisk na eksponowanie cielesności zarówno wykonawców, jak i odbiorców (doznania cielesne, nie tylko intelektualne); bycie sobą na scenie w sensie fizycznym i cielesnym; rezygnacja z teatralnych protez (charakteryzacji, kostiumów); sceniczne „ja” jest tożsame z „ja” prywatnym;
9. zerwanie z hegemonią słowa, oparciem na tekście na rzecz innych środków wypowiedzi artystycznej (obraz, działanie, ekspresja, ruch, światło, muzyka, media, taniec, sztuki walki etc.); parataksa, tj. brak hierarchii środków wyrazowych; nacisk na multimedialność i wielokodowość;
10. zerwanie z zasadą *mimesis* na rzecz wytwarzania „energii”, symultanicznych światów, emocji; działania sceniczne pojawiają się jako demontaż iluzji; wytwarzanie sensów, a nie ich odtwarzanie; umowność; postmodernistyczny montaż; logikę akcji zastępują niezależne skojarzenia treściowe;
11. porzucenie wytwarzania sztucznych fabuł na rzecz koncentracji na „tu i teraz” (rodzący się proces, wspomniana kategoria wydarzenia) i rzeczywistego zaangażowania się w kwestie symptomatyczne dla współczesności; potencjał krytyczny, autokrytyczny, subwersywny; krytyka w obrębie, „wewnątrz”, nie w kontrze do systemu czy obok niego;
12. egalitaryzacja, demokratyzacja, wyjście artystów, spektakli/performansów „do ludzi”; ludyczność, zacieranie granic pomiędzy sztuką a życiem codziennym;

13. przekraczanie barier gatunkowych, formalnych, estetycznych, kulturowych, obyczajowych, płciowych; mieszanie gatunków, prowokacja, naruszanie tabu;
14. performatywny sposób interpretacji i analizy (estetyka performatywności) jako model rozumienia/odbioru przedstawienia/performance artystycznego (Grenda 2018: 97–98).

Powyższa lista procesów performatyzowania teatru, szczególnie próby jego wyjścia poza klasyczne definiowanie przedstawienia teatralnego oraz narzędzia wypracowane na gruncie performatyki, posłużą mi jako zaplecze teoretyczne do opisu i analizy spektakli Teatru Usta Usta Republika oraz zdefiniowania zjawiska teatru wirtualnego.

Teatr współczesny a nowe media i technologie

Wiek XX był wiekiem teatralnych przemian. W tym czasie – szczególnie w drugiej połowie stulecia – obok ukonstytuowanych form teatru Zachodu (mowa głównie o teatrze dramatycznym) wykluwają się innowatorskie formuły artystyczne, będące często hybrydą różnych sztuk i praktyk artystycznych. Marcin Liber, jeden z założycieli Teatru Usta Usta Republika, udzielając mi wywiadu, zauważył:

Rewolucja technologiczna, jaka dokonana się w XX w., zmiany, które przyniósł w Polsce rok 89, spowodowały, że nowoczesne media i technologie znalazły się w powszechnym użytkowaniu. Kamera, samodzielny montaż materiału, komputery, dostępność do różnorodnych oprogramowań przyniosły innowacyjne rozwiązania, chwyt sceniczne, o których wcześniej mogliśmy tylko pomarzyć. Interesowałem się wytworami popkultury: filmem, muzyką, teledyskami. Okazało się, że można tę stylistykę przenieść na grunt teatru, że sprawdza się ona doskonale zarówno w kameralnych spektaklach salowych, jak i wielkich widowiskach plenerowych, które mogły nareszcie porzucić szczudła, ogień i powiewające wielkie płachty na wietrze (Grenda 2014: 92).

Pod wpływem mediatyzacji kultury również w teatrze pojawiły się nowe technologie i media, które obecnie nie są niczym zaskakującym. Wirtualny obraz wyświetlany za pomocą projektora bądź kamery wideo na ekranie, ścianie czy dowolnej powierzchni to zabieg powszechnie stosowany przez współczesnych artystów. „Przedstawienia na żywo odważnie kopiują dziś telewizję, wideo i film, włączając w swój obręb także media cyfrowe” – podkreśla Paul Auslander (Auslander 2012: 18). Coraz częściej twórcy idą o krok dalej, tworząc spektakle nie w realnej przestrzeni sceny teatralnej z udziałem aktorów występujących na żywo, ale w przestrzeniach wirtualnych (*virtual reality*), szczególnie w Internecie. Nie są to tylko nagrania wideo i transmisje bez udziału widzów, ale interaktywne spektakle online. Obecnie teatr i media są ze sobą ściśle powiązane i wywierają na siebie nieustający wpływ, są w wzajemnym, obopólnym dialogu. Rację miał Christopher Balme, pisząc, że teatr „należy rozumieć jako pierwszy przykład hipermedium, które zawsze potrafiło inkorporować, przedstawiać, a czasem nawet czynić swoim tematem inne media, a jego szczególną właściwością jest otwarcie na intermedialność” (Balme 2007: 164). Sztuki performatywne, a w nich i teatr otwarty właśnie na intermedialność, problematyzują opozycje żywe/nieżywe, bezpośrednie/

zapośredniczone, widzialne/wizualne. Wraz z tendencją narastania obecności mediów elektronicznych na obszarze sztuki Melpomeny uwydatnia się również potrzeba redefinicji pojęcia teatru w jego klasycznej, stereotypowej formule. Liczni badacze, w tym polscy akademicy (Andrzej Gwóźdź, Ryszard Kluszczyński, Dorota Sajewska), zadają sobie pytania: czym jest obecnie teatr? Jakie są jego własności fundamentalne? Co rozgranicza tę dziedzinę sztuki od innych? Ambicją i głównym zadaniem tegoż artykułu nie jest rozwikłanie wypunktowanych kwestii, aczkolwiek pewne, istotne wątki tej intrygującej dyskusji pojawiają się w dalszych rozważaniach dotyczących spektakli wirtualnych Teatru Usta Usta Republika.

Teatr Usta Usta Republika – teatr przekroczonych granic.

Tytułowy teatr powstał w 2000 roku w Poznaniu. Założyła go para przyjaciół: Marcin Liber oraz Wojciech Wiński, którzy poznali się w Teatrze Biuro Podróży. Artyści zrealizowali pod szyldem Teatru Usta Usta trzy autorskie spektakle, ale w 2003 roku zespół rozpadł się na dwie frakcje: Teatr Usta Usta/2XU, kierowany przez Libera (obecnie docenianego reżysera działającego na scenach instytucjonalnych), oraz Teatr Usta Usta Republika, którego głównym liderem jest Wojciech Wiński. Do zespołu TUUR szybko dołączyła Ewa Kaczmarek i to właśnie ten tandem ma główny wpływ na obecny kształt organizacji, wyznaczając drogę artystycznych poszukiwań i twórczych eksperymentów. Teatr Usta Usta Republika w zgodnej opinii krytyków i badaczy teatru alternatywnego należy do jednego z najbardziej oryginalnych i niesztampowych zjawisk teatralnych. „Na scenie teatru niezależnego nie ma równie aktywnej, konsekwentnej w swych artystycznych wyborach i estetycznie unikatowej grupy jak Teatr Usta Usta Republika” – podkreśla Monika Błaszczak i trudno z tą opinią się nie zgodzić (Błaszczak 2021). Zespół, który niedawno świętował XX-lecie pracy twórczej, ma na swoim koncie ponad trzydzieści premier teatralnych, których cechą wspólną jest eksperyment z przestrzenią, publicznością oraz grą aktorską. Teatralny język TUUR konstruuje cztery główne wyznaczniki: rola i specyfika miejsca, nastawienie na eksplorowanie i poszukiwanie nowych form i estetyk oraz interaktywność w relacji z widzem. Artyści, pozbawieni przez pierwsze dziesięć lat stałej siedziby⁵, wyspecjalizowali się w tworzeniu teatru poza salą teatralną, w miejscach nieteatralnych, znalezionych, typu *site-specific*. Ich spektakle-akcje (bo trudno użyć tutaj określenia „przedstawienie”) rozgrywały się w różnych przestrzeniach: w piwnicy, samochodzie, taksówce, tramwaju, w monumentalnej bryle Zamku Cesarskiego, nocnych klubach, parkingu, podziemnym przejściu, starym forcie oraz w przestrzeniach wirtualnych (sieć telefoniczna, radio, Internet). W tych projektach nietypowa przestrzeń nie stanowiła tylko atrakcyjnej scenografii, banalnego zabiegu formalnego mającego na celu burzenie „czwartej ściany”, ale bardzo często wpływała na tematykę spektakli, specyficzną grę aktorską, przebieg wydarzenia oraz niekonwencjonalny kontakt z widzem.

⁵ Zespół w 2013 roku uzyskał od miasta Poznań stałą siedzibę, funkcjonującą pod nazwą Republika Sztuki Tłusta Langusta. To miejsce prezentacji przedstawień TUUR, ale także centrum kultury alternatywnej, wspierające innych twórców niezależnych oraz ich artystyczne, społeczne i kulturotwórcze inicjatywy.

Teatr Usta Usta Republika tworzy performansy teatralne nie tylko dla publiczności ale wspólnie z publicznością, przeróżnie wykorzystując jej aktywność. W ich przedsięwzięciach zanika podział na aktywnych performerów i biernych obserwatorów, potulnie przyjmujących wizję artystów. Wojciech Wiński i jego zespół:

[...] gra nie dla widzów, ale z widzami, pozostawiając w dramatycznej partyturze miejsce na ich autonomiczne reakcje i wybory. Rozwój scenicznych wydarzeń to wypadkowa działań aktorskich oraz decyzji podejmowanych na bieżąco przez publiczność. W opinii krytyków Usta Usta od sześciu lat specjalizują się w akcjach-spektaklach, angażujących ciało, pamięć i wyobraźnię widza. Nie ma wygodnych foteli, z których zerka się na wysiłki aktorów. To widz staje się wykonawcą, siedząc we wnętrzu ciasnego samochodu, budując spektakl poprzez wciskanie kolejnych przycisków telefonu komórkowego, odpowiadając na intymne pytania zawarte w ankietach ambasady, czy też obstawiając wygraną w tajemniczej jaskini hazardu – w „777”. Rozmach inscenizacyjny paradoksalnie nie burzy intymnego i osobistego charakteru tych doświadczeń (Usta Usta Republika s.a.).

Interaktywność widza jest zachowana również w spektaklach wirtualnych poznańskiej grupy. Teatr Usta Usta Republika od samego początku swego istnienia zainteresował się użyciem nowych technologii w swoich przedsięwzięciach. Lider zespołu Wojciech Wiński, pracujący zawodowo jako nauczyciel informatyki, bardzo umiejętnie łączy swoje pasje i zainteresowania. Teatr Usta Usta Republika wykorzystuje nowe media i możliwości technologiczne, jakie się z nimi wiążą, w najróżniejszy sposób. Można wymienić ich trzy główne zastosowania:

1. zwykłe użycie mediów⁶, które funkcjonują na scenie jako wizualizacja, tło, element scenografii, luźne dopełnienie spektaklu;
2. istotny komentarz spektaklu, nieodzowna forma jego realizacji;
3. decydujące medium stanowiące nadrzędną oś spektaklu, wpływające na temat, grę aktorską, formę przedsięwzięcia i kontakt z odbiorcą; poza tym medium wydarzenie artystyczne nie istnieje.

W artykule opisze i przeanalizuję trzy projekty autorstwa poznańskiej grupy, które wykorzystują ostatni z wyżej wymienionych sposobów zastosowania nowych mediów. Są to spektakle wirtualne, online, przygotowane w Internecie, o którym poznańscy artyści myślą podobnie jak Sandra Kmiecik, która pisze: „Zadaniem Internetu jest nie tylko przekaz obrazu czy dźwięku; ma on pełnić funkcję nie tylko archiwum dla zdigitalizowanych materiałów powstałych poza siecią, ale przede wszystkim ma zmieniać ich sensy, ustanawiać je, sprawiać, że poza Internetem dzieła te nie mogłyby istnieć, a zatem być ich nierozzerwalną częścią” (Kmiecik 2011: 111).

Alicja-0700 to pierwsze w Polsce przedsięwzięcie teatralne w pełni zrealizowane w przestrzeni wirtualnej. Premiera wydarzenia odbyła się podczas Międzynarodowego

⁶ Posłużyłam się tutaj terminem wprowadzonym przez Hansa Lehmana wyjaśniającym go następująco: „Media mogą znajdować jedynie okolicznościowe zastosowanie, które w znaczącym stopniu nie zmienia koncepcji teatru (zwykłe użycie mediów na scenie); mogą służyć jako źródło inspiracji dla teatru, wpływając na jego estetykę bądź artystyczną formę, choć niekoniecznie one same muszą odgrywać w przedstawieniach decydującą rolę” (Lehmann 2009: 288).

Festiwalu Teatralnego Malta w 2005 roku. Projekt przybrał formę akcji-słuchowiska, które w pierwotnej wersji rozgrywało się w przestrzeni sieci telefonicznej. Podczas imprezy spektakl był grany dwadzieścia cztery godziny na dobę, z pomocą budek telefonicznych (nie była to jeszcze era telefonów komórkowych). Widzowie/słuchacze, dzwoniąc pod wskazany numer 0-700 188 188 i płacąc 35 groszy za minutę połączenia, poznawali historię tytułowej bohaterki. Dziś spektakl dostępny jest w Internecie pod adresem www.alicja.sos.pl. Inspiracją dla projektu była *Tybetańska księga umarłych*. To starożytny, buddyjski zbiór porad czytany do ucha zmarłemu, którego dusza wędruje w zaświatach. Projekt Wińskiego, umieszczony w przestrzeni wirtualnej, zakwestionował prymarne elementy, które w tradycyjnym wyobrażeniu decydują o charakterze i specyfice teatru⁷. W *Alicji 0-700* nie mamy przede wszystkim realnego miejsca. Przestrzeń w sensie fizycznym nie istnieje. Nie ma sceny, nawet jej quasi-realnego wymiaru. Nie istnieją też w sensie cielesnym aktorzy, ani ich wirtualny obraz (*digital actor*). Spektakl nie ma linearnej fabuły. Jego treść powstała w innym czasie, niż jest odbierana (choć uczestnik ma wrażenie, że komunikat powstaje na żywo). Nie ma zatem wspólnoty czasowo-przestrzennej, cielesnej współobecności aktorów i widzów czy bezpośredniości nadawanych treści. Z klasycznej definicji sztuki teatru pozostał widz/uczestnik, którego liczne działania powołują do istnienia spektakl/wydarzenie. To on staje się nie tylko odbiorcą, współuczestnikiem, ale i współtwórcą przedsięwzięcia. Nie jest biernym konsumentem, lecz aktywnym podmiotem. Widzem, słuchaczem i nawigatorem. Poprzez aparaturę techniczną, jaką była tarcza telefonu (obecnie piktogram w sieci), reżyseruje, niejako na bieżąco, przebieg akcji. Bez względu na czas, porę dnia czy miejsce geograficzne może zainicjować spektakl. To od wyborów widza/uczestnika uzależniony jest przebieg wydarzeń, losy głównych postaci. Choć w projekcie Wińskiego mamy do czynienia z komunikacją w pełni zapośredniczoną, relacja – którą Erika Fischer-Lichte⁸ definiuje jako autopojetyczną petlę feedbacku – aktor/performer, widz/współtwórca istnieje. W projekcie Wińskiego została zachowana także intymność owej relacji. Choć odbiorca nie znajduje się w określonej przestrzeni, nie ma bezpośredniego kontaktu z aktorami oraz innymi uczestnikami, jest sam na sam z historią, z rodzącym się spektaklem/wydarzeniem, w bliskim kontakcie z jego bohaterami. Każdy z dzwoniących ma szansę na uczestnictwo w innej, jednostkowej opowieści, bo to od jego działań uzależniona jest interpretacja spektaklu.

Kolejne dwa projekty wirtualne Teatru Usta Usta Republika powstały w bardzo specyficznym czasie. Po pierwsze zostały zrealizowane w szczycie pandemii, roku wielkiego kryzysu. Po drugie zbiegły się z jubileuszem XX-lecia pracy artystycznej grupy

⁷ Badacz teatru Dariusz Kosiński stworzył listę elementów, które w stereotypowym wyobrażeniu decydują o specyfice sztuki teatru. Są to: „iluzja, scena pudełkowa, centralna pozycja sztuki aktorskiej, ścisły związek z literaturą dramatyczną, a w szczególności z postacią, związek z publicznością, zakładający, że scena i widownia tworzą wspólnotę czasowo-przestrzenną” (Kosiński 2006: 327).

⁸ „Istotę przedstawienia stanowi cielesna współobecność aktorów i widzów. Aby mogło do niej dojść, dwie grupy osób: »działających« i »oglądających«, muszą zebrać się w określonym momencie i miejscu, żeby razem spędzić jakiś czas. Spektakl powstaje dzięki ich spotkaniu – ich konfrontacji i interakcji” (Fischer-Lichte 2008: 57).

Wińskiego. Zespół przygotowujący się do hucznych obchodów zmierzył się z trudną sytuacją, jaką było zamknięcie instytucji i organizacji kulturalnych. Próby do spektakli zostały wstrzymane, a premiery odwołane. Ta trudna sytuacja, na przekór wszelkim trudnościom, umożliwiła realizację dwóch niesztabowych przedsięwzięć zrealizowanych za pomocą komunikatora Zoom. Nie były to zatem nagrania, transmisje ani streamingi, tylko spektakle grane na żywo, w rzeczywistym czasie, z udziałem publiczności.

Pierwszym z nich jest *Ambasada 2.0*, powstała na kanwie jednego z najgłośniejszych spektakli poznańskich twórców (tj. *Ambasady* zrealizowanej w 2006). Premiera wersji online odbyła się w maju 2020 roku, w szczycie pandemii i totalnego lockdownu. Choć projekt opierał się na scenariuszu wersji stacjonarnej, został zrealizowany od zera, a jego najważniejszym medium była aplikacja Zoom. Przedsięwzięcie otrzymało wyróżnienie w konkursie „Kultura na wynos” za najciekawszą inicjatywę twórczą powstałą w czasie tak zwanego zamrożenia oraz wyróżnienie w plebiscycie *Wydarzenie kulturalne online*. Spektakl-eksperyment zyskał także przychylną krytykę teatralnych oraz uznanie szerokiej publiczności reprezentującej różne strefy geograficzne. Sami twórcy na oficjalnej stronie zespołu tak reklamowali swoje przedsięwzięcie:

Ambasadę 2.0 zobaczycie w sieci, na komunikatorach. Zawieramy powodzenie ekspedycji jakości łącza i rozsiadamy po świecie (dosłownie, bo część z nas nadawać będzie zza granicy) aktorom i widzom. Być może będzie to pierwszy teatr online, na żywo, na żywo. Nie w streamingu, tylko na wizji, na czacie, w interakcji z aktorami oraz widzami. Czy się uda? Chcemy spróbować. Przygotujcie internetowe łącza. Bądźcie z nami (*Ambasada 2.0*. s.a.).

Cały projekt od początku był realizowany w przestrzeni wirtualnej i zakładał interaktywność widza. By wziąć udział w *Ambasadzie 2.0*, należało w pierwszej kolejności wypełnić wniosek o azył, dostępny na stronie www. Po wypełnieniu formularza każdy z widzów otrzymał maila od Pierwszego Sekretarza Ambasady z pisemną zgodą na odwiedzinę tej tajemniczej placówki oraz ze wskazówkami technicznymi umożliwiającymi udział w spektaklu. W wyznaczonej przez organizatorów godzinie publiczność za pomocą aplikacji Zoom łączyła się z aktorami, jak i innymi uczestnikami. Włączone kamery i mikrofony były warunkiem uczestnictwa w wydarzeniu. To zdalne spotkanie umożliwiło kontakt między ludźmi z różnych stron świata, bowiem wśród uczestników znaleźli się widzowie z Sydney, Ameryki, wielu miast w Europie oraz w kraju. Wirtualne spotkanie było namiastką „wyjścia do teatru”, podczas którego nie tylko oglądaliśmy spektakl, ale kontaktujemy się z innymi ludźmi, będącymi razem z nami w tym samym czasie i miejscu. Wińskiemu i jego grupie nawet w Internecie udało powołać się Turnerowską *communitas* (Carlson 2015: 41–44.), wspólnotę aktorów i widzów. Podczas tego spektaklu czuć było wzniosłą atmosferę: prawdziwe emocje i wzruszenie, związane z prawie namacalnym kontaktem z innymi, który tak drastycznie został zerwany w czasie społecznej izolacji. Projekt przybrał formę spektaklu kroczącego. Widzowie „przemieszcza” się w przestrzeni wirtualnej od sceny do sceny, wśród etiud granych przez aktorów pod kamerę w różnych realnych miejscach miasta Poznania. Uczestnicy wydarzenia mieli możliwość interakcji z performerami, jak i innymi widzami. Pracownicy *Ambasady 2.0* uważnie słuchali odpowiedzi, obserwowali reakcje widzów, a także

inicjowali interakcje: zadawali pytania, prosili o mikrodecyzje. W ten sposób spektakl garny w Internecie za pomocą Zooma stał się namiastką realnego, żywego spotkania z drugim człowiekiem, które jest prymarne dla sztuki teatru. Dzięki włączonym kamerom, mikrofonom i umiejętnemu poprowadzeniu widza dystans przestrzenny, jak i komunikacja zapośredniczona nie stanowiły żadnej bariery. *Ambasada 2.0* to pełnowymiarowy spektakl teatralny, który powstał dzięki spotkaniu dwóch grup w tym samym miejscu i czasie, dzięki ich interakcji i konfrontacji.

Drugim projektem wirtualnym Teatru Usta Usta Republika, zrealizowanym w czasie społecznej izolacji i reżimu sanitarnego, był spektakl *777 online*. Podobnie jak w wyżej omawianym przedsięwzięciu była to wersja wirtualna spektaklu, którego premiera miała miejsce w 2007 roku. I tym razem poznańscy artyści wykorzystali aplikację Zoom, tym jednak razem bazując na jej nowej funkcji, jaką są tzw. pokoje.

777 wersja online wykorzystywały inne narzędzie Zooma – wirtualne pokoje. Widzowie spotykali się we wspólnej poczekalni, po czym w jednym momencie zostali rozdzielani na grupy przyporządkowane określonym stołom z kasyna 777. Obowiązywał ścisły reżim czasowy. Pięć minut na scenę, trzy i pół minut na przejście (*777 online. s.a.*).

Spektakl rozpoczął się od wysłania maila i otrzymania linku do spotkania. Po zalogowaniu się do komunikatora i kliknięciu adresu widz przechodził na stronę spektaklu, tj. wielkiego, wirtualnego kasyna. Każdy z uczestników gry otrzymywał przydomek, np. „Czerwona” lub „Niebieski”. Całością zarządzał mistrz ceremonii, odsyłający graczy do poszczególnych pomieszczeń. Wędrownka po wirtualnym świecie gry, w pół legalnym kasynie 777, przypominała trochę grę komputerową, trochę zabawę typu *escape room*, nasuwała skojarzenia podróży po dantejskich kręgach piekła. Widz/uczestnik wraz z innymi graczami zdobywał kolejne poziomy tego tajemniczego świata. Trafiał do różnych pomieszczeń, gdzie co rusz spotykał się z innymi towarzyszami gry, jak i aktorami grającymi „na żywo”. Bowiem „[...] aktorzy grają w czasie rzeczywistym, są tu i teraz, choć po drugiej stronie ekranu. Dodatkowo – co wykorzystują mocno Usta Usta – mają szansę wchodzić w interakcję, dostrzec w okienkach widzów, zadać im pytanie lub o coś poprosić” (*777 online s.a.*). Warunkiem uczestnictwa w zabawie były włączone kamera i mikrofon. Publiczność zatem była w stałym kontakcie z performerami oraz innymi widzami. Poszczególne sceny nie były nagrywane i transmitowane, ale inscenizowane w czasie rzeczywistym. Chciałoby się powiedzieć, że w ten sposób twórcy podkreślili „nażywość” (*livennes*) (Auslander 1999) swojego spektaklu wirtualnego. Dodatkowo zadbali o interakcje ze swoją publicznością, zadając jej pytania, dając do wykonania proste zadania, komentując na bieżąco przebieg akcji, reakcje innych współuczestników. Dali zatem swoim widzom możliwość współtworzenia, a w konsekwencji pełniejszego doświadczenia. Jak to zauważył badacz teatru Jacek Wachowski: „[...] odbiorca urasta do poziomu, na którym znajduje się artysta. Ważniejsze stają się przeżycia i sposób odczytywania dzieła przez widzów niż jego autonomia” (Wachowski 2001: 262). Relacja w projekcie *777 online*, choć zapośredniczona pomiędzy odbiorcami a artystami, była bardzo bliska, czasem wręcz intymna, bo zdarzało się, że widz zostawał sam na sam (ekran w ekran) z aktorem. Taki rodzaj spotkania trudno osiągnąć

w spektaklu tradycyjnym, granym na scenie pudełkowej. Teatr Usta Usta Republika projektem *777 online* po raz kolejny udowodnił, że teatr może umiejętnie i mądrze wykorzystywać nowe media i technologie, nie zatracając swojej istoty.

Wnioski końcowe

Relacja teatru współczesnego i nowych mediów to złożone zjawisko, wymagające wielopoziomowej analizy i interdyscyplinarnych badań. Koncepcja zwrotu performatywnego, performatyka oraz jej narzędzia metodologiczne mogą być w tych poszukiwaniach bardzo pomocne. Na przykładzie projektów wirtualnych Teatru Usta Usta Republika starałam się pokazać, jak współczesne przedsięwzięcia, wykorzystujące nowe media i technologie, polemizują z klasyczną definicją teatru, stereotypowym ujęciem przedstawienia, ich cechami konstytutywnymi (o tym głównie traktuje zwrot performatywny). Poznańscy artyści udowodnili, że teatr nie zawsze musi być bezpośrednim spotkaniem dwóch grup, działających na żywo, w tym samym czasie i miejscu. Do tego wydarzenia i interakcji może dojść w przestrzeni wirtualnej, np. w Internecie (będącego antynomią miejsca materialnego). Dystans przestrzenny, czasem czasowy, nie musi zakłócać powstającej relacji pomiędzy aktorami, a odbiorcami. Również ich cielesna współobecność nie jest warunkiem koniecznym, aby powstał spektakl. Formy i kanały komunikacji mogą być również niesztampowe. Nowe technologie, aplikacje i komunikatory umożliwiają coraz lepszą, pełniejszą, „namacalną” komunikację, z której większość z nas korzysta na co dzień. Życie społeczne, zawodowe, prywatne i towarzyskie przeniosło się na Zoom, Teams, Facebook, Instagram, Skype’a itd. „Media, komputerowe techniki cyfrowe stają się naszą codziennością [...] przełom informatyczny i komunikacyjny przynosi nam nowe relacje między żywymi bytami, nowy sposób porozumienia” (Olkusz 2009: 339). Obecne kanały komunikacyjne – chętnie wykorzystywane przez twórców teatralnych – stają się coraz bardziej interaktywne, zmierzając ku prymarnej cesze spektakli *live*, jaką jest wspomniana w tekście, autopojetyczna pętla feedbacku. Jeden z założycieli poznańskiego teatru, Marcin Liber, tłumaczy to następująco:

Istotą teatru nie musi być realne, namacalne spotkanie. Kontakt *face to face*. Cielesna i duchowa współobecność widza i aktora może nastąpić za pośrednictwem różnych form komunikacji. Ważny jest przepływ myśli, energii, a nie forma kanału komunikacyjnego. Dlaczego aktor mówiący do widza z telebimu ma być mniej przekonujący od artysty grającego na scenie teatralnej? W przypadku widowisk plenerowych, rozgrywających się w dużych przestrzeniach, z udziałem licznej publiczności, bezpośredni kontakt jest prawie niemożliwy, kiedy jednak aktora za pomocą nagrania wideo przybliżymy do widza, wzmocnimy głos, aby docierał do każdego, odbiór będzie pełniejszy. Komunikacja odbywająca się za pośrednictwem nowych technologii nie „zabija” istoty teatru (Grenda 2014: 92).

Ze stanowiskiem i wnioskami praktyka teatru zgadza się jego badacz Piotr Olkusz, który podkreśla:

Jeśli [...] nowe media w teatrze pozwalają na lepsze poznanie człowieka i na stworzenie silniejszej relacji teatralnej, to nie powinniśmy na nie wrogo patrzeć bądź pomijać je w rozważaniach o teatrze. Media zostały stworzone przez ludzi i mogą (a nawet powinny) im służyć. Tak spoglądają na przestrzenie wideo i filmowe w teatrze najwięksi reżyserzy, dla których ruchoma projekcja nie jest tylko łatwym efektem pozwalającym zadziwić widza bądź pomysłem na tańszą scenografię (Olkusz 2009: 339).

Kończąc dyskusję na temat relacji – lub rywalizacji – teatru z nowymi mediami, chciałabym jako kulturoznawczyni zwrócić uwagę na jeszcze jedną kwestię. Teatr wirtualny, tworzony w sieci, może być postrzegany jako sztuka egalitarna i demokratyczna. Dostępna dla szerokiej publiczności, znosząca bariery geograficzne, społeczne, kulturowe, ekonomiczne. Potrafiąca docierać tam, gdzie nie zawsze trafia teatr w formie tradycyjnej: „teatr online, chociaż daleki od teatru żywego i dla wielu ludzi w takiej formie bardzo trudny do przyjęcia [...] jest teatrem inkluzywnym, demokratycznym, łamiącym bariery geograficzne i ekonomiczne czy uwarunkowania indywidualne” (Buchner et al. 2021: 46). Teatr wirtualny, do którego można dotrzeć za kliknięciem myszki, daje szansę na uczestnictwo w kulturze grupom wykluczonym. Osobom z niepełnosprawnościami, seniorom, ludziom zamieszkującym mniejsze miejscowości. Spektakle wirtualne mogą pokonać nie tylko barierę dystansu i czasu, ale ludzkie i społeczne zahamowania związane z kapitałem kulturowym, habitusem, statusem społecznym czy ekonomicznym. Ten typ teatru jest tańszy, mniej elitarny, łatwiej dostępny. Teatr tworzony w sieci, spektakle wirtualne mogą być zatem rozpatrywane nie tylko jako intrygujący eksperyment estetyczny i formalny, ale jako zjawisko społeczne i kulturotwórcze.

Bibliografia

- Auslander Philip. 1999. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. London–New York.
- Balme Christopher. 2007. „Zastępcze sceny: teatr, performans i wyzwania nowych mediów”. Wojciech Dudzik, Małgorzata Leyko (tłum.). *Dialog* 12. 150–164.
- Błaszczak Monika. 2021. „W labiryncie przestrzeni”. *Teatr* 4. <https://teatr-pismo.pl/15625-w-labiryncie-przestrzeni/> [dostęp: 5.08.2023].
- Buchner Anna, Ferenc-Błońska Katarzyna, Kalinowska Katarzyna, Wierzbicka Maria. 2021. *Obecność teatrów w przestrzeni online w trakcie pandemii*. Warszawa. <https://wydawnictwo.institut-teatralny.pl/wydawnictwo-institutu-teatralnego/14543-obecnosc-teatrow-w-przestrzeni-online-w-trakcie-pandemii.html> [dostęp: 16.04.2023].
- Carlson Marvin. 2007. *Performans*. Edyta Kubikowska (przeł.). Warszawa.
- Fischer-Lichte Erika. 2008. *Estetyka performatywności*. Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera (przeł.). Kraków.
- Grenda Magdalena. 2014. *Mistrzowie drugiego planu. Poznański teatr alternatywny po 1989 roku*. Poznań.
- Grenda Magdalena. 2018. *Poznańscy Offeusze. Teatr alternatywny Poznania po 1989 roku jako zjawisko artystyczne, społeczne kulturotwórcze*. Poznań.
- Jeannotte Sharon. 2021. *When the Gigs Are Gone. Valuing Arts, Culture and Media in the COVID-19 Pandemic*. *Social Sciences & Humanities Open* 1(3). 100097. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100097> (dostęp: 15.04.2023).

- Kirshenblatt-Gimblett Barbara. 2014. *Performatyka*. W: *Performance studies: Sources and perspectives*. *Performatyka: źródła i perspektywy*. Juliusz Tyszka (red.). Poznań. 17–30.
- Kmieciak Sandra. 2011. „Cyberprzestrzeń – cyberobecność – cyberteatr”. *Przegląd Kulturoznawczy* 1. 107–119.
- Kosiński Dariusz. 2006. *Teatr w XXI wieku – ku nowym definicjom*. W: *Teatr – media – kultura*. Dorota Fox, Ewa Wąchocka (red.). Katowice. 215–225.
- Lehmann Hans-Thies. 2009. *Teatr postdramatyczny*. Dorota Sajewska, Małgorzata Sugiera (przeł.). Kraków.
- Olkusz Piotr. 2009. *Jeszcze teatr, czy już kino? Jeszcze kino, czy już teatr? O przestrzeniach wideo w spektaklach Heinera Goebbelsa, Roberta Lepage’a, José Montalvo*. W: *Przestrzenie we współczesnym teatrze i dramacie*. Violetta Sajkiewicz, Ewa Wąchocka (red.). Katowice. 333–342.
- Schechner Richard. 2002. *Performance Studies: An Introduction*. London.
- Sugiera Małgorzata. 2014. „Więcej niż zwrot: performatywność jako podłoże przemian paradygmatycznych”. *Didaskalia* 120. 39–42.
- Wachowski Jacek. 2011. *Performans*. Gdańsk.

Źródła internetowe

- 777 online. s.a. <http://www.ustausta.pl/777-online/> [dostęp: 17.04.2023].
- Ambasada 2.0. s.a. <http://www.ustausta.pl/ambasada-2/> [dostęp: 17.04.2023].
- Usta Usta Republika. s.a. <http://www.ustausta.pl/> [dostęp: 17.04.2023].

Streszczenie

Zwrot performatywny zmienił sposób pojmowania autonomii dzieła teatralnego i rozumienie tradycyjnych kategorii estetycznych. Teatr współczesny musiał poddać się redefinicji (Fischer-Lichte 2008; Sugiera 2014), między innymi za sprawą narastania obecności mediów elektronicznych w teatrze czy komunikacji zapośredniczonej. Teatr nie jest w stanie – i nie chce – wyizolować się z mediasfery. Performatyzowanie teatru, przemiany w twórczości są szczególnie widoczne w spektaklach i projektach zespołów offowych, nazywanych też niezależnymi bądź alternatywnymi. Celem artykułu jest opis i analiza spektakli wirtualnych poznańskiego Teatru Usta Usta Republika, ze szczególnym uwzględnieniem koncepcji zwrotu performatywnego. Problematyka podjęta w tekście jest analizowana w świetle dotychczasowych ustaleń z zakresu *performance studies*, kulturoznawstwa, nowych mediów i komunikacji audiowizualnej. Badania zostały oparte na metodzie obserwacji uczestniczącej, analizie zawartości, *desk research* oraz analizie krytycznej literatury tematu.

The performative turn in visual performances at the Usta Usta Republika Theatre

Abstract

The performative turn significantly changed autonomy perception of a theatrical work and the understanding of traditional aesthetic categories. Contemporary theater had to undergo a redefinition (Fischer-Lichte 2008, Sugiera 2014) due to the growing presence of electronic media or mediated communication in theater. Theater is unable – and does not want to – isolate itself from the media sphere. The performatization of theater and changes in creativity are particularly visible in the performances and projects of off-theaters, also called independent or alternative. The aim of the article is to describe and analyze the virtual performances of the Usta Usta Republika Theater from Poznań, with particular emphasis on the performative turn concept. The issues

raised in the text are analyzed through a performance studies, cultural studies, new media and audiovisual communication lenses. The research was based on participant observation, content analysis, desk research, and critical analysis of the literature methods.

Słowa kluczowe: zwrot performatywny, teatr niezależny, teatr a nowe media, spektakle wirtualne, teatr online

Keywords: performative turn, independent theatre, theater and new media, virtual performances, online theatre

Magdalena Grenda – prof. UAM, dr hab. w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Autorka czterech monografii naukowych (*Teatr Porywacze Ciało, Mi-strzowie drugiego planu. Poznański teatr alternatywny po 1989 roku, Alternatywny Słownik Terminów Teatralnych, Poznańscy Offeusze. Teatr alternatywny Poznania po 1989 roku jako zjawisko artystyczne, społeczne i kulturotwórcze*) oraz artykułów naukowych z zakresu socjologii kultury, kulturoznawstwa, animacji kultury, teatrologii oraz performatyki. Instruktor teatralny, animator kultury, twórca projektów z zakresu *community arts*. Współpracowała z grupami teatralnymi Zbliżenia oraz Próby, a także z Teatrem Strefa Cisy. Lider i opiekun Teatru GRANDA UAM. Stypendystka MKiDN oraz programu „Unikatowy Absolwent”. Absolwentka Akademii Teatru Alternatywnego.

