

**Judyta Pogonowicz**

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ORCID: 0000-0001-3727-9842

## Technologia jest częścią nas. Z Krzysztofem Garbaczewskim rozmawia Judyta Pogonowicz (28.04.2023 poprzez platformę Teams)

**Judyta Pogonowicz:** Pracuje Pan teraz nad *Księgami Jakubowymi*?

**Krzysztof Garbaczewski:** Tak, w La MaMa, na rezydencji.

**JP:** Twórczość Olgi Tokarczuk jako kontynuacja zainteresowań ekologią? Mogliśmy zobaczyć ostatnio w *Śnie nocy letniej* inspiracje w tworzeniu nowych gatunków roślin.

**KG:** Myślę, że moje zainteresowanie ekologią jest obecne już od dość dawna czy może nawet od zawsze. W *Chłopach* Reymonta w Teatrze Powszechnym, gdzie wątki ekologiczne były obecne *explicite* – ze względu na opisy natury i nasze badania terenowe w Maćkowej Rudzie, które zamieniły się w wystawę, pokazywaną w Białymstoku i w Gdańsku – jako trochę ironiczna forma odniesienia się do parateatralnych działań Grotowskiego, gdzie z ekipą Teatru Powszechnego próbowaliśmy uprawiać parateatr w naturze. Wcześniej w *Życiu seksualnym dzikich*, gdzie krajobraz konceptualny Oli Wasilkowskiej – Czarna Wyspa, postnatura, natura 2.0, pewnego rodzaju gra z mapą i terytorium – zafunkcjonował jako hasło, że nie mamy już dostępu do natury, [że] wszystko jest w pewnym sensie kulturą, polana staje się parkiem, ustrukturyzowanym rezerwatem. Wtedy, paradoksalnie poprzez technologię, próbowaliśmy przywrócić czucie natury, co poniekąd się dzieje – w wirtualnej rzeczywistości możemy odtwarzać wymarłe gatunki czy nawet tworzyć nowe, cyfrowe hybrydy zwierząt, które nigdy nie istniały.

**JP:** Tak, to ciekawe, że za pomocą VR-u można uratować również zabytkowe miejsca, centra historyczne przed zadeptaniem przez turystów. Możliwość, jaką daje VR, czyli podróżowanie bez wychodzenia z domu, zobaczenie rafy koralowej za pomocą gogli, może wiele zmienić w nawykach współczesnych ludzi. Zatem czy rozwijanie VR-u w teatrze, czy VR jako ścieżka rozwoju dla sceny są również interesujące?

**KG:** Rzeczywiście, to pytanie powraca; dosłownie wczoraj też ktoś mnie o to pytał, a odpowiedź jest skomplikowana. Gdyby nie traktować tego powierzchownie, jak jasnowidztwa, to wydaje mi się, że w pytaniu pojawia się obserwacja, iż pewien tradycyjny model teatru jest w kryzysie. W związku z tym wirtualna rzeczywistość miałyby być remedium na ów kryzys. Wydaje mi się, że powinno się zająć właśnie rozpoznaniem tego kryzysu, jednak zbyt dużo się o nim nie mówi. A czy VR mógłby być rozszerzeniem dla teatru? Nie próbujemy zastępować teatru VR-em, tylko poszukujemy nowych form kontaktu z publicznością. W tej materii potencjał VR-u jest bardzo duży. Nawet PR i marketing w teatrze się zmieniają, pojawia się cyfrowa obecność teatru w mediach społecznościowych, być może nawet wkrótce na platformie <https://decentraland.org/>, obok sklepów Prady i McDonalda. Ekonomia wchodzi również do teatru, a kryzys w teatrze ma także wymiar ekonomiczny, uzależniony od sprzedaży biletów.

**JP:** Czy VR byłby ratunkiem ekonomicznym? Można by sprzedawać bilety na spektakl do obejrzenia poza budynkiem teatru, bez ograniczonej liczby miejsc.

**KG:** Tak, wtedy mniejsze i średnie teatry mogłyby sprzedawać więcej biletów. Teatry mogłyby dostarczać *headsety* osobom, które z powodu np. niepełnosprawności nie mogą przyjechać do teatru. Taki teatr zaczyna spełniać swoją misję poprzez udostępnianie przestrzeni egalitarnie.

**JP:** Ostania premiera *Germianalu* w Teatrze Śląskim w Katowicach to remiks onlinowego spektaklu *Black*? Czy właściwa premiera odbywa się jednak w budynku, nie online? Wrócił Pan do Katowic, do pracy z tym samym zespołem, nad tym samym tekstem, po stosunkowo niedługim czasie.

**KG:** To była szczególna sytuacja pandemiczna, mieliśmy robić *Germinal* z Teatrem Śląskim, ze względu na obostrzenia było to niemożliwe. Postaraliśmy się zatem o grant na zrobienie spektaklu *Black* na podstawie *Germinalu*. To był również szczególny moment dla Dream Adoption Society, mieliśmy w tym czasie „naszą” przestrzeń w Teatrze Powszechnym w Warszawie i udostępniliśmy sprzęt, żeby nadal tworzyć spektakle czy performanse streamingowane w sieci, czy to z widzami w VR-ze, jak w projekcie *EXEGESIS*, który zrobiliśmy z La MaMą, kiedy to wraz z Izą Szostak, Jimem Flecherem i Danusią Trevino łączyliśmy się międzykontynentalnie, przebieraliśmy w cyfrowe awatary i spotykaliśmy z użytkownikami VRChatu w jednej przestrzeni (<https://hello.vrchat.com/>). Wtedy też zaczęliśmy przygodę z VRChatem, który jest platformą metawersową i bardzo łatwo znaleźć się w niej z innymi użytkownikami. Chociaż wyobrażam sobie, że może powstać osobna platforma VR dedykowana tylko dla teatru. Oczywiście do VRChatu można ściągnąć swoją publiczność. My ściągaliśmy polską publiczność czy polskie środowisko VR-u, które próbuje się organizować w social mediach. Zresztą spektakl *Sen nocy letniej* jest także przygotowany na publiczność, która może pojawić się w VR-ze.

**JP:** Muszę przyznać, że po *Nietocie*, gdzie publiczność mogła spotkać się z aktorami w VR-ze, byłam zaskoczona, że w *Śnie nocy letniej* zaprosił Pan widzów do oglądania,

jak aktor przez znaczną część spektaklu obsługuje technologię, a cała intryga szekspirowska wydarza się w VR-ze czy *mixed reality*.

**KG:** Dla mnie jest to antropologiczne spojrzenie na współczesnego człowieka, który siedzi w goglach i wykonuje te nowe ruchy, przyswaja inne zachowania, oddające ducha relacji międzyludzkich zapośredniczonych przez różnego rodzaju aplikacje i media, chociażby fotografię. Przebywanie w stanie wirtualnym łączy się z byciem w rzeczywistości. Można pokazywać współczesną dziewczynę swipującą tintera, a tutaj mamy aktorów w goglach. W związku z tym oczywiście ich ciała zaczynają się zachowywać inaczej, stają się obiektem. W *Śnie...* nie tyle chodziło mi o odsłonięcie technikaliów, tylko o uobiektywienie aktorów. Ciała na scenie zostają za pomocą technologii VR sprowadzone do obiektów. Stają się bezosobowe, pozbawione oczu. Natomiast ich ciała w wirtualnej rzeczywistości zostały dość prosto przedstawione, choć pewnie w niedalekiej przyszłości pojawią się nowe możliwości, żeby przedstawić je naturalistyczne i nie obciążać przy tym serwerów.

Dla mnie uproszczona grafika w VR-ze jest niejako manifestem. Pokazuje, że w dzisiejszych czasach jesteśmy sprowadzeni do algorytmów, których nadal nie jesteśmy świadomi, bo oczywiście są to nowe dziedziny, ale nie wiemy dokąd to wszystko zmierza. Błąd w algorytmie fejsbukowym może spowodować konflikt w świecie realnym. Zatem dla mnie prosta grafika w *Śnie...* oddaje to, że na razie, zanim zbudujemy właściwą aplikację, żeby ludzie mogli się NAPRAWDĘ spotkać, jesteśmy sprowadzeni do najprostszych algorytmów. Rozwój technologii kształtuje nas w danym momencie, co można zaobserwować na sobie.

**JP:** Zastanawiam się, czy VR już teraz jest przestrzenią, w której możemy się zanurzyć, odciąć i już teraz spotkać, pozbywając się ograniczeń ciała i przestrzeni, barier i rozpraszaczy. W rzeczywistości ciągle sprawdzamy telefony, nie skupiamy się, a w VR-ze jesteśmy tego pozbawieni.

**KG:** Tak, dlatego w *Wyzwoleniu* w Teatrze Studio podawaliśmy hasło wi-fi widowni, prosiliśmy też o fotografowanie i wrzucanie zdjęć do sieci.

**JP:** Chyba czujemy się w teatrze jak u siebie nie kiedy pozwala się widowni tańczyć z aktorami czy swobodnie poruszać, przekraczając barierę czwartej ściany, ale kiedy możemy nagrywać – wtedy czujemy się swojo. Czy istnieje jakiś stereotypowy, upraszczający, widz Pana teatru?

**KG:** Wydaje mi się, że nie ma czegoś takiego, jak moje wyobrażenie o widzu. Teatr kieruję po prostu do widzów. Prowadziliśmy warsztaty z młodzieżą z obsługi VR-u, dawaliśmy technologię osobom starszym i też było super. Spektakle teatralne są adresowane do widowni teatralnej, ale dbam, żeby była ona jak najliczniejsza, otwarta i progresywna. Dlatego zależy mi, żeby działać z tą technologią w teatrze, a nie wyjść z niego, co byłoby dużo prostsze, i, jak chociażby CD PROJEKT RED, robić swoje. No i żeby publiczność sztuk wizualnych również była w stanie zaobserwować to medium

na scenie jako coś ciekawego, co się chyba udało. Teatr zagościł w galeriach, chociażby nasza wystawa *Inne tańce* w CSW. Zresztą Dream Adoption Society było próbą zrobienia z teatru hubu technologicznego.

**JP:** Obecnie, tworząc w VR-ze spektakle czy w czasie pandemii odcinek pt. *Ślimak* dla HBO, wykorzystuje Pan technologię nie tylko jako przestrzeń, ale również narzędzie. Czy uprzednio, we wcześniejszych spektaklach, również zajmował się Pan montażem i nagrywaniem? Myślę o *Iwonie* czy *Poczcie Królów Polskich*.

**KG:** Moment przejścia technologicznego nastąpił *de facto* poprzez wideo, bo VR wszedł do teatru właśnie przez wideo. Było to łatwo dostępne, można było połączyć telefon z *headsetem* i oglądać streaming. Już przy *Roburze*, pamiętam, obiecywałam sobie, że nie będę robił streamingów, a w efekcie cały projekt działał się na granicy filmu i rzeczywistości. Moja współpraca z operatorami jest permanentna, ja też czasem stoję za kamerą. W latach 2010–2020 kamery były zapośredniczeniem, o którym pisze Guy Debord w *Spółeczeństwie spektaklu*; oczywiście już wtedy chcieliśmy robić hologramy, ale to nie było możliwe.

Zresztą, dzisiejsze eksperymenty odbywają się również na inne sposoby, jak na przykład w *Dolinie niesamowitości* Stefana Kaegiego, gdzie aktor gra z robotem, reprezentacją. Dlatego dla mnie technologia była zawsze zabiegiem narracyjnym, a nie dekoracją. W *Poczcie...* ramą stał się ekran dla filmu propagandowego, który kręci Hans Frank, wynaturzając historię Polski, a jednocześnie zachwycając się nią i przepisując na faszystowską. Publiczność zostaje nazwana jeńcami obozu dla wymierających małych kultur.

**JP:** I ciekawie kamera zostaje odwrócona, niejako przenosząc widownię na scenę, co muszę przyznać, dla mnie było opresyjne – zobaczenie siebie na scenie. Chociaż ten gest zaprasza widzów do dyskusji ze spektaklem, Pana procesem myślowym.

**KG:** Tak, choć można wtedy machać do siebie (śmiech). Pamiętam artykuł z 2017 roku, w którym pada pytanie: „czego filmowcy mogą się nauczyć od teatru w rozumieniu VR-u?”. To było ciekawe w przejściu filmu 360 do 3D. Zapis rzeczywistości z kamery do 3D nie daje tyle możliwości, trzeba zacząć wymyślać kamery przestrzenne.

**JP:** I tutaj chciałabym zapytać Pana – bo postrzegam Pańską twórczość jako rewolucjonizującą, a Pana jako artystę, który się nie zatrzymuje, ciągle proponuje coś nowego, nie w sposób reakcyjny na technologię, a właśnie przetwarzając to, co z niej wynika dla społeczeństwa – co Pana napędza i inspiruje?

**KG:** Rzeczywistość jest dla mnie taką materią, wszystko pochodzi z rzeczywistości. Ja mam za sobą przeszłość nerda komputerowego, o dziwo, technologia nie jest mi obca. Kiedyś też była mi wypominana odrębność od życia teatralnego i ja też czuję się nie do końca wkręcony w takie zjawisko jak „teatr w Polsce”. Nie odnoszę się do tego w swoim myśleniu. Poszukiwanie w teatrze daje zarazem wiele możliwości i ograniczeń,

a gra pomiędzy nimi jest ciekawa. Interesuje mnie wchodzenie do teatru od strony sztuk plastycznych, nie od strony reżyserii, chociaż również można dyskutować, czym jest reżyseria. Próbowałem namówić kolegów do stworzenia manifestów na temat tego, czym jest reżyseria, ja sam nie wyprodukowałam niczego takiego do dziś i odczuwam brak manifestu. Teatr to nie tylko spektakle i oznaczanie ich gwiazdkami, a raczej skomplikowane doświadczenie dla widza. Wychodzenie poza definicję teatru było zawsze dla mnie istotne. Jednak z teatru nie rezygnuję, bo ciągle odnoszę się do Grotowskiego i tradycji performansu, niekoniecznie w teatrze. Ale pojawia się też taki rodzaj refleksji, że teatr i technologia nie idą w parze.

**JP:** Ja bym raczej powiedziała, że teatr od zawsze reaguje, wchłania i przetwarza dla siebie każdą technologię, chociaż zauważam, że dla osób, które odrzucają technologię na scenie, jest to trudne do przyjęcia. Brak zrozumienia pojawia się również ze strony recenzentów. Przeglądając recenzje Pana spektakli z ostatnich 15 lat, można zauważyć sporo kąśliwości, negatywnych komentarzy, recenzenckiej ironii, odrzucania Pana spektakli mimo wielu nagród, oczywistych sukcesów, przedstawień docenianych także zagranicą i zachwytów nad warstwą wizualną. Jak Pan to odbiera?

**KG:** Poruszyła Pani kilka kwestii. Do recenzowania trzeba podejść trochę inaczej, raczej samemu zacząć debatę i tworzyć dyskursy, niż liczyć na to, że ktoś coś napisze. Mógłbym się zgodzić na rodzaj rzetelnej krytyki, do której można się odnieść, a w zamian pojawiają się komentarze, że nie czytam tekstów, które wystawiam, i takie tam. Młodzi artyści, którzy teraz wchodzą do teatru, mają już inną perspektywę, z VR-u korzystają od razu. Prowadzę kurs w Akademii Teatralnej w Warszawie dla reżyserów i reżyseerek, wprowadzam ich w VR. Są w szkole, która jest analogowa, a studenci skupiają się na perspektywie pracy w teatrze instytucjonalnym.

**JP:** Ale czy tak nie jest w każdej szkole? Przedmiot „praca z kamerą” też pojawił się późno, VR w AT to chyba jedyny taki przedmiot obecnie?

**KG:** Tak, próbujemy to rozwijać jako nową dziedzinę, robimy to we współpracy z Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych, żeby studenci nie musieli zaczynać od nowa, tylko skorzystać z pracy grafików, chociaż podstawy w posługiwaniu się współczesnym oprogramowaniem są ważne, tak jak sama obsługa komputera. Zresztą w czasie pandemii pojawił się termin „performans dokomputerowy” – kiedy ludzie zaczęli performować na Zoomie i innych aplikacjach. Jest to trochę bardziej skomplikowane niż relacja z kamerą i streaming, czyli performans dokamerowy. Komputer można wielorako wykorzystać w pracy kreatywnej, nie tylko prowadząc telekonferencje, co również próbują studentom pokazać.

**JP:** Ta wielość możliwości czasem przytłacza, kiedy nie wiemy, co z tym zrobić. Ale chyba trudno oczekiwać od współczesnego widza, że uwierzy w spektakl rozgrywający się bez technologii. Jak nazywa się ten kurs?

**KG:** „Sztuka cyfrowa jako wehikuł”, ironicznie nawiązując do Grotowskiego, który był protoplastą VR-u, wymyślając widza-aktora zanurzającego się w spektaklu, czyli współcześnie podłączonego do *headsetu*. Wcześniej prowadziłem zajęcia z aktorami Wydziału Lalkarskiego we Wrocławiu, próbując włączyć VR do ich warsztatu aktorskiego. Aktorzy coraz częściej grają w filmach produkowanych na potrzeby gier komputerowych, to olbrzymi rynek. A młodzi ludzie, którzy nie znają niedawnego świata bez telefonów komórkowych, już mają dostęp do technologii VR i powinni się o niej uczyć w szkołach. Technologia jest częścią nas, trudno nam się gdziekolwiek ruszyć bez smartfona, co poniekąd już czyni nas cyborgami.

**JP:** Zatem VR jest przestrzenią dla immersji, przebywania razem, bo chyba trudno w teatrze uzyskać taką przestrzeń wolną od technologii, wyciągania telefonów. Pokazywanie na scenie świata w konwencji realistycznej, XIX-wiecznej, jest raczej próbą naśladowania rzeczywistości, której tak naprawdę już nie ma w naszej rzeczywistości.

**KG:** To chyba taki teatr na pocieszenie, teatr sentymentu. Oczywiście istnieje taki nurt w teatrze. Widzę teraz dwie drogi – spektakularną i antyspektakularną, którą doceniam w wymiarze teatru partycypacyjnego, ale sprowadzamy to do Grotowskiego rozumianego wprost, do teatru ubogiego z multimediami narysowanymi kredą. Taki teatr może się wydarzać, tylko od razu schodzi do ideowej niszy. W momencie kiedy chce się grać ze spektakularnością, należy ją obnażać za pomocą mediów. Pokazujemy medialność za pomocą mediów. Kiedyś to były „irytujące” kamery, które odbierały aktora na żywo. Ale czy kiedykolwiek widz miał możliwość spotkania się z aktorem na żywo, czy tylko z kliszami nakładanymi na niego w procesie odbioru spektaklu? Te pytania się rozwijają, bo rzeczywistość się zmienia. Nie ma już raju lat 70. i trzech kanałów w telewizji – jasnej świadomości, że przekaz telewizyjny to nie jest prawda. Dziś rozbija się prawdę na setki blogerów i komentujących. Gra z technologią na scenie ma za zadanie rozkodować rzeczywistość. Rozumiem, że od razu tego nie czujemy, ale w kolejnej, ukrytej warstwie to widać.

**JP:** Czy tu jest obecna jakaś misja teatru nowych mediów? Czy teatr mógłby dać widzowi narzędzia, wiedzę, żeby nie wpadał w bańki informacyjne lub chociaż wiedział, że w nich uczestniczy? Edukacja nieszczególnie nadąża za wymaganiami, jakie stawia współczesny świat. Teatr mógłby stać się takim miejscem?

**KG:** Kiedy organizowaliśmy Dream Adoption Society w Teatrze Powszechnym, dość jasno określaliśmy teatr jako miejsce, gdzie próbujemy hakować nowe technologie i wyjść z korporacyjnego reżimu. Zaprotestować przeciwko korporacji, która może cię zbanować na fejsbuku i sprawić, że nie ma cię społecznie. Widać, jak ogromne ma to znaczenie, nawet po zbanowaniu Trumpa. Edwin Bendyk zebrał z naszych rozmów takie konkluzje, że teatr powinien być miejscem pirackiego działania, na zasadzie huckbajowskich stref autonomicznych. Słuchając pytania, miałem wrażenie, że sugerujesz, iż widz jest współkreatorem, również tej rzeczywistości na scenie. Zaprasza się go do tworzenia. Na tym również polegają strategie marketingowe korporacji. Netflix



wypuszcza aplikację VR-ową do serialu *Stranger Things* i widz może rozbudowywać korytarze, być może bardziej odjechane niż światy twórców serialu. Widz nie przychodzi, by tylko poglądać, ale by zrobić coś swojego. Twórcy udostępniają jedynie hub. Podobna demokratyzacja może się sprawdzić w teatrze. Nasze Studio po odebraniu dotacji przeszło do undergroundu. W konsekwencji spotkaliśmy wiele osób, które wcześniej traktowały wyjście do teatru jako niemożliwe ze względu na bariery kulturowe i dzięki temu docieraliśmy do nowej widowni. Jeżeli chodzi o sztukę cyfrową, to również brakuje samego dyskursu, co jest dziwne w kraju tak rozwiniętym w produkcji cyfrowej jak Polska, zwłaszcza w produkcji gier.

**JP:** Również odnoszę wrażenie, że teatr nasycony technologią zaprasza widza do udziału, zmieniania tej rzeczywistości, ale także do wybierania tego, co ogląda, tak jak to było w przypadku *Nietoty*. Nie da się zobaczyć jednocześnie streamingu i akcji na żywo, każda osoba z publiczności zobaczy coś innego, co w konsekwencji indywidualizuje przeżycia i wpływa na rozwój akcji. Teatr stawia na jednostkowe doświadczenia, nie takie same interpretacje. Dream Adoption natomiast jako projekt czerpie z tradycji teatrów laboratoryjnych. Osterwa, Grotowski, praca w kolektywie, poza instytucjami, która zmienia i kolonizuje teatry, ale powstaje właśnie poza strukturą.

**KG:** Polska tradycja pracy w kolektywie jest mi bliska. To oczywiście Grotowski, ale też Swinarski. Zresztą myślę, że Swinarski robiłby dziś VR. Grzegorzewski ze swoim myśleniem o narracji też sięgnąłby po VR. Sceny nie należy zaśmiecać byle czym, tylko z niej korzystać właśnie w ramach eksperymentów. Nie mówię o radykalizmie i zrywaniu kontaktu z widzem, wręcz przeciwnie. Chociażby w *Uczcie* w Teatrze Nowym, gdzie robimy mały eksperyment 3D, dozując technologię na scenie. Sam Platon dla poszukiwań teatralnych cały czas okazuje się być niewyczerpanym źródłem.

Dyskurs cyfrowy w Polsce jest w dużej mierze nie do końca obecny, chyba ze względu na brak powszechnej wiedzy filozoficznej. Mieszanie fikcji z rzeczywistością czy biografizm to nic nowego. *Manifest ksenofeministyczny, Cyberculture researching* to bardzo inspirujące wykładnie nowego świata, który się teraz wyłania. Na przykład to, że w świecie cyfrowym każdy ma własną płęć. Nie klasyfikuje się nikogo, każdy jest kim chce. Czy wpływ tego na eksperymenty biologiczne i modyfikacje ciała w rzeczywistości.

**JP:** Jak obecnie funkcjonuje Dream Adoption? Scena w Teatrze Powszechnym zakończyła działalność w 2021 roku?

**KG:** Tak, ja sam coś próbuję, ale DAS zakończyło swoją działalność. Tak jak nasz mały kolektyw, pracujący wcześniej przy *Życiu seksualnym dzikich*, studio DAS się rozplęnęło. Próbowałem założyć fundację, ale ten pomysł upadł. Dream Adoption powstało z moich, być może naiwnych przekonań, że można działać kolektywnie, płynnie, wspólnotowo. Pracując razem, mieszkając razem, wszyscy byliśmy anarchistycznie nastawieni do życia. Pod koniec pracy kolektywu mieliśmy rozbieżne odczucia dotyczące pracy i funkcjonowania.

**JP:** Co VR wnosi nowego do aktorstwa, czego może się aktor nauczyć i zauważyć dzięki tej technologii?

**KG:** Kiedy założyliśmy gogle mistrzowi tańca butoh Atsushi Takenouchi i Atsushi zobaczył swojego awatara, oniemiał, ale nie wyszedł z butoh, przeniósł doświadczenie ciała do VR-u. Ciało energetyczne jest w stanie się rozwinąć w VR-ze na wiele sposobów, tylko aktorzy muszą być świadomi tego środowiska. Zdarza się, że ktoś ma wielki talent do tego i nawet o tym nie wie. Kreacja roli cyfrowej też może być kreatywna, nie tylko podpina się czujniki i odgrywa kroki. Zresztą tutaj, w Nowym Jorku, nie istnieje teatr, jaki znamy w Polsce. Po miesiącu widzę, że moje sposoby komunikacji nie mają tutaj znaczenia, to zupełnie inny kod. To dzisiaj jest szczególnie istotne, żeby studenci nie myśleli, że idą do szkoły teatru instytucjonalnego. Ta ścieżka kariery jest dostępna dla wybranych i chyba nie jest najciekawsza. Procesy, które się zdarzają na marginesach, są interesujące.

**JP:** Dlatego Pan wkracza do instytucji, kolonizuje, wprowadza autorskie projekty?

**KG:** Teraz nawet myślę o okupowaniu, tworzeniu tymczasowej autonomicznej strefy w teatrze przez np. dwa miesiące (śmiech).

**JP:** Czyli w serialu *Artyści* Moniki Strzępki interpretacja Pana postawy przez Andrzeja Kłaka jest trafiona?

**KG:** Andrzej w interpretacji mnie był bardzo zabawny, serial też wydał mi się niewinną satyrą, ale po latach zobaczyłem, że ludzie nie zrozumieli, iż serial był jednak kreacją, opartą na lekko związanych z rzeczywistością anegdotach, niedosłowną fikcją. Serial pokazuje środowisko teatralne jako narcystyczne, pełne samozachwytywów, niepoważne w swoich działaniach i pretensjonalne. Ja w takiej grupie się nie odnajduję, wycofuję się, taki teatr wygląda dla mnie XIX-wiecznie. Tam aktorzy-gwiazdy dobierają sobie reżyserów. Myślę, że należy odrzucać tę pretensjonalność, zachwyty nad kreacją roli i oklaski, jeśli jest to tylko nagroda za narcystyczne paplanie.

**JP:** Muszę przyznać, że *Poczet Królów Polskich* był rewoltującym spektaklem, zmieniającym moje myślenie o teatrze, mimo że to było już 10 lat temu. A co Pan lubi oglądać w teatrze czy teatrze polskim?

**KG:** Są spektakle, które kiedyś zrobiły na mnie duże wrażenie, na przykład w Volksbühne *Hans Gabriel Borkman*. Spektakl trwał 12 godzin. Ale zazwyczaj przychodzę do teatru, jak mnie ktoś zaciągnie i poleci spektakl. Sam nie chodzę do teatru. Mam chyba inną wrażliwość. Przychodząc do teatru, myślałem, że to jest oczywistością, że każdy reżyser kreuje swój teatr, swój odrębny język. A tak nie zawsze jest. Chociaż być może jestem nadal pod wpływem kryzysu pandemicznego, to był zły czas dla teatru.

**JP:** Zły, ale też z drugiej strony wpłynął na to, że inni reżyserzy poza Panem sięgnęli po VR, wiele spektakli zostało udostępnionych online. Pan prowadzi profil w Vimeo,



gdzie można zobaczyć wcześniejsze spektakle. Coraz więcej nagrań pojawiło się także w sieci. Pandemia również otworzyła teatr na innego widza: tak jak kiedyś teatr telewizji, spektakle online mogły trafić do wielomilionowej publiczności. Natomiast u Pana kryzysu nie zauważam, Pan się nie zatrzymuje w pracy. Z kolei w prowadzeniu wywiadów również się zakłada, że prowadzący spotyka się z energetycznym rozmówcą, nie ma gotowego scenariusza, wydarza się spotkanie, które niewiadomo dokąd zaprowadzi rozmówców.

**KG:** Tak, to nie jest łatwe, to proces w pewnym sensie duchowy, przepływ energii, być może medytacja, chęć, żeby się otworzyć na nowe impulsy, przepływy, fluktuacje i zmiany.

**JP:** Bardzo Panu dziękuję za rozmowę. Dodam tylko, że *Nic* to był dla mnie jakiś mitologiczny spektakl, zobaczyłam go na dzień przed zamknięciem teatrów w 2020 roku.

**KG:** Myślę, że mitologia dotycząca samego odbioru teatru i jego magii jest super. Dziękuję za zainteresowanie.

