

Nowe media jako środowisko dialogu między teatrem i filmem

There Is Still Time... Brother The Wooster Group
oraz *Eavesdrop* Davida Pledgera i Jeffreya Shawa
na platformie AVIE
(Advanced Visualisation and Interaction Environment)

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI

Platforma AVIE wymyślona i stworzona w Center for Interactive Cinema Research na Uniwersytecie Nowej Południowej Walii (UNSW) w Sydney ma korzenie nie tylko we współczesnych procesach ekspansji technologii cyfrowych na obszary sztuki. Wyłoniła się ona bowiem także w efekcie wieloletnich eksperymentów Jeffreya Shawa eksplorujących artystyczne możliwości interaktywnych form panoramicznych. Odległym źródłem tych ostatnich były z kolei wczesne prace tego artysty należące do kręgu *expanded cinema*. Można by więc sądzić, biorąc pod uwagę źródła i finalny kontekst AVIE, że wszystkie zjawiska artystyczne powiązane z AVIE mieszczą się w rozszerzonej formule kina, a samo AVIE jest jedynie najnowszą formą filmowego dyspozytywu. Tymczasem platforma AVIE okazała się nie mniej atrakcyjna dla twórców teatralnych. David Pledger oraz The Wooster Group zrealizowali przy jej użyciu spektakle, które tworzą nowy format wirtualnego teatru czy też post-teatru. Oba te dzieła: *Eavesdrop* (2004) i *There Is Still Time... Brother* (2007), spotykając się we wspólnym kontekście technologicznym, wyrastają jednak z różnych źródeł estetycznych charakteryzujących postawy ich twórców. The Wooster Group wyłania się z tradycji kinofikacji teatru, mającej początki w drugiej i trzeciej dekadzie XX w., podczas gdy spektakl Pledgera ma źródła w intermedialnej i multimedialnej sztuce drugiej połowy tego samego stulecia. W podjętych tu rozważaniach przyjrzą się obu tym kontekstom źródłowym, poddam refleksji specyficzne i wspólne aspekty obu tych dzieł, zinterpretuję znaczenie technicznej, wirtualnej ramy dla ich estetycznej charakterystyki oraz dla dziedzin sztuki, które w szczególności reprezentują. Nakreślę również zarys scenariusza przyszłych wspólnych dzieł kina i teatru rozwijających się i łączących w środowisku cyfrowym. Interakcja, partycypacja i sprawczość odbiorcy grają w tym scenariuszu nadrzędną rolę.

Od teatralizacji kina do kinofikacji teatru

Dialog między teatrem a filmem rozpoczął się niemal z chwilą wynalezienia kinematografu. Pierwsza faza ich wzajemnych relacji miała jednak jeszcze cha-

rakter raczej jednokierunkowy: kino, postrzegane początkowo jako środek obrazowania rzeczywistości, forma rozrywki – podstawowe medium rodzącej się kultury masowej bądź też jako narzędzie badań naukowych, z chwilą kiedy zaczęło rozwijać także swoje aspiracje artystyczne, odnalazło dla siebie między innymi właśnie w teatrze źródło wzorców i stymulacji, konstruując zarazem w ten sposób jeden z paradygmatów własnego dalszego rozwoju jako formy dramaturgicznej. Idea „film d’art”, którego pierwszy przykład jest odnajdywany w 1907 r., zapoczątkowała proces, którego kontynuacją stały się następnie koncepcje swego rodzaju teatralizacji kina, lokujące film w kręgu sztuk performatywnych, w których teatr odgrywa zasadniczą, paradygmatyczną rolę. Ale już niewiele później kino stało się rzeczywistym, aktywnym partnerem tego dialogu z teatrem, odświeżając jego estetykę i stwarzając dla niego zarówno wyzwanie, jak i nowe możliwości rozwoju artystycznego. Wizje możliwej przyszłości teatru wyłaniające się w rezultacie konfrontacji z filmem wpisywały się wówczas w ramy trzech koncepcji.

Pierwsza miała charakter konfliktowy i redukcjonistyczny: postulowała rozwój teatru w stronę form ograniczonych, skupionych przede wszystkim na czasoprzestrzennej współobecności i wzajemnych interakcjach aktorów i publiczności, chcąc przeciwstawić się w ten sposób procesowi wypierania sztuki teatralnej przez kino. Wszystkie inne możliwe właściwości teatru bowiem, jak dowodził jego rosyjski reformator Sergiej Radłow¹, film przechwytywał i przenosił na poziom wyższy artystycznie bądź bardziej atrakcyjny dla publiczności, uniepotrzebniając w ten sposób bazujący na nich teatr. Stanowisko takie głosił jeszcze wcześniej, bo już w drugiej dekadzie XX w. Ricciotto Canudo, budując w tekście o charakterze teoretycznego manifestu *L’Esthétique du Septième Art* wczesną wizję filmu jako sztuki multimedialnej². Koncepcja ta próbowała więc odseparować teatr od kina, wyznaczając między nimi nieprzekraczalną granicę, wyodrębniając w tym celu specyficzne atrybuty teatralne. Kino nie było tu źródłem ani nawet składnikiem scenariusza postulowanych zmian teatru, lecz jego negatywnym układem odniesienia, wskazującym drogę przeobrażeń, na której doświadczenie teatralne nie dawało się wchłonać czy wyprzeć doświadczeniu filmowemu. Na drodze tej teatr stawał się sztuką specyficzną, „teatrem teatralnym”, mającym przeciwstawić się rosnącej dominacji kulturowej kina.

Druga koncepcja, znacznie bardziej wówczas rozpowszechniona, proponowała wykorzystanie projekcji filmowych jako elementów strukturalnych spektaklu teatralnego, odświeżających zarówno jego formy i poetyki, jak i całościową formułę oraz estetyki. Potrzebę taką Filippo T. Marinetti ogłosił już w 1913 r.³ Działania wcielające w życie tę ideę można w największym zakresie odnaleźć w ówczesnych awangardowych praktykach teatralnych we Francji, Niemczech, Rosji i Włoszech⁴. Zdaniem Giovanniego Listy jako pierwszy wprowadził projekcje filmowe do spektaklu teatralnego Luciano Folgore (właściwie Omero Vecchi)⁵. Z kolei twórczość Erwina Piscatora przynosi najbardziej chyba w tym czasie dojrzałe i najbardziej konsekwentnie prowadzone działania tego rodzaju, zmierzające w kierunku integracji teatru i filmu⁶.

Trzecia koncepcja natomiast, którą można by też ewentualnie potraktować jako odmianę poprzedniej, zmierzała do przekształcenia formy spektaklu teatralnego nie przez wprowadzenie do niego projekcji filmowych, lecz za sprawą przebudowy architektury teatralnej i nadanie scenie strukturalnych możliwości wyrazowych

dzieła filmowego (jak ruchoma modułarna architektura sceniczna, która uzyskała możliwości wyrazowe analogiczne do zmienności planów filmowych czy montażu). Jedną z najciekawszych propozycji takiej transformacji architektonicznej teatru stanowił w tamtych czasach projekt U-Theater Farkasa Molnára ⁷.

Obie te omówione wyżej niekonfliktowe koncepcje integracyjne stanowią przykłady procesu kinofikacji teatru – hybrydycznego procesu, który zmierza do zachowania bądź odbudowania wartości i społecznego znaczenia sztuki teatralnej oraz odnowienia (modernizacji) jej charakterystyki estetycznej przez mniej lub bardziej zaawansowaną integrację z filmem.

Od spektaklu multimedialnego do sztuki nowych mediów

Kolejnym krokiem w procesie budowania twórczych relacji między teatrem a kinem, w dalszym ciągu nie konfliktowych, lecz integracyjnych, stanie się rozwój interdyscyplinarnych tendencji artystycznych postępujący od początku drugiej połowy XX w. Zarówno wiele spośród ówczesnych zjawisk intermedialnych, których głównym wyrazicielem stał się wówczas Dick Higgins, jak i przede wszystkim liczne spektakle multimedialne, proponują nową postać dialogu między teatrem a kinem. Dialog ten nie polega już tylko na rozwijaniu potencjału artystycznego jednego z nich przez absorpcję wybranych właściwości drugiego, lecz na wpisaniu ich obu w ramy, w których wspólnie przyczyniają się do wykształcenia nowej, hybrydycznej formy artystycznej, formy, w której są współpracującymi partnerami. *Vortex concerts*, organizowane w latach 1957-1959 w Morrisson Planetarium w San Francisco przez Henry'ego Jacobsa i Jordana Belsona ⁸, realizacje multimedialne Bobby'ego Goldsteina z połowy lat 60. ubiegłego wieku czy też nowojorski spektakl Andy'ego Warhola *Exploding Plastic Inevitable* z 1967 r. to jedynie kilka spośród licznych wczesnych przykładów nowej, multimedialnej formy dialogu między teatrem a kinem.

Rozwój sztuki nowych mediów i wprowadzanie technologii cyfrowych do sfery praktyk artystycznych przyniosło nowe, rozszerzone perspektywy tego dialogu, także w tym wypadku wpisujące obie te dyscypliny we wspólne, zewnętrzne wobec nich obu ramy, tym razem o charakterze nie tylko estetycznym, lecz również technologicznym. W rezultacie wylaniają się formy artystyczne o pogłębionych właściwościach hybrydycznych, łączące cechy filmu i teatru z atrybutami charakterystycznymi także dla innych dziedzin sztuki, takich jak instalacja, *environment*, rzeźba, a także muzyka, taniec, architektura. Wszystkie one spotykają się ze sobą na platformie technologii cyfrowych.

Szczególą rolę w tych procesach odgrywają media interaktywne. To bowiem interaktywność przede wszystkim wprowadza do dialogu nową perspektywę. Mamy bowiem w tym wypadku do czynienia z ruchomymi obrazami stającymi się materiają środowiska, w którym rolę performatywną zaczynają odgrywać odbiorcy. Rama takich wydarzeń i ich charakterystyka coraz częściej skłania twórców do odwoływania się – i to już w tytułach prac, co świadczy o bardzo świadomym i celowym kształtowaniu takich odniesień – do kategorii i wyobrażeń z dziedziny sztuk performatywnych. Mówią o tym takie, na przykład, instalacje, mające także zwykle charakter *environment*, jak *Theater of Hybrid Automata* (1990) Woody'ego Vasulki czy też *Memory Theater VR* (1997) Ágnes Hegedüs. Nie jest to już jednak forma

teatralna czy parateatralna, w której publiczność pozostaje odseparowana od sceny, ani nawet taka, w której odbiorcy mieszają się z aktorami we wspólnej przestrzeni, zachowując zarazem swój odrębny status obserwatorów wydarzeń. Jedną z kategorii, którymi posługujemy się, aby opisać szczególny status odbiorcy sztuki interaktywnej, jest „interaktor”; pojęcie to wskazuje zarówno interakcję jako podstawową formę doświadczenia tego rodzaju sztuki, jak i fakt, że w doświadczeniu tym odbiorca staje się *sui generis* aktorem, performerem wykonującym dzieło ⁹.

Oczywiście różne związki między teatrem a kinem są aktywowane nie tylko w tych dziełach interaktywnych, które odwołują się w tytułach do pojęcia teatru. I nie tylko w pracach, których twórcy w autorskich opisach wskazują ich związki ze sztuką teatralną, jak czyni na przykład kanadyjski artysta Luc Courchesne, który swoją interaktywną instalację *Hall of Shadows* (1996) określa najczęściej mianem interaktywnego wideoteatru. Przypomniany wcześniej specyficzny charakter interaktywnego dzieła sztuki oraz oczekiwania, jakie ono formułuje wobec odbiorców, nadają performatywny charakter każdemu dziełu tego rodzaju, budując w ten sposób różne, mniej lub bardziej istotne dla estetyki tych prac związki z teatrem. Ponieważ zarazem prace te operują różnie zorganizowanymi formami cyfrowej obrazowości, to w efekcie związki z teatrem stają się w nich również dialogiem z kinem.

Przywołana wyżej praca Courchesne’a *Hall of Shadows* jest dla podjętych tu rozważań szczególnie interesująca, gdyż artysta ten, oprócz wskazywanych związków z teatrem, umieszcza swoją pracę także w kontekście tych własnych dzieł, które traktuje jako formy kina interaktywnego. W ten sposób doprowadza do bezpośredniego spotkania w *Hall of Shadows* obu tych rodzajów sztuki – teatru i kina – wskazując przy tym interaktywne technologie cyfrowe jako fundament tego spotkania.

Hybrydyczność rozważanych tu zjawisk artystycznych, którą dotąd przedstawiałem wyłącznie przez wskazanie ich multimedialnej konstrukcji, sięga jednak dalej. Włącza bowiem w swój obręb także wielowymiarowość sposobów istnienia dzieł, ich złożoność ontyczną. Przejawem tego jest między innymi forma określana jako „teatr/performance rzeczywistości mieszanej” (*mixed reality performance/theater*) ¹⁰. Odnajdujemy tu różne dzieła, na przykład spektakle teatralne wprowadzające oprócz żywych aktorów i materialnej scenografii także formy wirtualne (projekcje, ekrany). Wielu przykładów takich prac dostarcza twórczość The Wooster Group, do której spektaklu *There Is Still Tim...Brother* powrócę w dalszych fragmentach tych rozważań, czy Jacques’a Polieriego, w Polsce natomiast choćby Videoteatr Poza Piotra Lachmanna i Jolanty Lothe. Na polu tym mieszczą się też performance i instalacje Stelarcza, instalacje Rafaela Lozano-Hemmera, Eduarda Kaca, Lynn Hershman, jak również specyficzne performance/happenings, bardzo często mające charakter i strukturę gry, realizowane przez grupę Blast Theory.

W twórczości tej ostatniej jako szczególnie istotna dla niniejszych rozważań jawi się praca *A Machine to See With*, zrealizowana w 2010 r., między innymi na zamówienie Sundance Film Festival (sekcja New Frontier) i określona przez artystów mianem filmu interaktywnego bądź kina lokacyjnego (Locative Cinema). W dziele tym bowiem, doskonale wpisującym się formatem – co należy podkreślić – w ramy formuły estetycznej wypracowanej przez Blast Theory w wielu wcześniejszych projektach (przez co określenie tego konkretnego wydarzenia artystycznego mianem kina można projektować również na inne, także wcześniej

zrealizowane ich dzieła), kolektywny performans, realizowany w przestrzeni publicznej przy zastosowaniu interaktywnych technologii medialnych i geopozycyjnych, został w intencjach jego twórców jednoznacznie połączony z kinem.

Kontekstem, w którym tworzone dzieła niejako w sposób naturalny przyjmują postać form rzeczywistości mieszanej, jest Internet. Niektóre z performansów wspomnianego już wcześniej Stelarcza, na przykład *Ping Body* (1995), jak również liczne prace holenderskiej performerki Annie Abrahams, łączą rzeczywistość realną z wirtualnym środowiskiem internetowym, wpisując w złożoną strukturę wykorzystywanych interfejsów także ekrany, a przez nie – również odniesienia do rozszerzonej formuły kina.

Na zakończenie tej części rozważań raz jeszcze chcę przywołać Luca Courchesne'a. W jego twórczości bowiem, w połowie lat 90. ubiegłego wieku, pojawiła się tendencja, która prowadziła w stronę centralnej dla niniejszych rozważań problematyki dialogu teatru i kina na platformie AVIE. A ściślej mówiąc, przyczyniła się w pewnym stopniu do powstania idei AVIE. Courchesne bowiem, w instalacji *Landscape One* z 1997 r., wykorzystał ekran panoramiczny jako platformę interaktywnych projekcji. Zmieniając w kolejnych pracach wielkość czy konstrukcję panoramy i prezentując na niej kolejne swoje prace, Courchesne nadał w ten sposób tej formie status swego rodzaju dyspozytywu – stałego, choć przyjmującego różną postać środowiska, w którym mógł udostępniać dzieła publiczności. Kilka lat później, tworząc *Panoscope* (2000), Courchesne nadał temu dyspozytywowi trwałą i już zasadniczo niezmienną strukturę¹¹.

Jednak artystą, który w największym stopniu przygotował wyłonienie się platformy AVIE, jej koncepcji, technologii i estetyki, jest jej współtwórca – Jeffrey Shaw.

Jeffrey Shaw i powstanie AVIE

Platforma AVIE została stworzona w latach 2004-2006 przez zespół w składzie: Jeffrey Shaw, Dennis Del Favero oraz Mat McGinity, Ardrian Harjano i Volker Kuchelmeister, pracujący w iCinema – Centre for Interactive Cinema Research istniejącym w ramach University of New South Wales w Sydney. Jak mówi bardzo wyraźnie charakter miejsca, w którym projekt ten został podjęty i zrealizowany, AVIE zostało pomyślane jako narzędzie pracy kinematograficznej, aby służyć przede wszystkim twórczości w dziedzinie kina interaktywnego. Spoglądając z perspektywy technologii, stwierdzamy, że jest interaktywnym, immersyjnym środowiskiem wizualizacji. Ma cylindryczny ekran o wysokości 3,5 metra i średnicy 10 metrów, na którym przy użyciu sześciu par projektorów są wyświetlane stereoskopowe, panoramiczne obrazy generowane w czasie rzeczywistym przez sześć komputerów (współpracujących ze sobą). System AVIE, dzięki takiej konstrukcji ekranu i systemu projekcyjnego, oferuje perspektywę oglądu o rozpiętości 360°, dzięki której właśnie może oferować doświadczenie immersyjne. Także dwudziestoczekkanałowy dźwięk, generowany w czasie rzeczywistym, jest synchronizowany i przestrzennie integrowany z obrazami, wspomagając w ten sposób immersję. Konstrukcja AVIE obejmuje także system śledzący pozycję, ruchy i gesty nawet trzydziestu widzów, co stwarza możliwość projektowania interakcji dostosowanych każdorazowo do złożonej sytuacji odbiorczej. Obok systemu śledzącego zachowania publiczności AVIE

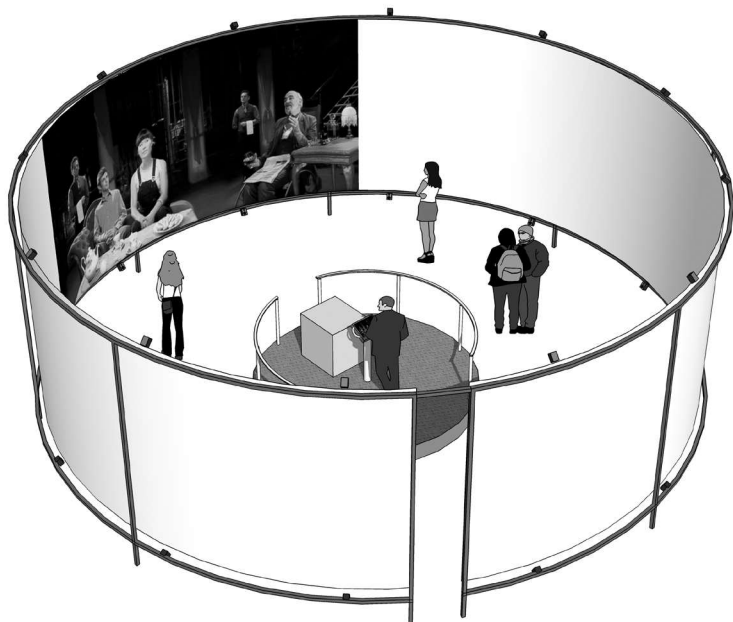
oferuje również inny jeszcze, bardziej tradycyjny typ interakcji: za pomocą bezprzewodowego interfejsu-tabletu, który pozwala na różnego rodzaju nawigację w środowisku audiowizualnym, w tym także z wykorzystaniem operacji na metadanych.

AVIE jest dyspozytywem, środowiskiem, w którym jest doświadczane wizualne bądź audiowizualne dzieło interaktywne. Nie jest więc częścią tego ostatniego, lecz platformą służącą jego interaktywnej prezentacji, tak jak kinoteatr nie jest częścią dzieła filmowego, a scena – spektaklu teatralnego. Przy użyciu tego samego dyspozytywu można przedstawić wiele różnych prac artystycznych. Jednak we wszystkich tych wypadkach dyspozytyw pozostaje w istotnym związku z dziełem. Właściwości dyspozytywu uobecniają się w strukturze dzieła, a ono samo na etapie produkcji jest przystosowywane do parametrów prezentacyjnych dyspozytywu. Można zatem mówić o estetyce AVIE, która pozostaje w znaczących relacjach z estetyką prezentowanych w nim dzieł sztuki, dzieląc z nimi wiele zasadniczych właściwości i struktur. Jak już wspomniałem wcześniej, wyrasta ona w największym stopniu z wcześniejszej twórczości Jeffreya Shawa, który kolejnymi swymi dziełami zmierzał w tym właśnie kierunku.

Jeffrey Shaw należy do najważniejszych i najbardziej wpływowych twórców w dotychczasowych dziejach sztuki nowych mediów, a w szczególności sztuki interaktywnej. Jego wirtualne czy też odwołujące się do koncepcji rzeczywistości poszerzonej instalacje stworzyły jeden z jej najlepiej rozpoznawalnych wzorców estetycznych, stanowiąc układ odniesienia dla wielu innych artystów. Przygotowały też koncepcję oraz format Advanced Visualisation and Interaction Environment. Estetykę AVIE wyznaczają bowiem te same cechy, które charakteryzują twórczość Shawa z późnych lat 80. i 90. ubiegłego wieku: interaktywność, wirtualność (wraz z immersyjnością i telematycznością), poszerzona realność, jak również multimedialność i performatywność. Odnajdujemy je w takich między innymi jego dziełach, jak *Legible City* (1989-1991), *Revolution* (1990), *The Golden Calf* (1994), *ConFIGURING the CAVE* (1996, z Agnes Hegedüs i Berndem Lintermannem). Konstrukcja wielu dzieł tego artysty prefigurowała zarazem bądź na różne sposoby wcielała w życie ideę panoramicznego dyspozytywu, pozwalającego odbiorcom zanurzyć się w generowany przy jego użyciu hybrydyczny świat i interaktywnie w nim się poruszać. Koncepcja ta zmaterializowała się w *The Virtual Museum* (1991), a najpełniej uobecniła się w *Place Ruhr* (2000). Na platformie AVIE przybrała postać projektu *T_Visionarium I i II*.

Warto też zauważyć, że interaktywna sztuka Jeffreya Shawa wyrosła z uprawianego wcześniej przez niego kina rozszerzonego, dziedzicząc i przetwarzając wiele jego atrybutów. Dlatego właśnie, między innymi, interaktywne instalacje, które tworzył od końca lat 80. minionego stulecia, odnalazły ostatecznie dla siebie miejsce w kontekście badań nad kinem, przeistaczając się w projekt AVIE.

Obecnie, obok okresowego wykorzystywania w ramach rozmaitych wystaw i projektów artystycznych w różnych krajach, platforma AVIE jest zainstalowana na stałe również w ZKM – Centrum Sztuki i Mediów w Karlsruhe, City University w Hongkongu oraz w Rensselaer Polytechnic University w Nowym Jorku¹², co stwarza możliwość wielostronnego jej wykorzystania i wpisania w kontekst bardziej zróżnicowany estetycznie. Wśród artystów, którzy przygotowali dzieła do prezentacji przy użyciu tego dyspozytywu, obok Jeffreya Shawa i Dennisa Del Favero, odnajdujemy między innymi także Jeana Michela Bruyère'a, Sarah Kender-



Eavesdrop, real. David Pledger, Jeffrey Shaw (2004)
(zdjęcia dzięki uprzejmości Jeffrey Shawa)

dine i Ulfa Langheinricha, a także Davida Pledgera i The Wooster Group. Ci ostatni przygotowali przy użyciu AVIE spektakle teatralne, doprowadzając w ten sposób do wyłonienia się nowej formy dialogu między kinem a teatrem¹³.

***Eavesdrop* oraz *There Is Still Time... Brother* – dialog teatru z kinem w środowisku cyfrowym**

Przedstawienie *Eavesdrop* powstało w 2004 r. jako efekt współpracy Davida Pledgera i Jeffreya Shawa. Zrealizowany w 2007 r. spektakl *There Is Still Time... Brother* narodził się z kolei w rezultacie współpracy zespołu The Wooster Group z Jeffreyem Shawem i Volkerem Kuchelmeisterem. W obu wypadkach korespondencja artystyczna dwóch dziedzin sztuki wyłoniła się więc w wyniku współpracy twórców teatralnych z artystami nowych mediów, którzy są zarazem współtwórcami AVIE. Udział tych ostatnich w rozważanych projektach oczywiście był w pierwszej kolejności udziałem projektantów wykorzystywanej w obu projektach platformy – dyspozytywu, a ich rola w takim ujęciu polegała przede wszystkim na pomocy w technicznym dostosowaniu AVIE do potrzeb wizji teatralnych. Zarazem jednak, choć w różnym stopniu, w każdym z tych projektów nieuchronnie uczestniczyli oni w kształtowaniu ich koncepcji, a także estetyki realizacji.

Na szczególną uwagę zasługuje kooperacja autorska w *Eavesdrop*. Idea współpracy w wypadku tego dzieła pochodziła od Jeffreya Shawa, który pragnął wykorzystać przygotowywaną wtedy właśnie technologię AVIE do budowy złożonego, nieliniarnego środowiska narracyjnego. Zamierzał on w tym celu wpisać w dyspozytyw AVIE splot różnych historii i wykorzystać obrotową, centralnie usytuowaną platformę przygotowaną specjalnie w tym celu jako interfejs umożliwiający publiczności nawigację w dyskursywnym, wirtualnym środowisku dzieła. W tym celu nawiązał współpracę z Davidem Pledgerem, który ostatecznie nadał projektowanemu dziełu strukturę dramaturgiczną, napisał dialogi oraz wpisał w nie bliską sobie problematykę. W efekcie jego pracy nad *Eavesdrop* intryga i dramaturgia zostały zorganizowane wokół bliskich mu tematów voyeuryzmu i nadzoru/kontroli, krytycznie powiązanych z zagadnieniami wolności osobistej, jak również represji i terroryzmu. Spektakl został zrealizowany przez prowadzoną przez Pledgera grupę Not Yet It's Difficult (NYID). Można więc powiedzieć, że wizja, która wyłoniła się w kontekście koncepcji charakterystycznych dla rozszerzonego kina, została ostatecznie zrealizowana w kontekście teatralnym, nie gubiąc zarazem swych źródłowych związków z filmem.

Wirtualne środowisko spektaklu uzyskało postać restauracji czy też raczej klubu, gdzie przy oddalonych od siebie stolikach zasiadają goście, którzy prowadzą konwersacje pozornie zupełnie niepowiązane, tworzące indywidualnie kształtowane, odrębne historie. Jedynym łącznikiem między nimi na planie wydarzeń jest kelner przemierzający się wśród stolików. Jak się jednak okaże, połączenia między historiami mogą też stwarzać, i to zarówno w trybie interaktywnym, jak i interpretacyjnym, sami odbiorcy, których zadaniem jest odkrycie związków łączących wszystkie pojawiające się wątki.

Dziesięć postaci (oraz lalka brzuchomówcy), w różnych konfiguracjach, formuje dziewięć równoległych sytuacji, tylko niekiedy i na krótko narracyjnie ze sobą wiązanych. Każda sytuacja trwa dziewięć minut i składa się z trzech wyraźnie zzn-



There Is Still Time... Brother, real. The Wooster Group, Jeffrey Shaw, Volker Kuchelmeister (2007) (zdjęcia dzięki uprzejmości Jeffrey Shawa)

czonych scen (w zaznaczaniu ram scen istotną rolę pełni również muzyka). Ponieważ jednak jest także wpisana w pętlę nieskończonych powtórzeń, więc jej rzeczywisty czas doświadczania przez odbiorców jest warunkowany ich interaktywnymi zachowaniami (jak również czasowymi ramami całego spektaklu określonymi *a priori* przez twórców). Odbiorcy, dzięki obrotowej, centralnie usytuowanej zmotoryzowanej platformie, mają możliwość swobodnego panoramowania po całym tym wirtualnym otoczeniu, jak również przybliżania się bądź oddalania (transfokacja) w stosunku do poszczególnych scen¹⁴. W ten sposób techniczno-stylistyczne środki kinematograficzne są wykorzystywane do eksploracji teatralnie zorganizowanego wirtualnego środowiska, a cały ten układ buduje strukturalny fundament rozwijającego się w *Eavesdrop* dialogu między teatrem a kinem.

Protagonści spektaklu, zgodnie z teatralną partyturą Pledgera, w nieskończoność przeżywają ostatnie chwile ze swojego życia, a samo dzieło podejmuje problematykę inercji moralnej, eksplorując zagadnienia mające zarazem charakter psychologiczny i fizyczny, duchowy i historyczny, etyczny i polityczny¹⁵. Ta ich binarna rozpiętość doskonale wkomponowuje się w ramy środowiska pracy, które ma status jednocześnie realny (czy aktualny) i wirtualny. Spektakl rozgrywa się ostatecznie na trzech planach: wewnętrznych światów bohaterów, ich publicznych narracji oraz interakcji z widzami¹⁶.

Każdy odbiorca, przez udostępnione mu możliwości manipulowania obrazami, spełnia z jednej strony funkcje reżysera i montażysty, natomiast z drugiej strony wykonuje zadanie detektywa, który podsłuchując rozmowy (stąd bezpośrednio tytuł dzieła), analizując sceny i poszukując relacji między nimi, ma odnaleźć potencjalny sens całości, odkryć powody współobecności postaci w tej samej przestrzeni, która skądinąd ma – jak się okazuje – status miejsca przejściowego, swoistego czyśćca. W ten właśnie podwójny (strukturujący materię spektaklu i interpretujący jego znaczenia) sposób odbiorcy mogą kształtować formę wydarzenia, w którym uczestniczą.



There Is Still Time... Brother, real. The Wooster Group, Jeffrey Shaw, Volker Kuchelmeister (2007) (zdjęcia dzięki uprzejmości Jeffrey Shawa)

Immersyjny charakter spektaklu, wyrastający poniekąd z zastosowanego dyspozytywu i cyfrowej technologii, jest zarazem właściwością estetyczną całej twórczości Davida Pledgera, co bardzo silnie podkreślał on w rozmowie z Rosemary Klich¹⁷. Twierdził, że AVIE pomogło mu jedynie nadać własnym poszukiwaniom nową formę. Źle się czuł bowiem w ramach tradycyjnej architektury teatralnej, podzielonej na scenę i widownię. Podejmował więc eksperymenty w swoich spektaklach, sprawdzając różne rozwiązania, które mogłyby pomóc w przewycięzeniu tego podziału. W nowych mediach Pledger dostrzega siłę mogącą zreformować teatr, który jego zdaniem pozostał formą konserwatywną, anachroniczną, gdyż w przeciwieństwie do innych dziedzin sztuki nie odnalazł dotąd własnej drogi do teraźniejszości¹⁸. Znaczenie nowych mediów nie kryje się więc jego zdaniem w nich samych, lecz w tym, co mogą one wnieść do świata artystycznego, w ich *zdolności całkowitego, dogłębnego zniesienia granic między różnymi formami sztuki, ich związania i trwałego połączenia*¹⁹.

Z bliższego przyjrzenia się *Eavesdrop* oraz postawie prezentowanej przez obu jego twórców wyłaniają się dwa wnioski. Pierwszy mówi, że w zależności od tego, który z autorów ogląda dzieło, jawi się ono bądź jako przede wszystkim immersyjna, interaktywna forma narracyjna (kino) – to pogląd Jeffrey Shawa, bądź jako immersyjny, interaktywny, medialny performans (teatr) – to z kolei stanowisko Davida Pledgera. Drugi wniosek natomiast informuje, że obaj autorzy godzą się jednak bez oporu także z twierdzeniem, że stworzone przez nich dzieło jest formą graniczną, wyłamującą się z ram jakiegokolwiek pojedynczej dziedziny sztuki, formą multimedialną i hybrydyczną. Do perspektywy tej powrócę w zakończeniu.

Nie inaczej jest też w wypadku *There Is Still Time... Brother*. Volker Kuchelmeister określa pracę jako *interaktywną immersyjną instalację wideo (...) wykorzystującą rejestrację przedstawienia [The Wooster Group] przygotowaną do prezentacji przy zastosowaniu 360° środowiska projekcyjnego*²⁰, a wśród słów klu-

czowych wskazanych przez niego w odniesieniu do tekstu, z którego zaczerpnąłem tę wypowiedź, odnajdujemy te jedynie, które nawiązują do przyjętej przez niego perspektywy oglądu, a więc interaktywne kino, kino rozszerzone, panoramę, immersję i przestrzeń narracyjną. Z kolei z punktu widzenia The Wooster Group i jego liderki Elizabeth LeCompte *There Is Still Time... Brother* jest przedstawieniem stworzonym całkowicie przy zastosowaniu technologii medialnych²¹, podejmującym ważną dla tego zespołu problematykę wojny, przemocy (także miękkiej, komunikacyjnej)²² oraz seksualności i reprezentacji kobiet²³.

Spektakl ten i jego doświadczenie mają strukturę podobną do tej, którą napotkaliśmy przy *Eavesdrop*, co nie może zaskakiwać, zważywszy na fakt, że w obu zastosowano ten sam dyspozytyw. Różnice wynikają z faktu, że w każdym z nich został użyty inny interfejs, przygotowany specjalnie na potrzeby danego dzieła, co prowadzi w rezultacie do nieco innych efektów. W *There Is Still Time... Brother* wewnątrz cylindrycznej konstrukcji ekranowej zostało ułożonych kilkadziesiąt obrotowych foteli. Jeden z nich, a właściwie siedząca na nim osoba, decyduje o tym, co oglądają wszyscy. Bowiem jedynie film, ku któremu zwracała się ta uprzywilejowana osoba, jest wyświetlany wyraźnie i z towarzyszeniem wyraźnego dźwięku. Wszystko inne jest w tym czasie zamazane (nieostre) i słyszane jedynie w tle. Każda próba oglądania jest więc skazana na niepowodzenie. Natomiast pragnienie zagłębienia się w bogatą i złożoną materię dzieła wymaga z kolei jego wielokrotnego doświadczenia²⁴.

W spektaklu występuje pięcioro aktorów: czterech mężczyzn i jedna kobieta. Pojawia się też w tle sama LeCompte. Każdemu z aktorów jest przyporządkowany materiał filmowy o długości 20 minut. Całość liczy więc 100 minut, składając się łącznie z kilkunastu filmów. Wśród nich znajdujemy między innymi komentarz na temat samego dzieła, na temat kina, teatru oraz doświadczenia odbiorczego (wstęp o charakterze metaartystycznym), dokument z czasów II wojny światowej, materiał pornograficzny, materiał z portalu WikiLeaks. W pojedynczym spektaklu nigdy jednak nie pojawia się całość materiału, co jest jednym z aspektów indywidualizujących każde przedstawienie.

Podstawowym czynnikiem prowadzącym do odmienności każdego spektaklu jest różnorodność decyzji podejmowanych przez uprzywilejowane osoby – interaktorów zawiadujących poszczególnymi spektaklami, różnorodność związana oczywiście z zakładaną niepowtarzalnością ich osobowości. Niepowtarzalność ta może być rzecz jasna w pewnych granicach kwestionowana z perspektywy krytycznej analizy kulturowej, co prowadzi w konsekwencji do takich interpretacji spektaklu, które wykorzystują wydobytą powtarzalność niektórych zachowań interaktorów, jak to się dzieje na przykład w feministycznej analizie podjętej przez Lauren Knutti²⁵. Podobnie sam wspomniany już wcześniej metaartystyczny film-wstęp ustami aktora The Wooster Group Scotta Sheparda wskazuje iluzoryczność wyboru (*we all know there's nothing outside the frame*). Nawet jednak przyjmując taką perspektywę, nie da się zakwestionować odmienności materiału i porządków, w ramach których jest on prezentowany w poszczególnych przedstawieniach, a więc – w konsekwencji – różnorodności spektakli (nawet gdyby różnorodność ta była w pewnych granicach przewidywalna). A to natomiast, podobnie jak w wypadku rozważań nad *Eavesdrop*, prowadzi wprost do konkluzji, że interaktywne performansy nieuchronnie podejmowane każdorazowo przez publiczność

spektaklu miesza się z prezentowanymi wirtualnymi światami, prowadząc do ukonstytuowania się hybrydycznej, hipermedialnej jego formy.

Nowe perspektywy

Zastosowanie w *Eavesdrop* i w *There Is Still Time... Brother* platformy Advanced Visualisation and Interaction Environment, w której interfejs albo przybiera postać obrotowej, zmotoryzowanej platformy obsługiwanej przez jedną tylko osobę z grona widzów, lecz przy aktywnej²⁶ obecności pozostałych, albo też postać aranżacji zbudowanej z wielu obrotowych foteli, z których tylko jeden pozwala zasiadającej w nim osobie narzucać wszystkim perspektywę oglądu dzieła, przynosi ważne konsekwencje nie tylko dla estetyki obu rozpatrywanych tu dzieł sztuki, lecz także dla obu wprowadzanych tu w dialogowe relacje dyscyplin artystycznych: teatru i kina, rozwijających się współcześnie w świecie zdominowanym przez nowe technologie elektroniczne i cyfrowe (oraz w bliskich relacjach z innymi rodzajami artystycznymi).

Dla teatru kwestią kłopotliwą już od chwili wynalezienia telewizji i powołania do życia fenomenu teatru telewizyjnego było zapośredniczenie scenicznego performansu i żywego aktora przez obrazy elektroniczne. Nie pomógł w uporaniu się z tym dylematem fakt, że podstawową właściwością telewizji jako medium komunikacyjnego jest telematyczność – swego rodzaju transmitowanie do odbiorców miejsc i wydarzeń, a nie audiowizualnych komunikatów o nich (same obrazy telewizyjne natomiast, co warto dodać, są w istocie nie obrazami, a elektronicznymi performansami wizualnymi²⁷).

Ta właściwość telewizji, czyli transmitowanie miejsc i wydarzeń, wyznacza, nawiasem mówiąc, bardzo istotną różnicę między kinem a telewizją, która polega na tym, że ekranowe wydarzenia kinowe rozwijają się w czasie przeszłym, a wydarzenia telewizyjne w czasie teraźniejszym, czasie rzeczywistym doświadczenia odbiorczego. I chociaż w doświadczeniu filmowym ontologiczna czasowość obrazów często nie jest przez widzów przeżywana, a transformacje formuły telewizji związane z wynalezieniem technologii zapisu wideo zamazały w międzyczasie różwaną tu dystynkcję medialną²⁸, to warto mimo wszystko o niej pamiętać, jeśli chce się móc odróżniać telewizję od domowego kinoteatru.

Ta sama właściwość, która oddala telewizję od kina, przybliżyła ją do teatru. Oba spektakle, teatralny i telewizyjny, rozgrywają się bowiem w czasie teraźniejszym. Jednak wspomniane zapośredniczenie obrazowe charakterystyczne dla teatru telewizji utrzymuje oba media niezmiernie daleko od siebie, nadając wyrażeniu „teatr telewizji” charakter oksymoronu.

Spektakle budowane przy użyciu AVIE pozornie nic w tej kwestii nie zmieniają. Nawet pogłębiają, jak się wydaje, rozważany dylemat. Można by bowiem sądzić, że nie tylko ciągle w ich wypadku mamy do czynienia z zapośredniczeniem. Mamy też do czynienia z faktem, że oglądane przez publiczność ruchome obrazy są wcześniejszym zapisem, a zarejestrowane sceny rozgrywają się w czasie przeszłym (co wprowadza teatr w dialog strukturalny i estetyczny z kinem także na tym planie). Jednak w istocie dokonują się tu bardzo ważne zmiany.

Po pierwsze, interaktywne relacje widzów z wirtualnym światem przesuwiają na pierwszy plan struktury doświadczenia odbiorczego czas teraźniejszy tych in-

terakcji, odsuwając tym samym na odległy plan czas zapisu obrazowanych wydarzeń oraz czasowe odniesienia widzów wobec tych wydarzeń. Interakcja przenosi oglądane sceny i wydarzenia w czas teraźniejszy i to on właśnie dominuje w doświadczeniu spektaklu.

Sprzyja temu także druga zasługująca tu na podkreślenie zmiana. Oprócz interakcji z wydarzeniami rozwijającymi się w wirtualnym świecie w spektaklu rozwijają się również interakcje między samymi widzami. Często interakcje te odgrywają bardzo ważną rolę w spektaklu, żywo angażując jego odbiorców w proces strukturywania wspólnego doświadczenia i rozwiązywania tajemnic kryjących się w wirtualnym świecie. Wspólnie natomiast z podstawowymi dla spektaklu interakcjami widzów z wydarzeniami rozgrywającymi się w świecie wirtualnym budują złożoną, hybrydyczną strukturę spektaklu i jego doświadczenia. Sprawiają również, że każdy taki spektakl podlega daleko idącej indywidualizacji. Nie jest bynajmniej kolejną projekcją przygotowanego wcześniej i zarejestrowanego materiału audiowizualnego, lecz żywym wydarzeniem strukturywanym w swym przebiegu przez zachowania publiczności. Rosemary Klich i David Pledger w rozmowie na temat estetycznej formuły *Eavesdrop* podkreślają, że interakcje odbiorcze same stają się performansem, odgrywając w rezultacie bardzo istotną rolę w spektaklu²⁹. W ten sposób zarazem mogą rozpocząć proces osvajania w świecie teatru fenomenu za pośrednictwem, pomagając przeobrazić je w nową postać obecności.

Podobnie istotne konsekwencje *Eavesdrop* i *There Is Still Time... Brother* przynoszą również dla rozważań nad kinem. W tym wypadku dotyczą one przede wszystkim problematyki kina interaktywnego. Dyskusje na temat interaktywności w filmie, kiedy toczą się w przestrzeni tradycyjnego kina, w układzie, który w innym miejscu określiam jako instytucjonalny, tożsamy z perspektywą przemysłu kinematograficznego³⁰, prowadzą zwykle nieuchronnie do twierdzenia o niemożliwości istnienia kina interaktywnego. Stanowisko takie wyłania się przede wszystkim z przekonania, że interaktywność rozwija się wyłącznie między dziełem a jego pojedynczym odbiorcą. Spektakl filmowy natomiast, postrzegany w ramach rozważanego układu jako zasadniczy typ doświadczenia filmowego, ma swoje miejsce w kinoteatrze i jest kierowany do wielu widzów w tym samym czasie. Interaktywność z tej perspektywy jest uznawana przez badaczy filmu za właściwość niefilmową, charakterystyczną dla gier komputerowych, natomiast sama kategoria „film interaktywny”, podobnie jak rozważana wcześniej kategoria teatru telewizyjnego, jest uznawana za oksymoron³¹.

Problem ten próbuje się rozstrzygać na różne sposoby. Z jednej strony, można zająć radykalne w kontekście kina stanowisko i utrzymywać, że doświadczenie filmowe nie musi wcale przyjmować formy kinoteatralnej, że indywidualne, pojedyncze doświadczenie jest równorzędne ze zbiorowym. Natomiast z drugiej strony zamiast dekonstrukcją doświadczenia filmowego można się zająć analizą pojęcia interaktywności w ogóle, jak i w odniesieniu do filmu, i zauważyć, że są tu możliwe także formy zbiorowe. Obie rozważane tu prace: *Eavesdrop* i *There Is Still Time... Brother* przynoszą właśnie kolejne³² przykłady interakcji filmowej, w której bierze udział wielu odbiorców³³.

W wypadku tych dzieł, jak i wielu im podobnych, interakcje rozwijające się na obu wskazanych wcześniej planach, czyli między użytkownikiem/użytkowniczką interfejsu a dziełem oraz między nim czy nią a resztą odbiorców, przekształcają

charakterystyczną dla tradycyjnego doświadczenia filmowego percepcję obrazów reprezentujących wirtualny świat w doświadczenie aktywnej obecności w rozgrywającym się wokół spektaklu. Jednak proces tej transformacji nie kończy się i nie zamyka w przestrzeni kina, tak jak proces rozmywania granic między tradycyjnie pojmowaną obecnością a interaktywną, cyfrową (re)prezentacją nie zamyka się w przestrzeni teatru. Oba te procesy przekraczają granice dyscyplin artystycznych, znoszą ważność rozróżnień medialnych, prowadząc do narodzin nowych, hybrydycznych zjawisk artystycznych.

Przynoszą też potrzebę zrewidowania dotychczasowych systematyk czy typologii rodzajów artystycznych. Oba rozpatrywane tu przykłady – *Eavesdrop* oraz *There Is Still Time... Brother* – ujawniają tę konieczność bardzo wyraźnie i jednoznacznie. W dziełach tych bowiem teatr i kino porzucają swoją odrębność, rezygnują z dotychczasowej autonomii i za sprawą nowych mediów, rozwijając przy tym podobnie twórcze relacje ze sztuką instalacji i *environment art*, stapiają się we wspólnie kształtowanym, hipermedialnym, hybrydycznym wydarzeniu artystycznym. To stopienie nie prowadzi do ich całkowitego zaniku, są nadal w tej hybrydycznej przestrzeni dostrzegalne i rozpoznawalne³⁴. Ich dialog toczy się już jednak nie między oddzielnymi funkcjonującymi obszarami, lecz w obrębie wspólnie zajmowanego terytorium. Ten model wzajemnych relacji teatru i kina, jak również wielu innych dyscyplin artystycznych, wydaje się najbardziej prawdopodobnym scenariuszem ich przyszłej koegzystencji.

RYSZARD W. KLUSZCZYŃSKI

¹ Zob. S. Radlow, *Ugroza kinematografa*, w: tenże, *Dziesiąt 'liet w teatrze*, Leningrad 1929, s. 218-220.

² Zob. R. Canudo, *L'Usine aux images*, Genève 1927.

³ F. T. Marinetti, *Music-Hall*, „Daily-Mail”, 21. 11.1913.

⁴ Zob. np.: H. Béhar, *Dada i surrealizm w teatrze*, tłum. P. Szymanowski, Warszawa 1975; D. Zolotnicki, *Jutrnie teatralnego Października*, tłum. E. Rojewska-Olejarczuk, Warszawa 1980; R. W. Kluszczyński, *Film – sztuka Wielkiej Awangardy*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa – Łódź 1990, s. 150-155.

⁵ G. Lista, *Charakterystyka futuryzmu francuskiego na przykładzie twórczości Pierre'a Alberta Birota*, tłum. B. Askanas, w: *Co robić po kubizmie? Studia o sztuce europejskiej pierwszej połowy XX wieku*, red. J. Malinowski, Kraków 1984, s. 77; zob. też *Théâtre futuriste italien*, red. G. Lista, L'Age d'Homme, Lausanne, 1976.

⁶ E. Piscator, *Teatr polityczny*, tłum. R. Szydłowski, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1983.

⁷ Zob. *Die Bühne im Bauhaus*, Albert Langen Verlag, München 1924, s. 58-62.

⁸ *Vortex Concerts* były zasadniczo formą wiążącą muzykę i ruchome obrazy. Jednak fakt, że ich wzajemne relacje rozwijały się w kontekście swoistej przestrzeni scenicznej, pozwala zobaczyć w nich jedną z zapowiedzi interakcji teatralno-filmowych. Tym bardziej że późniejsze działania artystyczne, nawiązujące formułą estetyczną do *Vortex Concerts*, włączały w obręb inscenizowanego wydarzenia także inne dyscypliny artystyczne, w tym performans i taniec.

⁹ Zob. R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAiP, Warszawa 2010.

¹⁰ Problematyką tego rodzaju prac zajmuje się badawczo najszerzej Gabriella Giannachi. Zob. np. G. Giannachi, *Virtual Theatres*, Routledge, New York 2004; S. Benford, G. Giannachi, *Performing Mixed Reality*, MIT Press, Cambridge, London 2011; G. Giannachi, N. Kaye, *Performing Presence: Between the Live and the Simulated (Theatre, Theory-Practice-Performance)*, Manchester University Press,

- Manchester 2011. Zob. też R. Klich, E. Scheer, *Multimedia Performance*, Palgrave MacMillan, New York 2012.
- ¹¹ Zob. więcej na ten temat w R. W. Kluszczyński, *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, w: *Paradygmaty współczesnego kina*, red. R. W. Kluszczyński, T. Klys, N. Korczarowska-Różycka, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2014.
- ¹² Zob. <http://icinema.edu.au/technologies/avie/> (dostęp: 15.09.2014).
- ¹³ AVIE jest systemem immersyjnym, zanurzającym odbiorców w środowisku wyznaczanym przez panoramiczny ekran o rozpiętości 360°, który otaczając ich, wyznacza tym samym odśrodkową perspektywę oglądu. W iCinema jednak została także wypracowana nieco inna koncepcja dyspozytywu: heksagonalna konstrukcja ekranowa, która sytuuje publiczność na zewnątrz i oferuje interaktywny ogląd wirtualnych postaci zajmujących w tym doświadczeniu wewnętrzną przestrzeń instalacji (projekcje przekształcają przestrzeń realną w mieszaną – *Mixed Reality*). Za przykłady dzieł wykorzystujących taką konstrukcję dyspozytywu mogą posłużyć *Double District* (2008) Saburo Teshigawary (przy współpracy Volkera Kuchelmeistera) czy też *Unmakeable Love* (2008) Jeffreya Shawa i Sarah Kenderdine, na podstawie *Wyludniacza (Le dépeupleur)* Samuela Becketta. Oba te dzieła również są przykładami dialogu teatru i kina w środowisku nowych mediów.
- ¹⁴ Technologia interfejsu stwarza w tym wypadku możliwość interakcji w danym czasie tylko jednemu widzowi, co wymusza współpracę w obrębie publiczności.
- ¹⁵ <http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/eavesdrop/project-overview/> (dostęp 25.09.2014)
- ¹⁶ Tamże.
- ¹⁷ *Eavesdrop and New Media. David Pledger talks to Rosemary Klich*, „Performance Paradigm” 1.03.2005. Zob. też R. Murphet, *David Pledger: the danger zone*, „Real Time” sierpień-wrzesień 2001.
- ¹⁸ Tamże, s. 104.
- ¹⁹ Tamże.
- ²⁰ V. Kuchelmeister, *Alberti's Window v2.0: A Vision Machine for Expanded Spaces of Representation, Proceedings of the 19th International Symposium of Electronic Art, ISEA 2013 Sydney*; cyt. za <http://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/9666> (dostęp: 20.09.2014).
- ²¹ Zwraca uwagę fakt, że po serii przedstawień, w których istotną rolę odgrywały obrazy wideo wkomponowane w przestrzeń sceniczną, *There Is Still Time... Brother* jest pierwszą pracą całkowicie wykonaną za pomocą technologii medialnych, z wyłączeniem żywych aktorów.
- ²² C. Wells, *TBA Review: There Is Still Time... Brother*, „The Oregonian”, 13.09.2010; http://www.oregonlive.com/performance/index.ssf/2010/09/tba_review_the_wooster_groups.html (dostęp: 21.09.2014).
- ²³ L. Knutti, *The Wooster Group: Making Strides in Deconstructing Sexist Ideologies*, za http://s3images.coroflot.com/user_files/individual_files/386881_mPoDrAdT_DK85Er7kWNfxaR_a.pdf (dostęp: 20.09.2014).
- ²⁴ E. Hunter Spreen, *Ghost Light* (wpis z 5 grudnia 2010), <http://ghost-light.blogspot.com/> (dostęp 25.09.2014).
- ²⁵ Tamże.
- ²⁶ Publiczność bardzo często żywo reagowała na decyzje podejmowane przez interaktora, zanim jeszcze on czy ona byli zastąpieni przez kolejnych widzów w funkcji operatora interfejsu, domagając się, aby zmienił(a) perspektywę widzenia sceny czy też samą scenę na inną.
- ²⁷ Zob. R. W. Kluszczyński, *Obrazy nomadyczne i postobrazy. Transformacja, transgresja i hybrydyczność w sztuce nowych mediów*, w: *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R. W. Kluszczyński, D. Rode, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2014.
- ²⁸ Wyprowadzając przy tym teatr z istotnych związków z telewizją i wprowadzając w zamian w relację z kinem. Mam tu w zasadzie na myśli wyłączenie związków, gdyż kino za sprawą instrumentów kształtowania obrazu i dyskursu obrazowego było także już obecne w układzie relacji teatru i telewizji.
- ²⁹ *Eavesdrop and New Media*, dz. cyt., s. 106.
- ³⁰ R. W. Kluszczyński, *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, dz. cyt.
- ³¹ Zob. np. www.rogerebert.com/rogers-journal/dim-future-for-interactive-film (dostęp: 10.09.2014).
- ³² O innych pisałem w przywoływanej już wcześniej rozprawie *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, dz. cyt.
- ³³ Choć wskazywałem wcześniej, że w danym czasie bezpośrednim użytkownikiem interfejsu może być tylko jedna osoba, to zarazem zwracałem uwagę na interakcje występujące między nią a pozostałymi widzami, stając się ważnym składnikiem całościowo pojmowanych interakcji z dziełem.
- ³⁴ Chciaż może już tylko dlatego, że ciągle jeszcze pamiętamy ich niegdysiejsze formy.