

Sinitta Kazek

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ORCID: 0000-0003-0074-4133

Oculus VR, czyli prototypowanie obrazów przyszłości we współczesnym teatrze

W teatrze XXI wieku pod wpływem intensywnych przemian i transformacji społeczno-kulturowych zachodzą liczne zmiany w kontekście rozwoju mediów i nowych technologii wykorzystywanych w przestrzeni scenicznej. Teatr niejako stara się odpowiadać na szereg przekształceń w kulturze, która generuje coraz liczniejsze sposoby komunikowania społecznego. Nie ma wątpliwości co do ewolucyjnego charakteru sztuki scenicznej, która od wieków swego funkcjonowania w przestrzeni społecznej podążała za zmiennością czasów. Zatem tradycyjne myślenie o teatrze jako miejscu, gdzie występuje podział sali na scenę i widownię, a zadaniem aktora jest odegranie narzuconej przez reżysera roli, zanika. Granice przestrzeni scenicznej obecnie znacząco się poszerzają. Nowa technologia nierzadko staje się narzędziem kształtowania nowego języka dialogu z odbiorcą (Pavis 2011).

Dominującą tendencją we współczesnym teatrze jest niewątpliwie nowa audiowizualność. Wszystko to, co składa się na warstwę estetyczną spektaklu, oddziałuje na multisensoryczne przeżywanie wydarzenia, jakim jest współczesna inscenizacja. Według Adama Regiewicza doświadczanie nowych mediów i technologii w obecnej kulturze transformacji należałoby analizować począwszy od zmian, jakie nastąpiły już w wieku XX. Wpływ fotografii, kina, radia i telewizji niezaprzeczalnie nauczył odbiorców nowego uczestnictwa w kulturze „znaczeniowego sąsiedztwa znaków wizualnych i audialnych” (Regiewicz 2012: 243). Ekspansja mediów i narzędzi technologicznych na różne obszary ludzkiego życia przyczyniła się zatem do przekonania o ich użyteczności w sferze sztuki. Korespondowanie znaczeń wizualnych i dźwiękowych, wzajemne przenikanie tych warstw w teatrze, spotęgowało odbiór spektakli w charakterze widowiskowym. Nowa audiowizualność zaprogramowała również nową widowiskowość, ale czy ta z kolei zawsze tożsama jest z efektywnością?

Według Marvina Carlsona na drodze teatralnych eksperymentów szczególne znaczenie miało zestawianie ze sobą tradycyjnych środków wyrazu z innowacyjnymi

technikami, np. z zakresu sztuki filmowej (Carlson 2007: 173). Z końcem lat 70. XX wieku Bonnie Marranca nazwała wówczas dominujące techniki teatralne nurtem teatru obrazów. Przekształcenie tradycyjnej akcji dramatycznej w proces twórczy, dzięki któremu artysta mógł manipulować czasem, przestrzenią gry, a także percepcją odbiorcy, było znaczące dla dalszych przemian sztuki scenicznej (Carlson 2007: 173).

Nowa audiowizualność, medialność czy innowacyjność współczesnego spektaklu nie oznacza jedynie zastosowania rozwiązań technicznych towarzyszących procesowi realizacji przedstawienia czy też jego powstawania od podstaw. Oznacza dziś świadome korzystanie z takich narzędzi twórczych, które spełniają głównie funkcje narracyjne w spektaklu oraz pomagają intensyfikować zjawisko wydarzeniowości przedstawienia poprzez zapośredniczanie artefaktów ze świata techniki. Na ówczesne pojmowanie nowej audiowizualności składa się przede wszystkim rozwój kinematografii i sztuki wideo, która na fali swej ewolucji zapoczątkowała szereg przekształceń w teatrze. Video Art, happening, rozwój sztuki performansu z użyciem ruchomego obrazu, a następnie wysoce rozwinięta technologia filmowego obrazu 3D, obrazu 360 stopni czy Virtual Reality wykształciły obecnie nowe praktyki teatralne. Według Kamili Jędrasiak mnogość form i dziedzin sztuki nie pozwala na zamknięcie owej różnorodności w kategoriach temporalności i historyczności. Stają się one ponadczasowymi fenomenami, budującymi przekonanie wśród odbiorców o wielostronnym i wielowymiarowym paradygmacie artystycznym (Jędrasiak 2018: 155).

Rozwój Virtual Reality, czyli sztucznie wytworzonego obrazu, poprzez zastosowanie odpowiednich technik informatycznych znacząco zmniejsza poziom iluzji wytwarzany przy użyciu specjalnych gogli naocznych. W użytkownikach wzrasta zatem przekonanie, że wygenerowana sztucznie rzeczywistość przybiera formę nazywanego doświadczenia. Obecnie rozwój technologii VR-owych ma swoje zastosowanie w wielu obszarach życia społecznego. Na bazie tak zapisanego obrazu można tworzyć wszelkiego rodzaju symulatory lotów, podróży itp. Google Earth w 2011 roku, opierając się na odpowiednim języku programowania C++, stworzyło platformę, dzięki której za pomocą gogli Oculus użytkownik może udać się w wirtualną podróż po niemalże całym świecie¹. Społeczna fascynacja trójwymiarowymi modelami kuli ziemskiej wzbudziła zainteresowanie wielu artystów, którzy swoją twórczość usytuowali w obszarze sztuk audiowizualnych oraz cyfrowych.

Wszelkie procesy twórcze, na które składają się eksperymentalne wykorzystywanie innowacyjnych metod budowania świata kreacji oraz eksploracja różnorodnych technik i koncepcji przed powstaniem finalnej wersji dzieła (spektaklu w teatrze), stanowią proces, który proponuję nazwać prototypowaniem obrazów przyszłości w sztuce teatru współczesnego. Pojęcie prototypowania, kojarzone głównie z technologią

¹ Opis produktu firmy Google Earth z oficjalnej witryny sklepu Google: „Oglądaj cały świat z lotu ptaka dzięki zdjęciom satelitarnym, widokom terenu 3D całej kuli ziemskiej i budynkom 3D w setkach miast na całym świecie. Zobacz z bliska swój dom lub inne miejsce, a następnie rozejrzyj się na wszystkie strony, korzystając z perspektywy sferycznej w Street View. Zobacz świat z nowej perspektywy dzięki funkcji Odkrywca i weź udział w wycieczkach stworzonych m.in. przez BBC Earth, NASA i National Geographic”; <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.earth&hl=pl&gl=US&pli=1> [dostęp: 10.06.2023].

inżynieryjną, posiada znacznie szersze zastosowanie. Niezależnie od dyscyplin danej dziedziny naukowej z reguły oznacza proces przygotowawczy, który ma na celu wskazanie finalnych możliwości danego projektu. W tetrze XXI wieku proces prototypowania objawia się przede wszystkim w eksperymentalnym wykorzystywaniu mediów i nowych technologii w realizacji spektaklu rozumianego w kategoriach wydarzeniowości, zażywości, z włączeniem jego performatywnych aspektów.

O modelowaniu różnorodnych skojarzeń w sztuce współczesnej z wykorzystaniem odpowiednich narzędzi prototypowania (np. użycie odpowiednich technik ruchomego obrazu wideo) pisze obszernie Piotr Zawojski (2017).

***Sen nocy letniej* Garbaczewskiego jako przykład wirtualizacji świata scenicznego**

Przykładem stale rosnącego zainteresowania nową technologią przez twórców w teatrze XXI wieku jest coraz większa liczba spektakli realizowana przy użyciu różnorodnych narzędzi z zakresu VR oraz rzeczywistości rozszerzonej AR, a także popularnej technologii mikrokomputerów, takich jak Arduino czy mikro modułów komputerowych Raspberry pi². W 2022 roku na deskach Narodowego Starego Teatru w Krakowie Krzysztof Garbaczewski zrealizował spektakl *Sen nocy letniej*. Dzieło Szekspira stało się wówczas machinimiczną, czyli opartą na wykorzystaniu obrazu generowanego przez technologię komputerową, podróżą w głąb wirtualnej rzeczywistości. Estetyka przedstawienia nawiązuje do filmu *Avatar* wyreżyserowanego w 2009 roku przez Jamesa Camerona, którego produkcja wykorzystwała wysoce rozwinięte techniki filmowe, programistyczne oraz graficzne.

W spektaklu Garbaczewskiego widz przenosi się do świata surrealistycznych obrazów, generowanych przez narzędzia elektroniczne przeznaczone do tzw. koordynacji wideo w przestrzeni scenograficznej, którą stworzyła Aleksandra Wasilkowska we współpracy z Robertem Mleczką. Imitacja natury, biosfery lasu, skonstruowana wokół psychodelicznej i halucynogennej symboliki, wskazuje na przeżycia widza przede wszystkim na poziomie afektywnym. Garbaczewski zastosował w spektaklu metodę odwrócenia roli aktora i sprowadzenia go do – nie wykonawcy czy odtwórcy roli, ale zaprogramowanej postaci w przeciwległym wirtualnym świecie. Ten świat, choć wydaje się przeciwległy względem twórców i odbiorców spektaklu, w świecie realnym jest niemal równoległy, a balansowanie na granicy realności i wirtualności w XXI wieku wyraża się w symulacjach doświadczania świata, w którym egzystujemy.

Fascynująca kraina elfów i szekspirowskich postaci znalazła więc swe miejsce w technokulturowym wymiarze teatru, do którego szerszy dostęp posiada przede wszystkim pokolenie transformacji. Aktor w spektaklu Garbaczewskiego porusza się w przestrzeni scenicznej przy pomocy gogli VR Oculus Meta Quest 2, posiadających wyświetlacz o wysokiej rozdzielczości w technice 360 stopni, a także możliwość szybszej

² Warto podkreślić, że technologię Arduino zastosowano w ramach przygotowania obiektu scenograficznego „Wyspy” autorstwa Aleksandry Wasilkowskiej, zrealizowanego na potrzeby spektaklu *Życie seksualne dzikich* w reżyserii Garbaczewskiego, już w 2011 roku.

prędkości odświeżania obrazu, co potęguje efekt trójwymiarowości i wzmacnia doznania. Urządzenie składa się z naocznych gogoli oraz kontrolerów ruchu, które po zintegrowaniu z goglami imitują ludzkie dłonie. Widz podczas spektaklu Garbaczewskiego nie ma możliwości doświadczania obrazów, które wyświetlane są przed oczami aktora. Obserwuje więc proces koordynacji oraz multiplikowania ruchomych obrazów, a także proces interaktywności aktora z narzędziem. Reżyser mówi o spektaklu następująco:

Na ile nasze relacje są zapośredniczone przez media? Czy i na ile stajemy się awatarami? Na ile media, w tym portale randkowe, wpływają na nasze emocje? Istniejemy w świecie postprawdy, postinternetu i w gruncie rzeczy całe życie przesiąknięte jest technologią. Obecna w scenografii grzybnia, metafora lasu ma być rodzajem naturalnego internetu i rodzi pytanie, na ile poprzez technologię może dokonać się rodzaj powrotu do natury (Kołodziej 2022).

Aktor, który porusza się w przestrzeni scenicznej, widząc jedynie obraz narzucony przez gogle VR-owe, pozbawiony jest możliwości obserwacji reakcji widzów, aktora współgrającego, a także otoczenia. Każdorazowe korzystanie z zestawu Oculus wymaga od użytkownika oznaczenia tzw. strefy bezpieczeństwa, by w razie konieczności ominąć fizyczne przeszkody (np. rekwizyty) – wówczas gogle wyświetlają tzw. siatkę bezpieczeństwa w kolorze czerwonym. Przekroczenie zaznaczonego pola bezpieczeństwa może skutkować wypadkiem. Zastosowanie takich narzędzi rodzi pytanie o nowy status aktorstwa. Aktor musi nabyć umiejętność posługiwania się narzędziami technologicznymi, które wymagają nie tylko obsługi kontrolerów, ale też odpowiedniej koordynacji ciała. Można stwierdzić, że ciało aktora powinno być zintegrowane z technologią w taki sposób, by mógł swobodnie poruszać się po scenie.



1. Spektakl *Sen nocy letniej* w reżyserii Krzysztofa Garbaczewskiego. Fot. Magda Hueckel

Źródło: <https://stary.pl/pl/repertuar/sen-nocy-letniej-3/> (dostęp: 12.06.2023)



2. Spektakl *Sen nocy letniej* w reżyserii Krzysztofa Garbaczewskiego. Fot. Magda Hueckel

Źródło: <https://stary.pl/pl/repertuar/sen-nocy-letniej-3/> (dostęp: 12.06.2023)

Olga Katafiasz w recenzji spektaklu zadaje pytanie o status aktora w tak wykreowanej przestrzeni:

Reżyser transponuje istotę Szekspirowskiej komedii do *virtual reality*. Czyli perypetie kochanków rozgrywają się w świecie równoległym, a ukojenie przynosi dopiero powrót do rzeczywistości albo inaczej porzucenie swoich awatarów na rzecz własnych ciał i emocji. Jaki jest status aktorek i aktorów pozostających na scenie, których ciała poruszają się w rytm działań awatarów? Czy to oni są Szekspirowskimi bohaterami, czy dopiero w symbiozie z tymi na ekranie? Choć nie widzimy ich twarzy (co jest dla aktora niebagatelnym wyzwaniem), mają właściwie podwójne zadanie: tworzenia postaci „w realu” i w VR. Poza tym: jak funkcjonują wobec bohaterów na scenie? (Katafiasz 2022)

Warto zaznaczyć, że obecność gogli VR w twórczości Garbaczewskiego pojawiła się już w *Nietocie*, spektaklu, w którym to widzowie w przestrzeni scenicznej doświadczali wirtualnej rzeczywistości wraz z towarzyszącymi im aktorami. W kameralnej sali teatralnej reżyser i kolektyw artystyczny Dream Adoption Society zaprosili odbiorców do przeżywania doświadczenia teatralnego w wymiarze wirtualnej rzeczywistości. W spektaklu użyto najprostszej wówczas wersji gogli VR-owych, które wyświetlają obraz w technice 360 stopni przy pomocy ekranu telefonu komórkowego typu smartfon.

Widz zostaje więc zanurzony w świecie ruchomych obrazów, poniekąd narzucających interpretację całości. W trakcie przeżywania mistycznej wędrówki wybrzmiewa muzyka techno, w tle słychać okrzyki aktorów, dudnienie ich stóp w rytmie tanecznych ruchów. W *Nietocie* zastosowanie techniki VR-owej służy rozmyciu granicy między aktorem a widzem. Granicy i dystansu fizycznego w relacji aktor-widz, które zwykle są obecne w sali teatralnej z tradycyjnym podziałem przestrzeni na scenę i widownię.



3. Spektakl *Nietota* w reżyserii Krzysztofa Garbaczewskiego. Fot. Magda Hueckel

Źródło: https://www.powszechny.com/spektakle/nietota,s1515.html?ref_page=controller,index,action,spektakle-aktualne (dostęp: 12.06.2023)

Media cyfrowe transformują formy przekazu teatralnego. Zmieniają przestrzeń teatralną w panoptikum sprawczości technologicznej, które intensyfikuje przeżycia nie tylko widzów, ale i twórców oraz wszystkich współuczestników spektakli, narzucając przy tym pewne tropy generalnego myślenia o współczesnym teatrze (Załoski 2010)³.

Znajdując się w sytuacji wygenerowanej przez sztuczną rzeczywistość, odbiorca musi kontrolować fizjologię własnego ciała i umysłu. O konsekwencjach użytkowania z technologii Virtual Reality szeroko pisze Jeremy Bailenson, założyciel Virtual Human Interaction Lab⁴. Badacz stwierdza, że w momencie nałożenia okularów VR w trakcie transmitowania wygenerowanych obrazów użytkownik, poprzez ich aktywny i fizyczny odbiór, zostaje postawiony w nowej, silnie nań oddziałującej sytuacji. Proces ten został nazwany „obecnością psychologiczną” (Bailenson 2019). Czy zatem nie potwierdza to afektywnego oddziaływania na aktora, który zostaje postawiony w zupełnie nowej, dotąd nieznannej sytuacji?

³ Zob. Załoski Tomasz, *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego, Łódź 2010.

⁴ Virtual Human Interaction Lab – laboratorium naukowe prowadzące badania na temat aspektów psychologicznych i behawioralnych w kontekście rozwoju rzeczywistości wirtualnej (VR) oraz rzeczywistości rozszerzonej (AR). Dostęp do publikacji badań naukowych zespołu VHIL oraz materiałów wykładowych znajduje się pod adresem: <https://vhil.stanford.edu/> [dostęp: 10.06.2023].

Interaktywność w teatrze XXI wieku

Tak zastosowane narzędzia nasuwają również pytanie o poziom interaktywności we współczesnych spektaklach. Przy użyciu technologii VR poziom ten wzrasta poprzez liczne interakcje, w jakich aktor czy widz uczestniczą w trakcie korzystania z gogli – to za pomocą kontrolerów imitujących dłonie użytkownika możliwe jest poruszanie się w sztucznie wytworzonej przestrzeni. Ciekawym zjawiskiem społeczno-kulturowym są obecnie platformy sieciowe, dzięki którym użytkownicy mogą spotkać się w wirtualnym świecie za pomocą wygenerowanych awatarów. Przykładem takiej platformy jest Meta Horizon Worlds⁵. Najnowsza technologia w zakresie VR oferuje obecnie zestaw gogli Oculus wraz z kontrolerami, dzięki którym użytkownik może stworzyć awatara naśladowującego jego naturalną mimikę twarzy oraz cechy osobowości⁶.

Ryszard W. Kluszczyński stwierdza, że sztuka interaktywna kształtowała się na początku lat 90. dzięki otwartości artystów na działania w zakresie sztuk kinetycznych, instalacji wideo, a także mediów i narzędzi elektronicznych (Kluszczyński s.a.: 34). Badacz podkreśla, że:

wśród procesów, które w największym stopniu wpływają na formy kształtowania się sztuki po 1980 roku, można wymienić rozwój nowych mediów; pogłębiające się zróżnicowanie postaw twórczych (pluralizm artystyczny) powiązane – co szczególnie istotne – z rosnącą świadomością i akceptacją faktu, że różnorodność staje się podstawowym atrybutem rzeczywistości we wszystkich jej przejawach (Kluszczyński s.a.: 4).

Kluszczyński stwierdza również, że dobór atrybutów w działaniach artystycznych oraz sposoby ich wykorzystywania zależne są od postawy artysty/twórcy (Kluszczyński s.a.: 11). Czy zatem można zdefiniować Garbaczewskiego jako twórcę digitalnego? Reżysera i artystę, który na drodze eksperymentów teatralnych w kontekście rozwoju mediów i nowych technologii wytwarza nowe, wirtualne światy, które być może postawią teatr w zupełnie nowym wymiarze? Czy teatr obecnie mógłby być platformą sieciową, gdzie wygenerowane awatary ludzkie zastąpią aktorów? Jakie zagrożenia płyną z fascynacji technologicznymi rozwiązaniami w dziedzinie sztuki teatru?

Żyjemy w czasach zaskakujących przemian i postępu cywilizacyjnego. Codziennością staje się kontakt z wysoko rozwiniętą technologią, a także niedawno wprowadzoną na rynek IT sztuczną inteligencją w postaci np. czatu GPT lub systemu Midjourney, czyli generatywnego programu i usługi sztucznej inteligencji, służącej do generowania

⁵ Platforma ta została stworzona przez firmę Meta Platforms na urządzenia Oculus Rift S oraz Oculus Quest 2. Celem projektu było wygenerowanie przestrzeni społecznej w wirtualnym wymiarze przy użyciu interaktywnych awatarów. Platforma dostępna jest pod adresem: <https://www.meta.com/pl/en/horizon-worlds/> [dostęp: 8.06.2023].

⁶ Oficjalny opis zestawu VR typu Meta Quest Pro na stronie producenta: „Nawet jeśli dzieli Cię od kogoś tysiące kilometrów, poczujesz się, jakbyście siedzieli przy jednym stole Autentyczny wyraz twarzy awatarów naśladowuje naturalną mimikę, dzięki czemu możesz uczestniczyć w spotkaniach zupełnie jak w rzeczywistości i przenieść swoją prawdziwą osobowość do VR”; <https://www.meta.com/pl/quest/quest-pro/> [dostęp: 15.06.2023].

obrazów na podstawie wpisanych poleceń tekstowych. Jeśli Midjourney stanie się inspiracją dla wielu twórców teatru młodego pokolenia, może odmienić paradygmat sztuki, pojęcia scenografii oraz przestrzeni scenicznej. Obrazy generowane przez system sztucznej inteligencji będą w pewien sposób zastępować twórcze myślenie na rzecz konstruowania zasugerowanych bądź narzuconych conceptów w postaci wytworzonych, gotowych wzorów interpretacyjnych. Niepokojący jest fakt, że może być ich nieskończona ilość. Reżyser przy pomocy takich narzędzi uzyska nieograniczone możliwości w formowaniu swoich wizji poprzez zapośredniczanie artefaktów z wirtualnego świata obrazów. Niewątpliwie zmiany i transformacje, jakie obecnie zachodzą w paradygmacie artystycznym, prowadzą do procesów digitalizacji również w teatrze. Ucyfrowienie sztuki scenicznej, rozumiane nie jako cyfrowy zapis spektakli na taśmach wideo czy przenoszenie spektaklu do sieci za pomocą portali streamingowych, lecz szereg nowych praktyk i estetyk teatralnych, za pomocą których twórcy budują wirtualne światy i ogromne multimedialne przestrzenie sceniczne, staje się prototypowaniem obrazów przyszłości teatru.

Wirtualizacja oraz digitalizacja sztuki odnosi się do wykorzystania technologii cyfrowych i wirtualnych obrazów w procesie tworzenia, reprezentacji i doświadczania sztuki. Na procesy te składają się różne formy wirtualnych interakcji, wizualizacji i eksploracji artystycznych dzieł. Spektakle twórców, którzy tworzą sceniczny świat za pomocą narzędzi digitalnych, cechują się wysokim poziomem generatywności w tworzeniu interaktywnych, immersyjnych i eksperymentalnych doświadczeń artystycznych (Zawojski 2018). Tak funkcjonujący proces twórczy można by określić jako sztukę generatywną, a w przyszłości teatr generatywny. Strumieniowanie ucyfrowionych przekazów artystycznych eliminuje ograniczenia przestrzenne i czasowe oraz zachęca do interakcji i eksperymentów w nowym, cyfrowym środowisku teatralnym.

Bibliografia

- Bailenson Jeremy. 2019. Wirtualna rzeczywistość. Doznanie na żądanie. Krzysztof Krzyżanowski (przeł.). Gliwice.
- Carlson Marvin. 2007. Performans. Warszawa.
- Jędrasiak Kamila. 2018. Machinima. Film? Wideo? Sztuka?. W: Wideo w sztukach wizualnych. Ryszard Kluszczyński, Tomasz Załuski (red.). Łódź–Lublin.
- Katafiasz Olga. 2022. Nieprzystawalność [recenzja spektaklu online]. <https://teatralny.pl/recenzje/nieprzystawalnosc,3571.html> [dostęp: 12.06.2023].
- Kluszczyński Ryszard W. [s.a.]. Estetyka sztuki nowych mediów. <https://docplayer.pl/6755862-Ryszard-w-kluszczyński-estetyka-sztuki-nowych-mediów.html> [dostęp: 12.03.2021].
- Kołodziej Beata. 2022. *Sen nocy letniej* z wykorzystaniem VR – w Starym Teatrze [recenzja spektaklu online]. <https://dzieje.pl/kultura-i-sztuka/sen-nocy-letniej-z-wykorzystaniem-vr-w-starym-teatrze> [dostęp: 15.06.2023].
- Pavis Patrice. 2011. Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy. Piotr Olkusz (przeł.). Warszawa.

Regiewicz Adam. 2012. Nowa audiowizualność. W: Widowiskowość i audiowizualność w dobie ponowoczesności. Adam Regiewicz, Joanna Warońska (red.). Seria Audiowizualne aspekty kultury w ponowoczesności. T. I, Częstochowa.

Załużski Tomasz. 2010. Sztuki w przestrzeni transmedialnej. Łódź.

Zawojski Piotr. 2018. Cyberkultura: syntopia sztuki, nauki i technologii. Katowice.

Streszczenie

Niniejszy artykuł jest spojrzeniem na współczesny teatr w kontekście wykorzystywania technik VR-owych w przestrzeni scenicznej. Ma na celu określić nowe tendencje oraz formy wyrazu artystycznego. Zainteresowanie zaawansowaną technologią cyfrową w świecie mediów nikogo już nie dziwi. Twórcy teatralni również sięgają obecnie po nowe narzędzia i sposoby komunikowania z odbiorcą. Interaktywność w sztuce scenicznej formuje różnorodne spojrzenie na teatr z perspektywy widza jako aktywnego uczestnika i świadomego odbiorcy. Virtual Reality w teatrze XXI wieku rodzi pytania o stosunek twórców do współczesnego odbiorcy, a także o relację między aktorem a reżyserem w kreowaniu scenicznej przestrzeni.

Oculus VR – prototyping images of the future in contemporary theater

Abstract

This article is a look at contemporary theater in the context of using VR techniques within the stage space. It aims to identify new tendencies and forms of artistic expression. Interest in advancing digital technology in the world of media is no longer surprising. Theater artists are reaching for new tools and ways of communicating with their audience. Interactivity in the performing arts forms a diverse view of theater, specifically, from the viewer's perspective as an active participant and conscious recipient. Virtual reality in the theater of the 21st century raises questions about the attitude of creators toward the contemporary recipient, as well as about the relationship between the actor and the director in creating the stage space.

Słowa kluczowe: Virtual Reality, Oculus Meta Quest, teatr, nowe technologie, kultura teatralna, digitalizacja teatru

Keywords: Virtual Reality, Oculus Meta Quest, theater, new technologies, theater culture, theater digitization

Sinitta Kazek – absolwentka Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, ukończyła studia doktoranckie w zakresie literaturoznawstwa na Wydziale Filologicznym tamże. Uczestniczka licznych sympozjów i konferencji naukowych. Publikowała m.in. w „Studia Poetica”, „Dzienniku Teatralnym” oraz w niemieckim wydawnictwie akademickim Harrassowitz Verlag. Jej zainteresowania badawcze obejmują przemiany polskich teatrów publicznych XXI wieku w kontekście rozwoju mediów i nowych technologii na scenie, a także socjologiczne aspekty teatru jako instytucji kultury.

