

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Cultura 15(3) 2023

ISSN 2083-7275

DOI 10.24917/20837275.15.3.6

Judyta Pogonowicz

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ORCID: 0000-0001-3727-9842

W teatrze *virtual reality* Krzysztofa Garbaczewskiego

Autorzy publikacji *Wątroba. Słownik polskiego teatru po 1997 roku* biogram Krzysztofa Garbaczewskiego na początku jego kariery podsumowali: „Reżyser, scenograf, autor wideoprojektacji. Cechują go nieoczywiste wybory repertuarowe i spektakle o otwartej strukturze” (Berestecka 2010: 104). Garbaczewski już od swojego premierowego spektaklu *Chór sportowy* posługuje się nowymi mediami oraz najnowszymi rozwiązaniami technologicznymi, które nieustannie przetwarza. Mimo tego reżyser nadal odpowiada na powtarzające się pytania dziennikarzy i krytyków, dlaczego realizuje się w teatrze, skoro w potocznym rozumieniu bliżej jego projektom do filmów. Jest to mylne wyobrażenie, sugerujące, że reżyser wystawia film na scenie. Decyzja o wykorzystywaniu teatru jako medium do wyrażania swoich poglądów jest przemyślana i świadoma. Garbaczewski dostrzega spektaklizację życia społecznego (Debord 2013). Jest wrażliwy na aspekty zmedializowanej rzeczywistości. Szuka odpowiedzi na swoje wątpliwości, przetwarzając twórczo dostępne technologie. Staje się antropologiem-artystą (Geertz 2005).

Streaming w czasie rzeczywistym oraz wprowadzenie wirtualnej rzeczywistości do teatru pojawiało się u Garbaczewskiego już w spektaklu *Robert Robur* z roku 2016, którego premiera odbyła się w TR Warszawa. Przebywanie w realnym oraz wirtualnym świecie, który również staje się realny, a istnieje w wielu metawersjach, jest obecne w wątku przygód głównego bohatera, Robura. Powieść Mirosława Nahacza *Niezwykłe przygody Roberta Robura* została zaadaptowana przez Jakuba Żulczyka, przyjaciela Nahacza, i była pierwszym scenariuszem Żulczyka napisanym dla teatru. Krzysztof Garbaczewski nie pracuje zazwyczaj z gotowym scenariuszem. Zatem uznając teatr za sztukę wolną od ograniczeń, jakie narzucają kino i telewizja, modyfikował scenariusz pisarza w czasie prób (Pawłowski 2016).

Garbaczewski rozwija się, pracując również poza teatrami instytucjonalnymi. Wychodzi poza formy zinstytucjonalizowane i tworzy własny zespół – studio Dream

Adoption Society. Grupa funkcjonowała jako twórczy kolektyw od 2017 roku. W Teatrze Powszechnym w Warszawie w latach 2018–2021 studio Dream Adoption otrzymało miejsce pracy twórczej na zasadach rezydencji. Zespół zajmował się wirtualną rzeczywistością w kontekście sztuki teatru i performansu. Poza działalnością teatralną artyści zrzeszeni w DAS zajmowali się również rozwiązaniami *virtual reality* (VR) i *augmented reality* (AR), a także instalacjami, filmem oraz muzyką. Grupa artystyczna wprowadzała technologię VR oraz AR oraz MR (*mixed reality*) na sceny teatralne. Członkami kolektywu byli m.in. artyści sztuk wizualnych i cyfrowych: Marta Nawrot, Jagoda Wójtowicz, Maciej Gniady i Mateusz Świdorski, architektka i scenografka Aleksandra Wasilkowska, producent Wojciech Markowski oraz kompozytor Jan Duszyński. W projektach studia DAS udział brali także aktorzy Paweł Smagała i Sandra Korzeniak. Grupa funkcjonowała jako twórczy kolektyw, jednak ze swoimi projektami niejako kolonizowała instytucje teatralne.

Poza studiem Dream Adoption w Polsce działają obecnie dwa kolektywy rozwijające najnowsze technologie poprzez teatr: NeTTTheatre – Teatr w Sieci Powiązań założony przez Pawła Passiniego oraz IP GROUP, czyli Identity Problem Group Łukasza Twarkowskiego. Obaj reżyserzy poszukują w mediach i najnowszymi technologiach środków wyrazu dla swojej twórczości.

Teatr Powszechny w Warszawie udostępnił swoją przestrzeń dla projektów studia DAS bądź został niejako skolonizowany przez twórców. W latach 2018–2021 artyści przygotowali spektakle online w przestrzeni VR oraz spektakle wystawiane na scenie przy ul. Jana Zamoyskiego 20 w Warszawie z wykorzystaniem tej technologii, a także cykl spotkań mających na celu upowszechnienie VR-u w teatrze. W ramach tych działań powstał m.in. spektakl *Nietota* autorstwa kolektywu Dream Adoption Society w reżyserii Krzysztofa Garbaczewskiego. *Nietota. Księga tajemna Tatr* to mistyczna powieść modernistyczna Tadeusza Micińskiego o wędrowce przez górskie szczyty.

Jak zaznacza Liliana Dorak-Wojakowska:

Wraz ze zmianą w podejściu do teatru, przyszła konieczność zmiany dotychczasowego sposobu prowadzenia narracji i dostosowania jej do możliwości percepcyjnych widza, kształtowanych w dużej mierze przez nowe technologie. Reżyserzy podejmują próby stworzenia nowoczesnego języka teatralnego uwzględniającego przemiany, do jakich doszło w dobie przyspieszenia rzeczywistości medialnej na polu postrzegania i rozumienia świata przez współczesnego człowieka – wedle zasady, że rzeczywistość może podsuwać nie tylko temat, ale również formę (Dorak-Wojakowska 2015: 266).

Mimo że za pierwszy polski spektakl w VR-ze uznaje się *G.E.N.* w reżyserii Grzegorza Jarzyny, którego premiera odbyła się 17 lutego 2017 roku w TR Warszawa (wariacja nt. wcześniejszego spektaklu *T.E.O.R.E.M.A.T.*, inspirowanego *Idiotami* Larsa von Triera), to Krzysztof Garbaczewski wyreżyserował pierwszy w Polsce spektakl *virtual reality*, który wszedł do repertuaru teatru instytucjonalnego. Wraz z reżyserem spektakl tworzyli: producent Wojtek Markowski (DAS), artyści VR – Maciej Gniady, Marta Nawrot, Mateusz Świdorski, Jagoda Wójtowicz (DAS), choreografka – Iza Szostak, rekwizyty – Jan

Strumiłło, Piotr Pieczyński – reżyseria światła, kostiumy – Marcin Kosakowski oraz Jan Duszyński – muzyka.

Spektakl *Nietota* odbywa się w *mixed reality*. Widzowie z zakupionymi biletami mają zagwarantowane korzystanie z gogli, natomiast osoby, które zakupiły dodatkowe wejściówki, czasami oglądają spektakl w *mixed reality*, ponieważ nie mogą dołączyć do VR-u. Część pierwsza i trzecia spektaklu rozgrywają się w świecie rzeczywistym, natomiast druga część *Nietoty* w VR-ze – przestrzeni generowanej w czasie rzeczywistym. Zanurzenie w VR-ze służy wykreowaniu współdzielonego przez wszystkich widzów miejsca, ale odczuwanego oddzielnie i afektywnie.

W lesie doświadczeń

Jak pisze Donna Haraway w *Staying with the Trouble*, to sztuka może zmienić sposób myślenia, zwłaszcza o podległości w relacji człowiek–natura (Haraway 2016). Nowa narracja o naturze jest możliwa dzięki łączeniu sztuki, również sztuki performatywnej, z naukami biologicznymi, czego przykładem jest spektakl w reżyserii Krzysztofa Garbaczewskiego *Sen nocy letniej*. W twórczości Krzysztofa Garbaczewskiego w ostatnich latach jest zauważalny zwrot ku ekokrytyce oraz zwrot ku naturze, które czerpie właśnie z pism Jerzego Grotowskiego. Garbaczewski, zaznaczając inspiracje Grotowskim, dodaje, że:

[...] propozycja Grotowskiego była próbą szerszego spojrzenia na kulturę i organizację społeczeństw. To jest właśnie owa ekologia międzyludzkiego, która nie dotyczy przecież jedynie ochrony środowiska i zmian klimatycznych, choć jest to niewątpliwie temat bardzo istotny, bo doświadczamy go obecnie na własnej skórze. Ale ten termin bardziej dotyczy tego, jak Grotowski traktował oficjalne organizacje – namawiał do przejmowania zastanych instytucji w miejsce ich negocjowania czy odrzucania. Jest to rodzaj pozytywnego ekoterroryzmu wobec tkanki miejskiej (Obarska 2018).

Zainteresowanie ekologią Garbaczewskiego było już widoczne w spektaklu *Balladyna* (premiera 25 stycznia 2013, Teatr Polski w Poznaniu). Akcja *Balladyny* według Marcina Cecki toczy się w ośrodku badawczym na skraju puszczy, nad jeziorem Gopło. W zaniedbanym laboratorium młodzi naukowcy (Alina, Balladyna, Filon) modyfikują genetycznie nasiona roślin uprawnych dla przedsiębiorstw rolniczych. Odwiedza ich inwestor – Kirkor, który chce rozwinąć branżę produktów GMO, a w między czasie Grabiec na dnia jeziora spotyka „mutanta”.

Wątki ekologiczne i zbliżenie z naturą były również elementem prób do spektaklu *Chłopi* (premiera 13 maja 2017 w Teatrze Powszechnym w Warszawie). Garbaczewski wraz zespołem aktorskim wyruszył na tzw. badania terenowe do Maćkowej Rudy, gdzie znajduje się galeria oraz dom Andrzeja Strumiłły, mistrza Garbaczewskiego.

W 2022 roku Krzysztof Garbaczewski powrócił po przerwie do Narodowego Starego Teatru w Krakowie. Wyreżyserował spektakl *Sen nocy letniej* w przekładzie Stanisława Barańczaka. W projekcie udział wzięli: dramaturżka Patrycja Wysokińska, scenografka i architektka Aleksandra Wasilkowska, choreograf Tomasz Bazan, Robert

Mleczko odpowiedzialny ze produkcję video oraz reżyserię światła oraz muzyk i artysta intermedialny Bartosz Zaskórski (Mchy i Porosty). Scenę *virtual reality* przygotowali Anastasiia Vorobiova oraz Mateusz Korsak.

Wiodąca intryga szekspirowska w sztuce *Sen nocy letniej* rozgrywa się w lesie, wśród dzikiej natury i świata magicznego. U Garbaczewskiego podwójność przestrzeni: świat realny – świat magiczny, natura – cywilizacja, jawa – sen zaznaczona jest dodatkowo w technologii *virtual reality*. Jak mówi Egeusz, grany przez Zygmunta Józefczaka (obecnie postać grana przez Bolesława Brzozowskiego): „Wszyscy razem, w dodatku w VR-ze”. Scena Teatru Starego przy ul. Jagiellońskiej w Krakowie staje się podwójna. Widz obserwuje dwa plany, które rozgrywają się w tym samym czasie. Posiada dostęp do spektaklu, jakiego nie mają niektóre z postaci. Dwa światy, przenikające się w spektaklu, zostały rozdzielone technologią. Bohaterowie świata realnego: Tezeusz i Hipolita, Egeusz oraz trupa teatralna – Kloc, Piszczala i Podszewka, a także pary – Hermia i Lizander, Demetriusz i Helena funkcjonują na scenie, doświadczając cielesnie świata przedstawionego. Pary, których dotyczy intryga, oraz zmieniony w osła Podszewka mogą wejść do świata fantastycznego za pomocą gogli VR (chwilę po skropieniu magicznym naparem). Jednak ich cyfrowe ciała, wyświetlane na ekranie ponad sceną, są niejako rozdzielone od ciał funkcjonujących w realnym świecie dramatu. Aktorzy nie widzą również efektów swojej pracy na scenie. Krzysztof Zawadzki (Demetriusz), Magdalena Zawadzka (Helena), Maja Pankiewicz (Hermia) i Maciej Charyton (Lizander) prawie do końca spektaklu pozostają w goglach. Realne ciała postaci pozostają na scenie, obsługując gogle i dialogując. Nie widzą partnerów scenicznych czy widowni. Ciała cyfrowe aktorów przenoszą się do strefy snu w lesie, gdzie rozgrywa się główna część intrygi. W ateńskim, cyfrowym lesie bohaterowie są zagubieni. Ich obecność w onirycznej rzeczywistości nie jest umowna, jak to często bywa w spektaklach realizmu psychologicznego. Zostają materialnie przeniesieni do przestrzeni poza granicami umysłu, która to przestrzeń u Garbaczewskiego staje się wirtualna.

Bohaterowie świata magicznego, czyli Puk, Oberon oraz Tytania funkcjonują na scenie, posiadając dostęp do rzeczywistości i VR-u. Świta Tytanii, bezimienne elfy, są również częścią świata cyfrowego – ukazywane jedynie na ekranie, obok awatarów Hermi, Heleny, Lizandra i Demetriusza, jednak bohaterowie ludzcy nie mogą ich zobaczyć. Tytania pojawia się na scenie, przechodząc ze świata magicznego w realny poprzez dziuplę w kształcie wagi, za którą widz może również zobaczyć cyfrowy, pozarealny świat, dostępny jedynie elfom. Oberon i posłuszny mu Puk ingerują w losy nieszczęśliwych zakochanych ateńskich młodzieńców. Obserwują ich poczynania na scenie realnej i na scenie magicznej. Ofiarą intryg Oberona pada również Tytania. Puk kropi jej oczy, tak jak oczy zakochanych, i zakochuje się ona w pierwszej istocie, którą widzi po przebudzeniu. Jest to Piszczala, przemieniony przez Puka w osła. Widzowie obserwują przemianę w podwójnej obecności Piszczala na scenie. Postać grana przez Bogdana Brzyskiego monologuje do widzów ze sceny teatru w goglach VR, nie widząc publiczności, a jego osła przemiana jest wyświetlana na ekranie. W świecie nowych technologii wszelkie modyfikacje ciała ludzkiego są wykonalne i odwracalne. Cyfrowy wizerunek funkcjonuje na równi z ciałem realnym.

Garbaczewski wykorzystuje również w spektaklu metaforę lustra, analizowaną przez Jacques'a Lacana (Lacan 1960: 93–101). Podobnie jak w spektaklu *Poczet Królów Polskich* (premiera 23 marca 2013, Narodowy Stary Teatr im. Heleny Modrzejewskiej w Krakowie) na telebimie, zawieszonym nad sceną, publiczność może zobaczyć swoje odbicie. Lustro, jako pierwsze medium, ukazuje człowieka, przetwarzając jego obraz. Technologia *virtual reality* jako najnowsze obecnie medium również ten obraz przetwarza. Narcyz przeglądający się w tafli wody w strumyku musiał ponieść karę, ponieważ odkrył „jakąś” prawdę za swoim odbiciem (Kopaliński 1985: 733). Garbaczewski powołuje się również w swojej interpretacji na teorię Ericha Fromma o Narcyzie, który jest reprezentacją człowieka współczesnego (Fromm 1996). Narcyzm jest egoizmem, kompensuje człowiekowi brak miłości do samego siebie. Odbita za pomocą medium widowiska może poczuć się niekomfortowo bądź zaakceptować swoją obecność na scenie teatralnej i być zadowoloną z uwagi. Trudno jednoznacznie ocenić, czy Garbaczewski chce podzielić się z widzami doświadczeniem Narcyza, by mogli skonfrontować postawę miłości i nienawiści do samych siebie. Jednak trudno nie zgodzić się ze stwierdzeniem, że współczesna kultura jest narcystyczna (Lasch 1991). Jak zaznacza Magdalena Szpunar:

Kultura narcystyczna podporządkowuje jednostce nie tylko inne jednostki, ale całe instytucje, które mają służyć jej przyjemności, nawet wtedy, gdy mają one charakter pozorny. Jednostkę mamy się przeżyciami niezwykłymi, ekstremalnymi, wyjątkowymi i niepowtarzalnymi, które podtrzymują narcystyczne inklinacje. Codziennosc, zwyczajność, nie mogą w kulturze narcyzmu być źródłem szczęścia, trzeba wykazać się nietypowymi i radykalnymi osiągnięciami, które pozostają poza zasięgiem innych. [...] Kultura narcyzmu afirmuje wizerunki oparte o sukces, konkurencyjność, wysokie poczucie własnej wartości, niepożądane są zatem te, które ukazują niepewność, refleksyjność i dylematy egzystencjalne, gdyż deprecjonują wartość danej jednostki. Ten imperatyw szczęścia sprawia, że facebookowa wystylizowana maska, stanowi remedium na problemy życiowe i kompensuje brak sukcesów w realnym życiu. Facebook staje się kulturą upozorowania. Wiele badań ukazuje silną korelację między orientacją narcystyczną, a autopromocją na Facebooku (Szpunar 2014: 114–115).

Postawa narcystyczna dominuje w social mediach nie tylko poprzez kreowanie własnego wizerunku. Spektaklizacja życia codziennego oraz przetwarzanie swojego odbicia, modyfikowanie go, bombardowanie zdjęciami i *selfie* jest wyrażane w spektaklach Garbaczewskiego przez wykorzystywanie ekranów, powiększanie wizerunków i nagrywanie widowisk. W *Śnie nocy letniej* narcyzm współczesnej kultury jest przeciwstawiony postawie ekologicznej. Jednostki na scenie VR-u współtworzą zbiory organizmów pozbawione hierarchii, nie ma tutaj kultu jednostek. Takie widzenie świata wpisuje się w nurt humanistyki ekologicznej (Domańska 2013: 15).

W teatrze nowomediálním cielesne ciała aktorów nadal były postrzegane jako te właściwe dla spektaklu. Aktorzy w nagraniach funkcjonowali na scenie obok aktorów obserwowanych bez zapośredniczenia technologiami. Wykorzystanie VR-u zmienia ten status. Zjawisko transhumanizmu w teatrze najpełniej uwydatnia się właśnie

w technologii VR: zdecentrowany, czyli biologiczny organizm znajdujący się w sieci zależności z tzw. nie-ludzkimi formami życia (aktorami nieludzkimi) oraz technologiami pojawiającymi się na scenie teatralnej (Bakke 2012: 8). Zacierają się granice między ludźmi, naturą oraz technologią (Bakke 2012: 11). Aktor na scenie staje się cyborgiem. Żywe, cielesne ciało istnieje jednocześnie z wytworem technologii, jako jedna postać. Jak zaznacza Donna Haraway, od końca XX wieku wszyscy jesteśmy cyborgami, chimerycznymi tworami, ciałami połączonymi z maszynami (Haraway 2003: 50). Zależności między technologią a ciałem są widoczne w teatrze już od wprowadzenia pierwszych mikrofonów na scenę, by dopełnić się w spektaklu wyreżyserowanym za pomocą technologii *virtual reality*. Podobnie jak w przypadku prostej *techne*, jaką jest chociażby mikroport, który wzmacnia głos aktora, a który również kiedyś wydawał się nie do zaakceptowania na scenie, VR zostanie kolejnym medium twórczo wchłoniętym przez metamedium, jakim jest teatr (Balme 2007: 150–164).

Choć z drugiej strony może się wydawać, że realne ciała sceniczne zaczynają ustępować miejsca cyfrowym. To właśnie ciało poddane mediatyzacji bierze udział w głównej intrydze dramatu, ciało realne natomiast zajmuje się obsługą technologii na scenie. Gra aktorska przenosi się do cyfrowego świata, udostępnianego widzom na ekranie. Postać w VR-ze zaczyna dominować nad biologicznym ciałem aktora w roli. Jego zmediatyzowany i wykreowany wizerunek przyciąga uwagę widzów. Pod wpływem tego zjawiska modyfikuje się również technika gry aktorskiej. Tak jak zmieniła się, gdy powstała X muza i to, co widzi widz, zapośredniczył obraz z kamery. Postać na scenie, mimo fluorescencyjnych kostiumów oraz krzykliwych peruk, wydaje się nudna w porównaniu z jej cyfrowym ciałem. Jak pisała Olga Katafiasz w recenzji spektaklu:

[...] zaintrygowany pierwszymi scenami widz powoli sobie odpuszcza, porzuca ontologiczne rozważania i... zaczyna się nudzić. Wiem, że uzbrojenie całej widowni Dużej Sceny w gogle, które umożliwiłyby dostęp do świata kochanków, jest ze względów finansowych niemożliwe, ale może krakowski *Sen...* byłby udanym projektem, gdyby ograniczyć publiczność? Gdyby dostała ona możliwość współdoświadczenia tego, co jest udziałem tylko niektórych z aktorek i aktorów? (Katafiasz 2022).

Badaczka zwraca uwagę na możliwości, jakie stwarza VR, a których nie wykorzystał teatr. Spektakl został zaprojektowany na obecność widzów w świecie cyfrowym. Gdyby widzowie mogli dołączyć do spektaklu, na przykład z własnych domów, zmieniłoby to zupełnie ich status. Mogliby zostać „ogładani” przez widzów w budynku teatru, tak jak cyfrowe ciała postaci w wirtualnym lesie.

Podsumowanie

Teatr poprzez media i technologie często pozbawia widza możliwości zobaczenia wszystkich elementów spektaklu, a w konsekwencji analizy i interpretacji wielu elementów sztuki. Zatem w teatrze nowomediálním najważniejszy staje się widz i jego afektywny, nieskrępowany odbiór dzieła. Twórcy teatralni za pomocą najnowszych narzędzi zapraszają widzów do czynnego, cielesnego udziału w spektaklu, a często

i do jego tworzenia, poprzez wpływanie na akcję. Taki teatr wytwarza doświadczenia. Podobnie jak nowoczesna edukacja, która wytwarza wiedzę, nie reprodukuje jej. Jak pisze Jeremy Bailsenson w *Wirtualna rzeczywistość. Doznanie na żądanie*:

[...] wrażenia związane z mediami mogą wywierać na nas wpływ, ale stwierdzisz równocześnie, iż jest in dużo słabszy niż oddziaływanie autentycznych wrażeń. [...] W przypadku wirtualnej rzeczywistości luka między doświadczeniem „prawdziwym” a tym przekazywanym pośrednio już wkrótce może stać się dużo mniejsza. Nie uda się jej całkowicie wyeliminować, ale VR jest pod względem psychologicznym dużo potężniejszym rozwiązaniem niż jakikolwiek inny środek przekazu wynaleziony dotychczas przez człowieka i już niedługo może doprowadzić do niezwyklej transformacji naszej egzystencji (Bailsenson 2018: 13).

Badacz zauważa, że *virtual reality* jest narzędziem, które pozwoli na zmianę zachowań ludzkich także w kwestii ekologii. Gogle VR wyeliminują problemy związane z podróżowaniem, zadeptywaniem przez turystów centrów miast czy hałasem. Wystarczy założyć okulary, by przenieść się do rzeczywistości w innym zakątku Ziemi. Wszelkie rozrywki związane z ekstremalnymi sportami czy terapia lęku przed np. pajakami, a także realny kontakt z bliskimi mogą odbywać się w *virtual reality* (Bailsenson 2018: 14). Indywidualność i prawdziwość doświadczenia w VR może stać się także narzędziem edukacyjnym.

Człowiek łączy się z technologią, cyborgizuje się, przenika z mediami (Horraway 2003), szybko odnajduje się w świecie technologii, jest nią opleciony. Jednocześnie technologia zmienia człowieka. Dlatego ważne jest, aby uczeń nie został biernym konsumentem (Debord 2013) technologii, a stał się twórcą, kimś, kto przetwarza przez siebie, reaguje i zmienia technologię. Doświadczenie teatru VR pozwala na rozwijanie kreatywnego myślenia, otwiera na zadawanie pytań oraz tworzy indywidualne przeżycia. Ponadto nowe media dają również możliwość na uwolnienie się od ograniczeń związanych ze statusem, płcią, wyglądem, kompleksami etc. W VR-ze istnieje mniejsze prawdopodobieństwo oceniania czy wykluczania (Hołyst 2014: 397). Widz w spektaklach Garbaczewskiego staje się współtwórcą, zaproszonym do uczestnictwa, nie tylko do biernego oglądania czy słuchania. Technologia wzmacnia obecność, pozwala odciąć się od rozpraszaczy i innych bodźców. Daje możliwość zanurzenia się w spektaklu. Scena zostaje pozbawiona centrum. Zostaje ono rozproszone i przeniesione na widownię (Souriau 1987).

Krzysztof Garbaczewski zaznacza, że technologia *virtual reality* dopiero się rozwija i że to on chciałby odkrywać możliwości VR-u w teatrze, ponieważ scena staje się dla niego klaustrofobiczna (Niedurny 2017). Garbaczewski uczy się korzystania z technologii jako narzędzia, by później twórczo z nim pracować, przetwarzać i doświadczać. Jak to miało miejsce podczas pracy w studiu Dream Adoption Society.

Widzom wirtualna rzeczywistość na scenie pozwoli na nową interpretację tekstu Szekspira. Spektakl nie będzie tak przytłaczająco umowny i kreujący fikcje, jak chociażby odegranie fragmentu *Metamorfoz* Owidiusza o Piramie, Tyzbe i lwie przez trupe rzemieślników. Zestawienie tego fragmentu spektaklu ze światem, który zaproponował

Garbaczewski w *virtual reality*, ujawnia fikcję powtarzaną na scenie. Wejście do świata VR otwiera na doświadczenie sztuki.

Bibliografia

- Bakke Monika. 2012. Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu. Poznań.
- Balme Christopher. 2007. „Zastępcze sceny: teatr, performans i wyzwania nowych mediów”. Ewa Partyga (tłum.). Dialog 12. 150–164.
- Berestecka Anna. 2010. Wątroba. Słownik polskiego teatru po 1997 roku. Warszawa.
- Debord Guy. 2013. Społeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu. Mateusz Kwaterko (przeł.). Warszawa.
- Domańska Ewa. 2013. „Humanistyka ekologiczna”. Teksty Drugie 1–2. 13–32.
- Dorak-Wojakowska Lilianna. 2015. Teatr i nowe media: specyfika i wzajemne zależności. W: Bogusława Bodzioch-Bryła, Lilianna Dorak-Wojakowska, Michał Kaczmarczyk, Adam Regiewicz. Przepływy, protezy, przedłużenia... Przemiany kultury polskiej pod wpływem nowych mediów po 1989 roku. Kraków. 263–325.
- Fischer-Lichte Erika. 2008. Estetyka performatywności. Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera (przeł.). Kraków.
- Fromm Erich. 1996. Serce człowieka. Jego niezwykła zdolność do dobra i zła. Robert Saciuk (przeł.). Warszawa.
- Geertz Clifford. 2005. Interpretacja kultur. Wybrane eseje. Piechaczek Maria (przeł.). Kraków.
- Grotowski Jerzy. 2013. Teksty zebrane. Warszawa.
- Haraway Donna. 2003. Manifest Cyborgów. Ewa Majewska, Sławomir Królak (przeł.). Warszawa.
- Haraway Donna. 2016. Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene, Durham.
- Hołyst Brunon. 2014. Zagrożenia ładu społecznego. T. 2. Warszawa.
- Katafiasz Olga. 2022. Nieprzystawalność. Teatralny.pl. <https://teatralny.pl/recenzje/nieprzystawalnosc,3571.html> [dostęp: 12.5.2023].
- Kopaliński Władysław. 1985. Słownik mitów i tradycji kultury. Warszawa.
- Kornaś Tadeusz. 2004. Włodzimierz Staniewski i Ośrodek Praktyk Teatralnych „Gardzienice”. Kraków.
- Lacan Jacques. 1960. Écrits. Paris.
- Lasch Christopher. 1991. The Culture of Narcissism: American Life in An Age of Diminishing Expectations, New York.
- Niedurny Katarzyna. 2017. Polski VR, wywiad z Garbaczewskim Krzysztofem. Dwutygodnik 225, <https://www.dwutygodnik.com/artukul/7490-polski-vr.html> [dostęp: 19.08.2023].
- Niziołek Grzegorz. 2008. Anty-Jung, „e-teatr.pl” 1.04.2008, <https://e-teatr.pl/anty-jung-a104436> [dostęp: 3.2.2023].
- Obarska Marcelina. 2018. Krzysztof Garbaczewski: Trafić z VR-em pod strzechy. [wywiad]. „Culture”. <https://culture.pl/pl/artukul/krzysztof-garbaczewski-trafic-z-vr-em-pod-strzechy-wywiad/> [dostęp: 12.5.2022].
- Pawłowski Roman. 2016. „Energia. Wywiad z Krzysztofem Garbaczewskim”. Notatnik Teatralny 82. 52–61.
- Souriau Étienne. 1987. „Sześcian i kula”. Kolankiewicz Leszek (przeł.). Dialog 6. 135–142.
- Szpunar Magdalena. 2014. „Od narcyzmu jednostki do kultury narcyzmu”. Kultura – Media – Teologia nr 18. 106–116.

Streszczenie

Teatr Krzysztofa Garbaczewskiego jest przepełniony mediami oraz nowymi technologiami. Reżyser twórczo korzysta z kamer, ekranów, a obecnie także z *virtual reality*. Wraz z grupą Dream Adoption Society (DAS), którą założył w 2017 roku, Garbaczewski realizował intermedialne projekty. VR i AR stały się nieodłącznym elementem bądź całą przestrzenią ostatnich spektakli studia DAS oraz Krzysztofa Garbaczewskiego. Omówiony w artykule spektakl *Sen nocy letniej* (2022) został zrealizowany właśnie z wykorzystaniem VR-u: na scenie pojawił się aktor-cyborg, który wraz z widzami doświadczał nowej rzeczywistości.

In Krzysztof Garbaczewski's virtual reality theatre**Abstract**

The theater of Krzysztof Garbaczewski is filled with media and new technologies. The director creatively uses cameras, screens, and *virtual reality*. Together with the Dream Adoption Society (DAS) group, which he founded in 2017, Garbaczewski realized intermedial projects. VR and AR have become an integral part or even the entire space of DAS's and Krzysztof Garbaczewski's recent performances. The discussed *A Midsummer Night's Dream* (2022) was created using VR technology. An actor-cyborg appears on stage, experiencing a new reality together with the audience.

Słowa kluczowe: Krzysztof Garbaczewski, teatr współczesny, nowe media, *virtual reality*

Keywords: Krzysztof Garbaczewski, contemporary theatre, new media, virtual reality

Judyta Pogonowicz – doktorantka Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie na kierunku literaturoznawstwo. Zajmuje się wpływem najnowszych mediów i technologii na teatr, mediatyzacją teatru, teatrem w sieci, cyfrowym oraz nowomiedialnym. Jej zainteresowania koncentrują się wokół przepływów sztuki i mediów.

