

Awatar w teatrze – realizacja modernistycznej utopii aktora-*nadmarionety*?

Próba charakterystyki formy awatarowej

DOI: 10.14746/fp.2026.43.9

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie
na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Maria Sławińska

ORCID: 0009-0004-3788-0950

Spektakl *Word on Wirecard*, zrealizowany w Münchner Kammerspiele¹, otwiera scena, w której do widzów przemawia Jan Marsalek – postać autentyczna, jak wskazuje prasa: „najbardziej poszukiwany człowiek Europy”², odpowiedzialny za oszustwo bankowe³. Co istotne,

¹ Word on Wirecard, reż. Łukasz Twarkowski, scen. Anka Herbut, muzyka: Lubomir Grzelak, wideo: Jakub Lech, scenografia: Fabien Lédé, kostiumy: Svenja Gassen, choreografia: Paweł Sakowicz, operatorzy kamer: Johanna Seggelke, Paula Tschira, Daphne Chatzopoulos. Münchner Kammerspiele, premiera 19.11.2023.

² Adam Jawor, „Jan Marsalek: najbardziej poszukiwany człowiek Europy”, InfoSecurity24.pl, 14.03.2025, <https://infosecurity24.pl/za-granica/jan-marsalek-najbardziej-poszukiwany-czlowiek-europy>.

³ Wirecard był międzynarodowym dostawcą usług płatności elektronicznych i zarządzania ryzykiem. Firma zataiła utratę 1,9 mld euro, fałszując bilanse poprzez fikcyjne przychody, aby wyglądać na bardziej opłacalną i przyciągnąć inwestorów. Po ujawnieniu braku funduszy firma Wirecard ogłosiła niewypłacalność, co doprowadziło do zawieszenia jej licencji przez brytyjski nadzór finansowy i do bankructwa firmy. Dyrektor spółki Marius Braun został aresztowany, w 2022 r. rozpoczęto proces przeciwko niemu. Jego współpracownik Jan Marsalek zniknął, prawdopodobnie uciekł do Białorusi. Dotychczas nie został odnaleziony.

w spektaklu osoba Marsalka nie jest odgrywana przez ludzkiego aktora, ale materializuje się na scenie jako forma bytu cyfrowego, która została zaprojektowana za pomocą wirtualnej rzeczywistości i sztucznej inteligencji. Twórcy realizują zatem formę awatarową, która wprowadza do opowieści o fikcyjnych zasobach tytułowej firmy Wirecard dodatkowy poziom „fikcyjności” osoby jej dyrektora operacyjnego (CEO).

Awatar we współczesnym teatrze, jako wirtualna reprezentacja aktora, staje się bowiem elementem nie tylko estetycznym, ale i konceptualnym, pozwalającym na nowo przemyśleć kategorię obecności postaci na scenie. Patryk Lichota w pozycji *Transpozycje obecności w sztuce mediów – od telekinezy do teleobecności* analizuje uwarunkowania zapośredniczonej obecności. Autor skupia się na *teleobecności*⁴, wielokrotnie podkreślając, że istotny w jego rozważaniach jest bezpośredni związek technologii z obecnością. Analiza współczesnych przedstawień zaproponowana w tym artykule ma na celu wskazać ten wątek technologii, który w teatrze będzie objawiał się wykorzystaniem danych środków scenicznych. Ważna będzie forma, na jaką zdecydował się twórca, aby stworzyć awatara. Następnie pozwoli to przyrzeć się, jaką kategorię obecności reprezentuje dane rozwiązanie sceniczne. Lichota zaczyna od definicji *teleobecności*. Autor decyduje się rozróżnić dwa podmioty jako podstawę *teleobecności*. Są to „operator”⁵ jako „mistrz ceremonii”⁶ oraz „zdalne ciało”⁷ jako „robot-niewolnik”⁸. Operator realizuje swoją obecność, a zdalne ciało ją odbiera, „sterowane jest za pomocą jakiejś formy dwukierunkowej transmisji”⁹. Lichota wskazuje na kilka cech, które określają *teleobecność*. Jest to rekonstrukcja ludzkiego ciała za pomocą technologii, dzięki czemu pojawia się ciało zdalne jako cecha kolejna. Aby to wszystko zadziało, istotna jest transmisja danych oraz informacja zwrotna. Poszukując źródeł *teleobecności*, Lichota zwraca uwagę na proces sterowania¹⁰ jako podrzędną potrzebę w wymyślaniu nowego narzędzia/rozwiązania technologicznego. Proces ten okazuje się punktem wyjściowym dla zaistnienia *teleobecności*. Badacz dzieli *teleobecność* na różne podtypy: „obecność autonomiczna, interobecność, obecność zmnożona, obecność dychotomiczna współobecność, nieobecność”¹¹. Zależą one od użytego rozwiązania technologicznego, z czego wynikać będzie forma sterowania.

Praktyki i teoretyki teatru Gordon Craig¹² postulował zastąpienie aktora ludzkiego nadmarionetą (*Übermarionette*), w pełni kontrolowaną przez reżysera. W początkach XX wieku była to jedynie *idée fixe*, która w dzisiejszej praktyce teatralnej, wzbogaconej o nowe technologie, jest rozwijana na różne sposoby w kontekście relacji realnej postaci ludzkiego aktora i wirtualnego bytu oraz koncepcji (ich) obecności.

⁴ Patryk Lichota, *Transpozycje obecności w sztuce mediów – od telekinezy do teleobecności* (Poznań: Wydawnictwo Nauk Społecznych i Humanistycznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2021), 59.

⁵ Lichota, 59.

⁶ Lichota, 59.

⁷ Lichota, 59.

⁸ Lichota, 59.

⁹ Lichota, 59.

¹⁰ Lichota, 62.

¹¹ Lichota, 88.

¹² Edward Gordon Craig, „Aktor i nadmarioneta”, w: *O sztuce teatru*, tłum. Maria Skibniewska (Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1985).

W analizie teorii nadmarionety powszechne jest ogólne pytanie: czym miała ona być? Kluczowe mogłoby być przyjrzenie się właśnie aspektowi sterowania. Czy Craig poświęcił temu szczególną uwagę? Nawiązań w praktyce aktorskiej i reżyserskiej do teorii nadmarionety znajdziemy wiele, i przed jej zapisaniem przez Craiga, i po tym.

Status aktora zmieniał się na przestrzeni historii teatru, odzwierciedlając przemiany zachodzące w nauce i społeczeństwie, ale też w technologii. Jedną z istotnych teorii teatralnych w tym zakresie była doktryna Craiga, który podkreślał autonomię twórczą reżysera wobec dramaturga oraz postrzegał reżyserię jako sztukę totalną. Wyrażając zniechęcenie wobec współczesnego mu teatru gwiazd¹³, Craig wprost stwierdzał, że aktorstwo nie jest sztuką, ponieważ aktor nie stanowi przewidywalnego materiału, dającego się w pełni kontrolować przez reżysera. Prawdziwe dzieło sztuki może powstać jedynie z tworzywa, nad którym twórca ma pełną kontrolę – przypadkowość jest w nim niedopuszczalna.

Craig przewidywał, że alternatywą dla aktorstwa opartego na emocjach jest gra opierająca się na geście symbolicznym. Skłaniał się ku formie ograniczonej, redukującej ekspresję w porównaniu do ludzkiego ciała aktorskiego. Jego koncepcja nadmarionety zakorzeniona była w idei sztucznej figury – według Craiga to właśnie ona, poprzez „szlachetną sztuczność”, eliminuje emocjonalne wpływy, które postrzegane są jako słabość. Dla Craiga idealną formą są posągi czczone przez tradycyjne społeczeństwa Europy, Azji i Afryki. Ich twórcami są mistrzowie sztuki, którzy, natchnieni, tworzą je z dużą powściągliwością w formie. Jednak lektura jego pism nie daje jednoznacznej odpowiedzi na to, jak reżyser wyobrażał sobie nadmarionetę w teatrze – postrzegał ją z pewnością jako zniekształconą formę wywodzącą się z figury, którą opisywał w sposób metaforyczny: „Jej ideałem nie będzie ciało i krew, lecz niejako ciało w transie: dążyć będzie do spowicia się w śmiertelne piękno, promieniując jednocześnie żywym duchem”¹⁴. Nie wiadomo zatem, czy miała to być marionetka o ludzkich wymiarach, czy może aktor w masce i kostiumie, ograniczający swoją grę do gestów symbolicznych. Pewne jest, że reżyser proponował nowe wcielenie aktora, zawieszone gdzieś pomiędzy formą ożywioną i nieożywioną. Ciało aktora może stać się formą mechaniczną, pozbawioną indywidualnych emocji, a jednak wciąż „żywą” w kontekście performatywnym.

Na przestrzeni dziejów artyści i badacze proponowali różne podejścia do kreacji postaci scenicznej, opierające się na napięciu między ciałem a myślami i emocjami. Metoda Konstantina Stanisławskiego skupiała się na wewnętrznych przeżyciach aktora, który miał każdorazowo odtwarzać ciałem emocje postaci splecione z jego własnymi, zgodnie z techniką aktorstwa psychologicznego. Aktor powinien się znaleźć w stanie, w którym w jego działaniu przemawia podświadomość, pozostająca „poza zasięgiem oddziaływania świadomości”¹⁵. Celem tej metody miało być wyeliminowanie przypadkowości, która dotychczas realizowała

¹³Jak pisze Konstanty Puzyna, Craig dostrzegał wroga w „[...] w zadufanym teatrze tradycyjnym, konwencjonalnie i nieudolnie naśladowującym życie, deklamacyjnym teatrze gwiazd” (*Przeciw konwencji. Antologia tekstów o teatrze polskim i obcym od Antoine’a po czasy współczesne [1887–1990]*, red. Marta Fik [Warszawa: Krąg, 1994]), 74–76.

¹⁴Edward Gordon Craig, „Aktor i nadmarioneta”, w: *O sztuce teatru*, tłum. Maria Skibniewska (Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1985), 97–101.

¹⁵Konstanty Stanisławski, *Praca aktora nad sobą w twórczym procesie przeżywania*, tłum. Aleksander Męczyński (Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1954), brak paginacji.

się w grze aktorskiej. To dodatkowo miało pozwolić na poszukiwanie „prawdy scenicznej”¹⁶. Zadanie aktora zawierało się w tym, aby „[...] poprzez świadomą technikę psychiczną stwarzać podświadomą twórczość artysty”¹⁷. Ta podświadoma twórczość miała się objawiać z każdym kolejnym przedstawieniem. Chodziło tutaj również o wyeliminowanie takiej możliwości, że wydarzenia życia codziennego, odbierając cenną energię, nie pozwalają aktorowi w stu procentach zrealizować założeń scenicznych. Stanisławski proponował zatem wersję aktorstwa, która zbliżona będzie do mechanicznego działania, powstającego w wyniku wcielania się w pewną drugą – sceniczną – wersję siebie. Gdyby w wyćwiczonym w ten sposób scenicznym *alter ego* upatrywać teorii nadmarionety, to należałoby zaznaczyć, że jest ona całkowicie zależna od człowieka-aktora. Tak jak i awatary, które zawsze czerpią z egzystencji i myśli człowieka, które je zaprojektował i który kontroluje ich sceniczną obecność.

Stanisławski stawiał na psychikę jako element nadrzędny w pracy nad rolą i obecnością na scenie, czyli dążył do wytrenowania systemu wewnętrznej kontroli nad cielesną materią ciała ludzkiego. Tymczasem jego uczeń, Wsiewołod Meyerhold, skupiał się przede wszystkim na ruchu jako podstawie rozwoju postaci scenicznej¹⁸, przenosił zatem punkt ciężkości na formę ekspresji ludzkiego ciała. Jego biomechaniczny trening aktorski polegał na szczegółowej analizie ruchu, dlatego aktorzy w prowadzonym przez niego Studio odbywali wiele sportowych treningów. Reżyser wyróżnił trzy etapy ruchu: przygotowanie do działania, stan umysłu i ciała w momencie działania oraz reakcja na wykonane działanie¹⁹. Meyerhold odrzucał tym samym teatr naturalistyczny na rzecz ekspresji teatralnej, która miała wydobywać się z ruchu. Aktor miał za zadanie z rzetelnością wykonywać wyćwiczone ruchy na scenie, a metodą do wykonywania takiego działania podczas spektaklu miał być właśnie regularny trening. Idea wyćwiczenia ciała aktorskiego do momentu, kiedy ruch stałby się mechaniczny, przybliżyła biomechanikę Meyerholda do bezosobowej formy craigowskiej nadmarionety.

Również współczesny włoski reżyser i teoretyk teatralny Eugenio Barba²⁰ znany jest ze swojej pracy nad sztuką fizyczną i techniką ciała. Barba często koncentruje się na analizie ciała ludzkiego jako instrumentu aktorskiego, traktując je jako narzędzie w tworzeniu postaci poprzez przekazywanie emocji i symboli. Zainspirowany teatrem indyjskim kathakali, Barba zaproponował koncepcję „dramaturgii organicznej”²¹, która opiera się na specjalnie trenowanych mikroruchach aktora, będących reakcją na mikroruch innego aktora. Istotne w kwestii poszukiwania bezosobowej formy teatralnej jest to, że forma pracy w teatrze Barby polega na pozbyciu się przez aktora „ładunku życiowego”²², podczas gdy rolą reżysera było „zszywanie” materii ludzkich ciał: „Jak wymagała tego moja funkcja, miałem w dłoniach nożyczki i igłę, lecz tym, co ciąłem i zszywałem były ludzka skóra i ludzkie ciała”²³. Praca

¹⁶Stanisławski, 25.

¹⁷Stanisławski, 25.

¹⁸Wsiewołod Meyerhold, *Przed rewolucją 1905–1917*, tłum. Andrzej Drawicz, red. Jolanta Czubek (Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1988).

¹⁹Meyerhold.

²⁰Eugenio Barba, *Spalić dom: rodowód reżysera*, tłum. Anna Górka (Wrocław: Instytut im. Jerzego Grotowskiego; Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2011).

²¹Barba, 111.

²²Barba, 111.

²³Barba, 111.

nad mikroruchami polegała na znajdowaniu „ekwiwalentów”²⁴ działania. Jeżeli aktor zaimprovizował dane działanie, reżyser zmieniał kontekst ćwiczonej sytuacji, a aktor musiał znaleźć wersję pierwszego ruchu w innej sytuacji. Według reżysera właśnie to miało powodować poczucie „obcości działania”. Barba tworzył sceny, w których aktor, będąc w danej sytuacji scenicznej, dodawał kolejną płaszczyznę znaczeń wykonywanymi jednocześnie mikroruchami. Takie działanie można byłoby odczytać jako wcielanie się w kolejną nadpisaną postać. Można postrzegać tę praktykę jako wprowadzenie aktora do kreowania i odgrywania postaci awatarowej (wirtualnej reprezentacji) swojego istnienia. Podczas wcielania się w formę awatarową, tak samo jak u Barby, aktor zostaje poddany próbie wyeliminowania życiowej energii, dlatego Barbę można uznać za twórcę praktyki paraawatarowej.

Na przecięciu teatru i tańca lokuje się projekt „baletu triadycznego” Oskara Schlemmera z roku 1922²⁵. W tym przypadku jest to projekt artystyczny, który tak samo jak wyżej wspomniane praktyki nawiązuje swoją organicznością do formy awatarowej. W ramach seminarium w Bauhausie Schlemmer stworzył koncepcję nowego człowieka i na tej podstawie zaproponował mechanizację teatru²⁶. Jego *Balet triadyczny* to spektakl taneczny zrealizowany z wykorzystaniem triad form geometrycznych i kolorów użytych do budowy kostiumów. Na tancerzy nakładane były rzeźbiarskie kostiumy o konstrukcji świadomie krępującej ruch, wykonane z materiałów kontrastujących ze sobą fakturą – bardzo twardych i bardzo miękkich – i kolorem. Artyści, grając w tych kostiumach, podporządkowywali się formie narzucanej przez kostium, która dominowała w procesie scenicznym. Nie oni liczyli się jako aktorzy czy tancerze, tylko ich ciało jako wewnętrzny mechanizm poruszający zewnętrzną powłoką zgeometryzowanego kostiumu.

Współcześni twórcy teatralni poszukują alternatywy dla ludzkiego ciała aktorskiego. Robią to z różnych pobudek i korzystają z dalece bardziej wyrafinowanych technologii niż Craig. Jednym z nich jest Jan Mocek, twórca teatralny z Pragi, który w swojej pracy łączy koncepcyjnie elementy popkultury, polityki i osobistych doświadczeń, wykorzystując różne zastosowania nowych technologii. Jego spektakl *Virtual Ritual*²⁷ to ciekawy przykład tego, w jaki sposób awatar może zaistnieć w teatrze. Jest to nowatorski projekt gamingowy, który zabiera widzów w podróż po wirtualnym mieście GTA (Grand Theft Auto)²⁸, odkrywając specyfikę cyfrowego społeczeństwa, tworzonego codziennie przez miliony graczy na całym świecie. GTA to gra akcji z otwartym światem z wykorzystaniem trzecioosobowej kamery (TPS)²⁹.

²⁴Barba, 111.

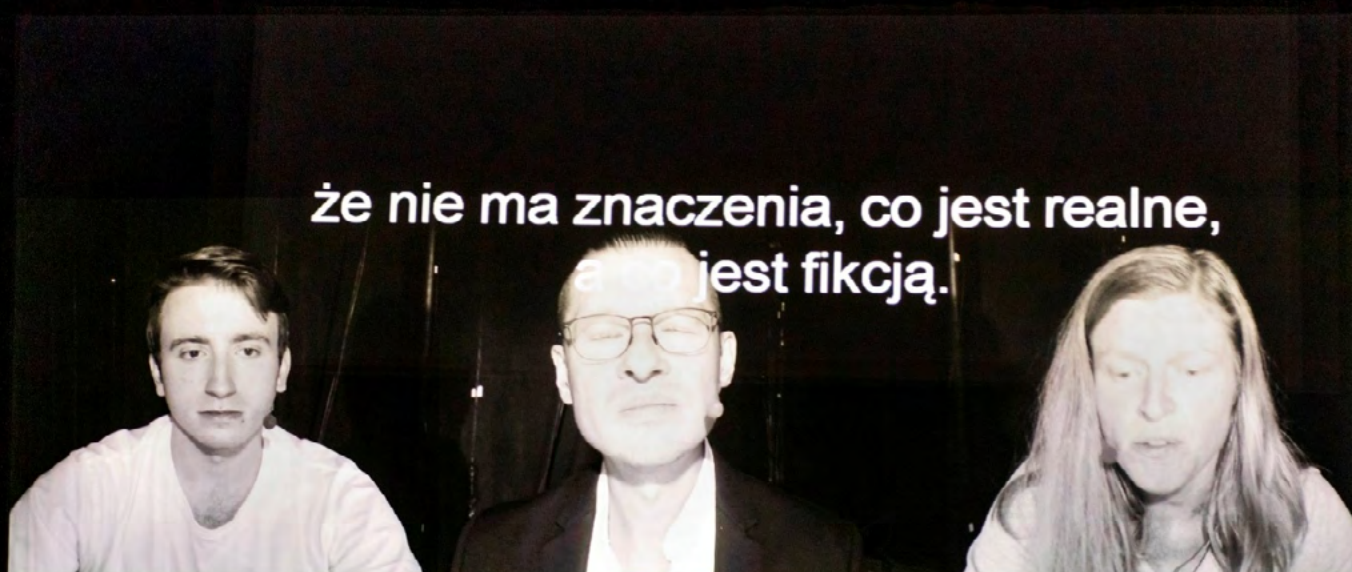
²⁵Małgorzata Leyko, Reinhardt, Schlemmer i inni. Studia i szkice o dramacie i teatrze niemieckojęzycznym (Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2023).

²⁶Bauhaus – nauczanie / nowy człowiek, red. Małgorzata Leyko (Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2023).

²⁷*Virtual Ritual*, reż. Jan Mocek, koncepcja: Jan Mocek, współpraca artystyczna: Sodja Lotker, Táňa Švehlová, wykonanie: Osamu Okamura, Adéla Vosičková, Ondřej Pokorný (Atlet), produkcja: SixHouses we współpracy z Archa Theatre, premiera 2.10.2019, Divadlo Archa, Praga.

²⁸Grand Theft Auto [Video game], BMG Interactive, DMA Design, 1997.

²⁹Kamery w grach typu third-person shooter (TPS), gdzie kamera pokazuje akcję z perspektywy trzeciej osoby.



Tak jak w każdej grze, tu również obowiązują określone zasady. Wirtualne metropolie często przypominają te rzeczywiste, a gra oferuje graczowi eksplorację miasta, gdzie czekają na niego różne dodatkowe przygody, realizowane potencjalnie poza główną fabułą. W spektaklu *Mocka* biorą udział Eksperci: urbanista Osamu Okamura, youtuber Atlet oraz fotografka i gamerka Adéla Vosičková; analizują oni niewidoczne mechanizmy funkcjonowania takich miast w kontekście napięcia pomiędzy realnością a sztucznie wytworzoną symulacją realności.

Z punktu widzenia badań teatrologicznych jest to spektakl, który łamie tradycyjne konwencje teatralne. Grastajesięświatemprzedstawionym, a bohateramisąawataryEkspertów. Wprzestrzeni scenicznej, z lewej strony, ustawione są trzy biurka z monitorami, za którymi siedzą performerzy i... grają swoją awatarową postacią. Obraz z monitorów transmitowany jest na wielki ekran, który staje się głównym nośnikiem treści przedstawienia. Całość przedstawienia ograniczona jest do tej przestrzennej sytuacji, to znaczy widzowie podążają za fabułą przedstawienia, oglądając grę oraz słuchając komentarzy Ekspertów do rozgrywki. W tym przedstawieniu osoby sceniczne nie wcielają się swoimi ciałami w poszczególne postacie z gry, nie oddają im swojego ciała, ale manualnie (za pomocą myszki i klawiatury) sterują postaciami, z którymi się utożsamiają: wykonując pewną akcję, opisują ją w pierwszej osobie. Spektakl prezentuje możliwości awatarów, które porzucając ciało aktora, mogą istnieć jako osobne wirtualne byty. Przedstawienie ukazuje tym samym relację między aktorem, bytem wirtualnym i widzem, zadając pytanie o granice fikcji, ale i identyfikacji widza z postacią czy awatarem. Jednocześnie zwraca uwagę na to, jakie zasady panują w cyfrowym mieście, poddając pod rozprawę „realność” cyfrowych miast: skoro są one odwzorowaniem miast rzeczywistych, czy to samo będzie z postaciami; czy zasady, sposób funkcjonowania, jaki charakteryzuje postacie w grze, będą zgodne z rzeczywistością? Awatar zastępuje aktora, ale czy aktor może zastąpić awatara?



Druga część spektaklu Mocka polega na prezentacji wcześniej nagranych plików wideo. W każdym mieście, w którym pokazywany jest spektakl, performerzy wyruszają w przestrzeń miejską, wcielając się we wcześniej przedstawione swoje awatary. Aktorzy, nosząc maski, przyjmują specyficzny chód i postawę wobec przedmiotów, ścian, ludzi – w sposób, w jaki odbywa się to w grze. Próbuje też zrealizować czynności, które dla ich awatarów z gry GTA są podstawowymi czynnościami, czyli na przykład wsiąść do zaparkowanego auta. Efektem tego działania jest badanie relacji między awatarową formą ludzką (aktorem imitującym postać z gry) a cielesną postawą człowieka oraz analiza odmiennego funkcjonowania tych ciał w przestrzeni miasta. Spektakl Mocka stanowi interesującą propozycję do analizy relacji między graczem a awatarem oraz awatarem a społeczeństwem. Otwiera wiele możliwości w próbie określenia statusu ontologicznego awatara, dlatego w tym przedstawieniu warstwa estetyczna schodzi na dalszy plan, ustępując miejsca refleksji nad tym zagadnieniem. Podsumowując formę awatarową Mocka obecną w pierwszej części spektaklu, można stwierdzić, że wynika ona z bodźców zewnętrznych, ponieważ jako postać fikcyjna sterowana jest z zewnątrz za pośrednictwem komputera. Używając kategorii obecności rozpatrywanych przez Lichotę, można powiedzieć, że przedstawienie realizuje „interobecność”³⁰. Lichota podaje, że właśnie ta obecność typowa jest dla gier wideo, w których zaprojektowany „sztuczny interfejs”³¹ oraz „sterowność”³², która go obsługuje, pozwalają utożsamić się z fikcyjną postacią. Awatar z wykorzystaniem sztucznego interfejsu to według Lichoty jedna z dwóch praktyk artystycznych, które skupiając się na kreacji awatara, próbują być krytyczne wobec niego.

³⁰Lichota, 89.

³¹Lichota, 89.

³²Lichota, 89.



Kolejny przykład, prezentujący inną formę kreowania i używania awatara w teatrze, wpisuje się w drugą praktykę wymienioną przez Lichotę. Jest to przedstawienie *Books of Jacob*³³ w reżyserii Krzysztofa Garbaczewskiego, twórcy znanego z wykorzystywania w teatrze nowych technologii, które testuje wraz z kolektywem Dream Adoption Society³⁴. Zespół skupia się na eksplorowaniu języka sztuk cyfrowych, w tym wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości, w kontekście teatru i sztuki performansu. *Books of Jacob* powstał w ramach programu *Experiments in Digital Storytelling* realizowanego przez La MaMa CultureHub w Nowym Jorku, a jego premiera odbyła się w 2024 roku.

Na scenie spektaklu Garbaczewskiego splatają się różne rzeczywistości – projekcje wideo, połączenia na żywo z zagranicznymi scenami oraz trójka ludzkich aktorów, z których jeden zanurzony jest całkowicie w świecie VR, odseparowany przez gogle VR. Reżyser buduje wielowarstwową, celowo niejednorodną strukturę, w której zacierają się granice między fizyczną i cyfrową obecnością aktorów. Na scenie troje performerów odgrywa sekwencję scen. Dwoje z nich należy do porządku podstawowego: występują na scenie cieleśnie wobec widzów. Trzeci performer, chociaż znajduje się fizycznie na scenie, to dzięki goglom VR podróżuje po świecie wirtualnym. Jego awatar wyświetlany jest w pewnych momentach na wielkim ekranie, ustawionym za aktorami, bezpośrednio naprzeciwko widowni. Można zatem uznać,

³³*Books of Jacob*, reż. Krzysztof Garbaczewski, adaptacja: Rébecca Pierrot, koncepcja i technologia VR: Krzysztof Garbaczewski i zespół La MaMa CultureHub, wykonanie: aktorzy Cricoteki i La MaMa CultureHub, produkcja: La MaMa CultureHub (Nowy Jork) we współpracy z Cricoteką (Kraków), premiera 7–8.12.2024, Cricoteka, Kraków, Festiwal Boska Komedia.

³⁴„Dream Adoption Society”, Dream Adoption Society, 2017, <https://dreamadoptionsociety.com/das> dostęp 20.08.2025.

że należy on do porządku wirtualnego. Jest jeszcze porządek internetowy: pomiędzy realną sceną a wirtualnością, jako że za pomocą internetowych narzędzi przez całe przedstawienie trwa połączenie audio i wideo z aktorami w innych częściach świata. Wszyscy razem próbują stworzyć formę teatralną wykorzystującą dostępną najnowszą technologię. Inspirację *Księgami Jakubowymi* Olgi Tokarczuk³⁵ odkryć można na płaszczyźnie doświadczenia metafizycznego. Użyte praktyki miały na celu zaproponować immersyjne doświadczenie, rodzaj transu. Aktor Paweł Smagał wcielał się w postać zainspirowaną główną postacią powieści, Jakubem Frankiem – przywódcą religijnym i mistykiem. Aktor jako bohater poprzez pantomimiczne działanie sprawia wrażenie, jakby był w podróży, niczym Jakub Frank, który podróżował pomiędzy wspólnotami.

Awatar w spektaklu Garbaczewskiego wykreowany został za pomocą narzędzi do kreowania wirtualnej rzeczywistości. Odbiorcy mogli oglądać efekt końcowy tej kreacji, czyli awatara na ekranie, ale też aktora, który działając w przestrzeni sceny, odpowiadał za działania tego awatara. Dla fabuły postać awatara nie miała konkretnego znaczenia, nie była zauważalna żadna relacja/interakcja pomiędzy aktorem w goglach a pozostałymi aktorami czy pomiędzy aktorami a kreowanym awatarem. Awatar u Garbaczewskiego może być zatem uznany za rodzaj treningu nad instrumentem aktorskim – ciałem, w efekcie którego powstaje awatar, jednak dla świata przedstawionego spektaklu jego obecność wydaje się bez znaczenia.

³⁵Olga Tokarczuk, *Księgi Jakubowe* (Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2014).



Ze względu na rosnące w ostatnich latach zainteresowanie nowymi technologiami artyści chętnie włączają formę, jaką jest awatar, w swoje inscenizacje³⁶. Omówione wyżej spektakle to tylko pojedyncze przykłady spośród wielu współczesnych inscenizacji, które eksplorują obecność awatara na scenie. Twórcy korzystają z tego, że forma ta ma różne rodzaje/odmiany. Ograniczeniem w kreowaniu awatara jest jedynie wyobraźnia twórców, a czasami również ograniczenia finansowe. Jak widać w spektaklu Garbaczewskiego, trudno też czasami włączyć byt wirtualny w fabułę świata przedstawionego, przez co staje się on technologiczną ciekawostką. Lichota nawet w takim działaniu, takim sposobie kreacji awatara poprzez „skrajnie silne transowe zanurzenie”³⁷ dopatruje się możliwości „krytycznej refleksji u podmiotu co do samego medium oraz jego możliwości w zakresie sposobów wyrażania wiedzy o świecie”³⁸. Realizację tego awatara za Lichotą zaliczyć można do kategorii: obecność autonomiczna. „Kluczowa w obecności autonomicznej jest redukcja – podmiot skupia się nie na zewnętrznych czynnikach, lecz «bada» swoje z nimi relacje, reakcje, jakie one wywołują”³⁹.

Wykorzystanie technologii w kreowaniu postaci scenicznych jest nieuniknionym krokiem w teatrze. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że gdyby Craig miał w teatrze do czynienia z nową technologią, to właśnie w awatarze upatrywałby realizację nadmarionety. Kreacja awatarów, szczególnie tych tworzonych za pomocą okularów VR-owych, wydaje się formą zbliżoną do propozycji Craiga. Pomimo że takie awatary powstają za pomocą stabilnej technologii, która nie zakłada żadnego błędu, to jednak są one nierozzerwalnie związane z aktorem, który nadaje im życie. Awatar więc wpisuje się w bycie pomiędzy formą ożywioną a nieożywioną.

Według Eriki Fischer-Lichte „nażywość”⁴⁰ to fizyczna obecność ciała wykonawcy w przestrzeni dzielonej z widzami, zatem awatar odchodzi od tak postrzeganej obecności. Jego istota wpisuje się w pogląd Philipa Auslandera, który zaznacza, że w dzisiejszym świecie „nażywość” istnieje wobec mediatyzacji. Według badacza zapośredniczenie nie wyklucza nażywości. We wskazanych spektaklach awatar powstaje poprzez działanie żywego człowieka performującego na żywo poprzez technologię i wobec technologii: to jest podstawą jego istnienia. Performowanie będzie odpowiadać sterowalności rozumianej – na potrzeby tych wskazań – jako kategoria ponadmaterialna i sygnał dla awatara.

Istota figury z samego założenia, a także w koncepcji Craiga, jest elementem materialnym. Sterowalność taką formą postaci, czyli „granie nią”, odbywa się dzięki bodźcom zewnętrznym, tak samo jak w przypadku awatarów wykorzystanych w spektaklu *Virtual Ritual*. Można wyróżnić drugą propozycję formy awatarowej, która zależna jest od bodźców wewnętrznych. Taki awatar jest figurą wytworzoną za pomocą narzędzi do kreowania VR, gdzie odpowiednia liczba czujników na ciele aktora pozwala na wytworzenie jego swoistego *alter ego*, które

³⁶M.in.: Robert Robur, reż. Krzysztof Garbaczewski, TR Warszawa; Himalaje, reż. Robert Talarczyk, Teatr Śląski w Katowicach; G.E.N, reż. Grzegorz Jarzyna, TR Warszawa; Tkocze, reż. Maja Kleczewska, Teatr Śląski w Katowicach.

³⁷Lichota, 78.

³⁸Lichota, 78.

³⁹Lichota, 88.

⁴⁰Erika Fischer-Lichte, *Teatr i teatrologia. Podstawowe pytania*, tłum. Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera (Wrocław: Instytut im. Jerzego Grotowskiego, 2012).

działa w przestrzeni wirtualnej. Awatar rodzi się z intencji i ruchu aktora własnym ciałem. Można uznać, że w pewnym stopniu nie istnieje granica pomiędzy wykreowaną postacią a składnikiem, który wysyła bodźce – aktorem a bytem wirtualnym. Istotne jest tutaj pewne zlewanie się bytów, ich wzajemne zanurzanie się w sobie. Dzięki rozpoznaniu danej kategorii *teleobecności* można stwierdzić, jaka forma technologiczna została użyta, a to oznaczać będzie rozpoznanie sposobu sterowania, co następnie pozwoli przypisać formę awatarową do danej grupy awatarów: sterowanych bodźcami zewnętrznymi i wewnętrznymi. Wskazane aspekty powiązane są z fenomenologią awatarów, na którą składają się użycie technologii, relacja z prawdziwym człowiekiem – aktorem, przestrzeń, w której działa, i rodzaj działania. Zaproponowana tu typologia awatarów we współczesnym teatrze jest wstępną propozycją w rozmyślaniach o porządkowaniu awatarów. Wskazane przykłady kreacji awatarów pozwalają zauważyć skalę, na jakiej mogą funkcjonować byty fikcyjne w teatrze; wszystko zależy od intencji reżysera. Rozwijająca się stale technologia z pewnością pozwoli na wyróżnienie kolejnych sposobów kreowania formy awatarowej.

Bibliografia

- Barba, Eugenio. *Spalić dom: rodowód reżysera*. Tłum. Anna Górka. Wrocław: Instytut im. Jerzego Grotowskiego; Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2011.
- Bauhaus – nauczanie / nowy człowiek. Red. Małgorzata Leyko. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2021.
- Craig, Edward Gordon. *O sztuce teatru*. Tłum. Maria Skibniewska. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1985.
- Fischer-Lichte, Erika. *Teatr i teatrologia. Podstawowe pytania*. Tłum. Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera. Wrocław: Instytut im. Jerzego Grotowskiego, 2012.
- Jawor, Agnieszka. „Jan Marsalek: najbardziej poszukiwany człowiek Europy”. *InfoSecurity24.pl*. Dostęp 20.08.2025. <https://infosecurity24.pl/za-granica/jan-marsalek-najbardziej-poszukiwany-czlowiek-europy>.
- Kuczyński, Bartosz. „Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia. Awatary w teatrze życia cyberrealnego”. *Kultura i Wartości* 35 (2023): 219–236.
- Leyko, Małgorzata. *Reinhardt, Schlemmer i inni. Studia i szkice o dramacie i teatrze niemieckojęzycznym*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2023.
- Lichota, Paweł. *Transpozycje obecności w sztuce mediów – od telekinety do teleobecności*. Poznań: Wydawnictwo Nauk Społecznych i Humanistycznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2021.
- Meyerhold, Wsiewołod. *Przed rewolucją 1905–1917*. Tłum. Andrzej Drawicz. Red. Jolanta Czubek. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1988.
- Przeciw konwencjom. Antologia tekstów o teatrze polskim i obcym od Antoine’a po czasy współczesne (1887–1990)*. Red. Marta Fik. Warszawa: Krag, 1994.
- Stanisławski, Konstanty. *Praca aktora nad sobą w twórczym procesie przeżywania*. Tłum. Aleksander Męczyński. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 1954.
- Tokarczuk, Olga. *Księgi Jakubowe*. Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2014.

Przedstawienia

Garbaczewski, Krzysztof, reż. *Books of Jacob*.
Adaptacja: Rébecca Pierrot. Koncepcja
i technologia VR: Krzysztof Garbaczewski
i zespół La MaMa CultureHub. Wykonanie:
aktorzy Cricoteki i La MaMa CultureHub.
Produkcja: La MaMa CultureHub (Nowy Jork)
we współpracy z Cricoteką (Kraków). Premiera
7–8.12.2024, Cricoteka, Kraków, Festiwal
Boska Komedia.

Mocek, Jan, reż. *Virtual Ritual*. Koncepcja: Jan
Mocek. Współpraca artystyczna: Sodja Lotker,
Taňa Švehlová. Wykonanie: Osamu Okamura,

Adéla Vosičková, Ondřej Pokorný (Atlet).
Produkcja: SixHouses we współpracy z Archa
Theatre. Premiera 2.10.2019, Divadlo Archa,
Praga.

Twarkowski, Łukasz, reż. *Word on Wirecard*.
Scenariusz: Anka Herbut. Muzyka: Lubomir
Grzelak. Wideo: Jakub Lech. Scenografia:
Fabien Lédé. Kostiumy: Svenja Gassen.
Choreografia: Paweł Sakowicz. Operatorzy
kamer: Johanna Seggelke, Paula Tschira,
Daphne Chatzopoulos. Münchner
Kammerspiele. Premiera 19.11.2023.

Zdjęcia

Ilustracja 1. *Virtual Ritual*, reż. Jan Mocek, autor:
Basia Woźniczka, źródło: materiał nadesłany

Ilustracja 2. *Virtual Ritual*, reż. Jan Mocek, autor:
Basia Woźniczka, źródło: materiał nadesłany

Ilustracja 3. *Books of Jacob*, reż. Krzysztof
Garbaczewski, foto: Livia Sá, Klaudyna
Schubert, Djordje Petkovic & others, foto:
[https://dreamadoptionsociety.com/dpn/f/the-
books-of-jacob](https://dreamadoptionsociety.com/dpn/f/the-books-of-jacob)

Ilustracja 4. *Books of Jacob*, reż. Krzysztof
Garbaczewski, autor: Livia Sá, Klaudyna
Schubert, Djordje Petkovic & others, źródło:
[https://dreamadoptionsociety.com/dpn/f/the-
books-of-jacob](https://dreamadoptionsociety.com/dpn/f/the-books-of-jacob)

SŁOWA KLUCZOWE:

technologia

KREACJA

bodźce

ABSTRAKT:

Artykuł analizuje, w jakim stopniu historyczna koncepcja Edwarda Gordona Craiga znajduje współczesne odzwierciedlenie w teatrze, zestawiając ją z różnymi kategoriami teleobecności. Tekst przedstawia ideę „nadmarionety” oraz kilka kluczowych praktyk reżyserskich związanych z pracą nad rolą. Zaprezentowane zostają również propozycje teatralne reprezentujące różne formy awatarowe oraz modele obecności. Celem artykułu jest zbadanie, w jakim stopniu formy te zbliżają się do idei „nadmarionety” oraz jakie kategorie obecności realizują poszczególne awatary zaprojektowane przez reżyserów. W wyniku przeprowadzonych rozważań oraz odpowiedzi na postawioną we wstępie hipotezę wyłania się propozycja dwóch odmiennych typów awatarów – zależnych od bodźców zewnętrznych lub wewnętrznych. Udowodnione zostaje, że te dwa typy między innymi zależą od kategorii obecności.

w i r t u a l n a r z e c z y w i s t o ść

forma

TECHNIKA

NOTA O AUTORCE:

Maria Sławińska – doktorantka w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Łódzkiego (Katedra Dramatu i Teatru), gdzie przygotowuje rozprawę dotyczącą rozwoju Teatru Polskiego we Wrocławiu w latach 2006-2016. Absolwentka studiów licencjackich na kierunku teatrologia (UJ) oraz magisterskich na kierunku sztuka współczesna (UKEN). Laureatka Stypendium im. Leopolda Ungera. Autorka recenzji teatralnych publikowanych między innymi na portalu czasopisma „Czas Kultury” oraz w „Scenach Polskich” (wydawanych przez ZASP). |