

IZABELLA PLUTA 

KIEDY REŻYSER WSPÓŁPRACUJE Z INFORMATYKIEM HYBRYDYZACJE I MODYFIKACJE METODOLOGII PODCZAS REALIZACJI INTERDYSCYPLINARNEGO PROJEKTU „MASQUE ET AVATAR”

TEATR W CZASACH HUMANISTYKI CYFROWEJ

Praktyka włączania w spektakl żywego planu różnorodnych rozwiązań technologicznych nie jest w teatrze współczesnym niczym nowym. Za jej początek uznać można próby uzyskiwania na scenie coraz bardziej rozbudowanych efektów widowiskowych, które pojawiły się pod koniec lat osiemdziesiątych XX wieku. W ostatnich latach doprowadziło to do daleko idących zmian formuły spektaklu. Początkowo celem, do którego dążyło zarówno założone przez włoskich artystów nowych mediów Studio Azzurro, jak i reżyser teatralny Giorgio Barberio Corsetti, była „nowa widowiskowość”. Łączyła ona technologię ze sprawnością fizyczną aktorów, w ludyczny sposób wykorzystując monitory, co najlepiej pokazuje *La camera astratta* (1987) Corsettiego. W podobnym kierunku podążył belgijski aktor Marc Hollogne. W słynnym przedstawieniu *Martiel monte à Paris* (1997) stworzył on doskonałą iluzję rzeczywistości scenicznej, łącząc ją z efektami filmowymi, kiedy aktor, niczym za skinięciem czarodziejskiej różdżki, wchodził z żywego planu sceny w świat na ekranie. Pozwoliła na to doskonała synchronizacja gestu i głosu aktora z filmowym obrazem, co sam twórca uznał za nowatorską formę Kino-Teatru (*Cinéma-Théâtre*). Idealnym wręcz przy-

kładem scenicznych poszukiwań tego typu są prace Roberta Lepage'a, które nie tylko wpisały się na trwałe w historię teatru ostatniej dekady XX wieku, lecz nadal nie przestają ewoluować i zaskakiwać nowymi propozycjami. Lepage zasłynął ze swoich eksperymentów z różnymi typami ekranów: w *La Géométrie des miracles* (1998) wykorzystał ekran panoramiczny, w *Projet Andersen* (2005) wkleścił, natomiast w *Jeux de cartes. Coeur* (2013) wypukły. Konstrukcja, transport i instalacja tych ekranów wymagały interdyscyplinarnych poszukiwań całej ekipy artystycznej oraz zapraszanych do współpracy inżynierów, informatyków i specjalistów od robotyki, nie mówiąc już o specyficznej formie pracy reżysera z aktorami¹. Dobrym przykładem przekraczania granic tradycyjnie pojętego spektaklu mogą być także prace japońskiego reżysera Orizy Hiraty, który wprowadził na scenę humanoidalne roboty z ATR Laboratory profesora Hiroshiego Ishigury². Hirata zmierzył się z najbardziej skomplikowanym robotem naszych czasów, zwanym Geminoid, który w żeńskiej wersji (Geminoid F) zagrał w dwóch przedstawieniach: *Sayonara* (2009, 2012) i *Trois Soeurs. Version androïde* (2012)³. Ostatnie lata przyniosły natomiast interesujące krzyżówki teatru z grami wideo, które określa się roboczo jako *Game-Theatre*. Jedną z prekursorskich grup tego nurtu, niemiecka machina eX, zaprasza widzów do rozwiązywania zagadek wpisanych w spektakl (*game*). Wykorzystując rozmaite media, negocjują one między sobą hipotetyczne rozwiązania przedstawianej historii, a nawet mogą wpływać na jej przebieg, co najlepiej pokazał projekt *TOXIK* (2015).

Kwestię technik audiowizualnych i złożonych dyspozytywów technologicznych na współczesnej scenie analizuje się dziś z różnych punktów widzenia, jak choćby koncepcja performansu cy-

¹ Izabella PLUTA, *L'Acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, *L'Age d'homme* 2011, s. 331-342.

² EADEM, *Theater and Robotics: Hiroshi Ishiguro's Androids as Staged by Oriza Hirata*, „*Art Research Journal*” 2016, nr 1, s. 65-79.

³ Zob. Emmanuel GRIMAUD, Zaven PARÉ, *Le jour où les robots mangeront des pommes*, *Pétra* 2011.

frowego⁴, teorie intermedialności⁵, czy badania z zakresu *Artistic Research*⁶. Stosunkowo nową dyscypliną, którą również można tu uwzględnić, jest humanistyka cyfrowa (*Digital Humanities*), czyli obszar dydaktyki i inżynierii na styku informatyki, nauk społecznych, humanistycznych i sztuki. Przedstawiciele tej dyscypliny zajmują się różnorodną aktywnością twórczą, badawczą i analityczną, koncentrując uwagę na tak zwanym przedmiocie cyfrowym (*digital object*), który stanowi tyleż ich narzędzie pracy i tworzenia, ile przedmiot analiz naukowych. Wpływy humanistyki cyfrowej widać też w teatrologii. Niemiecka badaczka teatru Nic Leonhardt w tomie zbiorowym *Routledge Companion to Digital Humanities in Theatre and Performance* wskazuje na cztery pola działań przedmiotu cyfrowego w sztuce scenicznej⁷: tak zwane projekty DH w naukach o teatrze, metodologia kształcenia w ramach teatru (teatrologia i praktyka sceniczna), archiwizacja oraz cyfryzacja kształcenia wyższego. Pojawiają się one w coraz liczniejszych ośrodkach naukowych na świecie i stanowią przedmiot zainteresowania kilku grup badawczych, jak choćby działającej w ramach International Federation for Theatre Research (IFTR) „Digital Humanities in Theatre Research”.

Spójrzmy bliżej na artykuł Davida Z. Saltza *Performing Arts*, jeden z pierwszych tekstów na temat humanistyki cyfrowej. Artykuł ukazał się w 2004 roku w kanonicznej dla tej dziedziny książce *A Companion to Digital Humanities*. Autor przedstawił w nim całą panoramę cyfrowych projektów, zrealizowanych w teatrze, tańcu i sztuce performansu, a także zwrócił uwagę na specyficzną muta-

⁴ Steve DIXON, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press 2007, s. 3.

⁵ *Intermediality in Theatre and Performance*, red. Freda CHAPPLE, Chiel KATTENBELT, Rodopi 2006; Sarah BAY-CHENG et al., *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam University Press 2010.

⁶ Robin NELSON, *Practice as Research in Arts. Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, Palgrave Macmillan 2013.

⁷ Nic LEONHARDT, *Routledge Companion to Digital Humanities in Theatre and Performance*, Routledge (w druku).

cję w sztukach scenicznych⁸. Jego zdaniem, dosięgła już ona samych podstaw spektaklu, przekształcając go w strukturę hybrydową. Co należy podkreślić, takie przemiany, które na początku podważały podstawowe paradygmaty teatru, jak obecność czy wspólna czasoprzestrzeń widza i aktora, rozszerzyły swój zasięg i dziś objęły już proces kreacji. Nadal dopełnia się on w przestrzeni sceny, lecz niektóre jego etapy realizują się również w laboratorium technologicznym. Saltz ponadto wskazuje na to, że podobnym zmianom podlegają teatralne profesje, jak realizacja dźwięku i wideo, reżyseria, czy nawet aktorstwo. Analiza tej kwestii stanowi samo centrum tego rozdziału.

Badanie spektaklu technologicznego w perspektywie humanistyki cyfrowej to bardzo ciekawe zadanie, gdyż pozwala uchwycić i zrozumieć funkcję elementów technologicznych, które po części tworzą przedstawienie, integrując techniki audiowizualne. Wpływają one na estetykę spektaklu, choć zarazem mają całkowicie techniczną naturę (dyspozytyw, programy). Tak zdefiniowana perspektywa sprzyja analizie dyspozytywu technologicznego sceny, o którym co najmniej od dziesięciu lat żywo dyskutuje się w teatrze. Paradoksalnie jednak dyspozytyw i jego informatyczną architekturę zwykle omawia się nazbyt pobieżnie w rozprawach naukowych czy recenzjach z przedstawień⁹. Jak warto przypomnieć, słowo „dyspozytyw” (*dispositif*) w języku francuskim ściśle wiąże się z problematyką filozoficzną (teorie Foucaulta, Deleuze'a, Agambena), toteż w dziedzinie teatru ma ono szerszy zakres semantyczny niż „device” w języku angielskim, ograniczony do scenografii lub warstwy pla-

⁸ David Z. SALTZ, *Performing Arts*, [w:] *A Companion to Digital Humanities*, red. Susan SCHREIBMAN et al., Blackwell Publication 2004, s. 123-125.

⁹ Zob. wybrane prace francuskie na temat dyspozytywu w teatrze współczesnym w perspektywie intermedialnej: Arnaud RYKNER, *Note sur le dispositif*, [w:] IDEM, *Corps obscènes. Pantomime, tableau vivant et autres images pas sages suivi de „Note sur le dispositif”*, Orizons 2014; *Discours, images, dispositifs*, red. Philippe ORTEL, L'Harmattan 2008, a przede wszystkim praca doktorska: Anyssa KAPELUSZ, *Usages du dispositif au théâtre: fabrique et expérience d'un art contemporain*, Université de Sorbonne Nouvelle Paris 3, obroniona 11.12.2012.

stycznej. W proponowanej tu analizie spektaklu technologicznego rozumie dyspozytyw głównie jako urządzenie technologiczne, które wykorzystuje się w przedstawieniu, żeby osiągnąć zamierzony efekt wizualny lub dźwiękowy. Chodzi więc między innymi o ekrany, monitory, kamery, czujniki, tablety, telefony komórkowe, protezy robotyczne, drony, słuchawki binauralne. Ich materialność wpisuje się też w estetykę przedstawienia, gdyż widz nie tylko je widzi, ale także może obsługiwać. Kiedy piszę o dyspozytywie, mam na myśli również jego niematerialność, czyli programy komputerowe, z których korzystają reżyserzy wideo i dźwięku, jak choćby Isadora, zaś widz doświadcza głównie w postaci uzyskanego efektu.

Jak pokazał wcześniej Saltz, humanistka cyfrowa zwraca uwagę na zmiany, które dotyczą zawodów związanych z teatrem, zwłaszcza ich relacji z technologią. Część z nich wiąże się z szerszym kontekstem antropologii i teorii mediów, jak choćby koncepcja „przedłużenia technologicznego” człowieka Marshalla McLuhana¹⁰ czy „cyborgizacji” Donny Haraway¹¹, i wypływa z ogólnych przemian społeczeństwa informatycznego XXI wieku. W kontekście teatru oznacza to wzmocnienie pozycji reżyserów dźwięku, wideo i oświetlenia w procesie kreacji, sytuując ich na równi z reżyserami i otwierając drogę ku niezależnej pracy artystycznej. Sytuacja ta jest dobrze znana w historii sztuk performatywnych z powodu prekursorskiej współpracy Roberta Rauschenberga z Billym Klüverem w ramach nowojorskiego przedsięwzięcia *9 Evenings: Theatre and Engineering* w 1966 roku. To wydarzenie, złożone z dziesięciu performansów, powstało jako efekt współdziałania dziesięciu artystów i trzydziestu inżynierów z Bell Telephone Laboratories¹². Każdy performans miał własny i specjalnie dla niego stworzony dyspozytyw technologiczny.

¹⁰ Marshall MCLUHAN, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme* [1964], tłum. Jean Paré, Éditions Mame, Éditions du Seuil 1968.

¹¹ Donna HARAWAY, *A Cyborg Manifesto*, [w:] *The Cultural Studies Reader*, red. During SIMON, Routledge 1999, s. 271-292.

¹² Izabella PLUTA, *L'intermédialité et le processus créatif. L'artiste de la scène entre création et recherche*, „Intermedia Review. An online peer-reviewed publication on

Dlatego program do przedstawienia podkreślał, że chodzi tu o dzieło zarówno artystów, jak inżynierów.

9 *Evenings* nadal stanowi ważną inspirację dla niektórych współczesnych projektów artystycznych, choć relacja między artystą i inżynierem bardzo się dziś rozwinęła i przybiera różne formy. Ponieważ przykładów nie brakuje, przywołam jedynie najbardziej spektakularną egzemplifikację, czyli połączenie kompetencji artystycznych i informatycznych w pracy francuskiego twórcy Adriena Mondota¹³. Będąc informatykiem programistą, zdobył on wykształcenie także w sztuce cyrkowej (specjalizacja: żonglerka) i tworzy dziś własne spektakle we współpracy z artystką Claire Bardaine¹⁴. Ich ważną częścią są wizualizacje, którymi kierują pisane przez Mondota programy i algorytmy (zwłaszcza znany eMotion). Nie inaczej rzecz się ma w przypadku takich przedstawicieli młodszego pokolenia, jak Clément-Marie Mathieu z Thé-Ro (adept École nationale supérieure des arts et techniques du théâtre w Lyonie), Benjamin Burger z Extralaben, Rod Guadarama z Okubo Studio (obaj wykształceni w Akademii Sztuk Pięknych w Zurychu), czy Mathias Prinz (Uniwersytet w Hildesheim) z machina eX. Jako pracę niezależną określam tu działanie twórcze, w którego efekcie powstaje forma artystyczna (spektakl, instalacja multimedialna czy robotyczna), przedstawiana następnie publiczności. Co istotne, współpracujący z artystą inżynier lub informatyk podpisuje ją jako równorzędny autor.

Pozytywna odpowiedź na pytanie, czy pracę inżynierów dźwięku i wideo oraz inżynierów programistów można uznać za rodzaj twórczości artystycznej, stanowi przedmiot dyskusji od kilku lat

art, culture and media", kwiecień 2013, s. 14-17, http://intermediareview.com/images/revistas/edicao2/Atas_III_art1.pdf. (5.11.2017).

¹³ Zob. stronę internetową grupy Compagnie Adrien M & Claire B, <http://www.am-cb.net/a-propos>

¹⁴ Zob. numer monograficzny *Théâtres Laboratoires. Recherche-création et technologies dans le théâtre aujourd'hui*, który współredagowałam z Mireille Losco-Leną, poświęcony Teatrom Laboratorium oraz ich relacjom z *research-creation* i nowymi technologiami, „Ligeia. Dossiers sur l'art” 2015, nr 137-140.

w różnych środowiskach. W niniejszym rozdziale skupię uwagę na Francji i Szwajcarii, których kontekst znam z własnego doświadczenia i wieloletniej pracy naukowej. Jako przykład przywołam więc debatę z lutego 2014 roku, którą zorganizowałam w ramach konferencji *Pour un laboratoire technologique de la création scénique. Sur la collaboration entre les artistes de la scène et les ingénieurs* w École nationale supérieure des arts et techniques du théâtre w Lyonie¹⁵. Udała się wtedy rzecz rzadka, gdyż w debacie *Régisseur, ingénieur, bricoleur, chercheur: un entrelacs de pratiques* głos zabrali młodzi reżyserzy wideo i dźwięku, absolwenci tej uczelni. Ich wypowiedzi najlepiej pokazały, jak bardzo zmienia się ich zawód, który dziś daleko wykracza poza dotychczasowy wymiar techniczny, zmierzając w kierunku kreacji, poszukiwań, a nawet badań naukowych. Efekty tej transformacji potwierdza obecność inżynierów różnych specjalności podczas realizacji projektów artystycznych. Niektórzy z nich stają się nawet stałymi członkami grupy artystycznej, jak dzieje się to w przypadku francuskiej grupy MxM. Jej kierownikiem artystycznym jest reżyser Cyryl Test, lecz nie tworzą jej aktorzy, tylko ekipa techniczno-technologiczna: Julien Boizard (reżyser techniczny), Nihil Bordures (kompozytor, reżyser dźwięku), Nicolas Doremus (operator kamery), Patrick Laffont (twórca wideo) i Mehdi Toutain-Lopez (wideo dizajner).

W tym rozdziale przyjrę się przede wszystkim współpracy reżyserów z programistami i poddam analizie proces wzajemnego wpływu kompetencji w interdyscyplinarnej grupie badawczej. Jako przykład wykorzystam projekt *Masque et avatar (Maska i awatar)*, realizowany na Uniwersytecie Paris 8 w latach 2015-2017, którego byłam konsultantką naukową. Uczestniczyłam też w dwóch spotkaniach warsztatowych i konferencji, która podsumowała cały projekt. Zajmę się bliżej kwestią współpracy reżysera Georgesa Gagneré'a, który wszedł w rolę „artysty cyfrowego”, z Cédrikim

¹⁵ Alban GUILLEMOT et al., *Régisseur, ingénieur, bricoleur, chercheur: un entrelacs de pratiques*, „Ligeia. Dossiers sur l'art”, s. 209-217.

Plessietem, programistą i artystą wizualnym, który zaczął się uczyć sztuki teatru. W centrum moich rozważań znajdzie się opis wymiany doświadczeń między nimi oraz zasad ich komunikacji, w której terminologia teatralna sąsiadowała z informatyczną. Ograniczę się przy tym do pierwszej fazy projektu (od grudnia 2015 do maja 2016), którą miałam okazję śledzić z bliska. Przywołam także istotne wydarzenia z okresu przygotowań (2014 rok), o którym szczegółowo mi opowiedzieli. Ich współpraca stanowi dobry przykład tego, jak powstaje dziś nowy typ artysty, który posiada zarazem podstawowe umiejętności informatyczne. To zatem ktoś, kogo w humanistyce cyfrowej nazywa się *DHer* (*Digital Humanities Doer*). Posiada on znajomość kodowania i programowania, a jednocześnie cechuje się wrażliwością i talentem artystycznym.

„MASKA I AWATAR”. SPECYFIKA PROJEKTU

Chcąc opisać przedmiot naszych badań, należy zacząć od charakterystyki instytucji, w której projekt był realizowany. Laboratoire d'excellence Labex Arts-H2H istnieje na Uniwersytecie Vincennes Saint Denis, Paris 8, jako placówka badawcza, zajmująca się relacjami sztuki z nowymi technologiami w trzech przede wszystkim aspektach: sytuacji, technologii i hybrydyzacji¹⁶. W 2015 roku Labex Arts-H2H zatwierdził pierwszą wersję projektu *La Scène augmentée* (*Scena poszerzona*), którego autorem i wnioskodawcą była Erica Margis¹⁷, adiunkt Wydziału Teatru. Jako końcowy etap tego projektu pomyślana została propozycja Giulii Filacanapy *Masque et avatar*¹⁸. Chodziło o badania na połączonym obszarze teatru, nauki i technologii, a głównie analizę funkcji i kompetencji artystów teatru w kon-

¹⁶ Zob. stronę internetową laboratorium, <http://www.labex-arts-h2h.fr> (20.12.2017).

¹⁷ Zob. informacje o projekcie *La Scène augmentée*, <http://sceneaugmentee.labex-arts-h2h.fr/> (25.12.2017).

¹⁸ Zob. informacje o projekcie *Masque et avatar*, <http://www.labex-arts-h2h.fr/IMG/pdf/masques.pdf> (25.12.2017).

tekście technologii cyfrowych. Tezy wyjściowe projektu objęły trzy odrębne kategorie: grę aktorską, praktykę sceniczną i opracowanie załączków nowej metody aktorskiej czy zestawu usystematyzowanych ćwiczeń. Jako podstawową formę realizacji zadań badawczych wybrano spotkania warsztatowe, zwane Cluster Workshops (CW). Usytuowany na granicy teatru, informatyki i gier wideo, interdyscyplinarny projekt koncentrował uwagę na dwóch przedmiotach: aktor żywego planu (specjalizujący się w poetyce komedii dell'arte) i elektroniczny awatar. Podstawowy cel projektu sprowadzał się bowiem do zbadania jakości i granic interakcji żywego aktora z wyświetlanym na ekranie awatarem. Interakcja przebiegała w realnej przestrzeni sceny, w obecności publiczności, złożonej z uczestników projektu (badacze, studenci, aktorzy, programiści, reżyserzy) i tradycyjnie siedzących na krzesłach osób postronnych, bez żadnego specjalnego wyposażenia wizualnego (okulary 3D bądź słuchawki).

Realizacja projektu *Maska i awatar* objęła dwa etapy: faza eksperymentów z dyspozytywem Kinect i Oculus Rift (rok 2015 do połowy 2016) i faza pracy z dyspozytywem Motion Capture (druga połowa 2016 do końca 2017 roku). Obie można określić jako etapy endogenne, główne osie badawcze całego projektu. Oczywiście, miał on również etapy egzogenne, czyli udział w konferencjach naukowych i pokazy pracy scenicznej, jak choćby prezentacja podczas międzynarodowego kongresu IFTR w Sztokholmie w 2016 roku¹⁹, czy w paryskim Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique jesienią roku następnego. Projekt obejmował również przygotowanie dwóch międzynarodowych konferencji. Pierwszą z nich, *Luca Ronconi, maître d'un théâtre sans limites*, zorganizowały Erica Magris i Giulia Filacanapa w grudniu 2016 roku w Paryżu w Istituto di Cultura Italiano oraz w Conservatoire National Supérieur d'Art

¹⁹ Chodzi o wystąpienia podczas panelu *Mask and Technologies: From the Commedia dell'arte to the Digital Avatar* (17.06.2016), zob. program konferencji, <https://www.iftr.org/media/1845/conference-programme-iftr-2016.pdf>

Dramatique²⁰. Natomiast druga konferencja, *Masques technologiques: altérités hybrides de la scène contemporaine*, stanowiła zwieńczenie projektu i odbyła się w grudniu 2017 roku w paryskim Le Cube, Centre de création numérique²¹. Towarzyszył jej pokaz trzech form performatywnych: *AGAMEMNON REDUX. Une expérience de masque et de mocap en trois scènes* według *Agamemnona* Ajschylosa w reżyserii Andy'ego Lavendera, *La psychanalyse augmentée* Mathieu Milesiego w reżyserii autora i Duccio Bellugiego oraz *La vie en rose* Borisa Dymnego i Giulii Filacanapy w jej reżyserii.

W projekcie *Maska i awatar* wzięły udział następujące osoby:

1. z Wydziału Teatru Uniwersytetu Paris 8: Erica Magris (wykładowca), Giulia Filacanapa (badaczka i reżyserka), Georges Gagneré (badacz, reżyser);
2. z Wydziału Sztuki i Technologii Obrazu Uniwersytetu Paris 8: Cédric Plessiet (badacz, programista, artysta wizualny) i Rémy Sohier (artysta plastyk, wykładowca);
3. z laboratorium Labex Arts H2H Uniwersytetu Paris 8: zwłaszcza w pierwszej fazie Mehdi Bourgeois (dizajner stron internetowych);
4. artyści i badacze stowarzyszeni: Duccio Bellugi (Théâtre du Soleil), Boris Dymny (dyrektor artystyczny grupy di mini teatro), Andy Lavender (wykładowca i reżyser z Uniwersytetu Warwick), Izabella Pluta (badacz, Uniwersytet w Lozannie) oraz studenci z Wydziału Teatru (głównie II rok studiów), biorący udział w eksperymentach.

Realizacja projektu zakładała wspólną pracę podczas warsztatów, w duecie lub indywidualnie, która przebiegała w bardziej ogólnych ramach zajęć dla studentów Uniwersytetu Paris 8 (zajęcia licen-

²⁰ Zob. program: <http://www.scenes-monde.univ-paris8.fr/spip.php?article1373> (2.12.2017).

²¹ Zob. program konferencji, <http://www.labex-arts-h2h.fr/masques-technologiques-alterites.html> (2.12.2017).

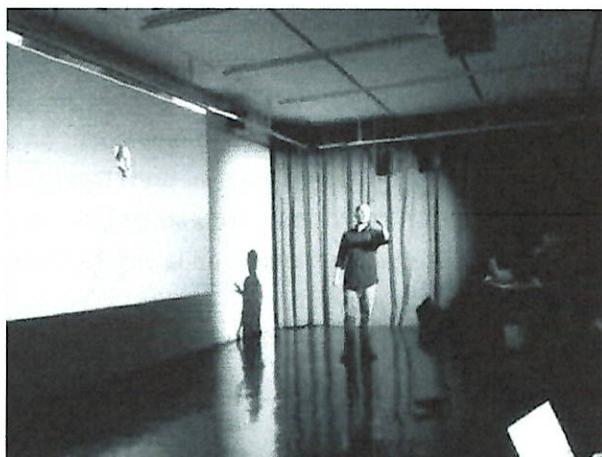
cjacie podczas warsztatów Idéfi-CREATIC), ale też w konkretnym kontekście artystycznym (zajęcia z aktorami-studentami, posługującymi się maskami komedii dell'arte, które prowadziła Filacanapa). Uczestnicy projektu badali możliwe relacje między maską teatralną, wykorzystaną przez aktora żywego planu, a dyspozytywem technologicznym, którego widocznym wcieleniem stawał się awatar na ekranie. Jak bowiem zakładano, teatr sam w sobie jest miejscem poszerzenia rzeczywistości. Maską to z kolei przedmiot sceniczny, który „poszerza” ciało aktora, tym razem w sposób metaforyczny. W kolejnych eksperymentach Cluster Workshop starał się zatem rozwinąć dialog między praktyką a teorią, posługując się głównie trzema elementami: aktorem, maską i generowanym przez komputer awatarem.

Wykorzystując maski komedii dell'arte, które wykonał ze skóry współczesny rzemieślnik Stefan Perocco z Meduny, Filacanapa pracowała z aktorami-studentami Uniwersytetu Paris 8, którzy od samego początku tworzyli podstawowy trzon prowadzonych przez nią badań. Jak następnie stwierdziła na konferencji finalizującej projekt, choć maski komedii dell'arte stosunkowo rzadko spotyka się we współczesnym teatrze, to praca z nimi stanowi ważne ćwiczenie dla aktorów i dlatego znajduje się w curriculum niemal każdej europejskiej szkoły teatralnej. Natomiast wygenerowany przez dyspozytyw technologiczny awatar rzadko pojawia się jako element aktorskiego treningu, coraz częściej można go za to spotkać w spektaklach z pogranicza teatru, tańca i gier wideo²².

Metoda realizacji projektu *Scene augmentée* miała charakter interdyscyplinarny i transmedialny, Magris uznała ją za metodę eksperymentalną²³. Składały się na nią wywiady środowiskowe, badania historyczne, wypracowanie założeń teoretycznych i praktycznych,

²² Najbardziej znany jest ART (Avatar Repertory Theater), który gra w przestrzeni wirtualnej Second Life, <http://www.avatarrepertorytheater.org/home> (6.10.2018).

²³ Erica MAGRIS, *La Scène augmentée. Jeu de l'acteur, pratiques de création et modes de transmission*, <http://sceneaugmentee.labex-arts-h2h.fr/content/pr%C3%A9sentation-du-projet> (2.11.2017).



1. Warsztaty *Masque et Avatar*. Aktor w masce komedii dell'arte. Na ekranie awatar w białej masce.

ćwiczenia aktorskie i interakcja z dyspozytywem, dyskusje w grupie, doskonalenie dyspozytywu, a także udział w pracach *Observatoire critique* (Obserwatorium krytyki), które prowadziło dyskusje ze studentami i widzami na temat warsztatów i ćwiczeń. Nic więc dziwnego, że metoda pracy dość szybko przyjęła formę *Artistic Research*, czy *research-cr ation*. Obejmowała ona sformulowanie hipotezy, kolejne etapy work in progress, efekt ko cowy w postaci trzech form performatywnych i publikacji pokonferencyjnej.

Ciekawe wydaje si  przyjrzenie si  temu projektowi w kontekście wspomnianych wcze niej bada  humanistyki cyfrowej, gdy  korzysta  on z dyspozytywu technologicznego i zakłada  udoskonalenie narz dzi informatycznych przez ich dostosowanie do jego w asnycy za ożeń. Projekt *Maska i awatar* mia  bowiem wiele wsp olnego z najmniejsz  kom rk  badawcz  w dziedzinie cyfrowej humanistyki, jak  jest projekt DH. W *Short Guide to Digital Humanities* autorzy pisz , że obejmuje on zwykle r żne jednostki badawcze, pocz wszy od instytut  naukowych, przez instytucje partnerskie, po srodo-

wisko studenckie²⁴. Mówiąc bardziej konkretnie, chodzi o instytucje artystyczne (teatry czy muzea), ośrodki poświęcone nauce (biblioteki), jednostki badawcze (instytuty i laboratoria), ale też instytucje zajmujące się produkcją komercyjną (przedsiębiorstwa i konsorcja technologiczne). Termin „projekt DH” ma w tym kontekście dwojaki znaczenie. Po pierwsze, jako rzeczownik „projekt” to **struktura**, która realizuje cele badawcze, „program stypendialny, który wymaga planu, zarządzania, negocjacji i współpracy”²⁵. Po drugie, w formie bezokolicznika „projektować” oznacza, jak piszą autorzy *Short Guide to Digital Humanities*, „program stypendialny, który projektuje zrealizowanie w przyszłości czegoś, co jeszcze nie istnieje”²⁶. Projekt DH realizuje się z partnerami, którzy reprezentują różne dyscypliny naukowe i najczęściej organizują się w grupy o różnych kompetencjach i uzupełniających się funkcjach. Wymaga to odpowiedniej koordynacji współpracy, w której istotną rolę odgrywa eksperyment, zaś uczestnicy starają się osiągnąć zaplanowane efekty.

Z dwojakim rozumieniem terminu „projekt” musieli się też konfrontować uczestnicy projektu *Maska i awatar*. Z jednej strony chodziło przecież o to, by do wspólnego mianownika sprowadzić efekty w dziedzinie teatru, gier wideo i informatyki, z drugiej poszukiwali takich miejsc kontaktu i możliwych hybrydyzacji, które zapewnią im jednolite współrzędne, charakterystyczne dla kolejnych poziomów badań. Bardzo istotnym elementem okazało się w tym kontekście ustawienie ciała aktora wobec kamery Kinectu, gdyż wchodziło ono w interakcje z awatarem i jednocześnie oglądała je publiczność. Aktorzy i reżyserka Filacanapa posługiwali się takimi teatralnymi określeniami, jak ustawienie głowy i kąt nachylenia tułowia. Kiedy bowiem aktor zakłada maskę, musi bardziej niż zwykle uważać na ustawienie szyi i ramion. W tym samym czasie programiści dyskutowali o elementach technicznych: wyznaczali parametry

²⁴ Por. Anne BURDICK et al., *Digital_Humanities*, The Mit Press 2012.

²⁵ *Ibidem*, SG 4.

²⁶ *Ibidem*.

przestrzeni, w której ciało aktora uchwyci Kinect, nie tylko proponując aktorowi pytanie robocze w tym treningu („dla kogo gram w danym momencie?”), lecz uświadamiając mu ponadto, że powinien patrzeć jednocześnie na widzów i ekran boczny, który pokaże mu jego obraz, dzięki czemu będzie mógł kontrolować własne ciało. Do ważnych efektów pracy i wspólnych dyskusji we wstępnej fazie należało też stworzenie roboczego terminu „manipulacteur” (manipulaktor). Oznacza on

cyfrowego współpracownika, który posługuje się kontrolerem lub joystickiem, żeby współdziałać z urządzeniem przechwytyjącym. Pilotuje ono awatara w czasie rzeczywistym, odpowiednio łącząc przechwycone ruchy²⁷.

Żywe dyskusje oraz eksperymenty stanowią integralną część procesu poszukiwań i realizacji badań, gdyż pozwalają na spontaniczną wymianę zdań i tym samym ewolucję projektu.

WYMIANA DOŚWIADCZEŃ W RAMACH CLUSTER WORKSHOP

Dowodem oryginalności analizowanych tu badań są przede wszystkim praktyczne ćwiczenia sceniczne i eksperymenty z dyspozytywem w ramach Cluster Workshop. W pierwszej fazie projektu (2015-2016) zaproponowano podczas warsztatów specyficzne połączenie obserwacji praktycznych z prezentacjami teoretycznymi. Dyskusje miały charakter usystematyzowany i przyjęły formę wystąpień zaproszonych badaczy, którzy albo prezentowali teoretyczny wstęp do konkretnych zajęć warsztatowych, albo przedstawiali własne tezy i brali udział w wymianie zdań „na gorąco” z uczestnikami warsztatów. Toczące się wtedy rozmowy dotyczyły nie tylko formułowanych hipotez, ale i trudności z ich weryfikacją, a nawet popełnionych błę-

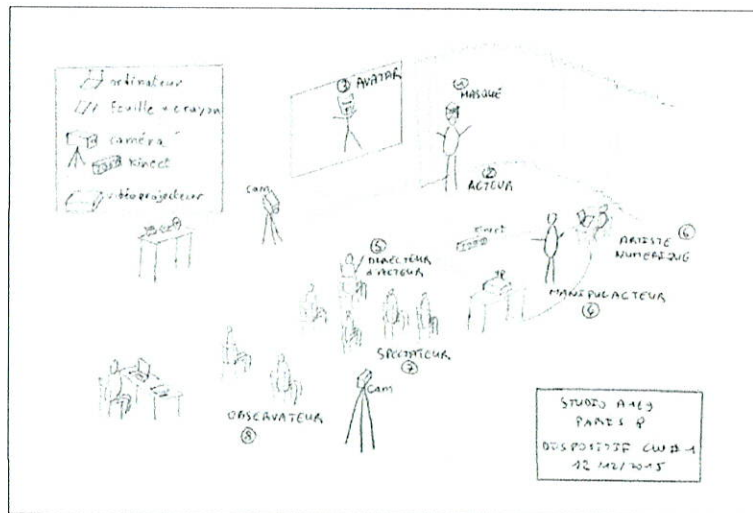
²⁷ Definicja Georges'a Gagneré, sformułowana podczas naszej wymiany mailowej z 20 grudnia 2017 roku.

dów. Nie przestrzegano przy tym żadnych hierarchii między zaproszonymi gośćmi a uczestnikami.

Podczas warsztatów *Masque et technologie: immersion, expression et interaction* (*Maska i technologia: immersja, ekspresja i interakcja*, CW#1) 11 i 12 grudnia 2015 roku, w których wzięłam udział, stała ekipa projektu spotkała się z zaproszonymi artystami i badaczami oraz studentami zainteresowanymi tą problematyką. Na część teoretyczną przeznaczono jedno popołudnie, na część praktyczną z próbami teatralnymi cały dzień. Warsztaty odbywały się w Studio Théâtre Uniwersytetu Paris 8, w małej salce teatralnej z podstawowym wyposażeniem technicznym do montażu i ustawiania świateł. Ich część teoretyczną wypełniły takie oto wystąpienia: wykład poświęcony praktykom eksperymentalnym z wykorzystaniem awatara (Georges Gagneré i Cédric Plessiet); referat na temat gry w masce w nowej komedii dell'arte z prezentacją ćwiczeń aktorskich (Giulia Filacanapa);



2. Warsztaty *Masque et Avatar*.



3. Warsztaty *Masque et Avatar*. Aranżacja przestrzeni.

wystąpienie dotyczące protokołów z obserwacji i archiwizacji zajęć warsztatowych (Erica Magris i Mehdi Bourgeois); referat przedstawiający podstawowe założenia projektu (Erica Magris); wystąpienie poświęcone relacji *research-creation* z technologią (Izabella Pluta). Interesującym momentem tego spotkania okazał się występ grupy The Masque Collective, gdyż przedstawiła ona dyspozytyw, służący do projekcji maski, którą widz może nosić niczym założony z przodu plecak. Chodzi tu o metalową konstrukcję na szelkach, zaopatrzoną w ekran w formie maski oraz miniaturowy rzutnik. Pozwala ona zobaczyć tuż przed sobą wcześniej wybraną i wyświetloną na ekranie maskę, widoczną też z jego zewnętrznej strony (ekran jest płócienny). Jak widać, temat maski komedii dell'arte został tu skonfrontowany z ideą maski technologicznej. Uczestnicy warsztatów mogli więc przekonać się, że maska przybiera niekiedy niematerialną postać (obraz), lecz nawet w takiej formie nie traci nic ze swej podstawowej funkcji, o której była wcześniej mowa. Zarazem pokaz

przedstawił zasadę, na jakiej awatar na ekranie może stać się technologiczną maską dla aktora i tym samym jego przedłużeniem.

Część praktyczna warsztatów obejmowała trzy typy ćwiczeń, zwanych *Expériences* (doświadczenia). Należały do nich: 1) imersja: uczestnik wchodzi w pole gry i sprawdza, jak funkcjonuje awatar (odpowiednie ustawienie do kamery Kinectu, typ gestu, pozycja ciała); 2) ekspresja: uczestnik animujący awatara próbuje wyrazić proste emocje; 3) interakcja: uczestnik animujący awatara próbuje interakcji z innym uczestnikiem, który wchodzi w jego pole gry (w masce komedii dell'arte lub bez)²⁸. Ten etap badań miał przetestować ekspresję i interakcję w ich rozmaitych konfiguracjach, w pierwszej kolejności między aktorami (studenci-aktorzy z GenteGente!!, studenci teatrologii), postaciami w maskach i awatarem (awatar może mieć ludzką twarz lub białą maskę teatralną) oraz publicznością (studenci, badacze, inni artyści). W kolejnych ćwiczeniach wykorzystano natomiast techniki improwizacyjne gry w masce. Przestrzeń uległa tu ograniczeniu i wyznaczała tak pole gry aktora, jak miejsce widzów, którzy powinni siedzieć na wprost ekranu (z dyspozytywem immersyjnym, który w tym ustawieniu znajduje się po prawej stronie), choć mogli swobodnie między nimi przechodzić. Równie swobodnie toczyły się dyskusje aktorów, studentów i badaczy-obszerników. Każdy uczestnik mógł w przeznaczonym na to czasie założyć maskę i spróbować w niej grać, podobnie jak wejść w interakcję z awatarem. Całe warsztaty zostały zarejestrowane na wideo, a ich uczestników poproszono ponadto o wypełnienie protokołów obserwacji. Chodziło bowiem o materiał do pierwszych podsumowań warsztatów i tej fazy projektu, jak również do bazy danych. Niestety, nie udało się jak dotąd nadać jej formy interaktywnej. Gagneré stworzył natomiast platformę Tiki, gdzie zgromadził wiele materiałów (nagrania, dzienniki reżyserów i aktorów, zdjęcia, rysunki), lecz mają do niej dostęp wyłącznie uczestnicy projektu, dysponujący hasłem.

²⁸ Zob. flyer WC*1, <http://sceneaugmentee.labex-arts-h2h.fr/content/cw1-masque-et-technologies-immersion-expression-interaction>



4. Warsztaty *Masque et Avatar*. Aranżacja przestrzeni.

W kontekście eksperymentów z elementami pożyczonymi z obszaru teatru (dziedziny kreacji, eksperymentu i intuicji) i informatyki (dziedziny nauk ścisłych, opartej na działaniach matematycznych i kodzie), warty bliższej analizy wydaje się sposób, w jaki uczestnicy porozumiewali się między sobą, by wypracować takie rozwiązania, które miały pozwolić im odnaleźć wspólny mianownik podejmowanych działań i ustalić jednorodne znaczenia projektu.

Z punktu widzenia humanistyki cyfrowej Mark Stefik zwraca uwagę na funkcję osób, określanych jako „digital sensemakers”, którzy pracują w sieci, by z chaosu danych wylapywać sensowne informacje²⁹. Mówi też o „digital sensemaking”, czyli znaczeniu, które wyłania się ze struktury hipertekstu, „zapośredniczone przez infrastrukturę informacji cyfrowych, jak dzisiejsza sieć i wyszukiwarki”³⁰. Stefik odnosi termin „digital sensemaking” wprost do informacji,

²⁹ Mark STEFIK, *We Digital Sensemakers*, [w:] *Switching Codes. Thinking Through Digital Technology in the Humanities and the Arts*, red. Thomas BARTSCHERER, Roderrick COOVER, The University of Chicago Press 2011, s. 38.

³⁰ *Ibidem*.

które użytkownik znajduje poprzez rozmaite wyszukiwarki. Często okazuje się to dość męczącym zadaniem, gdyż deformuje sens pytania, które sformułował poszukujący, lub oferuje skrótową, fragmentaryczną czy mało wiarygodną odpowiedź³¹. Nawet jeśli w projekcie *Maska i awatar* uczestnicy w różnym stopniu zajmowali się zbieraniem informacji z sieci i innych źródeł, konfrontowani byli z ich ogromną ilością, zwykle w formie bazy danych. Zdefiniowane wcześniej przez Stefika „cyfrowe nadawanie sensu” przybierało tu postać dyskusji, dzielenia się informacjami i ich wymiany oraz dążenia do „wspólnego zrozumienia” elementów o różnej naturze. Zwłaszcza tworzenie platformy internetowej implikuje wymianę wiadomości, co potwierdza wcześniejszą hipotezę na temat istotnych analogii między założeniami projektu *Maska i awatar* a perspektywą humanistyki cyfrowej.

Cluster workshop CW#1 i jego kolejne edycje podkreślały proces wymiany, a nawet hybrydyzacji, nie tylko wiedzy i doświadczeń między uczestnikami, lecz także poznania, a nawet przekazywania niektórych kompetencji zawodowych innym współpracownikom w ramach tego samego projektu. Dla aktorów komedii dell'arte oznaczało to zetknięcie się z nową sytuacją sceniczną, w której nosząc maskę, muszą nauczyć się interakcji z awatarem na ekranie, co wymaga modyfikacji wypracowanych już ustawień ciała i sposobu trzymania głowy. Kontekst informatyczny stanowił nowe wyzwanie także dla reżyserki Filacanapy z powodu technologicznego dyspozytywu, po którym poruszała się bardziej intuicyjnie, niż wykorzystując znajomość technicznych zasad jego działania. Co istotne, maska, awatar i technologiczny dyspozytyw od samego początku stały się głównym tematem dyskusji. Programy informatyczne wciąż poprawiano i dopracowywano stosownie do tego, jak rozwijały się eksperymenty. Jako punkty orientacji służyły w nich rodzące się spontanicznie pytania, na przykład: „W jaki sposób wpisać w całe ćwiczenie efekt chińskiego cienia, który pojawia się na powierzchni projekcji

³¹ *Ibidem*, s. 42.

i jest cieniem aktora w masce?”. Swoista otwartość na przypadek i elastyczność w formułowaniu wniosków skutecznie wpływały na rozwój projektu, pozwalając unikać przestojów, powodowanych sztywnym trzymaniem się wyjściowego protokołu. Hipotezy nieustannie ulegały ewolucji, kiedy ujawniły się słabe punkty, błędna ocena sytuacji lub rozwiązania, wynikające z braku doświadczenia w tej stosunkowo nowej dla teatru materii.

REŻYSER I PROGRAMISTA. NAWIĄZYWANIE DIALOGU I WSPÓŁPRACY

Jean-Paul Fourmentraux poczynił kilka ciekawych uwag o przemianach profesji osób, które uczestniczą w interdyscyplinarnych projektach na skrzyżowaniu sztuki i technologii:

Tam, gdzie spotykają się różne środowiska i powstają innowacje technologiczne, sąsiedztwo z twórczością artystyczną zajmuje odtąd miejsce centralne. Wymusza to nową definicję pracy i tożsamości zawodowej aktorów, zaangażowanych zarazem w badania technonaukowe i twórczość artystyczną³⁷.

Choć Fourmentraux uwzględnił kontekst pogranicza sztuk i nauk, jego obserwacja nie traci ważności w odniesieniu do naszego przedmiotu badań, zwłaszcza jeśli chodzi o kompetencje reżysera i informatyka. Relacjonowany wcześniej Cluster Workshop CW#1 stanowi bowiem dobry przykład krzyżowania się kompetencji zawodowych, zwłaszcza w przypadku współpracy reżysera Gagneré'a z programistą i artystą wizualnym Plessietem.

Projekt *Maska i awatar* wpisał się doskonale w doświadczenia Gagneré'a jako reżysera i badacza, gdyż od wielu lat pracuje on z nowymi technologiami w spektaklach żywego planu, bierze też udział w wielu projektach artystycznych i naukowych. Jako doktor teatro-

³⁷ Jean-Paul FOURMENTRAUX, *Présentation générale. Art et science. L'ère numérique*, [w:] *Art et science*, red. Jean-Paul FOURMENTRAUX, CNRS Editions 2012, s. 11.

logii prowadzi zaś zajęcia na Wydziale Teatru Uniwersytetu Paris 8. Gagneré sam podkreśla niejednorodność funkcji, które pełnił na scenie, gdzie był reżyserem, „twórcą dyspozytywów intermedialnych”³³, obsługiwał program generujący awatara i scenografię oraz służył jako pośrednik między aktorem, reżyserem i awatarem. Plessiet to natomiast specjalista od programowania graficznego w Real Time/Pre-calculated. Pracuje jako adiunkt na Wydziale Sztuk i Technologii Obrazu (ATI) Uniwersytetu Paris 8. Sam uważa się bardziej za artystę wizualnego niż inżyniera technologa, jak się go często nazywa, ponieważ taki zawód nie obejmuje działalności badawczej i artystycznej, którymi on zajmuje się od kilku lat. Plessiet opracowuje narzędzia informatyczne do wykorzystania w praktykach scenicznych, zwłaszcza takie, które wymagają współpracy aktora z elektronicznym obrazem. Ma już w dorobku wiele instalacji i spore doświadczenie w dziedzinie filmu (efekty specjalne i Motion Capture) i grach wideo (praca z awatarem).

Jeśli przyjrzymy się z bliska współpracy tych dwóch uczestników projektu, to musimy odnotować, że po raz pierwszy połączył ich technologiczny dyspozytyw, który przygotowali w 2014 roku w ramach zajęć Idefi-CREATIC (Initiative d'excellence en formations innovantes). Następnie spotkali się w ramach Cluster Workshop w grudniu 2015 roku. Sformułowali wtedy hipotezę wyjściową w ścisłym związku z technologicznym dyspozytywem, generującym awatara i umożliwiającym interakcję z nim, która brzmiała: „Czy można mówić, że inżynier informatyk prowadzi awatara tak samo, jak reżyser prowadzi aktora?”³⁴. Plessiet tak wspomina ten etap:

³³ Georges GAGNERÉ, Cédric PLESSIET, *Sur la collaboration d'un metteur en scène et d'un programmeur: des synergies aux hybridations des compétences professionnelles. Entretien réalisé par Izabella Pluta*, 20.09.2018, [w:] *Critiques. Regard sur la technologie dans le spectacle vivant. Carnet en ligne de Théâtre in Progress*, <http://theatreinprogress.ch/?p=455&preview=true> (6.10.2018).

³⁴ IDEM, *Traversées des frontières*, [w:] *Frontières numériques & artéfacts*, red. Hakim HACHOUR et al., L'Harmattan 2015, s. 9-35.

Jeśli chodzi o mnie, to czułem, że nie brakuje mi zaangażowania, ale niewiele potrafi [śmiech]. To go zresztą „ocaliło” w moich oczach. Nie uważał mnie za technika. Często przychodzą ludzie i mówią: „Jestem artystą, a ty technikiem, zrób mi więc potrzebny gadżet”. Taka postawa zawsze wywołuje u mnie prawdziwą blokadę. Georges przyszedł i powiedział: „Jesteś światem, który mnie interesuje, ja jestem innym światem, pracujmy razem”. Wtedy odpowiedziałem: „Zgoda, ale musisz najpierw zrozumieć podstawy mojego świata”³⁵.

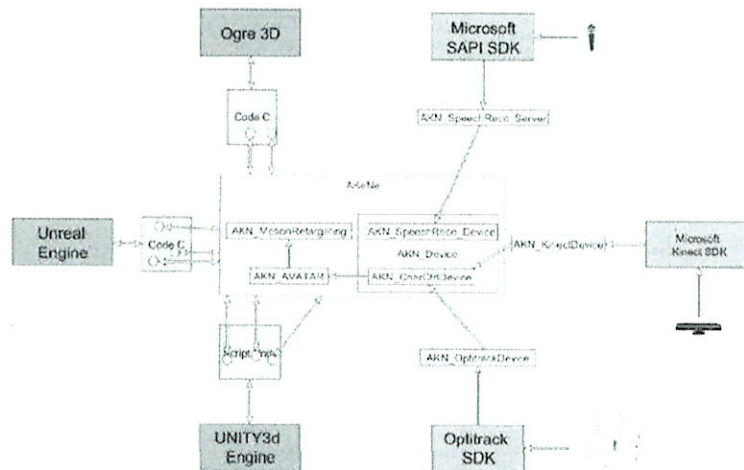
Jak widać, współpracę umożliwiła przede wszystkim ich otwartość, obopólna chęć do rozmowy, wymiany doświadczeń, a nawet wzajemnego zapoznania się z podstawami pracy drugiej strony. W przypadku obu współpraca oznaczała też konieczną konfrontację z pytaniem o nażywość (*liveness*) i obecność (*presence*), które cechują nie tylko teatr, lecz również humanistykę cyfrową, o czym wspominał cytowany wcześniej Saltz. Gagneré i Plessiet zwracają natomiast uwagę na interakcję aktora z animacją komputerową, która zmusza do zastanowienia się nad stopniem jej nażywości³⁶. Ponieważ animacja funkcjonuje jako partner dla aktora, można zapytać o jej funkcję: czy staje się maską czy też elektroniczną marionetką, a może nie jest ani jednym, ani drugim, tylko nową formą aktorstwa?

Dyspozytyw zbudowany z Kinecta i Oculus Rift, wykorzystany w pierwszej fazie projektu, to część platformy, z którą obaj artyści pracowali już niemal od trzech lat. Stworzyli ponadto tak zwaną bibliotekę oprogramowania AkeNe, zawierającą silnik czasu rzeczywistego 3D gier wideo (*real time engine*), zwłaszcza Ogre, Unity i Unreal³⁷, która pozwala zaprogramować sztuczną inteligencję dla gry wideo i zarządzać nośnikami rzeczywistości wirtualnej (*virtual reality devices*), Kinectem i dyspozytywem Motion Capture. Biblioteka ma strukturę modułową, dlatego jej użytkownicy bez proble-

³⁵ IDEM, *Sur la collaboration d'un metteur en scène et d'un programmeur*.

³⁶ IDEM, *Traversées des frontières*.

³⁷ *Ibidem*, s. 13.



5. Warsztaty *Masque et Avatar*. AkeNe.

mu budują samodzielnie i szybko różne podsystemy interaktywne, jak zrobił to Gagneré. Prowadził on ponadto zajęcia ze słuchaczami studiów magisterskich, w których ramach badał kwestie związane z awatarem, korzystając z założonego na Wydziale Sztuk i Technologii Obrazu Uniwersytetu Paris 8 w styczniu 2015 roku atelier-laboratorium Idefi-CREATIC „Od gestu rejestrowanego do gestu cyfrowej interaktywności”. Gagneré potrzebował jednak dyspozytywu prowizorycznego i stosunkowo łatwego w obsłudze, żeby pracować samodzielnie, bez pomocy programisty. Plessiet przygotował więc małą platformę, którą reżyser mógł swobodnie obsługiwać. Ten dyspozytyw pozwolił mu też uzyskać stopniowo względną niezależność, jeśli chodzi o manipulację awatarem czy ustawieniami scenografii wirtualnej³⁸. Gagneré wspomina ten ważny moment, gdyż stanowił

³⁸ Georges GAGNERÉ, Cédric PLESSIET, *Sur la collaboration d'un metteur en scène et d'un programmeur*.

istotny etap w poznaniu arkanów programowania i zyskiwania samodzielności w pracy z dyspozytywem:

To było ogromnie ciekawe, że podczas tej pierwszej fazy projektu [2014] udało mi się przekonać Cédrika [Plessieta] do tego, żeby przygotował dla mnie specjalną platformę edukacyjną do pracy z awatarem, na której mogłem uzyskać samodzielność. Z tego przede wszystkim powodu się zgodził. Miał mi przekazać informacje o kolejnych kawałkach technologii, żebym potrafił sam nimi operować, nie zadrezczając go pytaniami i przejmując odpowiedzialność za nauczenie się podstaw jego języka. Natomiast ja zainteresowałem go teatrem i dzięki temu przygotowaliśmy pierwszy prototyp³⁹.

Kiedy rozpoczęli realizację projektu w grudniu 2015 roku, Gagneré dysponował już podstawowymi umiejętnościami informatycznymi⁴⁰.

Ważnym etapem ich wspólnej pracy była „inkarnacja” awatara, czyli moment, kiedy uzyskał on wirtualne ciało poprzez rejestrację gestów Victora Cuevasa, aktora i byłego studenta Uniwersytetu Paris 8. Waga tego etapu wiązała się nie tylko z możliwością doskonalenia ćwiczeń aktorskich w ramach work in progress, gdyż pozwoliła też na to, że artyści cyfrowi, programiści, aktorzy i reżyser prowadzący dokonali kilku niespodziewanych odkryć podczas kolejnych eksperymentów i prób. W przypadku Plessieta chodziło, na przykład, o decydujący moment uświadomienia sobie różnic między żywym ciałem aktora a cielesnością wirtualną. Ciało aktora potrzebuje treningu, odpowiedniej stymulacji i odpoczynku. Natomiast awatar

³⁹ *Ibidem*.

⁴⁰ Gagneré spędził kwiecień 2015 roku w Laboratoire d'Informatique Bordelais we Francji. To właśnie wtedy Plessiet zrealizował pierwszą platformę z programem Unity3D. Latem i jesienią tego samego roku Gagneré poznawał indywidualnie program Unreal, co pozwoliło mu asystować Plessietowi w Cluster Workshop w grudniu 2016 roku i coraz bardziej samodzielnie prowadzić zajęcia podczas Idefi-CRÉA-TIC. Wypowiedź Gagneré'a podczas dyskusji (20.12.2017).

jako algorytm pozostaje w pełni do dyspozycji programisty. Dlatego Plessiet mówił:

Jak się wydaje, w kontekście moich wcześniejszych badań naprawdę zaskoczyło mnie miejsce ciała w teatrze. Dla mnie ciałem jest awatar, wehikuł, który pilotuję. Tymczasem dla was to przedmiot komunikacji, czyli coś zasadniczo odmiennego. Nadal pamiętam, że Victor [Cuevas], aktor biorący udział w warsztatach CRÉATIC w 2015 roku, nie przestawał narzekać. Musieliśmy zrozumieć, że nie dostał odpowiednich narzędzi do znalezienia koniecznych środków ekspresji. To był dla mnie prawdziwy szok, który wiele mi uświadomił⁴¹.

Aktor, tworząc rolę, potrzebuje czasu i materiału: kontekstu sytuacji scenicznej, konfliktu, wstępnej charakterystyki postaci. Potrzebuje podstawy, na której zbuduje postać, a tego właśnie Gagneré i Plessiet nieświadomie pozbawili Victora Cuevasa w trakcie zajęć. Dlatego tak ważna okazała się w pierwszej fazie projektu obecność Filacanapy jako głównej reżyserki, która potrafiła prowadzić aktorów podczas ćwiczeń z wykorzystaniem technologii i masek komedii dell'arte, poświęcając odpowiednią uwagę szczegółom ich pracy. Jej obecność sprawiła, że Gagneré mógł zająć się głównie pilotowaniem awatara i, poczynając od Cluster Workshop CW#3 w maju 2016 roku, zostawić innym współpracę z aktorami. Jego uwagę zajmowało prowadzenie awatara i rejestracja ruchów aktorów przez Motion Capture, a później wyłącznie komputery i oprogramowanie. Taka zmiana sprawiła, że w ramach projektu stał się „artystą cyfrowym” (*artiste numérique*). Tego określenia używa się w dziedzinie humanistyki cyfrowej, a on w pełni na nie zasłużył, poczynając od Cluster Workshop 7 w październiku 2017 roku. Obsługując dyspozytyw, Gagneré zaczął wtedy pośredniczyć między awatarem, aktorem i reżyserem. Jedynie od czasu do czasu i bardzo spontanicznie reagował jak reżyser

⁴¹ Georges GAGNERÉ, Cédric PLESSIET, *Sur la collaboration d'un metteur en scène et d'un programmeur*.

czysto teatralny podczas rozmów z aktorami i pozostałymi reżyserami projektu⁴².

Wspomniana nowa definicja funkcji uczestników projektu w jego końcowej fazie okazała się zbawiennym rozwiązaniem. Kolejne etapy, coraz bardziej skomplikowane, wymagały koncentracji na konkretnych zadaniach: reżyserów pochłaniała praca z aktorami i przygotowanie spektakli do publicznej prezentacji, programiści zajmowali się tylko i wyłącznie obsługą dyspozytywu i dopracowywaniem z informatycznego punktu widzenia szczegółów interakcji aktora żywego planu z awatarem. Technologiczny system wymagał bowiem nieustannego doskonalenia i dopracowywania, co stało się nieodzownym elementem *work in progress*. Kinect w najnowszej wersji stał się integralnym elementem dyspozytywu, a z czasem zastąpiła go technologia Motion Capture, o wiele bardziej skomplikowana w obsłudze (pojawiała się w drugiej fazie projektu). Prace koncentrowały się głównie wokół awatara i jego interakcji z aktorem, usytuowanym w przestrzeni rzeczywistej. Obejmowały kilka etapów, jak choćby wirtualne ucieleśnienie awatara, wygenerowanie wyświetlanej scenografii czy ustawienie świateł w przestrzeni gry.

Pytania dotyczące tego sposobu pracy sformułował Gagneré i Plessiet na dwóch poziomach:

1. Poziom odpowiadający za obsługiwane Kinectu:
 - a) jak programista może wymierzyć obecność aktora w rzeczywistej przestrzeni?, b) na ile dobrze programista może wtedy śledzić obecność aktora?
2. Poziom odpowiadający za obsługiwane systemu Oculus Rift:
 - a) co odczuwa publiczność, zanurzona w sztucznej przestrzeni?, b) jakie wrażenie immersji ma aktor w interakcji z awatarem?

⁴² Z mojej nieopublikowanej rozmowy z Gagneré'em (20.12.2017). W drugiej fazie projektu funkcję reżysera przejęli: Duccio Bellugi, Boris Dymny, Andy Lavender oraz obecna od początku Giulia Filacanapa.

Jak widać, pytania dotyczące Kinectu wiążą się ściślej z działaniami Gagneré'a, gdyż chodzi tu o prowadzenie aktora, co znał on z wcześniejszej pracy na scenie. Plessiet zwracał z kolei większą uwagę na rejestrację ruchu (Motion Capture), gdyż w analizowanym projekcie przebiegała ona w czasie rzeczywistym. Jeśli chodzi o rezultat, to Plessiet podkreśla, że jeszcze przed rozpoczęciem projektu w styczniu 2014 roku ich dyspozytyw funkcjonował bez zarzutu, zaś awatar, choć wizualnie ubogi, prezentował się interesująco w graficznej przestrzeni, którą mógł „zamieszkiwać”⁴³ i która przedstawiała surową przestrzeń wnętrza mieszkalnego (szare mury, okna wychodzące na czarną czeluść) lub otwartą przestrzeń z błękitnym niebem i płaszczyzną przypominającą piasek.

Jeśli spojrzeć na technikę pracy z Kinectem i Oculusem Riftem w kontekście wcześniej wspomnianego projektu DH w definicji humanistyki cyfrowej, łatwo zauważyć podobieństwa z opisywaną tam metodą dizajnu. Autorzy *Digital_Humanities* określają ją jako „thinking-through-practice” (myślenie-przez-praktykę) i uważają za trudną do zastąpienia, gdyż badania w polu humanistyki cyfrowej z jednej strony definiują wyobraźnię technologiczną na poziomie kulturowym, z drugiej zaś ją interpretują. Dlatego dodają:

Humanistyka cyfrowa to przedsięwzięcie oparte na produkcji, w którym kwestie teoretyczne testuje się w trakcie implementacji, zaś implementacja stanowi miejsce refleksji teoretycznej i opracowania⁴⁴.

Co istotne, sformułowanie „myślenie-przez-praktykę” odgrywa ważną rolę także w kontekście *Artistic Research*, w które wpisuje się analizowany tu projekt. Aby się o tym przekonać, dość przywołać termin „reflection-in-action”, który Donald Schön sformułował już w 1963 roku. Nie można też zapomnieć o „action research”, fun-

⁴³ Georges GAGNERÉ, Cédric PLESSIET, *Sur la collaboration d'un metteur en scène et d'un programmeur*.

⁴⁴ Anne BURDICK et al., *Digital_Humanities*, s. 13.

damentalnym paradygmacie *Artistic Research*, który w 1946 roku zdefiniował Kurt Lewin⁴⁵. Jeśli nawet oba przywołane terminy już się pojawiały, niekoniecznie miało to związek z komponentem lub dyspozytywem technologicznym. W ramach paryskiego projektu doszło natomiast do wyraźnej interferencji między jego założeniami, właściwymi dla dziedziny *Artistic Research*, podejmującej kwestie technologiczne na polu teatru, a metodą dizajnu i „thinking-through-practice”, specyficznymi dla humanistyki cyfrowej. Inaczej mówiąc, granice między tymi dziedzinami stają się coraz mniej wyraźne. W przyszłości będziemy zapewne mówić o jednolitej metodzie pracy w projektach interdyscyplinarnych, gdzie na plan pierwszy wysunie się przedmiot technologiczny jako wspólny mianownik różnych dziedzin artystycznych i naukowych.

KU ARTYŚCIE *DHER* W TEATRZE

Projekt *Maska i awatar*, a zwłaszcza Cluster Workshop, przekonująco pokazują, do jakich transferów umiejętności zawodowych dojść może w interdyscyplinarnej ekipie, złożonej z ludzi teatru i informatyków z jednej, a z teoretyków i praktyków z drugiej strony. Gagneré i Plessiet ucieleśniają możliwość **przejścia** z zawodu wyuczonego do nabycia nowych kompetencji, właściwych dla innych specjalizacji. Reżyser Gagneré nauczył się podstaw informatycznego programowania, zaś programista i artysta wizualny Plessiet zapoznał się z arkanami reżyserii spektaklu żywego planu i z pracą aktora.

W bibliografii naukowej, poświęconej humanistyce cyfrowej i intermedialności, można znaleźć nowe określenia, które próbują uchwycić istotę tego rodzaju transformacji. Nie jest ona bowiem jedynie efektem projektu *Maska i awatar*, lecz cechuje rozwijającą się

⁴⁵ Zob. Donald A. SCHÖN, *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, Ashgate Publishing 1963; Kurt LEWIN, *Action research and minority problems*, „Journal of Social Issues” 1946, nr 2, s. 34-46.

współcześnie współpracę artystów z inżynierami i informatykami. Przywołajmy choćby określenie „twórca dyspozytywów”, „technolog” lub „artysta cyfrowy”. Gagneré i Plessiet wpisują się bez wątpienia w dziedzinę humanistyki cyfrowej, nie tylko ze względu na specyfikę projektu, który korzystając z dyspozytywu technologicznego, umożliwił eksperymenty z nowymi sposobami gry i prowadzenia aktora, lecz przede wszystkim ze względu na zasadę konfrontacji ich kompetencji, która zaowocowała nowymi umiejętnościami, nieznanymi wcześniej w ramach ich własnych zawodów. Plessiet to dobry przykład współczesnego artysty wizualnego, którego Fourmentraux uznał za szczególnie wszechstronnego, gdyż z jednej strony wkracza w przestrzeń artystyczną, z drugiej – pisze programy komputerowe, opracowuje rozwiązania optyczne lub nowatorskie interfejsy informatyczne⁴⁶. Gagneré to z kolei przykład artysty, którego dokonania w dużej mierze wiążą się z teatrem, wykorzystującym rozwiązania technologiczne. Pokazuje to wyraźnie ta jego wypowiedź:

Zaczęliśmy próbować określić elementy przejścia, czyli pewnych rzeczy nie umiem robić i nigdy się nie nauczę. To po prostu wykracza poza moje kompetencje. Istnieją jednak elementy, które mogę sobie przyswoić, żeby zaistnieć w jego świecie na zasadzie pełnej komplementarności i pełnej zależności. Zaczęłam pracować z narzędziami cyfrowymi, ponieważ nie miałem większego wyboru, co wcale nie znaczy, że stałem się w dziedzinie informatyki jakimś Adrienem Mondotem, który zdobył gruntowne wykształcenie tego typu. Moim zdaniem, reżyser czy autor projektów scenicznych z udziałem aktorów musi coraz częściej przyswajać sobie kompetencje w zakresie obsługi urządzeń informatycznych, które jeszcze kilka lat temu nie stanowiły oficjalnie części jego zawodu. Zaczęłam pracować nad zagadnieniami czystego kodu jako zaprawiony w boju użytkownik, *power user*, a nie jako kodujący w C++⁴⁷.

⁴⁶ Jean-Paul FOURMENTRAUX, *Présentation générale*, s. 19.

⁴⁷ Georges GAGNERÉ, Cédric PLESSIET, *Sur la collaboration d'un metteur en scène et d'un programmeur*.

Gagneré klarownie tu przyznaje, że jako artysta otrzymał wykształcenie w zupełnie innej dziedzinie niż jego własna badawcza czy teatralna specjalizacja. Na potrzeby projekty wszedł jednak w meandry kwestii informatycznych, zwłaszcza kodu, którego podstawy opanował i zaczął wykorzystywać we własnej pracy jako zupełnie nową umiejętność. Jak widać, coraz bardziej wyraźna tendencja do wymiany kompetencji zawodowych powoduje korozję granic między odrębnymi dotąd profesjami, doprowadza do ich pękania i powstawania coraz szerszych szczelin. Należy zatem postawić pytanie o zdolność do obsługi systemów informatycznych i o możliwość dodatkowego kształcenia się w tej dziedzinie, na co zwraca uwagę Dominique Vinck, socjolog zajmujący się humanistyką cyfrową⁴⁸. Doświadczenia Gagneré'a i Plessieta wpisują się bez wątpienia w dyskusje wokół figury *DHera*, czyli cyfrowego humanisty, który nie tylko „tworzy, przetwarza, teoretyzuje i/lub ocenia cyfrowe narzędzia oraz zmiany wywołane ich użyciem”, ale również „para się kodem”, realizując zadania programisty⁴⁹.

PODSUMOWANIE

Projekt *Maska i awatar* to przykład nowatorskich badań w dziedzinie teatru, który wykracza daleko poza jej ramy, obejmując informatykę, kwestie gier wideo czy szeroko rozumianej techniki obrazu cyfrowego. Jego atut stanowi połączenie teorii i praktyki, co pozwoliło poddać testom sformułowane hipotezy. Przestrzeń Cluster Workshop okazała się szczególnie cenna dla osiągnięcia zaplanowanych celów, gdyż stworzyła sprzyjające warunki do nowatorskich ćwiczeń, zapoznania się z parametrami technicznymi dyspozytywu Kinect czy Oculus Rift, uczących interakcji z awatarem, a nawet

⁴⁸ Dominique VINCK, *Humanités Numériques. La culture face aux nouvelles technologies*, Le Cavalier Bleu Editions 2016, s. 10.

⁴⁹ *Ibidem*.

podstaw programowania. Opisane tu badania pokazały, że zbliżenie teatru i gier wideo jest możliwe, zaś aktor prawdopodobnie zagra w przyszłości z awatarem u boku. Póki co taka interakcja z perspektywy scenicznej pozostaje w stadium początkowym i wymaga ogromu pracy informatycznej, zwłaszcza programowania dyspozytywu i dostosowania go do warunków żywego planu sceny. Zwiększy to prawdopodobnie ekspresję awatara, jeśli chodzi o jego gesty i sposób poruszania się, natomiast w przyszłości udoskonali zapewne plastyczność mimiki, a nawet umożliwi generowanie głosu.

Jeśli chodzi o analizowaną tu współpracę między dyscyplinami, Gagneré i Plessiet stwierdzili zgodnie, że stworzenie w krótkim czasie efektywnego dialogu w tak heterogenicznym kontekście musi zapewne okazać się utopią. Dlatego obaj proponują proces, który ułatwi stopniowe „przejście z jednej dyscypliny do drugiej”⁵⁰, a mówiąc dokładniej, stworzenie pomostów między różnymi dziedzinami. Dzięki temu programista nie stanie się jedynie specjalistą informatykiem, realizującym pomysły reżysera, zaś reżyser nie pozostanie jedynie artystą, który przedstawia swoją koncepcję w języku artystycznym, hermetycznym dla informatyka. „Przekraczanie granic”, jak to nazywają, wydaje się ciekawą propozycją metodologiczną, która być może znajdzie naśladowców w innych projektach interdyscyplinarnych, gdzie kwestia metody okazuje się zwykle karkołomnym zadaniem. Meandry współpracy reżysera i programisty potraktować wreszcie można jako kontynuację poszukiwań ekipy nowojorskiej z 1966 roku, kierowanej przez Rauschenberga i Klüvera. Pod tym względem stanowią one dobry przykład owocnego współdziałania, jakie może zrodzić się między artystą a inżynierem.

⁵⁰ Georges GAGNERÉ, Cédric PLESSIET, *Traversées des frontières*, s. 15-25.

niespodziewane
alianse
SZTUKI PERFORMATYWNE JUTRA

 inter—
pretacje

84