

# Dramaturgia nowych mediów i performans postcyfrowy. Projektowanie doświadczeń użytkownika we współczesnych sztukach performatywnych

ABSTRACT. Jakub Kłeczek, *Dramaturgia nowych mediów i performans postcyfrowy. Projektowanie doświadczeń użytkownika we współczesnych sztukach performatywnych* [New media dramaturgy and postdigital performance. User experience design of contemporary performing arts]. „Przestrzenie Teorii” 36. Poznań 2021, Adam Mickiewicz University Press, pp. 109–125. ISSN 1644-6763. DOI 10.14746/pt.2021.36.6.

The paper aims to answer the question – to what extent is the current reflection on user experience design in performing arts still valid? The text discusses the concept of post-digital performance (Causey); and the phenomenon of user experience design in the face of new media dramaturgy (Eckersall, Grehan, Scheer). From the perspective of these concepts and phenomena, I describe two works (*To Like or Not to Like* by Interrobang and *Karen* by Blast Theory). The text complements the discussion on performance artists’ approaches to media technologies. In this paper, I describe the changes in designing the relationships of performers and users (individualization and personalization) and the contexts of everyday media practices in artists’ strategies.

KEYWORDS: post-digital performance, new media dramaturgy, user experience design, performing arts, Interrobang, Blast Theory

## Wstęp

Refleksja nad relacjami mediów i sztuk performatywnych to współcześnie dobrze rozwinięty obszar badań<sup>1</sup>. Dynamika przemian komunikacyjnych sprawia jednak, że rozumienie tych filiacji musi być stale aktualizowane. Choć opisane dotąd cechy, role czy funkcje mediów w performansach pozostają często aktualne – to jednak wciąż teoria próbuje współtworzyć praktyki lub za nimi nadać. Wikła się przy okazji w aktualne procesy, w których są zanurzeni użytkownicy kultury postcyfrowej.

---

<sup>1</sup> By wymienić tylko kilka kluczowych dla tematu pozycji: J. Birringer, *Performance, technology, & science*, New York 2008; S. Broadhurst, *Digital Practices*, Basingstoke 2011; M. Causey, *Theatre performance and technology*, London 2006; S. Dixon, *Digital Performance*, Cambridge 2007; J. Parker-Starbuck, *Cyborg theatre*, New York 2014; C. Salter, *Entangled*, Cambridge 2010.

Artykuł odpowiada na jedną z kluczowych współczesnych zmian, jakie możemy zaobserwować we wspomnianym dyskursie. Ten tekst ma dwa podstawowe cele: teoretyczny i analityczno-krytyczny. Chcę tu rozważyć, na ile dotychczasowa refleksja nad projektowaniem doświadczeń użytkownika ma zastosowanie w ujawniającej się epoce performansu postcyfrowego. Zadam również pytanie: jak *experience design* (jako obszar dramaturgii nowych mediów) zmienia się w aktualnej twórczości? Postaram się rozważyć te kwestie poprzez analizę tekstów o performansie postcyfrowym i dramaturgii nowych mediów, a także analizę dwóch wybranych przykładów: akcji *To Like or Not To Like* Interrobang i aplikacji *Karen* grupy Blast Theory.

Zacznę od nakreślenia spektrum zmian, jakie możemy zauważyć w perspektywie kategorii performansu postcyfrowego proponowanej przez Matthew Causeya i innych badaczy. Następnie spróbuję przedstawić, jak ten kontekst może wpływać na jedną z podstaw dramaturgii nowych mediów – projektowanie doświadczeń użytkownika w sztukach performatywnych. Ten problem omówię na przykładzie dwóch wspomnianych wcześniej egzemplifikacji performansów postcyfrowych.

## Kilka uwag o anonsowaniu fazy „post-” w relacji performansów i mediów<sup>2</sup>

Nie jesteśmy w stanie – ani z całą pewnością, ani w dużej ogólności – określić relacji nowych mediów oraz dramaturgii sztuk performatywnych w XX i XXI wieku. To pole, tak jak historia nowych mediów w ogóle, jest pełne zarzuconych obszarów poszukiwań, nieciągłości, przypadkowości, zerwań i nawracających koncepcji, tematów, motywów.

Dotychczas doskonale opisano nowy porządek epistemiczny, w jaki uwikłały się sztuki performatywne pod koniec XX wieku. Dzięki wysiłkom wielu badaczy dziś już dobrze wiemy, na co zwracać uwagę podczas badań nad performansem robotów, cyborgów, programów komputerowych itp. Jedną z najważniejszych zmian, jakie możemy wskazać w performansie doby postcyfrowej, jest z kolei to, że wyobraźnia tak twórców, jak i odbiorców jest związana z nowo pojawiającymi się i stosowanymi technologiami. Doszło – jak twierdzą niektórzy – do zinternalizowania naszej wiedzy o rzeczywistości, cybernetycznego splotu ludzkich i nieludzkich podmiotowości<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> O zagadnieniu performansu postcyfrowego pisałem w swojej pracy doktorskiej. Niniejszy tekst rozwija koncepcje, które się tam pojawiły. Zob. J. Kłeczek, *Historycznomedialne przemiany scenotechniki, notacji i podmiotowości w sztukach performatywnych*, Poznań 2018, <https://hdl.handle.net/10593/23952> (dostęp: 30.03.2021).

<sup>3</sup> Zob. F. Ferrando, *Philosophical posthumanism*, London – New York 2020.

Kategoria sztuki mediów przeobraża się, podobnie jak powiązany z nią performans cyfrowy. Z obszaru fascynacji i tematykacji kolejne nowo powstające media stają się bardziej elementami codziennej pracy niż kluczowymi aspektami twórczości. Te przemiany są dziś ściśle związane z kategoriami postcyfrowości<sup>4</sup> i postinternetu<sup>5</sup>. Przyglądając się dyskusji na temat tych transformacji, można zadać pytanie: czy w dobie dominacji kontaktu zapośredniczonego przez media sieciowe jesteśmy w stanie rozważać kulturę, która nie jest cyfrowa?<sup>6</sup> W kontekście podejmowanego tu tematu możemy z kolei zapytać: czy dziś, kiedy z trudem można zobaczyć spektakl, koncert czy wydarzenie, w którym nie stosuje się mediów, możemy jeszcze mówić o istnieniu performansu cyfrowego?

Ten wątek do tej pory był podejmowany m.in. przez Causeya, który zaanonsował ujawnianie się nowego nurtu refleksji i twórczości. Akademicki dyskurs poświęcony relacji sztuk performatywnych i medialnych w znacznej mierze formował się w latach dziewięćdziesiątych XX wieku w krajach anglosaskich. Fundamentalnym dla niego był opis odrzucania środków analogowych na rzecz cyfrowych. Kluczowymi wątkami były tu problemy dotyczące ontologii i podmiotowości w zderzeniu z cechami nowych mediów. Zdaniem Causeya z perspektywy lat widać, że spór o ontologię (możliwość mediatyzacji) utrzymuje hierarchiczność i opozycyjność dyskusji. Ponadto stawia w opozycji performans i media, co wydaje się nie przystawać do współczesnej hybrydycznej rzeczywistości. Causey twierdzi również, że „teatr intermedialny, podobnie jak wcześniejszy multimedialny, i wkrótce potem transmedialny, należą do przeszłości”<sup>7</sup>. Jak zauważa badacz, stosowanie wspomnianych przedrostków (inter-, multi-, trans-) doprowadza do traktowania środków przekazu jako dodatku, co umacnia wspomnianą opozycję performans–media. Ta ostatnia wydaje się niemożliwa do utrzymania w „hybrydycznych czasach”. Nie pozostaje to bez wpływu na formy zapośredniczeń w sztukach performatywnych. Blast Theory czy Rimini Protokoll myślą inaczej o mediatyzacji ekspresji performerów (i tematykują to w swojej twórczości) niż The Wooster Group pod koniec XX wieku. Rozważając te problemy, Causey zauważa również, że kim innym jest nie tylko współczesny twórca, lecz także użytkownik mediów. Doszło do przemiany

---

<sup>4</sup> Por. *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*, red. D.M. Berry, M. Dieter, Basingstoke 2015.

<sup>5</sup> Postinternet jest tu rozumiany za Gene'em McHughem w kontekście sztuki mediów, jako pewien stan globalnej sieci komputerowej, w którym staje się ona powszechnym elementem kultury. Zob. G. McHugh, *Post Internet. Notes on the internet and art 12.29.09> 09.05.10*, Brescia 2011.

<sup>6</sup> Zob. C. Gere, *Digital Culture*, London 2008.

<sup>7</sup> M. Causey, *Postdigital Performance*, „Theater Journal” 2016, nr 3, s. 428.

tego ostatniego – z abstrakcyjnego *everymana* stał się podmiotem kwantyfikowalnym i elementem procesów wirtualnych gospodarek. Na przełomie wieków teoretycy performansu cyfrowego oraz podmiotowości w nowych mediach przedstawiali tożsamość i kondycję ludzką jako rozproszone cybernetyczne byty – uwikłane tak w procesy postępu technologicznego, jak w koncepcje poststrukturalistyczne. Podobne spostrzeżenia są – do pewnego stopnia – wciąż aktualne (o czym świadczy choćby najnowsza książka Steve’a Dixona<sup>8</sup>). Częściej jednak wyraża się takie poglądy bez lęków o zastąpienie człowieka (czy wręcz jego detronizację) przez „świat maszyn”. Podmiotowość we współczesnych mediach wydaje się jednocześnie rozproszona i bardzo silna (czy skonkretyzowana). Dzieje się tak przez rozmaite rozwiązania identyfikacyjne, zmierzające zwykle do pewnej unifikacji konsumentów. Causey wprost wiąże te procesy z działalnością globalnych korporacji, takich jak Google lub Amazon, dla których „im lepiej podmiot zostanie zidentyfikowany, wyizolowany i ukierunkowany, tym skuteczniej można zaprojektować rynek dla jego konsumpcji”<sup>9</sup>.

W obliczu tych zmian możemy dziś pytać nie tylko o status podmiotu i performansu w zderzeniu z mediami, lecz także o aktualnie ujawniające się kwestie, m.in. różne procesy hybrydyzacji rzeczywistości (wirtualne–realne) czy nowe formy uwikłania mediów sieciowych w codzienność. Nie bez znaczenia jest tu poziom „oswojenia”, koherencji warsztatu twórców z mediami. Wielu współczesnych artystów dobrze zna (a nie rozpoznaje) język mediów – traktując hybrydyczną przestrzeń jako najbardziej podstawową. Podobne obserwacje pozostają w związku z refleksją wokół postinternetowości współczesnej twórczości. W tym kontekście trafna wydaje się obserwacja Karen Archey i Robina Peckhama o tym, że wielu artystów traktuje dziś „internet jako stan umysłu”<sup>10</sup>.

Poza hybrydyczną ontologią i jednocześnie rozproszonym oraz zunifikowanym podmiotem Causey wstępnie proponuje siedem cech performansu postcyfrowego, które warto w tym miejscu przytoczyć. W twórczości tego rodzaju:

- relacja czasu i przestrzeni staje się konfigurowalna oraz asynchroniczna
- mechanizmy reprezentacji podlegają medialnej replikacji i często są zastępowane symulacjami
- komunikacja między uczestnikami zostaje radykalnie usieciowiona, nabiera transmedialnego charakteru (nie tylko tworzy się widowiska

<sup>8</sup> Zob. S. Dixon, *Cybernetic-existentialism*, London – New York 2020.

<sup>9</sup> *Ibidem*. Ten i kolejne cytaty przeł. J.K.

<sup>10</sup> K. Archey, R. Peckham, *Art Post-Internet*, <http://ucca.org.cn/en/exhibition/art-post-internet/> (dostęp: 30.03.2021), [cyt. za:] M. Causey, *Postdigital...*, ed. cit., s. 431.

w sieci, lecz także dąży do zawiązywania sieciowych systemów w ramach performansów)

– eksponuje się często awaryjność stosowanych rozwiązań (pojawiają się *glitche* i *bugi*, dochodzi do problematyzacji tych zjawisk oraz ich tematyzowania)

– doraźne tożsamości budowane w trakcie performansów transformują się na poziomie tak biologicznym, jak i cyfrowym (Causey nie rozwija tu pojęcia „biowirtualności” /*bio-virtuality*/ podmiotowości, ale ta cecha wydaje się zbieżna z problemem opisanym w *The Performing Subject in the Space of Technology*<sup>11</sup>)

– wirtualność często jest rozumiana jako rozszerzenie czy dopełniająca kontynuacja działań i przestrzeni (wirtualna sfera aktywności nie zastępuje całkowicie innych planów akcji)

– często remiksuje się globalne zasoby sieciowe i za pomocą własnych działań stymuluje cyrkulacje treści<sup>12</sup>.

Część z wymienionych powyżej cech performansu postcyfrowego pojawiła się, rzecz jasna, w działaniach twórców z XX wieku. Z wywodu Causeya – co również jest warte dodania – postcyfrowość w żadnym wypadku nie oznacza absolutnego końca cyfrowości. Chodzi tu bardziej o to, że wielu twórców oraz odbiorców sztuk performatywnych doznaje dziś pełnej asymilacji paradygmatu cyfrowości – i to nie w okazjonalnych eksperymentach czy utopii, lecz w codzienności, co wydaje się powiązane z tym, że (jak twierdzą niektórzy badacze) nieustanne korzystanie z mediów sieciowych oddziałuje na fundamenty sposobów naszego myślenia<sup>13</sup>.

Kluczową kwestią, na którą zwraca uwagę Causey, jest uwikłanie performansu postcyfrowego w systemy kontroli, nadzoru i marketingu współczesnych mediów, zrastających się trwale z wyobraźnią twórców. Może to zmuszać do ponownego zastanowienia się nad podkreślanym dotychczas – w pracach na temat *digital performance* – subwersywnym potencjałem performansów w przestrzeni medialnej czy awangardowością eksperymentów tego rodzaju (jest to z pewnością wątek wymagający osobnego rozważenia).

Zagadnieniem postcyfrowości w sztukach performatywnych zajmowała się również Rosemary Klich. Brytyjska badaczka, odwołując się do Causeya i wybranych teoretyków mediów, zwraca uwagę na tendencje u współczesnych artystów do porzucania fetyszyzacji „nowości nowych mediów” na rzecz bardziej różnorodnych postaw powiązanych z postcyfrowością kultury. Klich

<sup>11</sup> *The Performing Subject in the Space of Technology. Through the Virtual, Towards the Real*, red. M. Causey, E. Meehan, N. O'Dwyer, London 2015.

<sup>12</sup> M. Causey, *Postdigital...*, ed. cit., s. 434.

<sup>13</sup> Zob. N. Carr, *Płytki umysł. Jak internet wpływa na nasz mózg?*, przeł. K. Rojek, Gliwice 2013.

uważa, że dzisiejsi twórcy coraz częściej doprowadzają do zanikania „magii technologii medialnych”<sup>14</sup> w swoich akcjach. Jej zdaniem ta strategia różni się np. od działań The Wooster Group, którzy tematyzowali procesy „mediacji i komunikacji w społeczeństwie telewizyjnym”<sup>15</sup>. Możemy to wiązać z bardziej ogólnymi przemianami kultury. Wraz z postcyfrowością prócz entuzjazmu, fascynacji mediami do głosu doszły inne postawy: rozczarowanie, nuda, zmęczenie, co wyraźnie podkreślają m.in. David Berry i Michael Dieter<sup>16</sup>. Jak zauważa Klich, teatralna, postcyfrowa estetyka stosuje środki przekazu jako materialnie osadzone kontrnarracje wobec iluzyjności mediów. Według badaczki w tej tendencji możemy zauważyć rezygnację z typowych rozwiązań komunikacyjnych na rzecz poszukiwania inspiracji w materialnym kontakcie z mediami. W tym kontekście warto dodać, że gdy na scenie pojawiają się różne środki przekazu – także te analogowe – w żadnym wypadku nie chodzi o pewne wstecznicstwo, ale o częściowe uwolnienie od rutynowości medialnej i wciąż funkcjonującego w kulturze paradygmatu „nowości nowych mediów”.

Opisywane przez badaczy zerwanie z dotychczasowymi postawami i kierunkami rozważań nie jest – rzecz jasna – całkowite oraz nieodwracalne. Wobec refleksji Causeya, Klich i innych autorów możemy zastanowić się, czy nie jest tak, że wciąż zadajemy podobne pytania, skoncentrowane wokół próby ponownego połączenia się z otaczającą nas rzeczywistością za pomocą praktyk twórczych. Jest to jednak na pewno połączenie z innymi komputerami, w innej sieci i innych kontekstach historyczno-kulturowych niż te, których doświadczaliśmy na przełomie XX i XXI wieku. Wydaje się, że – do pewnego stopnia – twórcy wciąż próbują interweniować w meandry paradygmatu technospołecznego współczesności, a krytycy oraz teoretycy ujmują ich wysiłki w ramy pojęć, dyskusji czy koncepcji.

## **Dramaturgia nowych mediów i projektowanie doświadczeń użytkownika**

Powyższe rozważania przynoszą korzyści poznawcze. Do celów studiów nad omawianym tu rodzajem performansów należy jednak nie tylko ubranie zjawisk w określone pojęcia, lecz także zrozumienie wzajemnych wpływów i zawłaszczeń, do jakich zachodzi w obszarze między sztukami performatywnymi oraz medialnymi. Teoretyczną refleksję na tym polu możemy

---

<sup>14</sup> R. Klich, *Intermedial Theatre. On Technology*, [w:] *Intermedial Theatre. Principles and Practices*, red. M. Crossley, London 2019, s. 130.

<sup>15</sup> *Ibidem*.

<sup>16</sup> *Zob. Postdigital Aesthetics..., ed. cit.*

określić za Peterem Eckersallem, Heleną Grehan i Edwardem Scheerem jako „dramaturgię nowych mediów” (*new media dramaturgy*)<sup>17</sup>. Tę ostatnią za wspomnianymi autorami należy rozumieć w opozycji do technodeterminizmu, zgodnie z którym media określałyby i ograniczały doświadczenie człowieka. Dramaturgia nowych mediów byłaby więc opisywana nie z pozycji **wplywu** środków przekazu, a powiązanych z nimi **znaczeń**, które wynikają z zespolenia nas i naszych środków w stale negocjowanych warunkach technospołecznych. Wspomniani badacze rozpatrują media w performansach pod względem tak ich materialnych właściwości, jak i wirtualnych efektów czy wyglądu – wszystko po to, by określić istotność danego rozwiązania dla różnorodnych zastosowań w sztukach performatywnych.

W tym obszarze możemy badać np. strategie oświetlenia, wykorzystywania narzędzi robotyki czy tworzenia interaktywnych doświadczeń bądź atmosfery wydarzenia. Dramaturgia nowych mediów pozwala uchwycić to, jak dane nowe media i powiązane z nimi rozwiązania oraz strategie budują złożone doświadczenia widzów. Wskazany obszar poszukiwań twórczych przede wszystkim zrywa z dawną opozycją człowiek–maszyna, czyniąc z tego pewien paradygmat. W ramach tego ostatniego – działania zależą w równym stopniu od sprawczości ludzkiej i nieludzkiej. Nie chodzi tu jednak o zerwanie z dotychczasowym dorobkiem sztuk performatywnych, ale raczej o nowe formy ich uwikłań w postęp naukowo-techniczny i środki przekazu.

Na doświadczenie dramaturgii nowych mediów w sztukach performatywnych składają się więc różne komponenty, w szczególności: projekcje, systemy oświetleniowe, obiekty i strategie budujące atmosfery widowisk czy rozwiązania z zakresu robotyki bądź akustyki. Tworzą one sferę wizualną, audialną, sfery interakcji oraz wrażeń. W tekstach poświęconych relacjom performansów i mediów zwykle wskazuje się na przewartościowanie funkcji komunikacyjnych w związku z wymienionymi rozwiązaniami. Równolegle porzuca się kategorie twórcy, widza, uczestnika na rzecz **użytkownika** – wzorem doświadczenia medialnego. Choć nie zawsze to rozpoznanie jest zupełnie trafne, a role, jakie odgrywamy jako „ci, którzy przychodzą”, bywają różnorodne – to wydaje się, że pojęcie „projektowania doświadczenia użytkownika” odcisnęło znaczące piętno na twórcach performansów (post)cyfrowych.

Wprowadzenie kategorii *experience design* przypisuje się Erikowi Daviesowi, który (w najogólniejszym sensie) wyznaczył cele projektowania

---

<sup>17</sup> Samo pojęcie „dramaturgia” w tym kontekście badacze rozumieją jako rodzaj konceptualnego podejścia do praktyki, tworzenia sztuki. Zob. P. Eckersall, H. Grehan, E. Scheer, *New Media Dramaturgy*, London 2017, s. 1–15. Autorzy osadzają to podejście w założeniach m.in. teatru postdramatycznego Hansa-Thiesa Lehmana. Por. H.-T. Lehmann, *Teatr postdramatyczny*, przeł. D. Sajewska, M. Sugiera, Kraków 2009.

zorientowanego nie na poszczególne cechy danego obiektu, a na **doświadczenie** w danym interaktywnym środowisku<sup>18</sup>. W kontekście sztuki mediów podnosi się tu zwykle konieczność budowania wielowymiarowych i multisensorycznych doświadczeń. Jak zauważają Eckersall, Grehan i Scheer, stosując podobną perspektywę, zyskujemy wyjątkową możliwość budowania doświadczeń. Artyści stosujący *experience design* zwracają uwagę uczestników na to, co w codziennym doświadczeniu medialnym zostaje przemilczane, co nas kontroluje, gdzie dochodzi do granic zrozumienia oraz przydatności danych rozwiązań.

Jak zatem widać, *experience design* pozwala skoncentrować się na **efektach**, a nie na samych mediach pojawiających się w sztukach performatywnych. To podejście było praktykowane na wielu uczelniach na całym świecie. Do tej pory wielokrotnie zastanawiano się nad możliwościami łączenia pewnych aspektów performatyki z wiedzą o projektowaniu komunikacji człowiek–komputer – szczególnie w obszarze systemów interaktywnych. Osią tych poszukiwań jest szeroko rozumiana relacja performer–widz. Swego czasu wpływowym tekstem w tym obszarze był *Computers As Theater* Brendy Laurel z początków lat dziewięćdziesiątych XX wieku<sup>19</sup>. Autorka odwoływała się m.in. do założeń poetyki Arystotelesa i kategorii swoistych dla teatru. Kolejne lata przyniosły jednak potrzebę bardziej zniuansowanego podejścia, pod kątem projektowania sfer interakcji performer–widz.

Tej kwestii przyglądali się m.in. Jocelyn Spence, Stuart Andrews i David M. Frohlich. Badacze ci zauważają, że projektowanie doświadczeń użytkownika w performatywnej odsłonie nie zawsze ma na celu wynalezienie konkretnego produktu czy wykonanie określonego zadania. *Performative Experience Design* ma raczej zwracać naszą uwagę na „czas spędzony nad rozważaniem doświadczenia użytkownika”<sup>20</sup>. Zdaniem badaczy sensem projektowania doświadczeń użytkownika w performatywnej odsłonie jest angażowanie w interaktywne systemy. *Performative Experience Design* w tym kształcie zajmowałby się projektowaniem: współdziałania, operowania treścią i obiektami, zasad sterowania, granic konwencji oraz tego, co można wykonać w danym interaktywnym systemie.

Według Spence, Andrewsa i Frohlicha, stosując podejście performatywne w projektowaniu doświadczeń użytkownika, można zapewnić pewną stop-

---

<sup>18</sup> E. Davies, *Experience Design (And the Design of Experience)*, [https://www.academia.edu/11656018/Experience\\_Design\\_And\\_the\\_Design\\_of\\_Experience\\_\(dostęp:30.03.2021\)](https://www.academia.edu/11656018/Experience_Design_And_the_Design_of_Experience_(dostęp:30.03.2021)).

<sup>19</sup> B. Laurel, *Computers As Theatre*, New York 1991.

<sup>20</sup> J. Spence, S. Andrews, D.M. Frohlich, *Performative Experience Design*, [w:] *CHI2013 Changing perspectives*, red. P. Baudisch, M. Beaudouin-Lafon, W.E. Mackay, Paris 2013, s. 2054.

niowalność interaktywności, tworzyć ujęte w ciąg przyczynowo-skutkowy moduły interakcji, umożliwiać działania wobec innego/innych. Jak zauważają badacze, dzięki *Performative Experience Design* możemy także zwracać większą uwagę na trwanie wykonywanego ruchu użytkownika. Wraz z tym podejściem pojawiają się również: nastawienie na unikalność każdego pojedynczego performansu z udziałem mediów, tendencja do zapisywania i przetwarzania zachowań, projektowanie relacji oraz zmieniających się w czasie tożsamości, podkreślanie temporalności doświadczenia.

Wymienione cechy *Performative Experience Design* mogą okazać się nie tylko inspiracją do kierunków projektowania interaktywnych systemów. Jest to też okazja, by wyzwolić się ze stereotypowego ujęcia użytkowników jako pewnej bezkształtnej masy, która podchodzi do danego interfejsu czy obiektu bez indywidualnych przyzwyczajzeń, pamięci, historii. Takie podejście wydaje się dynamizować i personalizować myślenie o użytkownikach. Podobnie jak trudno wyobrazić sobie dwa identyczne wykonania jakiegokolwiek performansu (czy jego odbioru), tak w systemach interaktywnych jesteśmy w stanie zaproponować formaty doświadczeń, które będą wynikami współdziałania o charakterze indywidualizowanym<sup>21</sup>.

Opisane do tej pory podejścia i koncepcje możemy zastosować w analizach performansów postcyfrowych. Po tak zaznaczonym wstępie teoretycznym przejdźmy do zapowiedzianej analizy dwóch przykładów. W jaki sposób aktualne przemiany kultury medialnej pozostają w związku z twórczością Interrobang i Blast Theory?

## Interrobang i *To Like or Not To Like*

Fenomen *big data* staje się głównym tematem i środkiem w partycypacyjnej „grze teatralnej” *To Like or Not To Like*. Ta akcja została przeprowadzona kilkanaście razy w 2015 i 2016 roku w językach niemieckim i angielskim<sup>22</sup>. W performansie niemieckiej grupy Interrobang na bieżąco jest tworzony unikalny dla każdego występu zbiór danych dotyczących uczestników i twórców performansu. Działanie unaocznia kilka wybranych aspektów mechanizmów cyrkulacji danych współczesnych użytkowników mediów sieciowych i zadaje pytanie o obraz oraz konsekwencje *big data* w określonych, stworzonych przez twórców warunkach. Twórcy *To Like*

<sup>21</sup> Zob. *ibidem*; J. Spence, *Performative Experience Design*, Cham 2016.

<sup>22</sup> Według informacji na stronie grupy do performansu doszło w Lipsku (11, 12, 13, 14 czerwca 2015 roku; 5, 6, 7, 8 lipca 2015 roku) oraz Berlinie (23, 24, 28, 29, 30 października 2015 roku; 4, 5, 6, 7 lipca 2016 roku). Zob. *To Like or Not To Like. A Big Data Game*, <https://www.interrobang-performance.com/en/to-like-or-not-to-like-2/> (dostęp: 30.03.2021).

*or Not To Like* – jak sami twierdzą – biorą sobie za cel rozpracowanie tej nowej sytuacji komunikacyjnej z perspektywy szans i zagrożeń, ludzkiej ciekawości, tendencji do podglądactwa oraz narcyzmu<sup>23</sup>.

Obrazowanie i wizualizacja służą twórcom do performatywnego wykładu na temat obiegu danych o użytkownikach we współczesnych gospodarkach opartych o *big data*. Na początku, przed wejściem do sali, w której odbywa się *To Like or Not To Like*, uczestnicy performansu zostają sfotografowani. Co do zasady pełny udział w akcji jest możliwy poprzez wcześniejszą identyfikację, frontalne zdjęcie twarzy, które stanowi podstawę dalszych aktywności. Po „sesji zdjęciowej” zostajemy zidentyfikowani, a nasz wizerunek będzie dalej przetwarzany w ramach *To Like or Not To Like*. Publiczność zgromadzona na widowni staje się swego rodzaju zasobem eksperymentu określanego przez twórców jako *little big data*<sup>24</sup>. To działanie jest próbą zawiązania „mikrospołeczności” w przestrzeni performansu, w ramach którego są stosowane mechanizmy znane ze współczesnych obiegów danych kultury cyfrowej.

Tuż obok siedzeń uczestników znajdują się analogowe telefony słuchawkowe. To za ich pomocą twórcy zbierają informacje zwrotne od publiczności. Jej aktywność medialna jest mierzona w czasie rzeczywistym i wizualizowana w formie słupków oraz diagramów na ekranie znajdującym się na scenie. Eksperyment Interrobang wydaje się próbą zrozumienia mechanizmów zbierania oraz wykorzystywania danych o użytkownikach, jakie można spotkać w realnych sytuacjach i przestrzeniach, np. w wagonie metra, w którym pasażerowie mają osobiste urządzenia podłączone do sieci.

Interaktywna zabawa odbywa się poprzez klawiaturę telefonu analogowego. Uczestnicy odpowiadają na zadane pytania, wybierając cyfrę z klawiatury numerycznej. Narrator/gospodarz performansu zadaje uczestnikom różne pytania: „wchodzisz do tramwaju – kto jest kontrolerem?”, „z kim spośród tych ludzi chciałbyś dzielić wynajem mieszkania?”, „wszystkie zapasy zostały zużyte; kto zostanie zjedzony pierwszy?”, „to grupa psychoterapeutów; przez którego chcesz być leczony?”, „tworzysz grupę terrorystyczną z tymi ludźmi; kto jest liderem?”. Twórcy proszą również o wskazanie reakcji na pokazywane zdjęcia przedstawiające różne sytuacje społeczne. Pojawia się np. fotografia wojenna z obszaru bliskowschodniego, a po jej wyświetleniu pada pytanie: „czy terroryzm ma być finansowany?”. Uczestnicy mogą zwykle odpowiedzieć, wciskając numery od 0 do 6 (gdzie zero to „zupełnie się tym nie zgadzam”, a 6 – „bardzo się z tym zgadzam”).

<sup>23</sup> Zob. *ibidem*.

<sup>24</sup> *Ibidem*.

Po serii podobnych zadań twórcy wyświetlają wizualizację ze zdjęciami twarzy uczestników. Tłumaczą publiczności, że to, co widać na ekranie, to chmura obrazująca wcześniejsze „zbiory”. W kolejnym zadaniu zaplanowanym przez Interrobang łączymy się z innymi uczestnikami przez telefon. Następnie wizualizacja na ekranie przedstawia sieć osób, które połączyły się ze sobą – ukazując powiązania czy kontakty.

W performansie mechanizmy *little big data* decydują o postrzeganiu osób w sposób ilościowy – określając, co w danej grupie jest normą, a co od niej odbiega. W jednej z wizualizacji reprezentanci najbardziej typowych poglądów zostali umieszczeni w centrum ekranu jako największe ikony.

W trakcie akcji twórcy zadają krytyczne pytania: „skoro algorytm wie wszystko o moim życiu prywatnym, dlaczego nie mogę sam wykorzystywać tych informacji?”, „czemu dostęp do nich mają tylko wyspecjalizowane instytucje?”, „czemu profit z nich czerpie przemysł reklamowy?”. Poza wezwaniem do krytyki mechanizmów, w których uczestniczymy na co dzień, akcja pokazuje naszą nierozzerwalność jako społeczności w dobie *big data*.

Zgodnie z informacją Interrobang dane zebrane w trakcie tego wieczoru są chronione przez twórców. Wydarzenie kończy wyrażone ironicznie zdanie: „Dziękujemy za twoje zaufanie”. Może to rodzić kolejne niepokoje. Czy możemy zaufać twórcom, tak jak dziesiątki tysięcy razy „ufamy” właściwie zupełnie obcym przedstawicielom globalnych korporacji i mniejszym graczom rynku medialnego?

*To Like or Not To Like* pokazuje, że nie zawsze zdajemy sobie sprawę z przetwarzania naszego wizerunku i innych danych w sieci. Z pewnością istnieją sfery mediów społecznościowych, w których możemy podchodzić do tych zagadnień bardziej świadomie niż w doświadczeniu proponowanym przez Interrobang. W akcji twórców ważniejsze od przekazywania wiedzy jest jednak samo umieszczenie mechanizmów w konwencji interaktywnego performansu – wyizolowanie pewnych strategii, komentowanie ich i zapewnienie dystansu poprzez rozwiązania na poziomie interfejsów.

Interrobang lawiruje między utopijnym i dystopijnym podejściem do uwikłania społeczności w mechanizmy *big data*. Nie przechodzi z tymi problemami „do porządku dziennego” ani nie koncentruje się na zajadłej krytyce działań globalnych korporacji medialnych. Wydarzenie przybliża pewne mechanizmy, stosując „ludzką skalę”. Nie można nie zauważyć, że w rzeczywistości działają one nieco inaczej, na innych warunkach, a udział w akcji przedstawia je nie do końca wiernie. Inetrobang zamiast szczegółowo objaśniać *big data*, krąży wokół tematów naszej recepcji i sposobów radzenia sobie ze zmieniającą się rzeczywistością. Ostatecznie można jednak dojść do wniosku, że *To Like or Not To Like* nie trwoży, nie aktywizuje, nie uspokaja ani nie zadziwia. Niespecjalnie prowokuje, a jednak przykuwa uwagę – kon-

centrując się na osobistym i zbiorowym doświadczeniu użytkowników oraz jego heurystyce. Akcja motywuje do wyrażania osobistego stosunku do mechanizmów medialnych, w które jesteśmy uwikłani na co dzień – zadaje pytanie o to, co digitalizacja robi z naszymi codziennymi zachowaniami. Tym, co napędza *To Like or Not To Like*, wydaje się dobór pytań, ich uszeregowanie, wybór środków, które utrzymują uwagę użytkowników. Kluczowymi sferami działań twórców są przestrzeń interakcji i zaprogramowanie obiegu danych oraz ich wizualizacja w sposób zrozumiały, angażujący.

Akcja Interrobang wpisuje się w przemianę kultury postcyfrowej, o których piszą Causey, Klich i inni badacze. Wskazuje na hybrydyczną ontologię współczesnego performansu oraz tendencje do jednoczesnej unifikacji i rozpraszania podmiotowości. Czas widowiska jest tu z pewnością asynchroniczny, zakorzeniony w czasie transmisji danych, zespolony z aktywnością użytkowników. Przestrzeń udziału również nie jest spoista i rozgrywa się na kilku kanałach wymagających aktywności performerów-uczestników. *To Like or Not To Like* nie reprezentuje zjawisk wprost, ale doprowadza do pewnej szczególnej replikacji mechanizmów i symulacji w warunkach możliwych do osiągnięcia przez twórców. Uczestnicy-performerszy stanowią i budują tu sieć zależności, która stoi w centrum uwagi zbiorowości. W pewnym sensie akcja pozwala zaistnieć systemowi wraz ze wszystkimi jego niedociągnięciami i niedoskonałościami. Twórcy biorą na warsztat problematyczną kwestię tożsamości skorelowanej z mechanizmami *big data*. Prowokują pytania: „czy działam właściwie?”, „normalnie?”, „zgodnie ze sobą?”, „jak zmienia mnie ten mechanizm?”, „czy poparte danymi i działaniami wizualizacje mówią rzeczywiście o mnie?”, „czy (jak?) mogę dyskutować z tym, co mnie reprezentuje?”. Wirtualność, która ujawnia się w *To Like or Not To Like*, nie zastępuje tożsamości ani przestrzeni działań; stanowi bardziej jej rozszerzenie. Równoległe – wizerunki i wizualizacje pochodzą także spoza performansu oraz są zakorzenione w globalnej strukturze danych – odwołują się do przekonań czy zwyczajów sprzężonych z korzystaniem z mediów sieciowych.

## Blast Theory i Karen

Innym przykładem powiązanim z kategorią performansu postcyfrowego jest *Karen* słynnej brytyjskiej grupy Blast Theory. Aplikacja, udostępniona użytkownikom w 2015 roku na urządzenia mobilne (iOS, Android), zdobyła wyjątkową popularność i doczekała się wielu analiz badaczy relacji performansu oraz mediów. Grupa Blast Theory jest uważana za pionierów

performansów w przestrzeni hybrydycznej<sup>25</sup>. *Karen* kontynuuje ten rodzaj poszukiwań, odwołując się do współczesnej sfery medialnej – koncentruje się przede wszystkim na psychologicznych konsekwencjach korzystania z aplikacji oraz wplątania użytkownika w masowe mechanizmy zbierania danych. Tytułowa bohaterka interaktywnej opowieści jest coachem i freelancerką udzielającą porad życiowych przez internet. Z tą fikcyjną postacią możemy wchodzić w interakcje tylko za pomocą dedykowanej aplikacji. *Karen* prowadzi z nami liczne wywiady, których celem na początku wydaje się lepsze zrozumienie nas jako klientów. Stopniowo buduje nasz profil psychologiczny, zadając pytania o poglądy, zachowania w codziennych sytuacjach, sytuację życiową czy rodzinną. Jeśli odpowiadamy *Karen* na wiadomości, kontaktuje się ona z nami przez kilka lub kilkanaście dni, niekiedy więcej niż raz bądź dwa razy dziennie, o różnych, nie zawsze ustalonych porach. Stopniowo bohaterka wychodzi ze swojej roli profesjonalnego coacha i zadaje coraz bardziej niestosowne pytania, a niekiedy w niewybredny sposób komentuje szczegóły z naszego życia, które sami jej ujawniliśmy. W końcu okazuje się, że sama ma mnóstwo osobistych problemów, w które na domiar złego powoli zaczyna nas wciągać. Sesje spędzone z *Karen* kończą się możliwością pobrania raportu o danych zgromadzonych przez aplikację, zarówno zebranych podczas korzystania z niej, jak i udostępnionych nie do końca „świadomie”.

Zarówno Maria Chatzichristodoulou<sup>26</sup>, jak i Seda Ilter<sup>27</sup> w swoich analizach *Karen* zwracają uwagę na polityczny kontekst aplikacji Blast Theory, w szczególności na jej potencjał krytyczny i partycypacyjny wobec kapitalistycznych mechanizmów *big data*. I choć nie mogę odmówić tej pracy wspomnianego wymiaru, to nie wydaje mi się, by był on przejawem praktykowania etosu hakerskiego (jak zdaje się twierdzić Chatzichristodoulou) albo działaniem stawianym na równi z radykalnymi gestami Critical Art Ensemble (co proponuje Ilter). Z pewnością akcje brytyjskiej grupy są realizowane w przestrzeni pomiędzy sferą publiczną i prywatną (o czym wspomina także sam Matt Adams z Blast Theory<sup>28</sup>). Ten kierunek poszukiwań ma wyraźny rys polityczny. *Karen* więcej sprawczości wydaje się mieć jednak

---

<sup>25</sup> Zob. R.W. Kluszczyński, *Can You See Me Now? (2001) Blast Theory*, [w:] *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, red. P. Zawojski, Katowice 2015.

<sup>26</sup> M. Chatzichristodoulou, *Karen by Blast Theory: Leaking Privacy*, [w:] *Digital bodies*, red. S. Broadhurst, S. Price, London 2017, s. 65–78.

<sup>27</sup> S. Ilter, *Unsettling the 'friendly' gaze of dataveillance: the dissidentpotential of mediated aesthetics in Blast Theory's Karen*, „International Journal of Performance Arts and Digital Media” 2017, nr 1, s. 77–92.

<sup>28</sup> Zob. E.B. Mee, *The Audience Is the Message: Blast Theory's App-Drama Karen*, „TDR/The Drama Review” 2016, nr 3, s. 165–171.

nie w obszarze aktywizmu, a przemian komunikacyjnych współczesnych sztuk performatywnych.

W tej ostatniej sferze możemy odnaleźć kilka cech wiążących *Karen* z kategorią performansu postcyfrowego. Jak zauważa Erin B. Mee:

*Karen* oferuje nie tylko nową lokalizację, w której teatr może mieć miejsce (w smartfonie) i nowe ramy czasowe teatru („sztuka” trwa dwa tygodnie, jest dostępna wszędzie dzięki aplikacji na telefon – trwa w nieokreślonym czasie), proponuje również nową strukturę dramaturgiczną, nowe sposoby angażowania oraz tworzy indywidualne doświadczenie teatralne, w którym uczestnik, a także jego reakcje stają się tak medium, jak przesłaniem<sup>29</sup>.

Z *Karen* nie możemy połączyć się inaczej niż w czasie asynchronicznym, w przestrzeni hybrydycznej. Aktywność użytkownika jest ujęta w nawias konwencji aplikacji wirtualnego coacha. *Karen* tworzy nasz obraz, który pod koniec spotkań możemy – za opłatą – prześledzić w raporcie na nasz temat. Aplikacja – i bohaterka – nie jest idealnym produktem; tematyzuje własne błędy, takie jak przypadkowe włączenie kamerki, eksplorując całą paletę stosownych i niestosowanych zachowań w trakcie wideorozmów. Nasza tożsamość w trakcie performansu jest budowana nie tylko na podstawie danych świadomie dostarczonych głównej bohaterce, lecz także tych dostępnych aplikacjom bez naszej każdorazowej zgody (lokalizacje, czas spędzony na konkretnych aktywnościach itp.). Performans splata się zatem z naszą aktywnością-ze-smartfonem, przekraczając sfery prywatną-publiczną, wirtualną-realną.

Co warte dodania – w założeniu twórców – *Karen* nie miała być „tylko” aplikacją czy rodzajem swoistego „autoperformansu” medialnego. Blast Theory planowali stworzyć interaktywną akcję i zaprosić na nią użytkowników, o których grupa miałaby dużą ilość informacji. Zgodnie z zamysłem twórców zaproszony uczestnik po przyjeździe na wydarzenie otrzymywałby naklejkę do przyklejenia na piersi. Dzięki niej można byłoby określić ok. 8–10 różnych informacji o tym, w jakie interakcje wchodził z *Karen*. Te dane miały ujawniać czcionka, kolor napisu i kształt naklejki. Jak opisuje Adams, chodziło o doprowadzenie do sytuacji, w której „ktokolwiek może podejść do Ciebie w dowolnym momencie i nawiązać rozmowę, wiedząc, w jaki sposób wchodziłeś w interakcję z *Karen* w aplikacji”<sup>30</sup>. Pytaniem wyjściowym tego pomysłu było: czy potrafimy stworzyć takie dzieło teatralne, w którym wiemy bardzo dużo o każdej osobie z publiczności?<sup>31</sup> Jest to

<sup>29</sup> Zob. *ibidem*.

<sup>30</sup> M. Adams, *Wywiad Erin B. Mee z Mattem Adamsem przez Skype*, 11 stycznia 2016, [cyt. za:] *ibidem*, s. 170.

<sup>31</sup> Zob. *ibidem*.

odwrócenie bardziej typowych pomysłów na wprowadzanie sfer interaktywności we współczesnych sztukach performatywnych. Niestety, z nieujawnionych przyczyn prawnych wydarzenie „wieńczące” doświadczenie z aplikacją *Karen* się nie odbyło.

## Projektowanie doświadczeń użytkownika i performans postcyfrowy

Podstawowe założenia projektowania doświadczeń użytkownika są zachowane i kontynuowane we współczesnym performansie postcyfrowym. Artyści, świadomi narzędzi, poświęcający uwagę komunikacji, zadają pytania podobne do tych, które stawiają designerzy aplikacji, gier cyfrowych czy instalacji interaktywnych (lub takie same). Wraz z transformacją środowisk sieciowych w ostatnich kilkunastu latach doszło do wielu zmian, które skupiają się w zrekonstruowanej tu koncepcji performansu postcyfrowego.

Do przytoczonych dotychczas cech i właściwości wymienionych przez badaczy możemy dodać inne tendencje: związek z nowymi masowymi zbiorami danych (*big data*), projektowanie doświadczeń użytkownika mediów lokacyjnych (dotarcie „do kieszeni”, a nie niezapśredniczonych zmysłów odbiorcy poprzez aplikacje), ujawnianie się nowych internetowych formatów masowych zdalnych wydarzeń w przestrzeniach komunikatorów i gier z otwartym światem, postępującą personalizację oraz normalizację doświadczenia wirtualnej rzeczywistości. Te dwie ostatnie cechy od wybuchu pandemii w 2020 roku przybrały bardziej wyrazisty kształt i mogą wymagać osobnego omówienia.

Wraz z postcyfrowością performansu pojawiło się także pewne uwolnienie od konieczności korzystania z najnowszych technologii, sięganie po dawne media (np. telefon stacjonarny w *To Like or Not To Like Interrobang*). Możemy dziś uczestniczyć w akcjach, które w bardzo wnikliwy sposób komentują technologiczne uwikłanie, lecz koncentrują się tylko na konsekwencjach codziennego stosowania technologii medialnych<sup>32</sup> zamiast na jakichkolwiek urządzeniach pojawiających się w danym wydarzeniu. Inną możliwą do zaobserwowania zmianą jest częściowa utrata związku z „awangardowością” czy transgresywnością, co było ważną cechą *digital performance* na przełomie wieków. Wydaje się to potwierdzać ostatecznie dość zachowawcza krytyka kultury cyfrowej w dwóch omówionych wyżej przykładach – Blast Theory i Interrobang.

<sup>32</sup> W tym celu zastosowała koncepcję Causeya Angela Butler, analizując spektakl *Man of Valour*. Zob. A. Butler, *Affective Encounter: Repetition and Immersive Practices in Man of Valour*, „Rhizome. Cultural Studies in Emerging Knowledge” 2019, nr 35, [www.rhizomes.net/issue35/butler/index.html](http://www.rhizomes.net/issue35/butler/index.html) (dostęp: 30.03.2021).

## Podsumowanie

Zagadnienie performatywnego wymiaru projektowania doświadczenia użytkownika wydaje się silnie połączone z cechami performansu postcyfrowego. Zestawienie tych dwóch wątków ujawnia znaczenie indywidualnego i spersonalizowanego podejścia do użytkownika współczesnych mediów oraz sprzężonych z nimi performansów. Performans postcyfrowy spleciony z rozwojem technospołecznym może dotrzymać kroku tworzącej się historii użytkowników w ich osobistej, popartej własną aktywnością relacji z mediami.

Projektowanie doświadczeń użytkownika z pewnością zmienia się pod wpływem nowych sfer obiegu danych, które współtworzą nas i nasze sieciowe relacje. Niebagatelną rolę odgrywają tu media lokacyjne, wirtualne gospodarki i uczenie maszynowe, które nie pozostają bez wpływu na tożsamość użytkowników. Współcześni twórcy, tacy jak Interrobang, Blast Theory, ale także wielu innych – mogą tematyzować procesy, w jakie jesteśmy codziennie wikłani, zmieniając je w nowe formaty wrażeń estetycznych.

## BIBLIOGRAFIA

- Archey K., Peckham R., *Art Post-Internet*, <http://ucca.org.cn/en/exhibition/art-post-internet/> (dostęp: 30.03.2021).
- Birringer J., *Performance, technology, & science*, New York 2008.
- Broadhurst S., *Digital Practices*, Basingstoke 2011.
- Butler A., *Affective Encounter: Repetition and Immersive Practices in Man of Valour*, „Rhizome. Cultural Studies in Emerging Knowledge” 2019, nr 35, [www.rhizomes.net/issue35/butler/index.html](http://www.rhizomes.net/issue35/butler/index.html) (dostęp: 30.03.2021).
- Carr N., *Płytki umysł. Jak internet wpływa na nasz mózg?*, przeł. K. Rojek, Gliwice 2013.
- Causey M., *Postdigital Performance*, „Theater Journal” 2016, nr 3.
- Causey M., *Theatre performance and technology*, London 2006.
- Chatzichristodoulou M., *Karen by Blast Theory: Leaking Privacy*, [w:] *Digital bodies*, red. S. Broadhurst, S. Price, London 2017.
- Davies E., *Experience Design (And the Design of Experience)*, [https://www.academia.edu/11656018/Experience\\_Design\\_And\\_the\\_Design\\_of\\_Experience\\_](https://www.academia.edu/11656018/Experience_Design_And_the_Design_of_Experience_) (dostęp: 30.03.2021).
- Dixon S., *Cybernetic-existentialis*, London – New York 2020.
- Dixon S., *Digital Performance*, Cambridge 2007.
- Eckersall P., Grehan H., Scheer E., *New Media Dramaturgy*, London 2017.
- Ferrando F., *Philosophical posthumanism*, London – New York 2020.
- Gere C., *Digital Culture*, London 2008.
- Ilter S., *Unsettling the 'friendly' gaze of dataveillance: the dissidentpotential of mediated aesthetics in Blast Theory's Karen*, „International Journal of Performance Arts and Digital Media” 2017, nr 1.

- Klich R., *Intermedial Theatre. On Technology*, [w:] *Intermedial Theatre. Principles and Practices*, red. M. Crossley, London 2019.
- Kluszczyński R.W., *Can You See Me Now? (2001) Blast Theory*, [w:] *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, red. P. Zawojski, Katowice 2015.
- Kłeczek J., *Historycznomedialne przemiany scenotechniki, notacji i podmiotowości w sztukach performatywnych*, Poznań 2018 (praca doktorska), <https://hdl.handle.net/10593/23952> (dostęp: 30.03.2021).
- Laurel B., *Computers As Theatre*, New York 1991.
- Lehmann H.-T., *Teatr postdramatyczny*, przeł. D. Sajewska, M. Sugiera, Kraków 2009.
- McHugh G., *Post Internet. Notes on the internet and art 12.29.09> 09.05.10*, Brescia 2011.
- Mee E.B., *The Audience Is the Message: Blast Theory's App-Drama Karen*, „TDR/The Drama Review” 2016, nr 3.
- Parker-Starbuck J., *Cyborg theatre*, New York 2014.
- Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*, red. D.M. Berry, M. Dieter, Basingstoke 2015.
- Salter C., *Entangled*, Cambridge 2010.
- Spence J., *Performative Experience Design*, Cham 2016.
- Spence J., Andrews S., Frohlich D.M., *Performative Experience Design*, [w:] *CHI2013 Changing perspectives*, red. P. Baudisch, M. Beaudouin-Lafon, W.E. Mackay, Paris 2013.
- The Performing Subject in the Space of Technology. Through the Virtual, Towards the Real* red. M. Causey, E. Meehan, N. O'Dwyer, London 2015.

**Jakub Kłeczek** – dr nauk hum. Zatrudniony jako adiunkt na Wydziale Humanistycznym UMK w Toruniu. Badacz relacji sztuk performatywnych i medialnych, zajmuje się historyczno-medialnymi transformacjami performansów intermedialnych. Jego główne zainteresowania badawcze to: archeologia mediów, awangarda sztuk performatywnych, sztuka mediów, kultura (post)cyfrowa. Autor ponad trzydziestu artykułów naukowych i recenzji (opublikowanych m.in. w: „Polish Theater Journal”, „Didaskalia”, „Panoptikum”). Kierownik projektu badawczego dotyczącego intermedialnych performansów przed II wojną światową w Polsce i Europie Środkowej (NCN, SONATINA 5). ORCID: 0000-0002-9499-1567. Adres e-mail: <postinternetperformance@gmail.com>.

**Jakub Kłeczek** – PhD in humanities. Employed as an assistant professor in the Faculty of Humanities at the Nicolaus Copernicus University in Toruń. Researches the relations between performing arts and media, and deals with historical-media transformations of intermedia performances. His main research interests include: archaeology of media, avant-garde of performing arts, media art, (post)digital culture. Author of over thirty scientific articles and reviews (published in journals such as “Polish Theater Journal”, “Didaskalia”, “Panoptikum”). Manager of a research project on intermedia performances before World War II in Poland and Central Europe (NCN, SONATINA 5). ORCID: 0000-0002-9499-1567; e-mail address: <postinternetperformance@gmail.com>.

