

Judyta Pogonowicz

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ORCID 0000-0001-9727-9842

Nażywość czy nowa nażywość.

Obecność a niecielesność we współczesnym teatrze

Teatr i media. Definicje

Artykuł ma na celu przedstawienie ewolucji w teatrze jako medium oraz zwrócenie uwagi na sposoby definiowania teatru. Historyczne ujęcie teatru pokazuje, że sztuka ta koresponduje z innymi gatunkami, tworząc nowe lub hybrydyczne twory. Opera, teatr lalek, teatr rapsodyczny, balet czy pantomima zaliczane są do form teatralnych. Okołoteatralna machina, rozwój oświetlenia, muzyki oraz włączanie do tworzenia spektaklu architektów, malarzy, muzyków, a także twórczość artystów totalnych takich jak Stanisław Wyspiański oraz realizacja postulatów Maxa Reinhardta o tworzeniu spektakli dla wielomilionowej publiczności (początek XX wieku) pokazują, że elastyczność i rozwój teatru współistnieją z rozwijaniem kultury materialnej (Szczepański 1972: 46). Przedstawiciele Wielkiej Reformy Teatru już w XIX wieku sygnalizowali potrzebę twórcy, który jako artysta będzie całościowo odpowiedzialny za inscenizację, ponieważ teatr nie jest jedynie realizacją literatury na scenie. Zgodnie z teorią Arnolda van Gennepa (*rite de passage*) i bazującymi na niej poglądami Victora Turnera (Carlson 2015: 41–44) dotyczącymi fazy liminalnej wydarzenie teatralne podlega rytualizacji, a zgromadzeni w sali teatralnej tworzą *communitas*. Faza preliminalna kończy się w momencie zetknięcia widza i aktora, tancerza i wyznawcy. Spektakl dzieje się w fazie liminalnej. Natomiast społeczność rozwiązuje się po jego zakończeniu. Teatr wywodzi się z obrzędów ku czci Dionizosa, dlatego łatwo przenieść definiowanie obrzędu ze sfery sacrum do spektaklu, sfery profanum. Victor Turner zaproponował pojęcie dramatów społecznych (Turner 2005: 10–22), które miały zostać zażegnane przez rytuały. Dla autora w rytuale akcja dzieje się realnie, natomiast w teatrze jest raczej zabawą i grą. Rytuał działa realnie na dramat społeczny, zmieniając jego stan, tak jak teatr zmienia nastroje i przyzwyczajenia myślowe widza. Jednak ryt i teatr różnią się znacząco. W *Genezie teatru w świetle antropologii kulturowej* Marta Steiner porównuje oba zjawiska i dostrzega wiele różnic, jak chociażby pojęcie innego, którym w teatrze jest publiczność, a w rytuale nieobecni, czy czas, który w rycie jest mityczny, natomiast w teatrze teraźniejszy (Steiner 2008: 285). Krytyka nie istnieje dla rytuału, natomiast dla teatru jest wymagana. Publiczność wie, że akcja w teatrze dzieje się ze względu na zawarcie paktu o prawdziwości przedstawionego świata, natomiast w rytuale

obecni wierzą w świat przedstawiony (Steiner 2008: 285). Rytuał wpływa również na nieobecnych, ma realny skutek w rzeczywistości, natomiast teatr dzieje się tu i teraz, jest jednorazowy. Przykładem teatru antropologicznego, rytualnego są chociażby Gardzienice Włodzimierza Staniewskiego.

Teatr nie jest sztuką, która realizuje jedynie utwory literackie. W XX wieku udowodniono, że literatura nie jest konieczna do powstania pełnoprawnego spektaklu. Zatem elementy, które składają się na fundament definiowania teatru, to spotkanie dwóch osób (lub grup osób), widza i aktora (*Słownik wiedzy o teatrze* 2011: 10). Takie rozszerzenie definiowania spowodowało przeniesienie terminu „performance” do teatrologii. Performatyka zaciera granice między teatrem a zjawiskami takimi jak na przykład: mecze, koncerty, karnawał czy wybory (Goffman 2011). Teatrolog Christopher Balme twierdzi, że teatr „należy rozumieć jako pierwszy przykład hipermedium, które zawsze potrafiło inkorporować, przedstawiać, a czasem nawet czynić swoim tematem inne media” (Balme 2007: 164). Zatem przemiany w definiowaniu teatru świadczą o tym, że teatr adoptował nowe media i posiada aspekty medialne. Jest sztuką żywą, nieoderwaną od rzeczywistości i człowieka. Zbigniew Raszewski w *Teatrze w świecie widowisk* postulował badanie teatru jako odmiany widowiska. Definiowanie przedstawienia przez Raszewskiego jest również płynne. Dzięki temu ujęciu do kręgu „teatrów” zaliczyć można kabaret i piosenkę. Philip Auslander, wprowadzając kategorię *liveness* (Auslander 1999: 2) – nażywość, czyli bezpośrednie, cieleśne spotkanie, *face-to-face* aktora i widza, wskazuje na cechę odróżniającą teatr od pozostałych dziedzin sztuki, takich jak malarstwo, rzeźba czy muzyka. Jednak pojęcie nażywości pojawiło się w kulturze dopiero na początku XX wieku, w opozycji do zjawisk, na które pozwoliły rozwój technologii (Auslander 1999: 2) oraz pojawienie się X muzy czy chociażby sztuki radiowej. Dopiero wówczas dostrzeżono *live* jako cechę charakterystyczną dla przedstawienia teatralnego.

Fakt, że twórcy teatru korzystają z mediów oraz z nowych i najnowszych mediów, jest wynikiem nie tylko potrzeb artystycznych, ale również odpowiedzią na zdominowanie rzeczywistości przez świat 2.0. Według Jeana Baudrillarda przebywanie w dwóch światach równocześnie sprawia, że tracimy zdolność do ich rozróżnienia (Baudrillard 2015: 89). Świat rzeczywisty oraz świat z mediów znacząco się przenikają. Biosfera rozszerza się na cybersferę, przez co przestają one być odrębnymi światami. Ryszard Kluszczyński twierdzi, że żyjemy w świecie postbiologicznym (Kluszczyński 2002: 75), równocześnie w świecie realnym i cyberwirtualnym. Światy te stały się homogeniczną strukturą, która rozwija się symultanicznie. Sztuka zatem, w odpowiedzi na nową rzeczywistość, musi się stać hipertekstowa. Kluszczyński twierdzi, że „sztuka interaktywnych mediów wydaje się najdoskońszszym przykładem nowego, dekonstrukcyjnego, postmodernistycznego pojmowania dzieła sztuki oraz całego paradygmatu artystycznego” (Kluszczyński 2002: 69). Natomiast w ujęciu Tomasza Gobana-Klasa teatr zaliczany jest do mediów, ponieważ przekazuje znaki (Goban-Klas 2006: 11), jest pośrednikiem / przekaznikiem. Media wyrastają z kultury oralnej, z pogłosek i wieści, są przedłużeniem głosu ludzkiego. Definiuje się je jako śródki przekazu na odległość do wielu odbiorców oraz element kształtujący wyobrażenia o społeczeństwie (McQuail 2007: 23). Początkowo mediami określano wyłącznie prasę, która notabene była nośnikiem

dla reklam. Po pojawieniu się radia i telewizji przyjął się termin „media masowe”. Przemysł kinowy, wydawniczy oraz fotograficzny również został zaliczony do mediów masowych. Podział mediów według Aliny Kłoskowskiej opiera się na oznaczeniu kontaktu nadawcy i odbiorcy oraz nośniku. Pierwsza kategoria, A, to media pierwotne, oparte na bezpośrednich relacjach, prowadzące do interakcji, oparte na nietrwałych nośnikach. Należy do nich między innymi język i teatr. Grupa B to media również oparte na nietrwałym nośniku, ale pośrednie. Zaliczymy do nich telewizję i radio. Media pośrednie i trwałe to między innymi gazety i książki, natomiast media C, trwałe i bezpośrednie, czyli utrwalenie przekazu w obecności odbiorcy (Kłoskowska 1981: 315–317). Mediami określa się również technologie służące do przekazywania informacji, takie jak: telefony, internet, aparaty fotograficzne, niekoniernie z założeniem funkcji komunikowania (Goban-Klas 2007: 9). Termin „nowe media”, użyty w latach dziewięćdziesiątych XX wieku, jest odpowiedzią na gwałtowne zmiany dokonujące się w obszarze komunikacji. Nowymi mediami będą neotelewizja, telewizja HD czy smartfony, które umożliwiają interakcje między nośnikiem a użytkownikiem. Natomiast termin „nowe nowe media”, wprowadzony w 2010 roku przez Paula Levinsona (Levinson 2010), to termin określający media społecznościowe, takie jak na przykład: Facebook, YouTube, Twitter, MySpace, Wikipedia, podcasty czy blogi. Charakteryzują się one często brakiem profesjonalizmu twórców, darmowym i nieograniczonym dostępem (elastycznością w korzystaniu), autentycznością twórców, potwierdzoną bliskością z odbiorcą, wpuszczeniem odbiorcy do swojego świata (wykreowanego lub nie) oraz spontaniczną interakcją między nadawcą a odbiorcą.

Człowiek nażywy i bioniczny interfejs

Powszechna obecność człowieka i nowa cielesność w mediach wpłynęły na rozwinięcie się społeczeństwa informacyjnego jako kolejnej fazy rozwoju po społeczeństwie przemysłowym. W tym społeczeństwie są obecne różnorodne środki do przetwarzania danych oraz komunikacji. Kolejna faza to etap społeczeństwa sieciowego. W zglobalizowanym świecie nie ma barier czasowych, przestrzennych, zacierają się granice między pracą a odpoczynkiem. Człowiek egzystuje w stałej gotowości do otrzymania i przetworzenia informacji. Jednocześnie jego czas nie wydłuża się, przy stale powiększającej się liczbie danych. Innym określeniem dla tego zjawiska jest społeczeństwo medialne, w którym kontakty międzyludzkie są zapośredniczone przez media, komunikacja i praca opierają się głównie na mediach, a same media stają się najważniejszym sektorem gospodarki, wytwarza się wirtualna kultura, pojawia się cyberprzestrzeń (internet), a społeczeństwo przebywa w tej rzeczywistości na równie ważnym poziomie jak w świecie realnym (Goban-Klas 2011). Posiadamy elektroniczne ciała, cyfrowe sobowtóry, a jednocześnie funkcjonujemy w świecie realnym, tak jak nasi przodkowie. Przesuwanie się w stronę immersyjności, od korzystania z technologii do całkowitego zanurzenia zmysłów, a nawet do możliwości wykorzystywania awatarów lub zmiany czy zamiany ciała w interfejs (Grau 2003), jest zauważane przez badaczy już od przełomu XX i XXI wieku.

Teatr reagujący na zmiany

Teatr od zawsze nie chciał być literacki. Jednak dopiero media pozwoliły mu na całkowite odejście od tekstu. Teatr zatem jako medium wykorzystujące inne, nowsze media staje się zjawiskiem pogranicza gatunkowego lub przestaje nim być (teatrem?). Już w latach sześćdziesiątych XX wieku wytworzył się teatr plastyczny, łączący muzykę, ruch sceniczny, słowo przy jednoczesnym odchodzeniu od dominacji literatury (Bodzioch-Bryła i in. 2015: 272). Były to początki multimedialnych spektakli, widowisk tworzonych za pomocą technologii czy inspirowanych happeningiem. Natomiast zapośredniczanie *nażywej* obecności aktora pojawiło się już poprzez wykorzystanie na scenie pierwszych mikrofonów. Wyświetlane fotografie czy fragmenty filmów stanowiły tło scenograficzne lub dodawały konteksty. Transmisje i retransmisje obrazów, korzystanie z projekcji 3D lub czatu wprowadzają nieścisłości w definiowaniu spektakli. Obecność nowych i najnowszych mediów zaburza swoistą granicę stanów. Nagrywanie nie tylko zapośrednicza przekaz oraz odbiór, ale również czyni akt powtarzalnym. Nieopatrnie można porównać te zjawiska do filmu, jednak jest to nadal sztuka teatralna w swojej pierwotnej postaci, mimo zaburzonych relacji między materialnością spektaklu a niematerialnością z ekranu, ciałem aktora a jego fantomem oraz przede wszystkim byciem teraz a powtarzaniem (Duda i in. 2015: 27). Teatr czerpie z otaczającej nas rzeczywistości, która stała się galaktyką mediów. Przechodzimy od obrazu analogowego, tutejszego, teraźniejszego do cyfrowego, rejestrowanego, transmitowanego i globalnego. Codzienna rzeczywistość jest mediatyzowana. Relacje międzyludzkie zostały zdominowane przez aplikacje, smartfony i tablety. Nic więc dziwnego, że kamery, mikrofony, nagrania, fotografie czy filmy są wykorzystywane jako narzędzia składające się na inscenizację. Jednak w twórczości współczesnych reżyserów powyższe zabiegi stają się jedynie elementami całości spektaklu. Stają się środkami do opowiedzenia historii. Nie są jedynie wizualnymi obrazami mającymi zastąpić ciała aktorów.

Na czym polega nowa nażywość i cielesność. Teatr po przełomie medialnym

Komunikujemy mediami, ponieważ jesteśmy w nich zanurzeni. Teatr poddaje się nowym technologiom tak jak pozostałe dziedziny sztuki. Już od lat sześćdziesiątych XX wieku, po zwrocie performatywnym (Fischer-Lichte 2008: 60), w teatrze korzysta się z improwizacji oraz konstruuje się pętle feedbacku między publicznością i aktorami. Według Maxa Hermanna „istotę przedstawienia stanowi cielesna współobecność aktorów i widzów. Aby mogło do niej dojść, dwie grupy osób: „działający” i „oglądający”, muszą przybywać w określonym momencie i miejscu, żeby razem spędzić jakiś czas (Fischer-Lichte 2008: 57). Ciało w teatrze jest świadectwem obecności zarówno aktora, jak i widza (Wachowski 2001: 260). Na ciało i poprzez ciało działa się. Działania na ciele podlegają tabu, pokazują granice społeczno-kulturowe, jak na przykład w spektaklu *Orgia* w reżyserii Wiktora Rubina z roku 2010. Widz od początku jest angażowany cieleśnie w performance. Musi odnaleźć swoje miejsce na bryłach, wokół których porusza się para aktorów. Cielesna obecność jest wymuszana poprzez obserwowanie nie tylko gry aktorskiej, ale również reakcji pozostałych uczestników. W spektaklu podgląda się widza dominowanego przez

aktora lub samemu odpowiada się na łamanie barier strefy komfortu. Natomiast spektakle postmedialne angażują widza za pomocą innych środków, rezygnując z ciała aktora, a czasem i widza. Przygotowanie spektaklu przybiera formę laboratoryjnej pracy, która ma na celu: zamianę ról aktor-widz, zbudowanie wspólnoty oraz wprowadzenie różnych form kontaktu (Wachowski 2001: 61). Aktor pracuje na bazie improwizacji, a sam teatr staje się czymś więcej niż aktorem odgrywającym rolę. Natomiast odbiorca urasta do poziomu, na którym znajduje się artysta. Ważniejsze stają się przeżycia i sposób odczytywania dzieła przez widzów niż jego autonomia (Wachowski 2001: 262), tak jak w przypadku spektaklu *Nic* Krzysztofa Garbaczewskiego (premiera 2019, Narodowy Stary Teatr im. Heleny Modrzejewskiej w Krakowie). Inscenizacja jest opisywana na stronie teatru jako „medytacja teatralna”, do której zaprasza się widzów. Na swoich miejscach publiczność odnajduje tytułowe *Nic* i rozpoczyna się proces wewnętrznych refleksji nad tekstami kultury, które rozważali podczas prób artyści. Indywidualne, fragmentaryczne i afektywne interpretacje zestawionych ze sobą tekstów Heideggera, Leśmiana, Miłosza, Celana oraz obrazu *Czarny kwadrat na białym tle* Malewicza są dla twórcy równie ważne jak odczucia aktorów. Inwazja mediów od lat siedemdziesiątych XX wieku wpłynęła na pojawienie się teatru postdramatycznego (Lehmann 2004: 19). Media w tym teatrze ucieleśniają widza poprzez zabranie cielesności aktorowi. Obecność w przestrzeni wolnej od ciała aktora oraz dającej wrażenie bezczasowości tworzy rozproszony przekaz (Lehmann 2004: 293) i pozwala wyodrębnić t e r a z. Jak zauważyła Diana Taylor, artysta może być obecny i nieobecny, natomiast widz może być uczestnikiem widzem, świadkiem, gapiem, słuchaczem, podglądaczem, krytykiem lub postronnym obserwatorem (Taylor 2018: 75). Stąd u wielu twórców ciała aktorów zmieniają się obrazy z nagrań transmitowanych na żywo. W spektaklu *Akropolis* (premiera 2013) Łukasza Twarkowskiego widz w jednej ze scen ogląda uciekającą Andromakę. Wykorzystanie kamery sprawia, że odczuwana jest wyczerpująca pogoni i zmęczenie aktorki, która wbiega aż na dach budynku, skąd kamera pokazuje jej skok w dół. Po tej części następuje prowokacyjna przerwa. Widzowie mogą w tym czasie sprawdzić, co znajduje się na placu Szczepańskim. Kilka miesięcy wcześniej na Scenie Kameralnej Starego Teatru Garbaczewski pokazał autorski spektakl *Poczet Królów Polskich*. Po kilku minutach od rozpoczęcia na scenę zostaje opuszczony ekran. Tylko w ten sposób widownia może obserwować akcję, która rozgrywa się za medium oraz w kularach teatru. Aktorzy grają do kamer, a obraz jest transmitowany na żywo. Pojawia się nowe doświadczenie oglądania spektaklu oraz nowy rodzaj skupienia się, który jednych może irytować, a innych intrygować. Przed widzem tworzy się iluzja świata, do którego wchodzi, który ogląda oraz interpretuje i może z niego swobodnie wyjść lub nie wziąć czynnego w tym udziału. Podobnie jak w grze komputerowej wchodzi do odrębnego od siebie świata, jednak odbywa się to za pomocą ciała, nie awatara. Nowe formy bycia w społeczeństwie, netykieta, standardy tworzenia profili w mediach społecznościowych, nowe formy komunikowania i poznawania się przez aplikacje wpływają na formę teatru postdramatycznego. Z kolei kultura *look at me*, samokreowanie czy anonimowość bycia w mediach są przejawem teatralizacji życia społecznego (Taylor 2018: 314). Teatr musi reagować na zmiany, dlatego twórcy teatralni odrzucili scenariusze, linearność i chronologię,

a także psychologię postaci. Technologia wpłynęła na rozszerzenie teatru postdramatycznego z interaktywnym podejściem do przygotowania spektaklu oraz reakcji na niego (Bodzioch-Bryła i in. 2015: 280–282). Widz, jego przeżycia, sposób odbioru oraz interpretacja, często wrażliwa, niespisywana i afektywna stały się pełnoprawnym elementem spektakli.

Podsumowanie

Kategorie takie jak nażywość i obecność potocznie kojarzą się z konsumowaniem sztuki teatru. Jednak współcześni twórcy redefiniują cielesne obecności widzów i aktorów. Dominacja technologii oraz sztuka z ekranu są znakami płynnej nowoczesności, w której się poruszamy. Zatem zapośredniczenie obecności aktora bądź widza jawi się jako następstwo zjawisk społecznych. Mediatyzacja teatru uwypatnia fakt, że teatr współlistnieje z rzeczywistością widza. Mówi językiem realności odbiorców. Dla teatru nowomediального charakterystyczne jest również tworzenie kolektywów zrzeszających artystów z różnych dziedzin, od teatru przez muzykę aż do visual art, takich jak Identify Problem Group (IP Group) Bogumiła Misali, Jakuba Lecha i Łukasza Twarkowskiego, Dream Adoption Society pod kierownictwem Krzysztofa Garbaczewskiego czy grupa neTTheatre Pawła Passiniego. Pokazuje to nie tylko transmedialność i hipertekstowość sztuki teatralnej, która ciągle się rozwija. Zmiana dotyczy również pewnego rodzaju odejścia od roli reżysera jako hegemonu i podziału obowiązków artystycznych między członków kolektywu. Media i oprawa wizualna będą zatem twórczo rozwijane i wkrótce dorównają projektom takim jak chociażby gry w virtual reality. W tego rodzaju przedsięwzięciu wzięli udział artyści VR z Dream Adoption Society wraz z aktorami Teatru Powszechnego w Warszawie. Spektakl *Nietota* (premiera w 2018 roku) widzowie oglądali po założeniu gogli VR, mając wrażenie przebywania w prywatnej przestrzeni, w której dzieje się akcja spektaklu. Zbiorowe doświadczenie zostało przemodelowane na prywatny seans. Obecność, mimo zapośredniczenia, była wyraźna i dominująca dla widzów. Przebywanie w przestrzeni spektaklu oddziaływało wszechogarniająco, stało się doświadczeniem totalnym. W kulturze konwergencji (Jenkins 2006: 133–137) poruszamy się na co dzień. Pojawia się wraz z nią nowa forma przeżywania. Bezpośrednie doświadczenie ciała, również w medium, jakim jest teatr, przestało być dominantą.

Bibliografia

- Auslander Philip. *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. 1999. London.
- Balme Christopher. 2007. „Zastępcze sceny: teatr, performans i wyzwania nowych mediów”. *Dialog* nr 12. 150–164.
- Baudrillard Jean. 2005. *Symulakry i symulacja*. Sławomir Królak (przeł.). Warszawa.
- Bodzioch-Bryła Bogusława, Dorak-Wojakowska Lilianna, Kaczmarczyk Michał, Regiewicz Adam. 2015. *Przepływy, protezy, przedłużenia... Przemiany kultury polskiej pod wpływem nowych mediów po 1989 roku*. Kraków.

- Carlson Marvin. 2015. *Performans*. Edyta Kubikowska (przeł.). Warszawa.
- Duda Artur, Wiśniewska Marzena, Oleszko Bartłomiej. 2015. *Teatr wśród mediów*. Toruń.
- Fischer-Lichte Erika. 2008. *Estetyka performatywności*. Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera (przeł.). Kraków.
- Goban-Klas Tomasz. 2006. *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*. Warszawa.
- Goban-Klas Tomasz. 2011. *Media i medioznawstwo*. W: *Słownik wiedzy o mediach*. Edward Chudziński (red.). Bielsko-Biała.
- Goffman Erving. 2011. *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Paweł Śpiewak, Helena Datner-Śpiewak (przeł.). Warszawa.
- Jenkins Henry. 2006. *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak (przeł.). Warszawa.
- Kluszczyński Ryszard. 2002. *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multi-mediów*. Kraków.
- Kłoskowska Antonina. 1981. *Socjologia kultury*. Warszawa.
- Kosiński Dariusz, Stafiej Anna, Wypych-Gawrońska Anna. 2011. *Słownik wiedzy o teatrze*. Warszawa.
- Lehmann Hans-Thies. 2004. *Teatr postdramatyczny*. Dorota Sajewska, Małgorzata Sugiera (przeł.). Kraków.
- McQuail Denis. 2007. *Teoria komunikowania masowego*. Marta Bucholc, Alina Szulżycka (przeł.). Warszawa.
- Słownik języka polskiego*. 2019. Lidia Drabik, Elżbieta Sobol (red.). Warszawa.
- Steiner Marta. 2008. *Geneza teatru w świetle antropologii kulturowej*. Wrocław.
- Szczepański Jan. 1972. *Elementarne pojęcia socjologii*. Warszawa.
- Taylor Diana. 2018. *Performance*. Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera (przeł.). Kraków.
- Turner Victor. 2005. *Od teatru do rytuału: powaga zabawy*. Małgorzata i Jacek Dziekanowie (przeł.). Warszawa.
- Wachowski Jacek. 2001. *Performans*. Gdańsk.

Streszczenie

W artykule podsumowuję sposoby definiowania teatru oraz mediów. Pokazuję różnorodność w definiowaniu i wyznaczaniu granic teatru. Omawiam skrótowo rozwój mediów i nowych technologii. Łączę skutki rozwoju mediów wraz ze zmianami w teatrze. Udowadniam, że nażywość ciała aktora i widza nie są koniecznymi warunkami do powstania spektaklu.

Liveness or new liveness. Presence or presence without body in contemporary theatre

Abstract

In the article I summarize ways of defining theatre and media. I present the diversity in defining and setting the boundaries of the theatre. I briefly discuss the development of media and new technologies. Moreover, I combine the effects of media development with changes in theatre. To sum up I prove that the presence of the actor's and the viewer's body is not a condition for the production of a performance.

Słowa kluczowe: współczesny teatr, nowe media, teatr postdramatyczny, nowa nażywość, immersja

Key words: contemporary theatre, new media, post-dramatic theatre, new liveliness, immersion

Judyta Pogonowicz – doktorantka Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie na kierunku literaturoznawstwo od października 2019 roku. Od czerwca 2018 roku publikuje recenzje w „Dzienniku Teatralnym”. Na studiach doktoranckich zajmuje się wpływem najnowszych mediów i technologii na teatr, mediatyzacją teatru, teatrem w sieci, cyfrowym oraz nowomediałnym. Jej zainteresowania dotyczą przepływów między technologią a sztuką.