

Creative Commons License: CC BY-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>

Nataliia Malutina

Wydział Filologiczny
Uniwersytet w Białymstoku
e-mail: n.malutina@uwb.edu.pl
ORCID: 0000-0002-5787-2753

Weronika Biegluk-Leś

Wydział Filologiczny
Uniwersytet w Białymstoku
e-mail: w.les@uwb.edu.pl
ORCID: 0000-0003-3596-1357

Kulturowy model relacji rodzinnych w cybermusicalu dla całej rodziny *Partycja, królowa sieci* Michała Walczaka

Sztuki dla całej rodziny cieszą się we współczesnym teatrze coraz większym powodzeniem, co z pewnością nie jest dziełem przypadku. W dobie technologii cyfrowych tradycyjne formy komunikacji w rodzinie tracą na znaczeniu (co paradoksalnie ukazał i zintensyfikował okres pandemicznej izolacji). Z kolei potencjał performatywny współczesnych środków scenicznego wyrazu pozwala zainteresować widza interaktywnym charakterem akcji. Zacierająca się granica między sceną a widownią, będąca konsekwencją praktyk performatywnych, pozwala widzowi na aktywny udział w spektaklu. W tego typu przedstawieniach udaje się uchwycić aktualne wzorce interakcji społeczno-kulturowych między pokoleniami w rodzinie. Te dynamicznie krystalizujące się modele nie znalazły jeszcze dostatecznego odbicia w świadomości społecznej, chociaż w coraz większym stopniu determinują charakter kontaktów międzyludzkich. Istotna funkcja teatru, jaką jest bycie platformą artykulacji współczesności, pozwala na przepracowanie nowych wzorców zachowań oraz ich konsekwencji w coraz bardziej wirtualizującej się przestrzeni komunikacyjnej.

Spektakle wystawiane na scenie Białostockiego Teatru Lalek często są „pozycjonowane” przez reżyserów jako sztuki dla rodziny. Przykładem takiej sztuki jest *Partycja, królowa sieci*, której premiera miała miejsce 15 czerwca 2022 roku. Spektakl ten bez wątpienia można nazwać teatrem autorskim, ponieważ jego twórca, Michał Walczak¹, jest nie tylko reżyserem, ale również autorem tekstu. To nie pierwsza interpretacja sztuk teatralnych Walczaka na deskach BTL. W 2020 roku Mateusz Tymura wyreżyserował spektakl na podstawie jego debiutanckiej *Piaskownicy* (2002). Spektakl prezentuje temat inicjacji w dorosłość (do którego powraca Walczak i w późniejszych swoich sztukach) – przedstawia historię emocjonalnego dojrzewania dwójki bohaterów: chłopca, który podczas zabawy utożsamia się z Batmanem, oraz dziewczyny wychowanej w atmosferze narzucanych ról i tradycji rodzinnych. Opowieść rozgrywa się w rzeczywistości prześląkniętej popkulturą. Narzucone przez kulturę masową kody, klisze językowe, postawy korespondują z zachowaniami młodych ludzi, którzy nieświadomie przyswajają otaczające ich wzorce kulturowe. W spektaklu tym, jak odnotował Jerzy Doroszkiewicz, ważną rolę pełnią projekcje multimedialne autorstwa scenografa Sebastiana Łukaszuka. Wspierają one fantasmagorie o Batmanie oraz współtworzą klimat skomplikowanych relacji uczuciowych. Zdaniem krytyka, reżyserowi Mateuszowi Tymurze udało się maksymalne wyeksponować symboliczną rolę piaskownicy, która organizuje kilka wątków akcji dramatycznej w tym spektaklu: „Sama metalowa konstrukcja – z jednej strony pełna ostrych kątów, jakby miała symbolizować wzajemne najeżanie się kobiety i mężczyzny, z drugiej, jakby lekko waląca się, wskazywała na zmierzch piaskownic”².

¹ Monika Mokrzycka-Pokora dwadzieścia lat temu w serwisie informacyjnym *Culture.pl* nazwała Michała Walczaka „jednym z najciekawszych dramatopisarzy młodego pokolenia” [M. Mokrzycka-Pokora, *Michał Walczak*, <https://culture.pl/pl/tworca/michal-walczak> [dostęp 7.04.2024]]. Autor *Podróży do wnętrza pokoju* (2003), *Człowieka z Bogiem w szafie* (2007) czy *Boskiego romansu* (2012) jest obecnie jednym z najbardziej znanych polskich dramaturgów współczesnych. Jego sztuki przetłumaczono na 17 języków. Przypomnijmy, że w 2017 roku razem z Maciejem Łubieńskim za „stworzenie unikalnego, krytycznego i przenikliwie dowcipnego języka opisu dzisiejszej Polski” był nominowany do Paszportów Polityki. Określany „namiętnym pracoholikiem”, „lirycznym intelektualistą” czy „nadętym egocentrykiem” [M. Podolska, *Michał Walczak: pasję do teatru rozbudowywałem o kolejne doświadczenia*, rozmowa w programie *Po drugiej stronie lustra*, 30.01.2024, <https://jedynka.polskieradio.pl/artukul/3326488,Micha%C5%82-Walczak-pasj%C4%99-do-teatru-rozbudowywa%C5%82em-o-kolejne-do%C5%BWiadczenia> [dostęp 15.04.2024]] realizuje się jako dramaturg, reżyser, współtwórca kabaretu *Pożar w burdelu*, autor piosenek, inicjator powstania Laboratorium Musicalu, dyrektor Teatru Rampa (od 2021 roku).

² J. Doroszkiewicz, *BTL. Mateusz Tymura wyreżyserował spektakl „Piaskownica” według Michała Walczaka*, „Kurier Poranny” 21.09.2020, <https://poranny.pl/btl-mateusz-tymura-wyrezyserowal-spektakl-piaskownica-wedlug-michala-walczaka-zdjecia-wideo/ar/c13-15189668> [dostęp 5.04.2024].

Piaskownica symbolizuje nieprzekraczalną granicę poznania samego siebie, swoich uczuć względem innych osób (np. pierwsze uczucie miłości).

W epoce społeczeństwa informacyjnego i w czasach pokowidowych niezwykle symptomatyczne wydaje się pytanie, które pada w jednej ze scen: „Czemu zlikwidowali wszystkie piaskownice? [...] Bo przecież teraz rolę takiej piaskownicy pełni Internet”³. W oparciu o te dwie sztuki (*Piaskownica* oraz *Partycja, królowa sieci*) możemy zaobserwować, jak Michał Walczak ukazał przemiany socjalizacji młodzieży w ciągu ostatnich dwóch dekad. Przejście od piaskownicy (jako miejsca wspólnego dojrzewania) do wspólnego zanurzenia w Internecie ilustruje historyczno-kulturową dynamikę tego zjawiska, pokazując, jak granice inicjacji są obecnie wyznaczane nie tylko w realnym świecie, ale również w komunikacji wirtualnej.

Nieprzypadkowo w twórczości Walczaka znaczące miejsce zajmuje temat „wirtualnego życia” nastolatków. Współczesna młodzież często czuje się bezpieczniej w świecie internetowym, niż w rzeczywistości. W czasach pandemii, do których nawiązuje autor sztuki *Partycja, królowa sieci*, świat wirtualny był postrzegany jako rzeczywistość, co zostało wyeksponowane na scenie poprzez m.in. wizualizację postaci-bytów cyfrowych (np. memy, boty i trolle).

Ponieważ *Partycja...* to sztuka dla całej rodziny, autor znalazł wspólny język dla różnych pokoleń, łącząc w spektaklu tradycyjne sposoby komunikacji z żargonem charakterystycznym dla sfery wytworów cyfrowych technologii. Takim językiem stały się różnorodne wirtualne komunikatory, które obejmują sposoby modelowania świata przedstawionego w sztuce, stając się także formą komunikacji z widzem. Dzięki temu młody widz może utożsamiać się z bohaterką spektaklu, ponieważ myśli i uczy się za pośrednictwem tego samego „języka” (dyskursu).

Cybermusical Walczaka charakteryzuje się hybrydyczną konstrukcją akcji, składa się ze scenek z życia codziennego ludzi epoki pokowidowej, uzależnionych od gier komputerowych. Niezwykle dynamiczna akcja prezentowana na scenie przypomina kadry z filmów o różnej przynależności gatunkowej, odsyłających do rozmaitych konwencji (baśniowości, groteskowości, melodramatyczności). Migające przed oczami widza obrazy przypominają również film animowany (efekt ten wzmacnia wykorzystanie lalek). Reżyser sięga bowiem po klipową technikę myślenia epoki „cyfrowego modernizmu”⁴. Struktura akcji scenicznej w spektaklu Michała Walczaka przywo-

³ Tamże.

⁴ A. Kirby, *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*, New York–London 2009. Określenia „cyfrowy modernizm” (*digimodernism*) używamy za Alanem Kirbym, angielskim literaturoznawcą i teoretykiem kultury, który w swojej

dzi także skojarzenia z estetyką *divertimento*, jest całością złożoną z oddzielnych koncertowych scenek-numerów: dramaturgicznych, wokalnych, tanecznych, multimedialnych, co zwiększa zainteresowanie publiczności tym, co się dzieje na scenie. Dzięki projekcjom wideo (przygotowanym przez Krzysztofa Kiziewicza) na scenie „pojawiają się” m.in. lasery, obrazy rodem z mangi, latające wyspy. Taka otwarta struktura scen, które można zmieniać i uzupełniać, staje się swoistym zaproszeniem do interakcji. Natomiast pojawianie się różnorodnych typów bohaterów, szczególnie spersonifikowanych bytów cyfrowych i wirtualnych, których konkretyzacja odsyła do schematów świadomości zbiorowej, generuje także efekt zaskoczenia. Reżyser-autor odnosi się do doświadczenia, zwłaszcza nastoletnich widzów, którzy tworzą swoje realne interakcje na wzór komunikacji w sieci.

O wielogatunkowości *Partycji...* pisał po premierze w BTL Marek Waszkiel na swoim blogu, podkreślając, że spektakl nie do końca jest musicaliem, a raczej jest to przedstawienie z wieloma piosenkami, doskonale wykonywanymi, z prawdziwymi aktorskimi scenami i scenami lalkowymi, „[...] zwłaszcza że wykorzystano tu różne techniki lalkowe, także maski, a nawet lalki hybrydowe”⁵. Krytyk odnosi się również do scen choreograficzno-wokalnych,

książce *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture* wprowadza je do opisu kultury XXI wieku. Z kolei charakterystycznymi wyznacznikami „myślenia klipowego” są przede wszystkim: wizualność, szybkość, powierzchowność, językowy minimalizm, hiperaktywność i deficyt uwagi, przewaga myślenia konkretnego nad abstrakcyjnym [M. Kupčinskā, N. Ūdalevič, *Klipovoe myšlenie kak fenomen sovremennogo obščestva*, „Biznes-obrazovanie v ekonomike znanij” 2019, nr 3, s. 67]. Pojęcie „kultury klipowej” (*blip culture*) pojawia się po raz pierwszy w *Trzeciej fali* Alvina Tofflera wydanej w 1980 roku. Futurolog uważał ten fenomen za naturalną konsekwencję rozwoju społeczeństwa informacyjnego. Współczesna pedagogika i dydaktyka nie tylko zwracają uwagę na negatywny wpływ myślenia klipowego na proces uczenia się rozumianego jako głębokie, holistyczne poznanie świata [T. Hejnicka-Bezwińska, *Pedagogika. Podręcznik dla pierwszego stopnia kształcenia na poziomie wyższym*, Warszawa 2015, s. 10], ale również traktują je jako nowy nawyk kognitywny [T. Semenovskih, *Fenomen «klipovogo myšleniâ» v obrazovatel'noj vuzovskoj srede*, „Naukovedenie” 2014, nr 5, s. 5], swoisty mechanizm obronny – sposób adaptacji mózgu do sytuacji permanentnego przeciążenia informacją. Taki sposób odbioru i przetwarzania informacji nie jest bynajmniej typowy tylko dla współczesnej młodzieży czy dzieci. Patrz np. słynny artykuł Nicholasa Carra, *Is Google Making Us Stupid? What the Internet is doing to our brains* [N. Carr, *Is Google Making Us Stupid? What the Internet is doing to our brains*, „The Atlantic” 2008, nr 7, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/> [dostęp 14.04.2024]]. Kanadyjski badacz Internetu Don Tapscott wskazuje na konieczność reformy szkolnictwa („szkoła 2.0”) ze względu na specyfikę przyswajania informacji przez przedstawicieli „pokolenia sieci” [D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2010, s. 258–259].

⁵ M. Waszkiel, *Cybermusical w BTL-u*, 15.06.2022, <https://www.marekwaszkiel.pl/2022/06/15/cybermusical-w-btl-u/> [dostęp 4. 04.2024].

nazywając na przykład dialog Partycji z Zoomem majstersztykiem. Według autora recenzji wielogatunkowość spektaklu została połączona z językowym obrazem świata, w którym komputerowe terminy pozostają w kręgu literackiej polszczyzny, „dostępnej dla przeciętnego użytkownika cyberprzestrzeni, miłośnika współczesnej baśni z gatunku *fantasy* w kostiumie cyberlalkowego musicalu internetowego”⁶.

W spektaklu wykorzystano efekt zwielokrotnienia przestrzeni przypominający kompozycję szkatułkową. Bohaterowie *Partycji...* funkcjonują w „podwójnej” przestrzeni – jednocześnie w realnym oraz wirtualnym wymiarze. Dzięki synkretyczności i bogactwu środków wyrazu (scenografia, projekcje wideo, muzyka, piosenki, taniec, sceny zbiorowe, efekty specjalne) eksponuje się wielowymiarowość samej przestrzeni scenicznej, która staje się przedmiotem gry. Z wartką akcją harmonijnie współgra plejada wyrazistych „barwnych postaci” obdarzonych znaczącymi imionami lub nazwiskami: ojciec rodziny informatyk Wektor Render – prowadzi całodobowe pogotowie komputerowe Doktor Pikuś; zafascynowana zdrowym trybem życia matka Anka Jaglanka to prawdziwa *ecowoman* – rozmawia z roślinami, z zapalą ćwiczcy jogę, fascynuje się ziołolecznictwem i ma swój własny blog; babcia Wiesława jest szeptuchą, a dziadek Fejsław przeprowadzał swego czasu tajemnicze eksperymenty w dziedzinie informatyki. Z kolei Partycja to nastolatka prowadząca „podwójne życie” – jako outsider w szkole i królowa w sieci. Oprócz bohaterów „realnych” (Partycja, jej rodzice i dziadkowie, nauczycielka), mamy w sztuce Walczaka szereg wirtualnych (fantastycznych) postaci: demoniczna Darkneta, generał Zoom, armia memów, botów i trolli, baśniorobot Librus. Należy zauważyć, że zarówno Partycja, jak i jej rodzice są osobami „zanurzonymi” w sieci, cyfrowymi tubylcami (*digital natives*)⁷, aktywnie i różnorodnie wykorzystującymi zdobycze ery cyfrowych technologii (rozrywka, praca, edukacja).

Sama przestrzeń, w której rozgrywa się akcja spektaklu, przypomina pole gier komputerowych, w których biorą udział aktorzy i widzowie. W spektaklu możemy obserwować aktorów, którzy odgrywają role zarówno prawdziwych ludzi, jak i bytów cyfrowych. Posługują się oni także różnymi lalkami – zwykłymi (przedstawiającymi ludzi), jak i takimi, które uosabiają wirtualne postacie (królik – czytelna referencja do *Alicji w Krainie Czarów*) czy cyberświnka.

⁶ Tamże.

⁷ Wyrażenie wprowadzone przez Marka Prensky’ego w 2001 roku na oznaczenie pokolenia, które dojrzejąc w świecie cyfrowych technologii, traktuje je jako naturalne środowisko życia [M. Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon” 2001, Vol. 9, No. 5, s. 1–6].

Swoistą ramę teatralną *Partycji...* tworzy wątek rozrywkowo-edukacyjny. Stworzony na zamówienie ministra edukacji pierwszy z baśnirobotów, Librus, pomaga głównej bohaterce – czternastoletniej Partycji pokonać uzależnienie od Internetu, poprawić sytuację w szkole, odbudować relacje z rodzicami. Librus pełni rolę pośrednika pomiędzy światami: realnym a wirtualnym, pomiędzy dziecięcym światem fantazji a edukacyjno-wychowawczymi zadaniami świata dorosłych. Staje się swoistym animatorem wspólnej aktywności członków rodziny. Zabawa pozwala zbliżyć się, lepiej się zrozumieć, poznać od nowa – integruje rodzinę (robot „naprawia” nie tylko relacje między Partycją a rodzicami, ale również pomaga rozwiązać kryzys małżeński). Z pomocą Librusa Partycja udaje się również do wnętrza sieci, aby uratować rodziców uzależnionych od wirtualnego miasta zabaw Darkstock, do którego przenosi użytkowników konsola do gier DarkStation, zapewniając im pełny efekt zanurzenia. Rola, którą odgrywa obraz baśnirobot, przypomina rolę tradycyjnego mentora-edukatora, bez którego nie mogłaby obejść się np. komedia czasów Oświecenia. Spersonalizowany w sztuce Walczaka Librus odsyła także do znanego w Polsce portalu informacyjno-edukacyjnego⁸, jednego z bardziej popularnych środków wirtualnej komunikacji we współczesnej szkole.

Baśniowa fabuła przewiduje również (jak wykazały badania na skrzyżowaniu kulturoznawstwa i narratologii⁹) udział magicznego pomocnika (asystenta, pośrednika), który towarzyszy bohaterowi, pomagając mu przejść fazę liminalną inicjacji. Pomyślne pokonanie wyzwań (prób) wzbogaca egzystencjalne doświadczenie i kształtuje świadomy stosunek do rzeczywistości. Takim pomocnikiem staje się dla Partycji robot Librus. Podczas spektaklu obserwujemy, jak Partycja i Librus mierzą się z armią botów, trolli i memów pod dowództwem generała Zooma, spotykają na swojej drodze influencerów i patostreamerów, udaje im się odkryć szczepionkę na wirusa ekranozę, korzystają z porad cyberszeptuchy Bigdaty oraz łamią kody do cyberwięzienia, gdzie trafiają wszyscy, którzy ośmielają się wystąpić przeciwko Darknecie – Królowej Ekranów¹⁰.

⁸ Początki platformy Librus sięgają 2003 roku. Platforma oferuje różnorodne narzędzia, w tym system e-dziennika (Librus Synergia), system komunikacji, zarządzania zadaniami, system zarządzania finansami i zasobami oraz wiele innych. Patrz: <https://warsztatik.edu.pl/librus/> [dostęp 10.04.2024].

⁹ Na przykład klasyczna monografia Władimira Proppa, *Morfologia bajki* [W. Propp, *Morfologia bajki*, przeł. i opr. S. Balbus, „Pamiętnik Literacki” 1968, z. 4, s. 219].

¹⁰ Patrz program spektaklu na stronie internetowej BTL-u: www.btl.bialystok.pl/spektakle/partycja-krolowa-sieci/ [dostęp 14.04.2024].

Jednocześnie zwraca uwagę fakt, że rola tradycyjnej nauczycielki w sztuce Walczaka została przedstawiona w taki sposób, aby nie budzić sympatii wśród widzów, zwłaszcza w wieku szkolnym. Nieprzypadkowo rolę nauczycielki, a potem Darknety, demonicznej królowej netu, gra jedna aktorka (Agnieszka Sobolewska).

Obraz nauczycielki Żakiety Zombiety (brzmieniowa zbieżność imion: Darkneta – Żakieta), której *Partycja* dedykuje obraźliwe i prześmiewcze memy, jest początkowo schematyczny z wyraźną satyryczną składową: autorytarny (opresyjny) sposób komunikowania się z uczniami (gesty, sposób mówienia) oraz surowość, zamknięcie, perfekcyjność (ubiór, fryzura). Później ulega on komplikacji poprzez ujawnienie się elementu traumy. W sytuacji zdalnego nauczania tradycyjna rola nauczycielki jest niemożliwa do realizacji. Utrata kontroli i władzy, poczucie, że nie wypełnia się już swojej funkcji, prowadzą Żakiętę do kryzysu duchowego – brak satysfakcji, frustracja, bezradność „wybuchają” w groteskowej scenie załamania się nauczycielki. Z drugiej strony „silna” Darkneta poprzez rozprzestrzenienie wirusa ekranozy próbuje zdobyć władzę na świecie. Wspierana przez generała Zooma i jego armię botów, memów i trolli chce całkowicie podporządkować sobie użytkowników konsoli DarkStation. Połączenie groteskowo-ironicznego obrazu nauczycielki z demonicznym obrazem Darknety być może jest sposobem egemplifikowania faktu, że współczesny system edukacji (szczególnie w zdalnym wydaniu) i wirtualna rzeczywistość w podobny sposób mogą tłumić indywidualność.

Mimo że reżyser nie niweluje tradycyjnego rozróżnienia na siły dobra i siły zła (dark – ‘ciemny’; zatem Darkneta – postać „ciemnej”, złej strony), to powstaje wrażenie, że w akcji scenicznej początkowo brak kategorięcznego „prostolinięnego” podziału na bohaterów pozytywnych i negatywnych zgodnie z rozumieniem współczesnej młodzieży. Szczególnie zwraca uwagę eksponowanie atrakcyjnej drapieżności wirtualnej rzeczywistości (dynamicznej, swobodnej, wielobarwnej) mimowolnie, poza kontrolą, wciągającej w swój świat. Taki zabieg pozwala z jednej strony uniknąć natrętnego (odpychającego młodego widza) dydaktyzmu, z drugiej – daje widzowi możliwość „doświadczania” wraz z bohaterami ambiwalentności cyfrowego świata, aktualizując różne spojrzenia i sposoby rozumienia poszczególnych scen-obrazów. Potencjalnie może również pobudzać twórczy potencjał widza, prowokować do samoidentyfikacji w procesie zaangażowanego odbioru.

Główna bohaterka *Partycja* z jednej strony w swojej baśniowej odsłonie realizuje „model” księżniczki pokonującej złą królową, a z drugiej – odsyła do ikon popkultury, stając się superbohaterką ocalającą świat. W kreacji tej postaci obserwujemy również elementy baśni o brzydkim kaczątku (inteli-

gentna i uzdolniona nastolatka nie radzi sobie w szkole, nie ma przyjaciół, jest samotna i wyobcowana). Sam dramaturg w wywiadzie udzielonym przed premierą nazywał swoją sztukę współczesnym „wariantem Alicji w krainie cyberczarów”¹¹. Można zatem mówić o kulturowej hybrydyczności postaci Partycji łączącej różne sfery funkcjonowania kultury (baśń, popkultura, wysoka literatura). Autor-reżyser konsekwentnie eksploatuje również znaczące imię bohaterki, która *de facto* porządkuje świat („partycja” w nomenklaturze informatycznej to przecież część logicznego podziału przestrzeni dysku). Złożoność („dwoistość”) tej postaci zostaje także zwizualizowana w jej wyglądzie zewnętrznym poprzez charakterystyczną fryzurę (aktorka grająca Partycję nosi perukę, w połowie czarną, w połowie białą). Może to również symbolizować istnienie nastoletniej bohaterki w dwóch światach – realnym i wirtualnym.

Nasycony znaczeniowo i niejednoznaczny jest bez wątpienia obraz generała Zooma, przypominającego ośmiornicę. Za pomocą środków scenicznej plastyki (scenicznego obrazowania) reżyser przekazuje myśl o przejęciu przez Zooma świadomości Partycji, a dokładniej o tym, że wirtualna rzeczywistość zagarnia jej świadomość i przestrzeń osobistą. Jak podkreślił Marek Waszkiel, „użycie kostiumu Zooma, niemal ośmiornicy, z chwytliwymi odnóżami zawijającymi się na ciele partnerki to sztuka sama w sobie”¹². Ten symboliczny obraz macek ośmiornicy kontaminuje z symbolicznym obrazem pajęczyny-sieci „oplatającej” całą akcję sceniczną. Motywy-obrazy zanurzenia, pochłaniania, uwięzienia bohaterów w wirtualnej przestrzeni stają się bowiem dominującym lejtmotywem spektaklu. Tylko dzięki świadomym wysiłkom bohaterom udaje się z tej sieci wydostać.

Spektakl Walczaka można również potraktować jako artystyczno-intelektualną refleksję dotyczącą transformacji, jakim podlega w naszych czasach sam proces uczenia się pod wpływem dynamicznie rozwijających się technologii cyfrowych. Komunikacja pomiędzy uczniem a tekstem lub obrazem odbywa się za pośrednictwem wielu wirtualnych mediów i kanałów sieciowych. Wielokanałowa komunikacja umożliwia różnorodną samoidentyfika-

¹¹ M. Walczak, *Partycja, królowa sieci – cybermusical*, z Michałem Walczakiem rozmawia Tomasz Damulewicz, 14.06.2022, <https://www.facebook.com/TeatrBTL/videos/zapraszamy-do-wys%C5%82uchania-rozmowy-o-naszym-najnowszym-spektaklu-partycja-kr%C3%B3lowa/721017705873350/> [dostęp 4.04.2024]. Podczas rozmowy z Tomaszem Damulewiczem dramaturg podkreślał wagę problematyki prezentowanej w *Partycji, królowej sieci*, która jego zdaniem jest opowieścią o tym, że wszyscy żyjemy w podwójnych, czy wręcz w wielokrotnych rzeczywistościach, ponieważ specyfikę naszego świata coraz bardziej determinują dynamicznie rozwijające się cyfrowe technologie.

¹² M. Waszkiel, *Cybermusical w BTL-u*.

cję uczestnika interakcji sieciowej, ponieważ bohaterowie (np. Zoom) budzą ambiwalentne uczucia u widzów. Wpływa również na relacje w rodzinie poprzez ograniczenie bezpośrednich interakcji na rzecz wirtualnej rzeczywistości.

Doświadczenie samoidentyfikacji (forma współczesnej realizacji katharsis intensyfikowana przez performatywność) zdobyte przez publiczność podczas spektaklu zostało przeniesione na rzeczywistość, której doświadcza użytkownik gier wirtualnych. Jak zauważyła w swoich badaniach Sofya Rezvushkina, współczesny człowiek przy pomocy gier komputerowych uzyskuje iluzję egzystencjalnego doświadczenia stanów granicznych (również śmierci), kiedy utożsamia się z wirtualnym bohaterem-sobowtorem:

fundamentalne sytuacje egzystencjalne są przeżywane w sposób zapośredniczony mimo iluzji całkowitego pogrążenia się w wirtualnej rzeczywistości, a doświadczenie inicjacji, otrzymywane w czasie interaktywnej gry VR staje się doświadczeniem „interpasywnym” – nieautentycznym i nieosobistym [...]. [...] im większe pęknięcie między wirtualnym a realnym światem, tym bardziej jednostka chce uciec w tę przestrzeń, w której może najlepiej się realizować. [...] W efekcie w odbiorze indywiduum następuje inwersja statusów ontologicznych i dla niego jako człowieka, przeżywającego inicjację w wirtualności, taka przestrzeń staje się bardziej realna niż sama realność¹³.

Znamienne, że nastoletnia bohaterka niepotrafiąca nawiązać „w realu” przyjacielskich kontaktów z rówieśnikami, doskonale radzi sobie z komunikacją w wirtualnym świecie, bez problemu nawiązując relacje zarówno z postaciami, jak innymi bytami wirtualnymi. Sztuka egzemplanuje coraz bardziej powszechną sytuację naszej cyfryzującej się rzeczywistości, w której sferą „autentycznego”, satysfakcjonującego, ciekawego, pełnego istnienia staje się przestrzeń wirtualna.

Nieprzypadkowo również został wyeksponowany w przedstawieniu niezwykle ważny aspekt kontaktu Partycji z rodzicami. Zamiast prezentacji tradycyjnego, „odwiecznego” konfliktu pokoleń, w sztuce Michała Walczaka obserwujemy rodzinę, którą łączy wzajemne zrozumienie. Jej członkowie posługują się „jednym językiem”, a w ich świadomości funkcjonują podobne „programy” życiowe. Ojciec Partycji związał swoje życie ze światem komputerów, z pasją wykonuje swoją pracę (serwis „pierwszej pomocy”) i przekazał swoje powołanie córce, która staje się „królową sieci”. Z kolei obraz matki, prowadzącej blog dla kobiet, aktualizuje temat twórczej samorealizacji ko-

¹³ S. Rezvuškina, *Videoigry kak cifrovaâ popytkaprikosnut'sâ k mifologičeskomu*, „Galactica Media. Journal of Media Studies” 2023, Vol. 5, No. 1, s. 211–212 [tłumaczenie tekstu – W.B.-L.].

biety, w tym przypadku ukazany w groteskowo-absurdalnym kluczu. Dramaturg pokazuje jeden z modeli współczesnej rodziny, prezentując portret młodych rodziców, którzy, zanim staną się starszymi przyjaciółmi córki, muszą przejść różne etapy prób i „dojrzewania”, muszą nauczyć się budować partnerskie relacje z nastolatką. Sztuka Walczaka pokazuje również ambivalentność „zanurzenia” tej rodziny w wirtualnym świecie. Z jednej strony staje się ono platformą porozumienia, wspólnym łączącym członków rodziny dyskursem, z drugiej – coraz bardziej atomizuje rodzinę, zamykając każdego z jej członków w ich wirtualnych przestrzeniach, generuje kryzys małżeński, oddala Partycję od rodziców, ogranicza kontakt i bezpośrednią komunikację.

Bohaterka sztuki Partycja (w tej roli Grażyna Kozłowska) jest bardzo pewną siebie i dynamiczną nastolatką (w wirtualnej przestrzeni). Dzieci siedzące na widowni z pewnością chciałyby być takie jak ona. Zwłaszcza że aktorka grająca tę rolę pięknie śpiewa i tańczy wraz z innymi postaciami „rzeczywistymi” i „wirtualnymi”. Poza tym, postać nastoletniej bohaterki wzbudza zaufanie i zrozumienie młodej publiczności, m.in. dlatego, że posługuje się ona żargonem, leksyką związaną ze sferą technologii cyfrowych bliską tej grupie widzów. Nieustannie w spektaklu powracają terminy i określenia, takie jak: boty, zoom, memy, trolle, influencerzy, patostreamerzy, wirusy, cyberprzestrzeń, konsola do gier. Leksyka ta nie tylko odwołuje się do języka widzów, ale służy również jako kod dostępu do przestrzeni scenicznej. Autorowi-reżyserowi sztuki udało się także wyeksponować opozycje wizerunków: naturalnego istnienia człowieka na łonie natury, czego symbolem jest babcia Partycji, mieszkająca na wsi, i sztucznej technologii, którą symbolizuje cyberświnka, podarowana przez ojca bohaterce. Warto podkreślić, że świat wyimaginowanych cyberstworzeń jest przedstawiony w spektaklu jako atrakcyjny magiczny teatr wyobraźni, zarówno dla nastolatków, jak i dla całej rodziny. To nie przypadek, że czternastoletnia dziewczynka ratuje rodziców przed uzależnieniem od gier komputerowych, a nie odwrotnie. Jak już było powiedziane, dorośli bohaterowie (ojciec i matka Partycji) reprezentują rodziców pokolenia sieci cyfrowych, których styl życia diametralnie różni się od stylu życia ich rodziców i dziadków. Nie są już oni tak przywiązani do tradycyjnie pojmowanych ról rodzicielskich typowych dla patriarchalnego modelu rodziny (precyzyjnie oznaczone modele zachowania żony i matki, a także męża i ojca). Znaczną część swojego życia poświęcają na realizację indywidualnych pasji, zainteresowań, fascynacji. Nie postrzegają siebie przede wszystkim poprzez pryzmat osób gwarantujących materialny fundament rodziny, tworzących moralno-psychologiczny klimat formujący ich dzieci. W ich obrazie dramaturg ukazuje jednostki, które, prowadząc interesujące, bogate w wydarzenia życie, nie zawsze są gotowe postawić na

pierwszym miejscu potrzeby rodziny. Sztuka Walczaka pokazuje, jak pograżanie się w sieciowej (wirtualnej) przestrzeni coraz bardziej oddala od siebie członków tej sympatycznej i kochającej się rodziny, jak bycie „razem, ale osobno” zagraża jej trwałości i integralności. Podkreśla to w spektaklu konsekwentna zmiana proporcji między atrakcyjnością a demonicznością w spersonifikowanej i zwizualizowanej „ciemnej stronie” Internetu. Walka Partycji o swoich bliskich (rodzinę) staje się tym samym współczesną odsłoną odwiecznej walki dobra ze złem – w zwirtualizowanym świecie.

Znamienne, że w *Partycji...* obserwujemy również „reaktywację” takich wartości jak przyroda i lokalność. Przyroda pomaga wyrwać się spod narкотycznego wpływu Internetu, zachować równowagę między realnym a wirtualnym, a lokalność¹⁴ staje się w spektaklu m.in. elementem praktyk performatywnych oraz intencji dydaktycznej. Pozwala lepiej identyfikować się widzowi z rozgrywającą się na scenie historią i jej bohaterami, „oswajać” prezentowany w spektaklu świat. Performatywne strategie „włączania” (aktywizowania), szczególnie nastoletniego i dziecięcego audytorium, realizują się także poprzez bezpośrednią komunikację z widzem – padające ze sceny pytania (np. o egzamin ósmoklasisty, o kontakt z określonym typem – surowego, autorytarnego – nauczyciela, czy czas spędzany przed komputerem każdego dnia) dotyczą ważnych aspektów życia codziennego i doświadczeń współczesnej młodzieży i wywołują żywiołową odpowiedź. Prowokacyjno-angażujące pytania artystów oraz projektowana reakcja młodej widowni tworzą kontekst do budowania nowych performatywnych znaczeń, które wzbogacają i rozszerzają ramy tekstu Walczaka¹⁵.

We wspomnianym już wywiadzie z 2022 roku dramaturg podkreślił szczególne możliwości teatru formy (za jaki uważa teatr lalek) w transmitowaniu erupcyjnej, „bombardującej nas” wizualności świata cyfrowych technologii¹⁶. W przypadku analizowanego spektaklu mówimy tu o formie jako przestrzeni scenicznej, o formie scenicznego przedstawienia bohaterów, o zanurzeniu niemal całej akcji w cybersferze. Reasumując, *Partycję...* charakteryzuje dynamiczna i hybrydyczna akcja, różnorodny status ontyczny postaci, zwielokrotniona przestrzeń sceniczna korespondująca z myśleniem klipowym właściwym pokoleniu „cyfrowych tubylców”. Dramaturg-reżyser

¹⁴ Koloryt lokalny w spektaklu Walczaka, odsyłający do specyfiki Podlasia, reprezentuje np. babcia-szeptucha mieszkająca w gminie Zabłudów. Ciekawe, że koloryt ten przenika również do cyfrowego świata (cyberszeptucha Bigdata).

¹⁵ Notabene, w tym przypadku performatywność staje się także formą diagnozowania współczesności (np. stopnia uzależnienia nastolatków od Internetu, stresogenności egzaminu ósmoklasisty, opresyjności doświadczenia kontaktu z autorytarnym nauczycielem).

¹⁶ M. Walczak, *Partycja, królowa sieci – cybermusical*.

świadomie wykorzystuje w spektaklu *Partycja, królowa sieci* różne „formy” – dyskursy, zarówno wizualne, jak i brzmieniowe, szczególnie eksponując język sieci oraz gier wideo, ukazując z jednej strony dynamikę transformacji interakcji rodzinnych i kulturowych w warunkach izolacji pandemicznej, z drugiej – złożony wpływ wirtualnej rzeczywistości na świadomość i zachowanie współczesnego człowieka. Nieprzypadkowo także rozbudowuje elementy baśniowej wyobraźni prezentując świat technologii. Przerysowana, momentami groteskowa, „baśniowość technologii” pozwala bezpiecznie (w bliskim i atrakcyjnym dla dziecięcej wyobraźni kluczu) ukazać i „doświadczyć” ambiwalencji cyfrowego świata. Współtworzy przestrzeń pełną empatii i wspólnoty, w której mogą spotkać się różne pokolenia.

Bibliografia

- Carr Nicholas (2008), *Is Google Making Us Stupid? What the Internet is doing to our brains*, „The Atlantic”, nr 7, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/> [dostęp 14.04.2024].
- Doroszkievicz Jan (2020), *BTL. Mateusz Tymura wyreżyserował spektakl „Piaskownica” według Michała Walczaka*, „Kurier Poranny” 21.09.2020, <https://poranny.pl/btl-mateusz-tymura-wyrezyserowal-spektakl-piaskownica-wedlug-michala-walczaka-zdjecia-wideo/ar/c13-15189668> [dostęp 5.04.2024].
- Hejnicka-Bezwińska Teresa (2015), *Pedagogika. Podręcznik dla pierwszego stopnia kształcenia na poziomie wyższym*, Warszawa: Wydawnictwo Difin.
- Kirby Alan (2009), *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*, New York – London: Continuum.
- Kupčinskā Mariā, Ūdalevič Natal’ā (2019), *Klipovoe myšlenie kak fenomen sovremennogo obščestva*, „Biznes-obrazovanie v èkonomike znaniĭ”, nr 3, s. 66–71.
- Makarovska Ol’ga (2010), *Klipovost’ myšleniā i formirovanie mežkul’turnoj kompetencii*, „Studia Rossica Posnaniensia”, t. 35, s. 133–144.
- Mokrzycka-Pokora Monika (2017), *Michał Walczak*, <https://culture.pl/pl/tworca/michal-walczak> [dostęp 7.04.2024].
- Partycja, królowa sieci*, program spektaklu (2024), www.btl.bialystok.pl/spektakle/partycja-krolowa-sieci/ [dostęp 14.04.2024].
- Podolska Martyna (2024), *Michał Walczak: pasję do teatru rozbudowywałem o kolejne doświadczenia*, rozmowa w programie *Po drugiej stronie lustra*, 30.01.2024, <https://jedylnka.polskieradio.pl/artukul/3326488,Micha%C5%82-Walczak-pasj%C4%99-do-teatru-rozbudowywa%C5%82em-o-kolejne-do%C5%9Bwiadczenia> [dostęp 15.04.2024].
- Prensky Marc (2001), *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon”, Vol. 9, No. 5, s. 1–6.
- Propp Władimir (1968), *Morfologia bajki*, przeł. i oprac. S. Balbus, „Pamiętnik Literacki”, z. 4, s. 203–243.

- Rezvuškina Sofiâ (2023), *Videoigry kak cifrovaâ popytka prikosnuť sâ k mifologičeskomu*, „Galactica Media. Journal of Media Studies”, Vol. 5, No. 1, s. 196–216.
- Semenovskih Taťâna (2014), *Fenomen «klipovogo myšleniâ» v obrazovatel’noj vuzovskoj srede*, „Naukovedenie”, nr 5, <https://naukovedenie.ru/PDF/105PVN514.pdf>.
- Tapscott Don (2010), *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, przeł. P. Cypryański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Toffler Alvin (2006), *Trzecia fala*, przeł. E. Wojdyło i M. Kłobukowski, Poznań: Wydawnictwo Kurpisz S.A.
- Walczak Michał (2022), *Partycja, królowa sieci – cybermusical*, z Michałem Walczakiem rozmawia Tomasz Damulewicz, 14.06.2022, <https://www.facebook.com/TeatrBTL/videos/zapraszamy-do-wys%C5%82uchania-rozmowy-o-naszym-najnowszym-spektaklu-partycja-kr%C3%B3lowa/721017705873350/> [dostęp 4.04.2024].
- Waszkiel Marek (2022), *Cybermusical w BTL-u*, 15.06, <https://www.marekwaszkiel.pl/2022/06/15/cybermusical-w-btl-u/> [dostęp 4.04.2024].

A Cultural Model of Family Relations in the Cybermusical *Partycja, królowa sieci* by Michał Walczak

Abstract

This article analyzes *Partycja, królowa sieci* [*Partition, Queen of the Net*], staged at the Białystok Puppet Theater since 2022, as an articulation of a specific cultural model of family relations. Michał Walczak, as author and director, captures both the dynamics of transforming family and social interactions under pandemic isolation (“Covid times”) and the ambiguous impact of virtual reality on the consciousness and behavior of the “digital natives” generation. The fairy-tale melodramatic convention of the play serves as a synthesizing framework, merging elements of pop culture, high culture (including literary intertextuality), and digital space into a heterogeneous whole. Furthermore, the performative nature of the production revitalizes the game-based formula, enabling the introduction of a didactic dimension in an engaging and unobtrusive manner.

Keywords: cybermusical, family entertainment, fairy tale, initiation, hybridity, performative play