

Zmiana, ewolucja czy rewolucja. Reorientacja badań teatrologicznych

Robert Wilson w wywiadzie zarejestrowanym w filmie dokumentalnym *Einstein on the beach* powiedział: „Frequently people ask me: what my work is about and I say I don't know, and I don't think it's a responsibility for an artists to necessary understand what it is what it does. I talk a lot about the structure and the ideas and how it's put together but ultimately that's not important to appreciate it”¹. Te słowa obrazują, moim zdaniem, zasadniczy podział i jedno z podstawowych źródeł trudności w dialogu między teoretykami sztuki a twórcami. Artysta, zdaniem Wilsona, nie ma obowiązku wskazywania kierunku twórczego. Artysta nie musi rozumieć tego, co kreuje ani nawet tego wyjaśniać. To oczywiste, że takie stanowisko jest nie do przyjęcia dla teoretyków sztuki. Jakie narzędzia wchodzi zatem w grę, jeśli chciałoby się podjąć dyskusję dotyczącą zjawisk artystycznych i aby móc dokonywać ich konstruktywnej krytyki?

W cytowanym fragmencie amerykański reżyser dodaje również, że dla widza nie jest konieczne rozumienie sztuki, lecz radość z uczestnictwa w tym wydarzeniu. Tu także opis pozycji widza jako laickiego uczestnika nie zostaje zrównany z pozycją teoretyka sztuki. Pojawia się więc kolejny podział między widzem – uczestnikiem a widzem – teoretykiem. Stanowisko teatrologa powinno być jak najdalsze od postawy pasywnej, oddalone od tzw. magii teatru. Jego obowiązkiem jest zagłębianie się w proces twórczy, dochodzenie, jak dane efekty, rozwiązania sceniczne, pomysły scenograficzne zostały stworzone i czy ich wykorzystanie jest prawidłowo uzasadnione. Do osiągnięcia tego celu w dzisiejszym teatrze uważam za konieczne poszerzenie wiedzy teatrologicznej o aspekty techniczne. Nie po to, aby stać się technikiem albo twórcą, lecz po to, by mieć szerszą perspektywę oceny całego dzieła.

Dyskusje teoretyczne dotyczące działalności artystycznej muszą się opierać na bogatej wiedzy antropologicznej, teoretycznej, jak również empirycznej. Wnioski przedstawione w niniejszej prezentacji adresuję w szczególności do wszystkich badaczy teatru, którzy zajmują się teatrem żywym, aktualnym. Nie ma wątpliwości, że teatr jest sztuką interdyscyplinarną. Czy można jednak powiedzieć z głębokim przekonaniem, że polska

¹ *Einstein on the beach: The Changing Image of Opera* (1985). Reż. Chrisann Verges, Mark Obenhaus.

teatrologia jest nauką interdyscyplinarną? Czy nie jest tak, że aspekty techniczne inscenizacji często są pomijane albo poddawane niedostatecznym badaniom? Czy absolwenci polskich teatrologii są wyposażeni obecnie w narzędzia, które umożliwiają im dowodzenie, czy dany artysta w sposób uzasadniony skorzystał z maszynery technicznej i multimedialnej, jaką miał do dyspozycji?

Główny aspekt pracy inscenizacyjnej, na którym zamierzam się skupić, będzie dotyczył wykorzystania w teatrze multimediiów. Dyskusje teoretyków teatru na temat roli nowych mediów na współczesnej scenie są obecne od początku ich stosowania. Ku mojemu zdziwieniu, w ostatnich latach różnice poglądów między ich zwolennikami a krytykami wydają się coraz bardziej pogłębiać. Patrice Pavis pisze „Rzeczywista obecność aktora na scenie nie jest niezbędna dla widza i w żadnym razie nie jest dowodem na «ontologiczną» wyższość teatru nad mediami audiowizualnymi. Fantazmatyczna moc obrazu kinematograficznego i plastyczność powstającego wideo wraz z grą i powiązaniem ze światem zewnętrznym stanowią twardą konkurencję dla rzeczywistości teatralnej [...]”².

Nie ma wątpliwości, że żyjemy w czasach kultury wzrokocentrycznej. Przez oczy dostarczamy do mózgu więcej informacji niż przy wspólnym udziale wszystkich pozostałych zmysłów. Według francuskiego teoretyka teatru, kiedy stawiamy widza przed multimedialnym wydarzeniem teatralnym, jego wzrok nie podąża za obecnością fizyczną aktora, lecz przeciwnie, „oko wybiera to, co większe, i to, co nieustannie ewoluuje i przyciąga uwagę niekończącą się zmianą planów i skali”³. Badania nad pracą oka i mechanizmami widzenia rzeczywiście udowodniły, że dzięki wzrokowi mózg ludzki otrzymuje olbrzymią liczbę informacji z otoczenia. Z tego powodu mózg musi dokonać pewnej hierarchizacji. W wyniku tej selekcji priorytetem staje się ruch⁴. Inaczej mówiąc, postrzegając całe pole widzenia naszego oka w sposób homogeniczny, mózg dokonuje selekcji i wybiera miejsca, w których pojawia się ruch. Jeżeli więc obraz wyświetlony podczas spektaklu jest dynamiczny, to naturalne staje się to, że nasze oczy podążać będą za ruchem i za zmianą.

Przywoływane przeze mnie badania anatomiczne nie biorą jednak pod uwagę procesu koncentracji wzroku na przedmiocie. Jak wcześniej pisałem, należy traktować całe pole widzenia w sposób jednorodny. Oko instynktownie będzie wybierać to, co „nieustannie

² P. Pavis, *Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy*, przeł. P. Olkusz, Warszawa 2011, s. 188.

³ Tamże, s. 179.

⁴ *BBC documentary. Human Senses. Touch and Vision*: <http://www.cornell1801.com/bbc/HUMAN-SENSES/Touch-And-Vision.html>, [dostęp 05.07.2013].

ewoluuje” tylko wtedy, kiedy nie będzie w otoczeniu nic, co by zaburzało homogeniczność całego spektrum. Jeżeli aktorstwo w trakcie przedstawienia znudzi czy zniechęci widza, to nic dziwnego, że jego uwaga zacznie się koncentrować na ruchomym obrazie.

Teatr ewoluuje, a może degraduje się wraz ze zmianami naszych czasów. Nawet jeśli w przyszłości przestanie istnieć, stanowisko współczesnego teoretyka powinno być obiektywne i skupiać się na opisie i krytyce teatru, z pominięciem subiektywnych proroczych opinii. Wybrałem jeden aspekt pracy inscenizacyjnej, ponieważ urządzenia multimedialne odgrywają i z biegiem lat będą odgrywały coraz większą rolę na scenach teatralnych. Mając świadomość tych nieuniknionych zmian, przyszli absolwenci teatrologii powinni posiadać własny wachlarz pojęć, parametrów i opisów, by móc za nimi nadążyć.

Instalacje ekranów, kamer i projektorów, nagrywanie i miksowanie obrazów i dźwięków w czasie rzeczywistym, korzystanie z Internetu oraz innych rodzajów łączy telekomunikacyjnych dla rozszerzenia możliwości interakcji z widzami rzeczywistymi i wirtualnymi to najczęściej wykorzystywane techniki multimedialne w teatrze. Istnieją również inne rozwiązania, które rzadziej widzujemy na scenach, jak wprowadzanie ruchomych podłóg, ekranów z czujnikami, interaktywnych urządzeń elektronicznych połączonych z ciałami aktorów. Stosunkowo niedawno pojawił się kolejny efekt audiowizualny, tzw. „Video Mapping”, który z pewnością znajdzie wkrótce liczne zastosowania na scenach teatrów europejskich. Jest to wielkoformatowa projekcja dokonywana na budynkach lub innych powierzchniach, wykorzystująca strukturę płaszczyzn, na których jest wyświetlona i dzięki temu uzyskująca efekt trójwymiarowości. Ten rezultat może być osiągnięty dzięki stworzeniu mapy obiektu i właściwemu położeniu reflektora o bardzo wysokiej jasności obrazu. Projekcja musi być dokładnie dopasowana do architektury powierzchni, na której będzie wyświetlona. Takie pokazy najczęściej spotykają się z dużym zainteresowaniem widzów. Dlatego „Video Mapping” jest wykorzystany nie tylko w celach artystycznych, lecz także marketingowych – do promocji miast, wydarzeń kulturalnych, pokazów mody itp. Do polskich inscenizacji, które sięgnęły po to rozwiązanie multimedialne, można zaliczyć takie spektakle gdańskiego Transgatunkowego Teatru Spinx, jak *Świątynia Sztuk Wszelkich* lub *Hamlet Transgatunkowy* (Obie produkcje w reżyserii Roberta Florczaka).

Efekt wizualny udający ruch wyświetlonej ściany, stworzony za pomocą techniki „Video Mapping”, jest iluzją, która bawi się fizjologią i działaniem ludzkiego oka, a dokładniej mówiąc, wykorzystywaniem różnicy między widzeniem dziennym-fotopowym i nocnym-skotopowym. Kąty budynku wyświetlane w wąskim pasku świetlnym o wysokiej jasności nie pozwalają naszemu widzeniu nocnemu uruchomić się w pełni. Z tego powodu nie

jesteśmy w stanie zauważyć granicy między światłem i kątem obiektu wyświetlonego i wydaje się nam, że budynek ożywa. Aby efekt był udany, widz musi znajdować się w odpowiednim dystansie do wyświetlonej powierzchni. Inne lampy i źródła światła, takie jak reflektory teatralne albo – w przypadku pokazów plenerowych – światło miejskie, nie powinny zaburzać iluzji wizualnej.

Teoretycznie każdy pokaz „Video Mapping” jest przygotowany na daną okazję i z myślą o wyświetleniu go tylko w wybranym obiekcie lub pomieszczeniu. Takie cechy nadają mappingowi właściwości performatywne; dzieje się on zawsze tu i teraz. Jeżeli ma się do czynienia z projekcją, która nie korzysta z architektury wyświetlonej powierzchni, to można powiedzieć, że albo nie jest to pokaz „Video Mapping”, albo że rozwiązanie nie zostało w pełni dopracowane.

Teoretyk sztuki nie jest specjalistą od multimedii i nie należy wymagać od niego wiedzy na temat wyspecjalizowanych programów lub urządzeń. Natomiast poznanie podstawowych parametrów różnego typu projektorów wykorzystywanych dla potrzeb teatru z pewnością okaże się pomocne w ocenie danego efektu wizualnego. Jeżeli na przykład obraz nie jest zbyt jasny, to może to wynikać z ograniczeń wykorzystanych lamp. W Polsce podczas pokazów plenerowych organizatorzy dążą często do wyświetlania projekcji na jak największych powierzchniach, nie zastanawiając się nad jakością takich obrazów. Praca artystyczna zawsze musi iść w parze z realnymi możliwościami, jakie daje sprzęt, do którego ma się dostęp.

Kiedy za sprawą rozwoju technologii multimedialnej pojawia się na rynku nowe urządzenie lub technika pozwalająca rozszerzać możliwości artystyczne, następuje najczęściej okres fascynacji ich możliwościami. Tak było w odniesieniu do pierwszych ruchomych lamp świetlnych, pierwszych rzutników, komputerów czy Internetu. Po pewnym okresie nowa technika zostaje powszechnie przyjęta i dopiero wtedy powstają prace interdyscyplinarne, w których uwaga nie jest skupiona jedynie na możliwościach technologicznych. Jeśliby poddać analizie ostatnie edycje najważniejszego festiwalu mappingowego na świecie, który co roku odbywa się w Genewie⁵, warto zauważyć, że okres fascynacji jest już za nami. Wielki pokaz, łączący techniki mappingu z obrazem 3D za pomocą specjalnych okularów, cieszył się ogromnym zainteresowaniem podczas festiwalu w roku 2012. W tegorocznej edycji można natomiast zauważyć tendencję do coraz częstszego zapraszania innych artystów do współpracy na żywo podczas mappingowych pokazów. Im większa będzie w takich

⁵ <http://www.mappingfestival.com/>

pokazach multimedialnych obecność wartości performatywnych, tym bliższe będą się one stawały teatrowi.

Pojęcie hologramu 3D pojawiło się już przed wieloma laty w dziejach literatury i kina *science fiction*. Wraz z rozwojem technologii, coraz więcej mówi się o możliwościach stworzenia hologramu na scenie koncertowej czy teatralnej. Hologramy 3D już istnieją. Ich małoformatowe wersje można zobaczyć w laboratoriach, są one także dostępne dzięki urządzeniom takich firm, jak Innovision Lab⁶ albo Vizoo⁷. Hologram 3D jest trójwymiarowy, a zatem widz może go obserwować pod każdym kątem widzenia. Wykorzystanie hologramów wymaga jednak ogromnego, kosztownego sprzętu niezbędnego do ich tworzenia.

Istnieje natomiast podobny efekt, tzw. „Pepper’s Ghost”, czyli Duch Peppera. Nazwa odwołuje się do nazwiska Johna Henry’ego Peppera, który spopularyzował ten efekt iluzji w XIX w., jeszcze zanim powstała żarówka. Technika ta, często nazywana błędnie hologramem, jest techniką iluzjonistyczną do dziś powszechnie stosowaną, z tą jednak różnicą, że obecnie zamiast korzystać z lampy palącej prażone wapno, sięgamy po nowocześniejsze lampy o wysokim stopniu jasności obrazu. W przeciwieństwie do prawdziwych hologramów, efekt osiągniany przez „Ducha Peppera” musi zakładać określone położenie widza i jest dostrzegalny tylko z jego perspektywy widzenia. Gdybyśmy patrzyli z innego miejsca, np. zza sceny, zauważylibyśmy, że iluzja trójwymiarowości obrazu zostaje zburzona. Widz może nazywać te iluzje hologramami, natomiast specjalista nie powinien lekceważyć tej zasadniczej różnicy.

Każdy aspekt produkcji teatralnej – jak w omawianym przypadku światła i multimedia – może być badany w sposób indywidualny, odseparowany od całościowej pracy inscenizacyjnej. Historycy i teoretycy sztuki powinni sięgać po opinie specjalistów z zakresu poszczególnych dziedzin pracy scenicznej, aby móc budować lub wzbogacić własne sądy na temat danego wydarzenia artystycznego. Przeprowadzanie tego typu badań, które mają miejsca po wydarzeniu, jest jak najbardziej korzystne, natomiast nie można ignorować faktu, że ambitne pokazy performatywno-audiowizualne powstają w efekcie zaangażowania i pracy całego zespołu. Dzieło teatralne lub parateatralne powinno być jednak oceniane całościowo, jako wynik współdziałania wszystkich elementów zjednoczonych w jednym czasie i w jednym miejscu, niezależnie od przyszłych badań nad poszczególnymi aspektami takiego wydarzenia.

Przykładem przedstawienia łączącego wszystkie aspekty dzieła scenicznego w nierozdzielalną całość – mimo początkowego wrażenia, że jest zupełnie odwrotnie – może

⁶ <http://www.innovision.com.tw> [dostęp 15.12.2013]

⁷ <http://www.vizoo.com/flash> [dostęp 15.12.2013]

być *Stifters Dinge* (*Przedmioty Stiftera*) w reżyserii Heinera Goebbelsa z 2007 roku. Reżyser podjął ambitne wyzwanie, decydując się na całkowitą rezygnację z obecności aktorów w spektaklu. Na scenie przedstawione zostały różne instrumenty i przedmioty, połączone ze sobą w skomplikowaną maszynierię teatralną. Wielkie zbiorniki wody, ruchome ekrany, projektory, lustra wiszące na belkach, szyby, fortepiany oraz różne rodzaje młotków komponowały się w jedną całość. Baseny wypełnione na początku piaskiem, potem wodą, a na koniec dymem obrazowały kontrast między tym, co należy do świata kreowanego przez człowieka, a tym, co stworzyła sama natura. Dźwięki powstawały wskutek połączenia muzyki instrumentów samogrających i odgłosów różnego rodzaju śpiewów lub dialogów wypowiedzianych w wielu językach. Widz, który uczestniczył w spektaklu *Przedmioty Stiftera* Goebbelsa, mógł odnieść wrażenie, że fizyczna obecność postaci na scenie zaburzyłaby swoją cielesnością harmonię maszynierii scenicznej.

Możliwość wykorzystania coraz bogatszego wachlarza urządzeń multimedialnych dla potrzeb pracy nad *mise en scene* może jednak działać na niekorzyść spektaklu. Coraz częściej na scenach teatralnych pojawiają się inscenizacje, w których dominacja multimediiów nad innymi środkami przekazu audiowizualnego jest nadmierna i pozbawiona wyraźnego powodu zastosowania. Takie zjawisko nazwałbym „fetyszyzmem multimedialnym”. Każdy aspekt ambitnej pracy inscenizacyjnej musi mieć swoje uzasadnienie i być wykorzystywany na scenie nieprzypadkowo. Dobrym przykładem wspomnianego „fetyszyzmu” mogą być inscenizacje japońskiego zespołu Gekidan-Shinkansen. Przedstawienia takie jak *Metal Macbeth* z 2006 roku stanowią dowód mistrzowskiego wykorzystania trudnej choreografii wschodnich sztuk walki oraz zastosowania nietypowych rozwiązań multimedialnych. Pomimo niezaprzeczalnych zalet, przedstawienia te mogą zostać odebrane jako płytkie interpretacje dzieł dramaturgicznych. Estetyka większości spektakli zespołu Gekidan-Shinkansen przypomina japońskie filmy, w których prezentacja sztuk walki stanowi podstawową atrakcję kadru. Analiza takich prac scenicznych budzi wątpliwość, czy dzieło teatralne powinno dążyć do naśladowania efektów i estetyki już dawno temu opanowanej przez sztukę kinematograficzną?

Nigdy wcześniej w historii ludzkości nie odnotowano tak dynamicznego rozwoju technologicznego, jak to ma miejsce w ostatnich dekadach. Dzieje się tak nie tylko ze względu na obecność nowych wynalazków, lecz także dzięki powszechnemu dostępowi do multimediiów – malejące koszty ich użytkowania i coraz większa dostępność urządzeń multimedialnych umożliwia wykorzystywanie ich nawet na małych scenach teatralnych. Wszelkie urządzenia używane do projekcji filmów lub obrazów opierają się w gruncie rzeczy

na zastosowaniu źródła światła o wysokiej mocy jasności. Z tego powodu mogę zaryzykować określenie techniki świetlnej mianem „starszego brata” multimediów. Tymczasem studia nad techniką świetlną stanowią jedną z dziedzin najmniej docenionych przez polską teatrologię. Podczas gdy można znaleźć ogromne ilości materiałów anglojęzycznych poświęconych temu zagadnieniu, na język polski dopiero w ostatnim czasie przetłumaczono książkę Maxa Kellera *Fascynujące światło. Oświetlenie w teatrze i na estradzie* (Warszawa 2013), poza tym nie ma jednak podobnych publikacji. Taki brak wydaje się bardzo niepokojący, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę rozwój badań nad światłem w innych dziedzinach nauki. W ostatnich latach powstały liczne prace wykorzystujące wyniki badań nad wzajemnymi relacjami pomiarów światła i zjawiska depresji (np. w kontekście pojawienia się na rynku lamp antydepresyjnych). Udowodniono wpływ światła stroboskopowego na ataki epileptyczne. Coraz częściej pojawiają się prace dotyczące barw świetlnych, z których wynika, że kolory mogą nawet wpływać na skojarzenia albo nawet na zwiększenie ciśnienia krwi u odbiorców. Na większości kierunków uczelni marketingowych, także w Polsce, są prowadzone zajęcia, podczas których omawia się techniki manipulowania konsumentem za pomocą barw produktów. A czy widz teatralny nie jest konsumentem? Także sięgnięcie po argumenty z dziedziny historii teatru uświadamia rangę zarzutów, które muszą zostać sformułowane wobec współczesnej teatrologii – wystarczy się odwołać do nazwisk takich reformatorów teatralnych, jak Adolphe Appia, Erwin Piscator czy Wsiewołod Meyerhold. Wydaje się, że polscy teatrologowie zbyt szybko zapomnieli o trudnej do przecenienia dla dwudziestowiecznej reformy teatralnej roli elektryka czy o wadze wynalazków takich, jak fotografia czy żarówka.

Na szczęście przed młodszymi pokoleniami badaczy teatru widoczne jest „światelko w tunelu”. Na uzupełnienie luk w wykształceniu studentom i absolwentom teatrologii pozwoli umiejętność korzystania z Internetu i posługiwanie się językiem angielskim, w którym dostępna jest ogromna liczba materiałów fachowych na temat technik świetlnych. Doskonałym przykładem takiej publikacji może być książka Craiga Wolfa i Dicka Blocka zatytułowana *Scene Design and Stage Lighting*, wydana po raz pierwszy w 2005 roku, doczekała się do dzisiejszego dnia aż dziesięciu edycji, zawierających ponad sześćset stron materiałów. Ta praca profesora Uniwersytetu San Diego i projektanta światła jest niezastąpionym kompendium wiedzy o pracy scenograficznej, oświetleniowej, multimedialnej i dźwiękowej w teatrze. Mimo że niektóre partie książki mogą sprawiać wrażenie nazbyt technicznych i mogą się kojarzyć ze specjalistycznym podręcznikiem, w innych rozdziałach odnajdziemy jednak bardzo przydatną analizę teoretyczną przydatnych zagadnień.

Strony internetowe, takie jak *The Internet Broadway Database*⁸, udostępniają opisy wszystkich artystów i projektantów sceny broadwayowskiej od momentu jej powstania. Szukając informacji o artystach, którzy otrzymali nagrodę Tony Awards⁹, można poznać nazwiska najlepszych projektantów światła i znaleźć nagrania wywiadów bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

Wracając do rzeczywistości polskich scen repertuarowych, nie można ukryć faktu poważnych zaległości w wykorzystywaniu techniki świetlnej dla potrzeb teatru. Takie braki są również wyczuwalne w pracach teoretycznych o charakterze naukowym. Na szczęście w ostatnich latach można się spotkać z coraz większą liczbą odstępstw od tej reguły. Można wskazać artystów, którzy zauważyli, jaki potencjał ukryty jest w technice świetlnej i inscenizacje stanowiące przykłady jej praktycznego zastosowania¹⁰. Sceny teatrów repertuarowych coraz częściej współpracują ze specjalistami zajmującymi się tą dziedziną sztuki, a stanowisko reżysera lub projektanta światła staje się dla nas coraz bardziej naturalne.

Podsumowując, skoro nowe techniki multimedialne będą coraz częściej obecne na scenach teatralnych, nowe generacje teatrologów powinny zdobyć odpowiednią wiedzę dotyczącą związanych z nimi podstawowych pojęć, parametrów technicznych i przykładów ich zastosowania w praktyce, aby móc formułować własne uargumentowane opinie na temat produkcji teatralnych XXI wieku. Pomimo sporych braków w polskojęzycznych materiałach dotyczących tej dziedziny działalności scenicznej, pracę teoretyków sztuki w znacznym stopniu może ułatwić umiejętność posługiwania się narzędziami oferowanymi przez Internet i dobra znajomość języków obcych.

Zmiana, ewolucja czy rewolucja? Trudno powiedzieć. Moja propozycja polega na reorientacji badań teatrologicznych w kierunku bardziej żywego, aktualnego teatru – tak, aby artystów, techników, teoretyków i pasjonatów sztuki teatru połączył wspólny język.

⁸ www.ibdb.com

⁹ www.tonyawards.com/

¹⁰ Por. inscenizacje takich artystów, jak np. Mariusz Grzegorzek, Krystian Lupa, Paweł Passini, Krzysztof Warlikowski. Warto także zwrócić uwagę na działalność niezależnych grup artystycznych, takich jak Komuna Warszawa, która we współpracy z Wojciechem Zielińskim przygotowała performance pt. *Mapa*. Uczestnicy *Mapy* przemierzali, się po wyciemnionej sali teatralnej po drodze wytyczonej za pomocą rzutnika. Obraz nadawany przez to urządzenie był zarazem źródłem światła i projekcją mapy.