



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Projekcje i symulacje we współczesnym teatrze polskim : od heterotopii do rzeczywistości quasi-wirtualnej

Author: Violetta Sajkiewicz

Citation style: Sajkiewicz Violetta. (2009). Projekcje i symulacje we współczesnym teatrze polskim : od heterotopii do rzeczywistości quasi-wirtualnej. W: V. Sajkiewicz, E. Wąchocka (red.), "Przestrzenie we współczesnym teatrze i dramacie" (s. 319-332). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Violetta Sajkiewicz

Uniwersytet Śląski
Katowice

Projekcje i symulacje we współczesnym teatrze polskim Od heterotopii do rzeczywistości *quasi-wirtualnej*

I

W najnowszym teatrze polskim, jak nie bez uszczypliwości pisała Beata Guczalska:

Albo ktoś na scenie ogląda telewizję, albo na ekranie rozgrywa się fragment akcji. Albo też [...] wyświetlane jest zbliżenie twarzy aktora, które ma znosić teatralny dystans i dawać wrażenie bezpośredniej „prawdy” jego emocji¹.

Panoszące się na scenach ekrany, czasami, zwłaszcza gdy traktowane są wyłącznie jako widowiskowy ozdobnik, wywołują niechęć. Jednak nie należy traktować ich obecności w teatrze jako chwilowej mody, lecz jako przejaw medializacji sztuki², będącej wynikiem głębszych przemian kulturowych; procesu dotyczącego nie tylko teatru, ale także filmu i sztuk plastycznych, w których różnorodne praktyki audiowizualnego zapisu obrazów odgrywają dziś – obok malarstwa – dominującą rolę.

¹ B. Guczalska: *Shakespeare, na jakiego nas stać*. „Dialog” 2005, nr 5, s. 12.

² R.W. Kluszczyński: *Obrazy na wolności. Studia z historii sztuk medialnych w Polsce*. Warszawa 1998, s. 7.

Bezpośredniość i natychmiastowość wideo – pisał Marek Wasilewski – jego dwuznaczna pozycja umiejscowiona pomiędzy obiektem konsumpcji a jego kontestacją [...] sprawiają, że staje się ono szczególnym narzędziem zapisu pewnego stanu świadomości³.

Jest także, podobnie jak inne maszyny widzenia, instrumentem przyczyniającym się do zaniku przestrzeni perspektywicznej i panoptycznej.

W myśl estetyki znikania Paula Virilia podstawowym zadaniem współczesnej sztuki jest internalizacja szybkości. Estetyka obrazów filmowych i telewizyjnych wypiera estetykę przedmiotów materialnych. Wspólna dla ludzkiego wzroku, malarstwa, filmu i teatru, oparta na perspektywie geometrycznej „mała optyka”, zostaje zastąpiona podporządkowaną elektronicznej transmisji informacji „wielką optyką”. Zamiast przestrzeni topicznej, której centrum była starożytna agora, pojawia się przestrzeń teletopiczna. Bezpośredni kontakt z rzeczywistością zapośredniczony zostaje przez media. Zamiast ciągłości doświadczenia dominuje wielość doznań, a zakorzenienie w czasie i miejscu ustępuje miejsca nomadyczności. Cechą takiej, opisywanej przez Michela Foucaulta, heterotopicznej przestrzeni jest nie tylko zmienność, ale także niejednorodność, bowiem spójności nie nadaje jej już żaden wspólny dyskurs, mit czy narracja⁴. Heterotopie zestawiają i łączą w jednym miejscu wiele przestrzeni i punktów wzajemnie nieporównywalnych, dlatego wydają się szczególnie przydatne przy opisie teatralnych przestrzeni ekranowych.

Wideo – pisał Ryszard W. Kluszczyński – ze względu na swoją złożoną, wielomedialną genezę, od samego początku i w stopniu większym niż w przypadku wcześniej stworzonych mediów, skłaniało do traktowania go jako twór intermedialny, to znaczy taki, który nie zbiera w sobie charakterystycznych cech różnych rodzajów sztuki, lecz uruchamia i podtrzymuje dialog między nimi⁵.

Ów dialog odbywa się na styku przestrzeni rzeczywistej i przestrzeni ekranu oraz między ekranami. Przy czym ekran nie oznacza tu jedynie tradycyjnego ekranu kinowego lub monitora wideo, lecz jest tożsamy z prostokątną płaszczyzną ograniczającą wirtualny świat. W ten sposób definiuje go Lev Manovich, podkreślając jego związek z obrazem rozumianym jako

³ M. Wasilewski: *Kilka uwag o nowym wideo w Polsce*. W: *Polska sztuka wideo*. Poznań 2006, s. 66.

⁴ M. Foucault: *Another Space*. „Diacritics” Spring 1986, Vol. 16, s. 22–28.

⁵ R.W. Kluszczyński: *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Kraków 2002, s. 76.

przezroczyste okno wychodzące na przestrzeń reprezentacji⁶. Jeszcze szerzej ekran pojmuje Roland Barthes, dla którego różne formy ekranów: scena, obraz, plan czy po prostu przestrzeń ograniczona prostokątną ramą, stanowią niezbędny warunek „sztuk dioptrycznych” i chociaż związane są z perspektywą linearną, odnoszą się także do form reprezentacji występujących w literaturze⁷.

Albertiańska metafora okna zwraca uwagę na podwójny charakter reprezentacji, która zawsze łączy w sobie dwa sprzeczne z pozoru impulsy: jest zastępowaniem i wskazywaniem jednocześnie, unieobecnieniem rzeczy i ich ponownym uobecnieniem za pomocą znaków. Realistyczne przedstawienia mogą mieć charakter referencyjny, gdy obraz odnosi się do rzeczywistości zewnętrznej, lub autoreferencyjny. Wówczas obraz, odnosząc się tylko do innych obrazów, przekształca się w symulakrum. Jeśli sensem istnienia ekranu kinowego jest, jak zauważył Andrzej Gwóźdź, „patrzeć na ekran, by widzieć poza nim, to kultura monitora kultywuje nieustanne spięcie, refrakcję: widzieć widzenie”⁸. Klasyczny, totalizujący realizm

[...] wymaga od podmiotu całkowitego zaakceptowania iluzji. Natomiast nowy metarealizm jest oparty na oscylowaniu między iluzją i jej zaprzeczeniem, między zanurzeniem użytkownika w iluzji a bezpośrednim zwracaniem się do niego⁹.

Stąd rozliczne we współczesnym teatrze polskim przykłady traktowania projekcji jako narzędzia uwiarygodniania scenicznego świata przedstawionego, a zarazem demistyfikowania wiary w możliwość obiektywnego zapisu rzeczywistości. Przykładem domowe nagrania wideo, przeplatane relacjami z papieskich pielgrzymek, które osadzały akcję *Kordiana* w reżyserii Macieja Sobocińskiego i ze scenografią Magdaleny Musiał (Teatr Polski we Wrocławiu, 2005) w potoczności codziennego życia. Podobną funkcję pełniły projekcje w wystawionym przez Jacka Papisa w Teatrze Wytwórnia *Pawiu królowej* (scen. Magda Kazimierska, projekcje Marcin Chochlew, 2006), „multimedialnej operze”, w której przewodniczką po ulicach warszawskiej Pragi, a zarazem narratorką wprowadzającą teatralną publiczność w świat swojej twórczości, była Dorota Masłowska. Konwencję amatorskich nagrań

⁶ Zob. L. Manovich: *Język nowych mediów*. Przeł. P. Cypriański. Warszawa 2006, s. 76, 177–179; L. Manovich: *Ku archeologii ekranu komputerowego*. Przeł. A. Pi-skorz. W: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*. Wybór, wstęp i oprac. A. Gwóźdź. Kraków 2002, s. 168–169.

⁷ R. Barthes: *Diderot, Brecht, Eisenstein*. Przeł. W. Dłuski. „Dialog” 1976, nr 8, s. 95.

⁸ A. Gwóźdź: *Labirynty estetyczne filmu między mediami*. W: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*. Red. K. Wilkoszewska. Kraków 1999, s. 147.

⁹ L. Manovich: *Język nowych mediów...*, s. 322.

wideo wykorzystano także w wystawionym w ramach Szybkiego Teatru Miejskiego *Padnij* (reż. Piotr Waligórski, Teatr Wybrzeże w Gdańsku, 2004). Widzowie oglądali na telewizyjnym monitorze, jak jedna z kobiet wymiotuje na wieść o śmierci męża. W innej scenie żona majora masturbowała się przed kamerą, by w ten sposób, za pośrednictwem optycznej protezy obiektywu, zbliżyć się do męża. Jakby na potwierdzenie tezy, że w społeczeństwie spektaklu „wszystko, co dotąd było przeżywane bezpośrednio, oddaliło się w przedstawienie”¹⁰.

II

Wideo jest medium czasu przeszłego. Nic więc dziwnego, że włączenie projekcji w tkankę spektakli teatralnych służy nie tylko poświadczaniu ich paradokumentalnego charakteru, ale także przywoływaniu przeszłości, zwłaszcza lat 70. i 80. ubiegłego wieku, które, choć coraz wyraźniej odstają się, powiększając swój dystans do terażniejszości, ciągle pozostają bezpośrednio do niej „przyległe”¹¹. Odchodzą, nie odchodząc całkowicie, co nie pozwala na przyjęcie wobec nich perspektywy historycznej. Sytuację zawieszenia między starym a nowym, świętem pracy a świętem konstytucji, w szczególnie wyrazisty sposób przedstawiono w wystawionym przez Agnieszkę Glińską i Agnieszkę Zawadowską w Teatrze Narodowym *2 maja* (2004). Spektaklu, w którym zapisaną w życiorysach bohaterów, powojenną historię Polski przywoływały wyświetlane na telebimie fragmenty starych kronik filmowych i telewizyjnych audycji Adama Słodowego, kojarzących się osobom z roczników 70., ostatniemu pokoleniu pamiętajacemu czasy PRL-u, z dzieciństwem. To, co prywatne, mieszało się z publicznym, czasami tak ściśle, że nie sposób było obu tych sfer oddzielić od siebie. W *Kopalni* zrealizowanej przez Piotra Kruszczyńskiego w Teatrze Dramatycznym im. Jerzego Szaniawskiego w Wałbrzychu (scen. Mirek Kaczmarek, 2004), przeszłość, „archiwalny” film z udziałem bohaterów spektaklu, projektowano na ekran terażniejszości, płócienną kurtynę, przepnutą otworami, przez które widać było twarze aktorów. Włączenie w tkankę spektakli projekcji materiałów archiwalnych, z jednej strony, obrazuje tęsknotę za „przekształconą w archetyp, zmitologizowaną przeszłością”¹². Z drugiej – pokazuje, że to,

¹⁰ G. Debord: *Spoleczeństwo spektaklu*. Przeł. A. Ptaszkowska. Gdańsk 1998, s. 11.

¹¹ H. White: *Kosmos, chaos i następstwo w przedstawieniu historiologicznym*. Przeł. P. Ambroży. W: *Pamięć, etyka i historia*. Red. E. Domańska. Poznań 2006, s. 87.

¹² M. Eliade: *Obrazy i symbole*. Przeł. M. i P. Rodakowie. Warszawa 1998, s. 20.

co pozostało po „rozrożeniu” historii Europy Środkowej i Wschodniej, „nie jest zmartwychwstałą historią *in progress*, lecz jej zjawą, która powróciła, by straszyć społeczeństwa postkomunistyczne”¹³. Zjawą, której ucieleśnieniem stały się wyświetlane w scenie rozpoznania fałszywego Rewizora w spektaklu Jana Klaty (scen. Justyna Łągowska, Teatr Dramatyczny im. Jerzego Szaniawskiego w Wałbrzychu, 2003) portrety polityków rządzących Polską w ostatnim ćwierćwieczu.

W estetyce powtórzenia, jak zauważyła Ewa Rewers, „źródłem przyjemności staje się nie tylko powtórzenie przeszłości; jej tekstów i doświadczeń, lecz także powtórzenie rzeczywistości przez pozór, a pozoru przez rzeczywistość”¹⁴. Ta podwójna gra wiążąca percepcję wideo z równoległą percepcją realności szczególnie wyraźnie uwidacznia się w instalacjach typu *closed-circuit video environment*. Wykorzystują one mechanizm sprzężenia zwrotnego w zamkniętym obiegu rejestracji i transmisji, w którym, w przeciwieństwie do obrazu filmowego czy telewizyjnego, rzeczywista oraz zarejestrowana przestrzeń i czas nakładają się na siebie, wzajemnie uzupełniając się.

W instalacjach tego typu teraźniejszość jest zastępowana technologią czasu rzeczywistego i transmisjami na żywo. W takim, opartym na symultanicznym istnieniu rzeczywistości i jej odbicia, relacyjnym układzie obraz pełni funkcję wizualnego „duplikatu”. Sposób jego użycia łączy się z wydzieleniem z przestrzeni realnej obszaru rejestracji, dopuszczając kadrowanie, manipulacje czasem oraz zmiany skali. Coraz częściej jednak „duplikat” nie odnosi się do niczego poza samym sobą. Obrazy wideo są bowiem, jak zauważył Douglas Crimp, „rodzajem zainscenizowanego spektaklu i uwodzą nas swą hiperrealnością i perfekcją, zamykając na klucz w swojej własnej logice”¹⁵. Jednak nie jest to dialektyczna logika reprezentacji fotokinematograficznej związanej z obecnością utrwalonej na kliszach przeszłości, lecz anulująca obecność przedmiotu w czasie rzeczywistym paradoksalna logika syntetycznego widzenia bez patrzenia, logika obrazów przylegających do rzeczywistości, których oczywistość bywa podawana na teatralnej scenie w wątpliwość.

W *Bash*, spektaklu zrealizowanym przez Grzegorza Jarzynę w położonej naprzeciw Teatru Rozmaitości, dawniej siedzibie „Życia Warszawy” (TR, wideo Roman Wiekł, Teren Warszawa, 2004), widzowie zostali rozsadzeni w trzech pomieszczeniach, będących odpowiednikami więziennej izolatki, sali spotkań grupy terapeutycznej i telewizyjnego studia. W największym

¹³ J. Baudrillard: *Rozmowy przed końcem*. Rozmawiał Ph. Petit. Przeł. R. Lis. Warszawa 2001, s. 16–17.

¹⁴ E. Rewers: *Obsceniczna kultura cytatów: przyjemność i opór*. W: *Dwudziestowieczność*. Red. M. Dąbrowski, T. Wójcik. Warszawa 2004, s. 89.

¹⁵ Cyt. za: A. Kępińska: *Energie sztuki*. Warszawa 1990, s. 124.

z tych wnętrz, nad głęboką wyrwą w podłodze, pozostałością po maszynach drukarskich, umieszczono czerwoną kanapę. Zasiadające na niej postaci, niczym bohaterowie utrzymanego w konwencji *reality show* telewizyjnego programu *Wybacz mi*, balansowały na granicy autodestrukcji, opowiadając o swych najpotworniejszych występkach. Na ich wyznania nakładały się projekcje z pozostałych pomieszczeń, widać było przemierzających korytarze aktorów i samotnego widza, który czekał na kolejną odsłonę przedstawienia. Ekran czasu rzeczywistego pokazuje teraźniejszość. Jednak widzowie, którzy w trakcie trwania spektaklu nie mogli przechodzić do innych sal, nie mieli pewności, czy oglądają bezpośrednią relację z toczących się symultanicznie przedstawień, czy odnoszące się do przeszłości nagranie wideo. Nie mogli odróżnić prawdy od fałszu, rzeczywistego od wyobrażonego.

W głośnym artykule *Złośliwy demon obrazów* Jean Baudrillard zwrócił uwagę na fakt, że obrazy medialne nie odnoszą się już do realnego świata, a wyłącznie do samych siebie, nie stanowią logicznego następstwa reproduktowanej rzeczywistości, lecz wyprzedzają ją, dekonstruując zasadę referencyjności¹⁶. Cechą współczesnych mediów jest tworzenie złudzenia bezpośredniego obcowania z rzeczywistością. Ale ciągłość i obecność jest wyłącznie iluzją. Telewizja i wideoinstalacje typu czasu rzeczywistego nie pokazują tego, co realne, przeciwnie, kreują światy do niego równoległe. Co prowadzi nie tylko do rozkładu rzeczywistości, która tracąc realny wymiar, przekształca się w swój własny pozór, zanurzoną w porządku symulacji – hiperrzeczywistość, ale też prowadzi do zerwania z wszelkim przedstawieniem. Oznacza to kres epoki imitacji i panowania zasady *mimesis*. Maszyny widzenia nie są bowiem poręczycielami rzeczywistości, lecz sposobem gry z fotograficznym podobieństwem rzeczy, w które nie wierzymy.

III

Według Rosalind Krauss,

właściwym medium wideo jest sytuacja psychologiczna, warunki, które pozwalają na odwrócenie uwagi od obiektu zewnętrznego – Innego – i skierowanie jej na siebie¹⁷.

¹⁶ J. Baudrillard: *The Ecstasy of Communication*. In: *Postmodern Culture*. Ed. by H. Foster. London 1999, s. 127.

¹⁷ Cyt. za: L. Manovich: *Język nowych mediów...*, s. 353–354.

Narcystyczne właściwości tego medium potwierdza praktyka artystyczna. Jak stwierdza krytyk sztuki – Bruce Kurtz, „kiedy kamera jest nastawiona na mnie, jestem więcej niż sobą; jestem sobą i swoim dopełnieniem”¹⁸, ale według obserwacji japońskiego artysty Taki Limury, „dopiero nagranie serii taśm wideo, na których mówi się do siebie, daje możliwość samoidentyfikacji”¹⁹. Kamera nie jest zatem wyłącznie instrumentem rejestracji, lecz narzędziem re-produkcji, stwarzania na nowo, wykorzystywanym w przedstawieniach teatralnych, w których dochodzi do zaburzenia przestrzeni lustrzanej. Szczególnie wyrazistym tego przykładem jest relacja między aktorem a jego wideo-odbiciem, w utrzymanym w konwencji *talk-show Chlebie powszednim* w aranżacji przestrzennej i reżyserii Pawła Miśkiewicza (Teatr Polski we Wrocławiu, 2003). Spektakl grano w przeszklonym holu na drugim piętrze teatru. Przez jedną z szyb widać było ulicę, w innych odbijały się twarze aktorów i widzów. Przestrzeń, w której znaleźli się, przypominała gabinet luster. Najważniejszym „zwierciadłem” była w nim kamera, z której obraz projektowano na ścianę znajdującą się za plecami publiczności. Przedstawienie zaczynało się na dobre w chwili, gdy jedna z aktorek spostrzegła na ekranie swoją twarz. Według Jacques’a Lacana, dopiero przechodząc na stronę lustra, biorąc iluzję za rzeczywistość, człowiek staje się sobą. Jednak zanim podmiot wykształci własne *Imago* poprzez rozpoznanie siebie jako Innego – odłączonego od siebie, utożsamia się z ujrzanym pierwotnie w lustrze obrazem matki. Tym Innym jest w *Chlebie powszednim* Gala, piąta, pojawiająca się tylko w projekcjach, bohaterka przedstawienia, której obecność burzy wrażenie scenicznej bezpośredniości, powodując przejście od rzeczywistości jako reprezentacji do realnego jako traumy. Zamiast typowej dla wideo instalacji czasu rzeczywistego projekcji „zwierciadlanej” na ekranie pojawiała się twarz obcej kobiety, która tekst wygłaszany na scenie wypowiadała równolegle w języku niemieckim.

Jean Baudrillard wielokrotnie podkreślał różnice między lustrem a ekranem.

Przed lustrem podmiot inscenizuje siebie jako to, co realne, i to, co imaginytywne. Natomiast świat widziany przez obiektyw, na monitorach, za pośrednictwem przez techniki medialne staje się wirtualny – przedmiot „potencjalnie” wydaje siebie i gra swą własną grę²⁰.

¹⁸ M. Hołyński: *Sztuka video*. „Sztuka” 1977, nr 4, s. 42.

¹⁹ Ibidem.

²⁰ J. Baudrillard: *Świat wideo i podmiot fraktalny*. Przeł. A. Gwóźdź. W: *Po kinie... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*. Wybór i oprac. A. Gwóźdź. Kraków 1994, s. 253.

W świecie, w którym niemal żadne wydarzenie nie odbywa się bez obecności monitorów kontrolnych, nie chodzi już o możliwość spoglądania czy przyglądania się, lecz o dostąpienie natychmiastowej, powierzchniowej refrakcji, która nie ma nic wspólnego z obrazem, sceną czy siłą reprezentacji, lecz służy podłączeniu do siebie samego. W *trompe l'oeil* – lustrze bądź obrazie – brak jednego wymiaru ma moc uwodzicielską.

Narcyz pochylony nad źródłem – pisał Baudrillard – zaspokaja pragnienie: jego obraz nie jest już „czyjś”, to jego własna powierzchnia, która go wchłania, uwodzi, do której może się zbliżyć, ale nie może jej przekroczyć, gdyż żadnego poza już nie ma, tak jak nie ma dystansu odbicia między nim a jego obrazem. Zwierciadło wody nie jest powierzchnią odbijającą, lecz powierzchnią, która pochłania²¹.

Ekran nie jest lustrem, nie ma drugiej strony, za którą można by przejść, nie ma głębi, żadnej ukrytej twarzy – tylko interfejs²². Dlatego, o ile przed lustrem podmiot inscenizuje siebie jako to, co realne, i to, co imaginatywne, o tyle jego obraz zapośredniczony przez techniki medialne staje się wirtualny – „przedmiot »potencjalnie« wydaje siebie i gra swą własną grę”²³.

Za sprawą symulacji podmiot zostaje postawiony w obliczu „horroru” metafizycznego. Nie istnieje już zwierciadło, w którym można by się przejrzeć i upewnić o własnym istnieniu. W rezultacie podmiot rozpada się na szereg niezależnych części²⁴. Faza lustra ustępuje miejsca fazie wideo²⁵, w której nie mamy już prawa do własnego obrazu, lecz jedynie do ulotnego zapisu w czasie rzeczywistym. Bycie zwierciadłem nie jest bowiem tożsame z odbiciem, lecz złudzeniem. Twarz zostaje zastąpiona interfejsem, głębia – powierzchnią. Co zdaniem Vita Acconiego poprzedza moment, w którym istoty ludzkie nie będą już dłużej potrzebować ciała, funkcjonując jako ekran – symulacja samych siebie²⁶.

²¹ J. Baudrillard: *O uwodzeniu*. Przeł. J. Margański. Warszawa 2005, s. 68.

²² J. Baudrillard: *Iluzja estetyczna a rzeczywistość wirtualna*. Przeł. O. i W. Kubińscy. „Kresy” 2000, nr 2–3, s. 158.

²³ J. Baudrillard: *Świat wideo i podmiot fraktalny...*, s. 253.

²⁴ K. Loska: *Nowe media albo estetyka katastrofy*. W: *Piękno w sieci...*, s. 306.

²⁵ J. Baudrillard: *Rozmowy przed końcem...*, s. 68.

²⁶ Zob. M. Jankowska: *Wideo, wideo instalacja, wideo performance w Polsce w latach 1973–1994. Historia, artyści, dzieła*. Warszawa 2004, s. 17.

IV

Jean Baudrillard porównywał współczesnego człowieka do „podmiotu fraktalnego”, który rozpada się na elementy podstawowe, upodabniając się do samego siebie w niezliczonych odbiciach i obrazach. Rozbity, pozostaje jednak wierny „swej własnej formule, swemu własnemu modelowi”²⁷. W przeciwieństwie do Krauss, francuski badacz nie upatrywał w zjawisku „odbicia” znamion narcyzmu, a raczej rezultat uwewnętrznionej „autoreferencyjności”, czyli pozbawionej głębszych znaczeń powierzchniowej intensywności²⁸, która powoduje, że doświadczamy, jak pisała Alicja Kępińska, „zbyt wielu światów, zbyt wielu wątków naraz, przy czym wszystkie one ulegają dystorsjom przez zderzenie i poprzez swoją niekompletność”²⁹.

Jedną z przyczyn tych odkształceń jest heterotopiczność współczesnych przestrzeni ekranowych. Chociaż ekran komputera jest, jak zauważa Norman Bryson, w stanie pokazywać głębię, w oczywisty sposób różni się od okna w rozumieniu Albertiego³⁰. W interfejsie okienkowym porządek narzucany przez ramę zostaje zniesiony i zamieniony na porządek sąsiadujących lub zachodzących na siebie okien³¹. Zamiast jednego obrazu w tym samym czasie oglądamy wiele okien, co można porównać do zjawiska *zappingu* – szybkiego przełączania kanałów telewizyjnych, które umożliwia widzowi śledzenie kilku programów w tym samym czasie. Tego rodzaju rozproszoną układankę tworzyły w *111*, spektaklu wystawionym przez Redbada Klynstrę i Magdalenę Maciejewską w Teatrze Narodowym (2004), wyświetlane na ekranach w głębi sceny widoki ulic i drzew, które od czasu do czasu łączyły się w jeden horyzontalny pejzaż.

Efekt rozbicia, a zarazem multiplikacji obrazów ekranowych uzyskiwany jest w teatrze dzięki zastosowaniu wielu projekcji lub, jak w *Matce* w reżyserii Grzegorza Wiśniewskiego i scenografii Barbary Hanickiej (Teatr Wybrzeże, 2003), ścian wypełnionych monitorami (*videowall*). Efektowna widowiskowość tego typu wideo instalacji bywa nadużywana przez scenografów i reżyserów dla celów li tylko estetycznych, czego przykładem jest, oceniany jako artystyczna porażka, ale niezwykle przydatny do rozważań nad heterotopiczną przestrzenią ekranów w teatrze, *2007: Macbeth* w reżyserii Grzegorza Jarzyny (scen. Stephanie Nelson, Teatr Rozmaitości w Warszawie, 2005). Spektakl na wiele różnych sposobów wykorzystujący prze-

²⁷ J. Baudrillard: *Świat wideo i podmiot fraktalny...*, s. 247.

²⁸ M. Jankowska: *Wideo, wideo instalacja...*, s. 76–77.

²⁹ A. Kępińska: *Energie sztuki*. Warszawa 1990, s. 125.

³⁰ Zob. L. Manovich: *Język nowych mediów...*, s. 177.

³¹ Cyt. za: *ibidem*.

strzeń ekranową, w którym wojnę pokazano jako komputerową animację. Struktura przedstawienia przypominała hipertekst zapisany na różnych poziomach postrzegania i percepcji. Przestrzeń hali dawnych Zakładów Maszyn Budowlanych im. Ludwika Waryńskiego na warszawskiej Woli, w której grano *Macbetha*, została podzielona na kilka scen. To, co działo się na zewnątrz, w okupowanym przez amerykańskie wojska kraju arabskim, pokazano na sześciu ekranach umieszczonych w znajdującym się na pierwszym poziomie centrum dowodzenia. Stamtąd, w pierwszej scenie przedstawienia, generał Duncan dowodził operacją wojskową, w której major Macbeth rozgromił ukrywających się w meczecie terrorystów.

Rozmaitość motywacji bohaterów, typowa dla stosowanej przez Jarzynę techniki opartego na kontrapunkcie montażu akcji, znalazła swoje odzwierciedlenie w wielości planów przestrzennych. Przestrzeń sceniczna uległa rozbiciu, przekształcając się w zbiór luźno ze sobą powiązanych, heterogenicznych elementów. Jarzyna zmontował „przedstawienie jak film, przenosząc akcję płynnie z miejsca na miejsce, zmieniając nastroje i plany, sugerując nawet zbliżenia kamery”³². Poszczególne sekwencje przywoływały na myśl sceny z filmów Pedra Almodóvara, *Czasu Apokalipsy, 2001: Odysei kosmicznej* i *Blue Velvet*. Widowiskowości sprzyjały także wielkość podzielonej na pięć scen fabrycznej hali oraz panująca w niej akustyka, która, z jednej strony, zmuszała aktorów do posługiwania się mikroportami, z drugiej – powodowała, że odgłos lądującego śmigłowca wbijał widzów w fotele.

Od renesansu obraz traktowany był jak okno na inną, większą przestrzeń rozciągającą się poza nim. Również przestrzeń ekranowa może być postrzegana, jak pisał Jacques Aumont, jako część rozleglejszej od niej przestrzeni scenograficznej³³. W spektaklu Jarzyny pozaekranową przestrzeń tworzyły dyspozytyw sceniczny i przenikające przez zakratowane okna hali promienie słońca, ślady światła zewnętrznego. W wyniku ich połączenia, które można porównać do kompozytowania – techniki polegającej na łączeniu różnych źródeł obrazu – powstała hybrydyczna przestrzeń łącząca ontologicznie nieprzystające do siebie elementy. Co można uznać za konsekwencję będącego, według Paula Virilio, pochodną „elektromagnetyzmu”, zjawiska delokalizacji, dążenia do utraty miejsca, znalezienia się „nigdzie”³⁴.

O ile tradycyjny montaż filmowy przedkładał montaż równoległy nad montaż w kadrze, o tyle kompozytowanie zrównuje obydwa, znosząc ich konceptualne i techniczne rozłączenie. Zmiana sposobu montażu obrazu

³² J. Targoń: *Macbeth the movie*. „Didaskalia” 2005, nr 67–68, s. 41.

³³ J. Aumont, A. Bergala, M. Marie et al.: *Aesthetics of Film*. Transl. and revised by R. Neupert. Austin 1992, s. 13.

³⁴ P. Virilio: *Ślepe pole sztuki*. Rozmawiała C. David. Przeł. E. Mikina. „Magazyn Sztuki” 1997, nr 15. Dostępne w Internecie: http://dsw.muzeum.koszalin.pl/magazynsztuki/archiwum/nr_15/paul%20virilio_david.htm [data dostępu: 6.04.2009].

scenicznego nie wpływa jednak na jego odbiór. We wczesnym kinie, podobnie jak w teatrze, przestrzenie percepcji i ekranu były od siebie wyraźnie oddzielone, a widzowie zachowywali psychologiczny dystans wobec wirtualnego świata narracji filmowej. Natomiast kino epoki „klasycznej” wobec identyfikacji widzów z punktem widzenia kamery, sytuuje ich w obszarze przestrzeni diegetycznej. Hybrydyczna przestrzeń teatralnych projekcji nie pozwala na tego typu identyfikację. Odbiorca, podobnie jak w okresie kina prymitywnego, znajdując się we własnej przestrzeni, spogląda przez pustkę na wypełnioną ekranami scenę.

V

Przed erą kina symulacja ograniczała się do konstruowania fikcyjnej przestrzeni wewnątrz przestrzeni rzeczywistej. W szerszym znaczeniu symulacjami były wszelkie dekoracje teatralne, w węższym te imitacje rzeczywistości, które wciągały widzów w głąb swej przestrzeni. Współczesnym ich przykładem są przedstawienia Agnieszki Olsten i współpracującego z nią scenografa – Teodora Sobczaka. Scena pudełkowa przekształca się za ich sprawą w panoptyczną klatkę, w której, jak w epatującym dosłownością *Solo* (Teatr Wybrzeże w Gdańsku, 2002), widzowie byli więźniami i strażnikami zarazem. W więziennym *peep-show* przez otaczające z trzech stron scenę-cełę okienka oglądali nie tylko pokazaną z całą drastycznością fizjologię zbrodni, wymiotującego, wydalającego i onanizującego się skazańca, ale przede wszystkim samych siebie. Tego rodzaju pornograficzny voyeuryzm, dotyczący przedstawienia i jego zaniku, Baudrillard tłumaczył „upojeniem spowodowanym utratą sceny i inwazją obsceniczności”³⁵. Uznając go, w przeciwieństwie do opartego na pozorze *trompe l'oeil*, za przykład symulacji odzarowanej – prawdziwszego od prawdy najwyższego stopnia symulakrum, oznaczającego przejście od znaków, które coś skrywają, do znaków skrywających, że nic nie istnieje.

Pudło sceny, będące dla naturalistów miejscem chłodnych, laboratoryjnych obserwacji, w spektaklach Olsten i Sobczaka przekształciło się w pułapkę bez wyjścia. W *Tlenie* widzowie stłoczeni na niewielkiej, przekształconej w studnię zaniedbanego podwórza scenie (Teatr Wybrzeże w Gdańsku, 2003), bezpośrednio doświadczali obezwładniającego bohaterów sztuki marazmu i braku perspektyw. Przestrzeń określała ich zachowania, przytłaczała i więziła. Determinizm środowiska jeszcze wyraźniej zaznaczył się w *Tartaku* (Teatr im. Juliusza Słowackiego w Krakowie, 2004), inscenizacji

³⁵ J. Baudrillard: *O uwodzeniu...*, s. 31.

powieści Daniela Odii, w której Olsten i Sobczak zamknęły scenę pudełkową czwartą ścianą, przekształcając ją w „pudło do patrzenia” (*Guckkasten*). Przez szpary w ścianach tego „pudła” widzowie podglądali życie mieszkańców postpegeerowskiej wsi. Przy jednym z jego wewnętrznych boków widać było zdezelowany autobus, obok wałały się puste kontenery po piwie, jakby na potwierdzenie tezy, że przed nędzą i bezrobociem nie da się uciec.

Trudno traktować powyższe spektakle jako świadectwa polskiej rzeczywistości przełomu wieków. Rozpościerające się nad głowami widzów *Tlenu* niebiesko-różowe niebo oraz ziarno rastra widoczne na fotografiach budynków gospodarczych w *Tartaku*, niepokoiły jawną sztucznością. Jak na hiperrealistycznych obrazach, szczegóły były zbyt wyostrome, zbyt prawdziwe, by mogły odnosić się do jakiegokolwiek pierwowzoru. Nic w tym dziwnego, wszak komputerowe obrazy nie imitują rzeczywistości, lecz sposób, w jaki jest ona postrzegana za pośrednictwem aparatu fotograficznego. Grafika 3D naśladuje obraz przefiltrowany przez ziarnistość filmu, ograniczoną rozpiętość tonalną i obiektyw o określonej głębi ostrości. Kreowany przez nią świat jest bardziej realny od rzeczywistego, jest nadrealny, pozbawiony iluzji. Brakuje w nim także, mimo że podstawą trójwymiarowej grafiki komputerowej jest pusta przestrzeń renesansowa, przestrzeni w sensie medium – środowiska, w którym osadzone są obiekty, i wzajemnych relacji tych obiektów. Nie jest to zatem przestrzeń systemowa, lecz agregacyjna, nieciągła, będąca zbiorem odrębnych i niepowiązanych ze sobą w żaden sposób miejsc. Jej percepcja ma charakter haptyczny, w przeciwieństwie do percepcji optycznej, która jednoczy przedmioty w przestrzennym *continuum*, poszczególne obiekty są izolowane i traktowane jako odrębne całości.

W wirtualnej rzeczywistości ekran zanika, a wraz z nim znika iluzja. Reprezentacja, w której widz ma podwójną tożsamość – przebywa równocześnie zarówno w przestrzeni fizycznej, jak i w przestrzeni przedstawienia, ustępuje miejsca symulacji, w której widz znajduje się w jednej spójnej przestrzeni – przestrzeni fizycznej i przestrzeni wirtualnej, która jest jej kontynuacją. W teatrze, pomijając nieliczne eksperymenty z wirtualną rzeczywistością, pełna immersja nie jest możliwa. Nie można przekroczyć granicy między sceną a widownią. Można jednak dokonać *quasi*-wirtualizacji przestrzeni scenicznej. W zrealizowanej przez Agnieszkę Olsten w konwencji gier RPG (Role Play Games) *Przebitce* (Teatr Wybrzeże, 2004) lub nawiązującym do gier symulacyjnych *Krumie* Krzysztofa Warlikowskiego i Małgorzaty Szcześniak (TR Warszawa i Stary Teatr w Krakowie, projekcje filmowe Paweł Łoziński, 2005) postaci kształtowane są na wzór awatarów, a sposób zakomponowania przestrzeni scenicznej nieporadnie symuluje opartą na algorytmach przestrzeni grafiki wektorowej. W heterotopicznej przestrzeni *Kruma*, podobnie jak w grze *The Sims 2*, będącej kluczem do odczytania spektaklu, nic nie było dookreślone. Nierówny parkiet, byle jak zaszpachlowane

ściany: wszystko było w tej scenografii tandetne i prowizoryczne, a projekcje filmowe tylko łądziły rozszerzeniem przestrzeni. Reżyser burzył konstrukcję sztuki, przenosząc na początek spektaklu finałowy monolog Kruma. Na ekranie pojawiły się napisy informujące o śmierci jego matki, widać było na nich skadrowane fragmenty ciała głównego bohatera i jego rozpacz. Równocześnie w planie scenicznym ten sam Krum, pełen samozadowolenia, oświadczał Matce, że wrócił do domu. Gra zaczynała się od początku, ale włączenie się do niej i wejście w „obraz” nie było możliwe. Widzowie wciąż znajdowali się w teatrze, w jego rzeczywistej przestrzeni.

Gwałtowne przemiany cywilizacyjne, jakie nastąpiły w ostatnich latach w Polsce, sprawiły, że projekcje wideo stały się chętnie stosowanym środkiem teatralnego wyrazu. Zamiast wyimków autentycznego życia, widzowie oglądają jego spreparowany przez media ekstrakt, hiperrzeczywistość, która wydaje się bardziej prawdziwa od rzeczywistości. Równocześnie jednak pojawiające się na teatralnych scenach ekrany i monitory unaocniają techniki prezentacji świata. Obrazy techniczne, w tym obrazy wideo, należą – jak sądzi Vilém Flusser – odszyfrowywać „nie ze względu na to, co oznaczają, lecz ze względu na samo znaczące”³⁶. Pozbawione konkretnej, fizycznej formy zamiast przedstawiać, projektują, wypełniając przestrzeń wyobrażeniami. Stąd określenie ich mianem „płaszczyzn wyobrażeniowych” i porównanie ze snem, w którym na przemian pojawiają się przedmioty rzeczywiste i wymaginowane, czas realny oraz zapisany w obrazie³⁷. To właśnie one, obrazy-symptomy tego, jak przedstawione, a nie tradycyjne obrazy-znaki tego, co przedstawione, zdają się być najwłaściwszymi wyobrażeniami naszych czasów. Wyobrażeniami mającymi coraz większy wpływ, niezależnie od tego, czy podoba się to nam, czy też nie podoba, na sposób kształtowania przestrzeni scenicznej.

³⁶ V. Flusser: *Ku uniwersum obrazów technicznych*. Przeł. A. Gwóźdź. W: *Po kinie?...*, s. 53.

³⁷ M. Jankowska: *Wideo, wideo instalacja...*, s. 64.

Violetta Sajkiewicz

Projections and simulations
in the contemporary Polish theatre
From heterotopy to quasi virtual reality

S u m m a r y

Video projections have recently become the means of expression frequently used in Polish theatres to give evidence of a para-documentary nature of performances or sum-

moning the future. By means of them, the audience can watch a staged extract of reality fabricated by media, a hyper-reality truer than the surrounding world. The real transforms into its own appearance, which means the end of the era of imitation and the principle of mimesis. A scenic space, where projections take place, is a heterotopic space. It is characterized by not only by changeability, but also diversity, because coherence is no longer given to it by any joint discourse, myth or narration. Heterotopies contrast and combine in one place many spaces and points mutually incomparable that is why they seem to be especially useful in descriptions of performances combining a scenic with a screen plan, among others, *Bash, 2007: Mackbeth* or *Chleb powszedni* [*Bread and butter*]. Another type of space typical of a digital environment, useful in the analysis of theatrical performances, is a quasi virtual space. In the theatre, avoiding some of the experiments with a virtual reality, a full immersion and penetration into the space of the game is not possible. However one can quasi-virtualise it, making it, as in *Krum* or *Przebitka* [*Cut-in shot*] similar to an aggregative space of computer games based on mathematical algorithms.

Violetta Sajkiewicz

Projektionen und Simulationen
im gegenwärtigen polnischen Theater
Von der Heterotopie bis zu *quasi*-virtueller Wirklichkeit

Zusammenfassung

Die Videovorführungen sind in den letzten Jahren zu einem solchen Ausdrucksmittel geworden, das in polnischen Theatern gern angewandt ist. Sie sollen den paradokumentarischen Charakter der Aufführung bestätigen oder vergangene Geschehnisse zurückrufen. Auf diese Weise können sich die Theaterbesucher auf der Bühne ein medial verarbeitetes Wirklichkeitsextrakt, eine Hyperwirklichkeit anschauen, die von der sie umgebenden Welt viel realer ist. Das Wirkliche wird in seinen eigenen Anschein umgewandelt und das bedeutet, dass die Imitationsepoche zu Ende ist und dass das *Mimesis* Prinzip nicht mehr gilt. Der Bühnenraum, in dem Videovorführungen stattfinden, ist ein heterotopischer Raum. Er ist nicht nur wechselhaft, sondern auch ungleichartig, denn er ist von keinem gemeinsamen Diskurs, Mythos oder Erzählung kohärent gemacht worden. Heterotopien sind im Grunde, viele nicht vergleichbare Räume und Punkte an einem Ort zu konzentrieren, deshalb sind sie besonders nützlich für die Beschreibung der Räume von den Aufführungen, welche den Bühnenplan mit dem Fernsehplan verbinden, z. B.: *Bash, 2007: Mackbeth* oder *Chleb powszedni* [*Das tägliche Brot*]. Bei der Analyse der Theateraufführungen hat sich auch eine andere Art des digitalen Raumes bewährt, nämlich der *quasi*-virtuelle Raum. In einem Theater kommt eine volle Immersion, abgesehen von vereinzelten Experimenten mit virtueller Wirklichkeit nicht in Frage; es ist zwar nicht möglich, in den Spielraum einzudringen. Man kann aber den Spielraum *quasi*-virtualisieren, indem man ihn an den, auf mathematischen Algorithmen beruhenden Aggregationsraum der Computerspiele angleicht.