



Izabella Pluta-Kiziak

Heretycy na scenie. Ekran w teatrze nowych technologii

Jeżeli nie ma nic do imitowania? Jeżeli świat nie jest rozsypaną przed nami lamigłówką, tylko zupą, w której pływają bez ładu i składu kawałki, od czasu do czasu zlepiające się przez przypadek w jakąś całość? Jeżeli wszystko, co istnieje, jest fragmentaryczne, nie donoszone, poronne, zdarzenia mają koniec bez początku albo tylko środek, sam przód albo tył, a my wciąż segregujemy, wylatwiamy, rekonstruujemy [...].

Stanisław Lem, *Śledztwo*

W 1998 roku nakładem francuskiej serii „Théâtre XX^e siècle” ukazała się książka pod redakcją Béatrice Picon-Vallin, zatytułowana *Les écrans sur la scène (Ekran na scenie)*. Jest ona owocem pracy naukowców z Laboratorium Badań nad Sztukami Widowiskowymi paryskiego Narodowego Centrum Badań Naukowych (Centre national de la recherche scientifique). Autorzy omawiają najważniejsze i najbardziej reprezentatywne dokonania twórców teatralnych w ostatnim dwudziestolecu, którzy w różny sposób wprowadzali ekrany, monitory i emisję filmową w tkanę przedstawień żywego planu. Ów materiał krytyczny, jeden z najważniejszych jak dotąd w Europie, jest pewnym symptomem czasu. Bez wątplenia zaś świadectwem swoistej rzeczywistości teatru, jego nowej natury w procesie „ostrożnej” transformacji i konfiguracji z nowymi środkami elektronicznego przekazu.

„Przegląd koncepcji na temat sztuki teatru pokazuje, że żadna z nich nie jest w stanie zdefiniować tej sztuki przez określenie i wyodrębnienie jakichś składników zarazem koniecznych i wystarczających do jej zaistnienia. Nie da się również sprowadzić teatru do jakiegoś zbioru narzędzi czy technik. Praca sceniczna stale jest wzbogacana nowymi środkami wyrazowymi, które stają się możliwe dzięki zmianom zachowań spo-

lecznych oraz ewolucji różnych sztuk i środków technicznych" (Pavis 1998, 502). Jaki zatem teatr rodzi się z wyobraźni twórcy zanurzonego w kulturze audiowizualnej? Czy jest on w stanie skutecznie oczyszczać swój zmysł postrzegania od dryfujących we współczesnej rzeczywistości elektronicznych obrazów? Czy może odseparować się od przemian, jakie dokonują się w filmie, sztukach plastycznych oraz od intermedialności współczesnej kultury? Trudno znaleźć definitywną odpowiedź. Łatwiej jest raczej o intuicyjną refleksję na temat fenomenu, który w Europie na większą skalę rozwija się od niedawna, w Polsce natomiast możemy obserwować zaledwie jednostkowe przedsięwzięcia. Toteż celem niniejszego artykułu będzie uświadomienie sobie, jakiej przemianie ulega obecnie teatr pod wpływem wysoko rozwiniętych technologii. Refleksja skoncentrowana będzie przede wszystkim na sposobach umieszczania ekranów w spektaklu, rodzajach emitowanego obrazu oraz konsekwencjach tych rozwiązań dla struktury przedstawienia i percepcji widza. Ilustracją staną się wybrane przedstawienia lat dziewięćdziesiątych twórców z Europy i Kanady.

Wprowadzenie ekranów w spektakl żywego planu można podzielić, z historycznego punktu widzenia, na trzy ważne etapy¹. Lata dwudzieste i trzydzieste to przede wszystkim prace Wsiewołoda Meyerholda i Erwina Piscatora. Na lata sześćdziesiąte przypada z kolei rozkwit spektakli intermedialnych w Stanach Zjednoczonych oraz przedstawienia Josefa Svobody w Pradze, wreszcie ostatnie dwadzieścia lat XX wieku to okres wpływu mediów elektronicznych. Amerykańska awangarda cechowała się konstruowaniem instalacji, przygotowywaniem spektakli performance, w których aktor lub tancerz konfrontowany był z wyświetlanym obrazem (m.in. eksperymenty „poszerzonego kina” Roberta Whitmana, „sceny-filmu” Roberta Blossoma). W Europie w podobnym nurcie poszukiwań usytuował się Josef Svoboda. Wprowadzał w swe spektakle technikę wieloekranowości i efekt laterny magiki. W latach osiemdziesiątych ten typ teatralnych poszukiwań najlepiej rozwijał się w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie. W samym Montrealu w ciągu pięciu lat (1981–1986) powstało ponad osiemdziesiąt przedstawień na bazie projekcji wideo i techniki komputerowej. We Francji pierwsze przedstawienia można było zobaczyć w 1982 roku w Cartoucherie de Vincennes. Następnie Centrum Georges’a Pompidou w Paryżu zorganizowało dwa sezony teatralne poświęcone spektaklom intermedialnym. Z czasem ten rodzaj poszukiwań wkroczył do bardziej klasycznych sal teatralnych, takich jak Opera Bastylli czy Komedii Francuska.

Dziś, coraz częściej tego rodzaju artystyczne eksploracje określa się mianem „nowych technologii w teatrze”. Ludovic Fouquet definiuje je

w następujący sposób: zróżnicowane techniki projekcji obrazu, oświetlenia, emisji i przetwarzania dźwięku w tkance spektaklu żywego planu (patrz Fouquet 1998, 34). Z pewnością możemy tutaj mówić o bezpośrednim krzyżowaniu się materii teatralnej i filmowej, a sama faktura przedstawienia zmodyfikowana zostaje elementami właściwymi technice filmowej (montaż, kadrowanie, stopklatki). Bez wątpienia tego rodzaju interferencja transformuje tradycyjnie pojętą strukturę przedstawienia, czyniąc ją bardziej dynamiczną, otwartą, fragmentaryczną.

Jak zauważa Giorgio Barberio Corsetti, jeśli teatr chce opowiadać o czasach nam współczesnych, nie może opierać się jedynie na tekście i słowie (Plassard 1998). Musi wyeksponować inne środki wyrazu, co postulował już Adolph Appia w swej koncepcji teatru jako „dzieła sztuki żywej” (Appia 1974). Ów, przynajmniej kilkudziesięcioletni, nurt zrywający z prymatem słowa w teatrze, styka się dzisiaj ponadto z osiągnięciami techniki digitalnej. Przekazniki cyfrowe dają wprost nieograniczone możliwości kreacji wizualnej, bowiem pozwalają „powołać do życia” na scenie obraz niemal „wszystkiego”. Tak więc przestrzeń teatralnego uniwersum ulega zasadniczej transformacji, nabierając cech poli-wizualności. W scenicznym trójwymiarowym „tu i teraz” pojawia się bowiem obraz techniczny. Może on mieć postać obrazów statycznych, a więc slajdów, wyświetlanego tekstu, fotografii postaci lub pejzażu, mapy geograficznej, filmowego kadru. Zderzany jest z dynamiką obrazu ruchomego: emisji wideo jako prezentacji materiału wcześniej zarejestrowanego lub emitowanego symultanicznie. Tak przygotowany materiał zaczyna „żyć” na płaszczyźnie ekranu. Bywa, iż jego powierzchnią staje się zwykle białe płótno – różnej wielkości, swobodnie opuszczone nad sceną. Może ono być elementem dekoracji lub też tworzyć ją, zabudowując głębię sceny. Podobną dowolność możemy zaobserwować w rozmieszczaniu monitorów. W postaci telebimu lub skrzynki telewizora mogą się one pojawiać na scenie w dowolnej ilości i układzie.

Czemu tak naprawdę mają służyć owe technologiczne innowacje? Jak pokazuje praktyka teatralna, powodów sięgnięcia do, bądź co bądź, kontrowersyjnych rozwiązań jest co najmniej kilka. I tak w programie Festiwalu Teatralnego w Awinionie z 2000 roku znalazła się sceniczna interpretacja jednej z najbardziej znanych sztuk Moliere’a o tytule zapisanym następująco: *L’@vare (Sk@piec)*. Nie zdziwi więc fakt, iż reżyser Gérard Gélas sytuuje swą opowieść w czasach nam współczesnych. Harpagona umieszcza w przesadnie nowoczesnym biurze, w otoczeniu błyskotliwych elektronicznych gadżetów, a ekrany w głębi pokazują aktualny stan giełdy. I choć reżyser sam traktuje ów koloryt z wyraźnym przy-

mrużeniem oka, to nie ulega wątpliwości, że ekrany stają się istotnym elementem scenografii – bardzo czytelnym znakiem współczesności. Przykładów wkomponowania ekranów w kadr scenograficzny można by podać jeszcze bardzo wiele. Podobną sytuację odnajdujemy u włoskiego twórcy Giorgia Barberia Corsettiego, skłaniającego się ku widowiskowym eksperymentom (patrz Plassard 1998, 150). Artysta wyraźnie nadaje ludyczny charakter swym spektaklom, które sytuują się na przecięciu teatru i performance. W *Prologo (Prolog)* i *La camera astratta (Abstrakcyjny pokój)*, przedstawieniach powstałych przy współpracy ze Studio Azzurro, twórcy zapraszają widzów do zabawy i gry z obrazem. Humorystyczne staje się samo potraktowanie monitorów, które sprawiają wrażenie, jakby same utraciły swoją stabilność i wagę. Przesuwane są po specjalnie przygotowanych szynach, kręcą się wokół własnej osi, przesuwają miarowym ruchem wahadła, sprawiają wrażenie ślizgających się w powietrzu. Te, skądinąd ciężkie, przedmioty traktuje się z nietypową lekkością. Twórcy podążają jednak jeszcze dalej, modelując relacje między rzeczywistą obecnością aktorów na scenie a ich teleobecnością oraz podejmują kwestię iluzorycznej ciągłości między sceną a ekranem, lub między samymi ekranami. I tak jedną z początkowych scen *Prologo* rozpoczyna następujący obraz: na scenie pojawia się aktor paląc papierosa; dym dostrzegamy jednak nie w pryzmacie światła oświetlających scenę, ale na ekranie telewizora. Motyw ognia zostaje przywołany także w innym momencie: publiczności ukazuje się monitor w ruchu wahadłowym z obrazem płomieni. Za każdym przesunięciem „zapala” on kolejne rzędy stojących obok innych monitorów. One również, w odpowiedniej chwili perfekcyjnej synchronizacji, pokazują płomienie ognia. Bardziej rudymentarne środki zastosowali twórcy rosyjskiej formacji teatralno-filmowej Axe w swym spektaklu *Biała kabina*. „To teatr, który wylania się z chaosu, nonsensu i ironii, rodzaj intelektualnego kabaretu. *Biała kabina* jest jak niedokończona układanka puzzli, instalacji i obrazów” (Drewniak 1998, 34). Twórcy bawią się zatem materią teatralną i filmową. Kreują obrazy i sytuacje, które nie tworzą logicznie skonstruowanej historii. Opowiadają o ludziach i ich codzienności, może nawet o sobie samych. Przestrzeń zabudowują przedmiotami codziennego użytku, układają je w sposób przeczący sile ciężenia. Wreszcie redukują przestrzeń do trzech, zawieszonych jedno za drugim, białych płócien. Przypominają one olbrzymie kadry filmowe lub slajdy nałożone na siebie. Pomiędzy nimi przemykają przebrani lub nadzy aktorzy, natomiast w tle, na ostatniej płaszczyźnie, oglądamy czarno-biały film, w którym występują oni sami. *Clou* tego przedstawienia zasadza się na zaskocze-

niu widza i jego oczekiwaniu na kolejną zdumiewającą wizualną kombinację.

Praktyka teatralna pokazuje, iż niektórzy twórcy dostrzegają w ekranach i monitorach nieco inny aspekt niż scenograficzny rys współczesności. Staje się on szczególnym medium rozszerzającym kontekst akcji scenicznej. Nawet więcej – tworzy nadwarstwę semiotyczną spektaklu. Przypadek ten ilustruje spektakl *Roberto Zucco* w interpretacji hiszpańskiego twórcy Lluisa Pasquala (nie można przy tej okazji nie przywołać *Młodej śmierci* w reżyserii Anny Augustynowicz). Oba te przedstawienia wywołały bardzo zbliżone kontrowersje. Dyskutowano nie tylko o temacie, jakim stały się przestępstwa młodocianych morderców, przywołane w sztuce Bernarda-Marie Koltësa i Grzegorza Nawrockiego, ale i o estetyce, w jakiej zostały utrzymane; nazwijmy ją swoistą „estetyką ekranu”. Dla Lluisa Pasquala wykorzystanie materiału filmowego w przedstawieniu stało się ważne z dwóch względów. Po pierwsze, umożliwiło rozwiązanie kwestii związanej z licznymi i zróżnicowanymi miejscami akcji. Sztuka Koltësa kryje w swej strukturze pewną pułapkę, która towarzyszy, notabene, wielu dramatom współczesnym. Chodzi mianowicie o szybkie przejścia od dużych otwartych przestrzeni do miejsc małych i zamkniętych. W przypadku *Roberto Zucco* stało się to wyjątkowym utrudnieniem. Po drugie, wprowadzenie telemediów na scenę – dosłowne i w przenośni wspólgra z wielopłaszczyznową wymową spektaklu. Zdaniem reżysera, monitor jest bardzo czytelnym odnośnikiem do wszelkiego rodzaju reality shows. Historia pierwowzoru postaci dramatu – autentycznego Roberto Succo, młodego chłopaka, wielokrotnego zabójcy – jest właśnie tego rodzaju opowieścią przekazywaną przez telewizję. „Chciałem ponownie przywołać w pamięci widza obrazy, które ogląda w telewizji, ale (w spektaklu) pragnąłem wydobyć z nich ich nieznośny ciężar rzeczywistości” (Lallias 1996, 112). Z drugiej zaś strony reżyser pragnie podkreślić obsesyjną wręcz fascynację zabójcy telewizją (Succo za wszelką cenę pragnął stać się bohaterem telewizyjnego reportażu; istotnie wdrapał się na dach więzienia, gdzie został ujęty przez kamery w bezpośredniej transmisji). Reżyser zawiesza kilkanaście monitorów nad sceną i tyleż samo ustawia horyzontalnie w jej głębi. Widz ogląda emisję zróżnicowanych obrazów: jest zatem reportaż pokazujący zdjęcia i sekwencje aresztowania autentycznego Succo; przywołane zostają także miejsca, gdzie przestępca się wychował. Emitowany obraz często modeluje rytm przedstawienia, wprowadza na przykład gwałtowne przyspieszenie – wszystkie szklane płaszczyzny pokazują jednocześnie pędzący pociąg. Ponadto ułatwia on i modyfikuje pracę nad pierwszym planem, bowiem niektóre sceny są kręcone symultanicznie kamerą.

Dzięki takiej synchronizacji oglądamy na przykład Zucco mówiącego swój monolog przy kabinie telefonicznej. Obraz ten widzimy w perspektywie dużej przestrzeni sceny oraz we wzmocnieniu i konfiguracji z obrazem filmowym: zbliżenie spoconej i ubrudzonej krwią twarzy mordercy. Tego rodzaju rozwiązania sytuują widza przed szczególnym doświadczeniem spiętrzenia rzeczywistości. U niektórych odbiorców spektaklu prowokowało ono zażenowanie i poruszenie oraz chęć jak najszybszego opuszczenia sali. Multiplikacja obrazu wytwarzała ponadto efekt duszności i osaczenia. Jeśli wziąć pod uwagę dyspozytyw sceny, skąpy i oszczędny, to widz nabiera nieodparcie przeświadczenia, iż znalazł się w szczególnej atmosferze wręcz egzystencjalnego wyziębienia. Spektakl nabiera tutaj wyraźnych cech reportażu. Nosi znamiona terapii wstrząsowej. Szok nie zostaje wywołany bynajmniej przez natrętne moralizatorstwo, bo przed tym Pasqual skutecznie się broni, ale przez spiętrzenie rzeczywistości, a w konsekwencji ostateczne załamanie perspektywy, pęknięcie punktu widzenia.

Poza poszerzeniem kontekstu celem ekranu jest także pokazanie niewidzialnego czy też przywołanie nieobecnego. Funkcja ta przybiera nierzadko charakter introspektywny, tzn. staje się eksplikacją pewnych stanów wewnętrznych bohatera. Peter Brook sięgnął po takie rozwiązanie, aby wyjaśnić funkcjonowanie mózgu pewnego genialnego mnemonisty. Salomon Szereszewski, bohater spektaklu *Je suis un phénomène (Jestem fenomenem)*, jest obdarzony genialną pamięcią. Brook umieszcza w zgrzebnej scenografii trzy stale obecne monitory. Oglądany na nich filmowy obraz ma na celu wyjaśnienie procesu synestezji, a więc sposobu, w jaki zapamiętuje Szereszewski. „W kulminacyjnej scenie spektaklu bohater bezbłędnie powtarza usłyszany we włoskim oryginale trójwiersz rozpoczynający *Boską komedię* Dantego. Poproszony o wyjaśnienie, w jaki sposób udało mu się błyskawicznie zapamiętać niezrozumiały tekst, opowiada, z czym kojarzyły mu się obco brzmiące sylaby. Na monitorach, kadr po kadrze, poszczególnym literom, cząstkom słów odpowiada konkretny obraz, napis, barwa, znak. Zdajemy sobie sprawę, że to tylko namiastka – jeżeli wierzyć naukowym relacjom, synestezja pozwala czuć zapach obrazów, kojarzyć abstrakcyjne cyfry ze znajomymi, konkretnymi przedmiotami, widzieć barwę dźwięku. (Barwne słyszenie przybliży inny, prosty zabieg – na ekranie widzimy fizyczny obraz fali dźwiękowej, a Salomona oświetla reflektor z odpowiednim filtrem” (Fryz-Więceć 1998, 83). Poprzez filmowy obraz widz ostatecznie pojmuje zjawisko synestezji i działanie fenomenalnej pamięci. Ale jednocześnie jest świadkiem tragizmu tej postaci, bowiem wszystko, co zapisze pamięć Szereszewskiego, pozostaje w niej na zawsze. Przy całym swym geniuszu

człowiek ten pozbawiony jest zdolności zapominania. Publiczność staje się więc w pewnym sensie powiernikiem jego osamotnienia, a zarazem świadkiem szczególnej więzi, jaka łączy Szereszewskiego z naukowcem, badającym jego przypadek. Monitory współuczestniczą tutaj w budowaniu nastroju intymności pomiędzy postaciami spektaklu a widzami.

Franck Bauchard zauważa, że jeśli teatr chce pozostać sztuką współczesną, to musi się przystosować do nowych kodów swojej publiczności (patrz Bauchard 2001). W przypadku teatralno-anarchistycznej formacji Komuna Otwock, ów kod staje się interesującym głosem pokolenia. Grupa, założona na przełomie lat 80. i 90., sytuuje się w kręgu najmłodszej generacji polskiego teatru alternatywnego. Z pewnością warto zwrócić uwagę na jej dokonania z dwóch ważnych powodów. Przede wszystkim stanowią one kontrapunkt dla teatralnych eksploracji twórców teatru off, które zwłaszcza do 1989 roku przybierały nierzadko znamiona opozycji politycznej. Wraz z upadkiem starego systemu zmieniła się ich sytuacja. „Pracujemy rzeczywistość w zmienionej, może groźniejszej sytuacji – kiedyś walczyliśmy z wrogiem, który był łatwy do rozpoznania, może nawet głupszy, teraz to zło jest sprytniejsze, trudniejsze do określenia” (Opryński 1995, 22). Część młodych artystów tworzących w latach dziewięćdziesiątych kieruje swe teatralne wypowiedzi na inne tory tematyczne. Również w samej budowie przedstawień można dostrzec pewną odmienność, konstruowane są one wedle innego klucza, a twórcy skłaniają się ku formalnym amalgamatom i strukturze otwartej.

Wiek liderów Komuny Otwock sytuuje się w granicach trzydziestu lat. Jednak w skład zespołu wchodzi osoby jeszcze młodsze, często licealiści. Przywołany wiek twórców nie jest w tym przypadku bez znaczenia, wydaje się, iż właściwy im sposób percepcji wpływa silnie na kształt ich spektakli. Początkowo określane one były przez krytykę mianem zdarzeń muzyczno-plastycznych, odbiegających od tradycyjnie pojmowanego przedstawienia. Istotnie, w debiutanckim *Bez tytułu* nie odnajdujemy tekstu dramatycznego *sensu stricto*. Trudno byłoby też dopatrywać się aktorskich niuansów, bowiem w tym przypadku i każdym kolejnym, mamy do czynienia z teatrem antyiluzyjnym. Aktorzy nie odgrywają ról, przekazują jedynie pewne informacje i zachowania, wobec których utrzymują dystans (por. Gołaczyńska 2002).

Elementem permanentnie obecnym w każdym spektaklu jest płaszczyna ekranu. Stanowi on nie tylko ważny składnik scenografii, ale konstruuje istotną ścieżkę narracyjną. W *Bez tytułu* na centralnie ustawionych dwóch ekranach na scenie oglądamy nieustannie wyświetlane czarno-białe slajdy. Tematycznie skontrastowane, ciągle zmieniające się mają postać pytań („czy jesteś szczęśliwy?”), pojedynczych słów-kluczy

200

(„strach”, „kochanka”, „bóg”) oraz zdjęć („portret Stalina”, „zdjęcia z początku wieku”, „abstrakcyjne konstrukcje geometryczne”). Przed ekranami pojawiają się młodzi aktorzy. W rytm natarczywej muzyki techno, industrialnego rocka i ambientu prezentują quasi taneczne układy lub specyficzną plastyczną narrację. Nie dają odpowiedzi, nie precyzują swej postawy wobec wyświetlanych haseł. Właściwie sami sytuują się przed nie kończącym się wyborem. Oto w jednej ze scen widzimy siedzącą na krześle dziewczynę. Dokonuje rytualnej segregacji zapisanych na papierze haseł: uczucia, bóg, wiedza, pieniądze. Wydawać by się mogło, że wraz z zakończeniem czynności jasny stanie się wreszcie jej wybór. Jednak już kolejny gest dziewczyny burzy takie oczekiwanie – całuje stojącego obok niej chłopaka, a następnie (nie mniej namiętnie) dziewczynę.

Często odnosi się wrażenie, że twórcy dążą, mimo wszystko, do samookreślenia. To właśnie scena, a w szczególności ekran, ma im w tym pomóc. W początkowym obrazie *Deklaracji* widzimy emitowany na telebimie zapis zarejestrowany kamerą wideo: kolejno oglądamy każdego z członków zespołu, który podaje definicję słowa deklaracja, mniej lub bardziej prywatną. W spektaklu *Trzeba zabić pierwszego boga* twórcy znacznie rozszerzają przestrzeń ekranów, zamykając nimi z trzech stron scenę. Utrzymane w podobnej stylistyce co poprzednie przedstawienia, zbudowane jest z regularnie powracających, zdeterminowanych transowym dźwiękiem bębnow, sekwencji. Na ekranach oglądamy emitowaną symultanicznie akcją ze sceny. Obraz zmodyfikowano tutaj efektem stroboskopowym. Sprawia wrażenie odrealnionego i sztucznego. Nie ogranicza się jedynie do ekspozycji planu ogólnego, często sięga do zbliżeń postaci. Obraz emitowany na ekranie staje się nierzeczywisty, oniryczny. Wystrza przesłanie samego spektaklu, które opowiada o potrzebie działania i unicestwiającej je niemocy.

W spektaklach Komuny Otwock ekran nabiera cech ikonicznych. Staje się nieodłącznym elementem rzeczywistości, w której wzrastają twórcy. W każdym spektaklu akcentują oni swe istnienie wobec ekranu. Czyż więc ekran nie współtworzy ich tożsamości? Sposób, w jaki obserwują świat, następnie transpozycja tak percypowanej rzeczywistości w teatralne uniwersum przyczyniają się do powstania bardzo szczególnego, nierzadko kontrowersyjnego w oczach tradycjonalistów teatru pokolenia Internetu.

W przywołanych dotychczas kreacjach twórcy nakładają na ekrany konkretną funkcję w przedstawieniu żywego planu. Jako element współtworzący nie zostaje pozbawiony swego heterotelicznego charakteru. Stopień transpozycji takiego przedstawienia różnicuje się, medium

201

elektroniczne staje się mniej lub bardziej kontrapunktem materii teatralnej. Przyjrzyjmy się jednak sytuacji, w której elementy i techniki heterogeniczne ulegają zespoleniu. Kanadyjski artysta Robert Lepage realizuje zamysł, który jeszcze parę lat temu sam przedstawiał jako prognozę: skrzyżowanie teatru i filmu.

Specyfika pracy scenicznej tego twórcy polega na połączeniu tradycji teatralnej z rozwiązaniami, jakie niosą media elektroniczne. I chociaż uważany jest za jednego z najważniejszych twórców nurtu nowych technologii, to jego spektakle pozbawione są, jak można byłoby myśleć, pewnego technologicznego wyiębienia. Nie stroni od środków teatralnych, takich jak skrót, improwizacja. Jego przedstawienia przesycone są także magią tradycyjnie pojętej sceny oraz bezpośredniego kontaktu z widownią. To, co jednak czyni je tak niezwykłymi, a ich odbiorców wprawia w prawdziwe zdumienie, to bardzo szczególna poetyka ruchu i płynności. To właśnie niektóre osiągnięcia wysoko rozwiniętych technologii stały się inspiracją do powstania „dynamicznego pisania” („écriture dynamique”) na scenie. Lepage korzysta z efektów chronofotografii, obiektywu o zmiennej ogniskowej i wreszcie procesu montażu, który jest podstawą jego pracy twórczej.

Kanadyjski reżyser nie konfrontuje widza z gotowym produktem, ale sytuuje go w pewnym scenicznym procesie transformacji. Rozwiązania techniki cyfrowej wydają się wspomagać nowe odczytanie lub spojrzenie z innej perspektywy na nierzadko klasyczny tekst. Paradoksalnie jednak słowo nie staje się środkiem ciężkości przedstawienia, wokół którego grawitują inne elementy. Staje się ono punktem wyjścia do pytań o ontologiczną naturę obrazu. W jego spektaklach obraz ulega licznym przemianom i rozmnożeniom. Niewątpliwie duży udział mają w tym ekrany, które Lepage wprowadza w każdym prawie swym spektaklu. Tak więc olbrzymią białą powierzchnią, zabudowującą niemal całą głębię sceny, oglądamy w *La géométrie des miracles* (*Geometria cudów*). Pełni ona tutaj rolę didaskaliów, informując o czasie i miejscu wydarzeń. Powracające na niej obrazy dopowiadają akcję sceniczną, konstytuując jeszcze jedną symboliczną nadbudowę. Wiele kontrowersji wzbudził jego spektakl solo *Elseneur* na podstawie *Hamleta*. Oryginalność tego przedstawienia polega bowiem na zderzeniu żywej postaci aktora na scenie ze sfilmowanymi bohaterami Szekspirowskiego dramatu. Przy czym, zaznaczyć trzeba, że wszystkie te role gra sam Robert Lepage. Stało się to możliwe dzięki zróżnicowanym efektom wideograficznym. Reżyser wykorzystał m.in. kamerę rejestrującą w podczerwieni, sonar, postaci wirtualne. Filmowy obraz jest perfekcyjnie kompatybilny z akcją żywego planu, a gra aktora na scenie doskonale zsynchronizowana z ob-

razem z monitorem. Tak więc Lepage–Hamlet na scenie pojedynkuje się z Lepagem–Laertesem, którego obraz emitowany jest na monitorze. Często nagranie materiału na wideo jest rozwiązaniem praktycznym, sceny zbiorowe publiczność ogląda bowiem w postaci filmowego zapisu. Ponadto kamera umożliwia zastosowanie zabiegu polegającego na oglądzie sytuacji z punktu widzenia konkretnej postaci, bez wizualnego jej przywołania na scenę. Wzmacnia to efekt multiplikacji rzeczywistości, a tym samym podkreśla atmosferę zdeterminowaną szaleństwem protagonisty, na co kładzie nacisk Lepage w swojej interpretacji *Hamleta*.

Niewątpliwie istotną cechą wyróżniającą jego spektakle jest wprowadzenie techniki właściwej sztuce filmowej do budowania spektaklu: kadrowanie, warianty skali, kombinacja perspektyw, stop-klatki, technika travellingu. Wyrażna staje się też teatralna gra z kontrpunktem. Artysta pyta o formę obrazu, zestawiając w szczególnym dialogu projekcję płaską z trójwymiarową, obraz statyczny z dynamicznym, realny z wirtualnym. W tym teatrze napotykamy na specyficzne wizualne uwarstwienie. Lepage roztacza przed odbiorcą kilka poziomów widzenia. Aby je odczytać widz musi uruchomić i zespolić różne pokłady percepcji. Reżyser buduje swą opowieść w perspektywie metafory, która wydaje się być permanentnie obecna w jego spektaklach. Zdaniem Chantal Hébert to nie technologia jest generatorem owej migotliwości i zmienności teatru kanadyjskiego reżysera, ale właśnie metafora. Badacze jego teatru wysuwają interesującą tezę, według której Lepage czyni ze sceny „ekran wizualizacji myśli”³. Unaocznia jej złożoną strukturę, niepowtarzalność, indywidualność a z drugiej strony – jej wieloznaczność i pęknięcia w pryzmacie współczesności.

Nieuchronne jest więc pytanie o charakter sztuki teatru wobec zmian, jakie niosą ze sobą środki elektronicznego przekazu, i ich konsekwencji. Czy przywołane wcześniej przedstawienia nazwiemy jeszcze teatralnymi czy raczej teatralnym kolażem, artystyczną hybrydą, sztuką na pograniczu? A może jest to właśnie teatr zrodzony w wyobraźni twórcy i tworzony dla widza zanurzonych w kulturze audiowizualnej? Niezależnie od przyjętej terminologii spektakle te świadczą o istniejącym polu twórczych eksploracji i pragnieniu zbudowania swoistej estetyki zderzenia. Najpoważniejsza konsekwencja tej transformacji objawia się, jak na razie, nie tyle w poszerzeniu i tak już wielotworzywowego charakteru sztuki teatru (projekcje filmowe, efekty stroboskopowe, wirtualna rzeczywistość, teatr digitalny⁴), ale na wyraźnej hybrydyzacji przestrzeni. W teatrze nowych technologii traci ona swoją jednorodność. Staje się trójwymiarową przestrzenią inkrustowaną technicznie tworzonym obrazem. Konfrontuje zatem widza ze zróżnicowanym stopniem

rzeczywistości postaci, przedmiotów, miejsc i wreszcie czasu. Sceniczne „tu i teraz” zostaje zderzone z dwuwymiarowością ekranu i monitora, a co za tym idzie – wariacją skali. W ową pluralną powierzchnię wpisuje się postać człowieka – aktora na scenie i jego wizerunku utrwalonego na taśmie filmowej. Odtwórca roli, stojąc na deskach sceny, prowadzi dialog ze sobą samym w wielokrotnym powiększeniu swej twarzy na ekranie. Rzeczywisty czas sceniczny koegzystuje z czasem wcześniej zarejestrowanym kamerą wideo lub symultanicznym czasem w studio, poza pudełkiem sceny. Niewątpliwie otwiera to spektakl w kierunku nowej, złożonej symboliki, której kodyfikacja czerpie z zasobów różnych sztuk i technik. Tutaj rodzi się ona z pęknięcia punktów widzenia, bowiem płaszczyzna ekranu i monitora na scenie zmusza niewątpliwie do oglądu pryzmatycznego spektaklu. Widz skonfrontowany z hybrydową poetyką musi zmodyfikować również swoje przyzwyczajenia. Zbliża się tutaj do koncepcji odbiorcy – flâneura. Doświadcza dzieła, które oddziałuje wielosensorycznie, jawi się w optyce załamania, które odsyła do zróżnicowanych poziomów rzeczywistości. W konsekwencji dzieło takie zatracą swoją linearność, przypomina po trosze mozolne rozwiązywanie rebusów, których odczytanie pozwala dopiero na własną wersję scenariusza. Niewątpliwie uczestniczymy w „teatrze indywidualacji” (patrz Hébert i Perelli-Contos 1998, 185). Widz nie odbiera komplementarnej struktury spektaklu, ale jej wariantowość. Styka się ze specyficzną wizją rozłączną, doświadcza scenicznych światów, selekcjonuje je i buduje własną, indywidualną semiotykę przedstawienia.

Przypisy

- ¹ Podaję za Picon-Vallin (1998, 9).
- ² Autorem omawianej scenografii jest Frédéric Amat; ta wersja *Roberto Zucco* została wyreżyserowana przez Pasquala w paryskim Odéon-Théâtre de l'Europe w maju 1994.
- ³ Teza zaproponowana przez Chantal Hébert i Irene Perelli-Contos (1998).
- ⁴ Termin „teatr digitalny” odnajdujemy w manifestie hiszpańskiej grupy teatralnej La Fura dels Baus, zatytułowanym *Cinco principios del Teatro Digital* (<http://www.tekno-land.es/fura/index.htm>).

Bibliografia

- Appia A. (1974), *Dzieło sztuki żywej i inne prace*, przeł. J. Hera, L. Kossobudzki, H. Szymańska, Warszawa.
- Bauchard F. (2001), *Teatr i wirtualna rzeczywistość. Wprowadzenie do sposobu pracy Marka Reaney'a*, przeł. I. Pluta-Kiziak, „Opcje” 5.

204

- Drewniak Ł. (1998), *23 Krakowskie Reminiscencje Teatralne. Międzynarodowy Festiwal Teatrów Alternatywnych. Program festiwalu*, Kraków.
- Fouquet L. (1998), *Du castelet a l'écran: Robert Lepage*, in: Puck. *La marionnette et les autres arts*, „Interférences” 11.
- Fryz-Więcek A. (1998), *A la russe*, „Didaskalia” 25/26.
- Gołaczyńska M. (2002), *Mozaika współczesności. Teatr alternatywny w Polsce po roku 1989*, Wrocław.
- Hébert Ch., Perelli-Contos I. (1998), *L'écran de la pensée ou les écrans dans le théâtre de Robert Lepage*, in: Picon-Vallin B. (éd.) (1998).
- Lallias J.-C. (1996), *Démultiplier le regard* [entretien avec Lluis Pasqual], in: *Théâtre Aujourd'hui* n° 5. *Kollès, combats avec la scène*.
- Opryński J. (1995), *Wczoraj i dziś teatru alternatywnego. Dyskusja w ramach XX Krakowskich Reminiscencji Teatralnych*, w: Lipski K. (red.), *Krakowskie Reminiscencje Teatralne 1975–1995*, Kraków.
- Pavis P. (1998), *Słownik terminów teatralnych*, przeł. S. Świontek, Wrocław–Warszawa–Kraków.
- Picon-Vallin B. (1998), *Hybridation spatiale, registres de présence*, in: Picon-Vallin B. (éd.) (1998).
- Picon-Vallin B. (éd.) (1998), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, Lausanne.
- Plassard D. (1998), *Dioptrique des corps dans l'espace électronique. Sur quelques mises en scène de Giorgio Barberio Corsetti*, in: Picon-Vallin B. (éd.) (1998).