Sinitta Kazek

ORCID 0000-0003-0074-4133

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Zjawisko transmedialności w spektaklu *Kosmos* w reżyserii Krzysztofa Garbaczewskiego

Współcześnie pojęcie teatru jest rozumiane szeroko i wydaje się coraz bardziej nieostre. Na przestrzeni dziejów powstało wiele definicji i zagadnień teoretycznych podejmujących próbę nazwania tego, czym jest teatr w swej istocie. Wskutek licznych przemian społecznych i cywilizacyjnych zmieniała się jego rola i funkcje, a także sama forma sztuki scenicznej¹. Obecnie w strukturze spektakli wystawianych w teatrach publicznych można zaobserwować liczne przekształcenia. Trudno jednoznacznie określić ich kierunek i stwierdzić, czy droga tych przemian ma charakter ewolucyjny, czy może jest pewnego rodzaju próbą dostosowania teatru do potrzeb i oczekiwań współczesnych odbiorców.

Dość powszechnym zjawiskiem staje się łączenie sztuki i kultury teatralnej ze światem mediów i nowych technologii cyfrowych. Idąc do teatru, odbiorcy często mogą dostrzec na scenie, lub wokół niej, obecność narzędzi medialnych, na przykład: ogromne ekrany, kamery, wideoprojektory, konsole elektroniczne i wiele innych. Współcześni reżyserowie nierzadko wykorzystują elementy medialne w swoich inscenizacjach. Celem tego niewątpliwie jest wytworzenie świadomego języka komunikacji z publicznością. Jako zmierzające ku nowoczesności społeczeństwo odbieramy teatr nieco inaczej niż nasi przodkowie. Zmienia się więc rola teatru w kontekście społecznym. Borys Mejłach uważa, że odbiór sztuki nie jest analizą opartą jedynie na konkretnych i sztywnych schematach, ale skomplikowanym procesem, którego efekt zależy od wielu czynników obiektywnych i subiektywnych². Marian Golka w publikacji *Socjologia sztuki* podkreśla, iż sztuka to pewnego rodzaju akt komunikacyjny o charakterze społecznym, można zatem stwierdzić, że teatr nie może istnieć bez swojego odbiorcy – „życie dzieła artystycznego nie może przebiegać poza życiem społecznym”³. Odbiór sztuki przenika przez sferę intelektualną

1 Zob.: *Słownik wiedzy o teatrze*, red. D. Kosiński i in., Warszawa 2011, s. 9–22.

2 B. Mejłach, *Odbiór dzieła sztuki jako problem naukowy*, „Pamiętnik Literacki” 1974, nr 4, s. 346, <http://bazhum.muzhp.pl> (dostęp: 22.10.2018).

3 M. Golka, *Socjologia sztuki*, Warszawa 2008, s. 170.

i emocjonalną człowieka. Sztuka sama w sobie wyznacza kierunek wyznawanych wartości, modyfikuje oraz kształtuje przyjęte społecznie postawy.

Medialność a realność

Począwszy od starożytnych amfiteatrów, których głównym elementem była wyznaczona przestrzeń dla aktorów, chóru i publiczności, poprzez liczne odmiany scen widowiskowych, a skończywszy na happeningach, performansach bądź instalacjach artystycznych, można by stwierdzić ewolucyjny charakter teatru jako instytucji. Kazimierz Braun, którego znaczny dorobek pracy naukowej poświęcony został Wielkiej Reformie Teatru, zwraca szczególną uwagę na twórczość i dokonania naukowe szwajcarskiego teoretyka i scenografa teatru – Adolphe’a Appii. Appia dał początek nowemu spojrzeniu na teatralną scenę europejską. Jest to istotne w niniejszym artykule, ponieważ współcześnie wielu polskich reżyserów teatralnych czerpie inspiracje ze źródeł wpisanych w karty historii teatru międzynarodowego. Appia aranżował przestrzeń sceniczną wielu widowisk teatralnych, przez co doświadczenia praktyczne mógł płynnie przełożyć na zagadnienia teorii teatru i dramatu⁴. Najpełniej wyraził swe idee reformatorskie w publikacji *Dzieło sztuki żywej*. Był to czas, kiedy ruch, dźwięk i światło stanowiły podstawę tworzenia spektakli. Cieleśność aktora, wyrażanie czasu poprzez jego grę / wypowiedź w odpowiednio skomponowanej przestrzeni stały się wówczas czymś w rodzaju medium teatralnego. Innymi słowy – medium w tym znaczeniu będzie teatralną relacją międzyludzką, wytwarzaniem w teatrze analogii do realnej rzeczywistości⁵.

Podobnie rzecz się ma w teatrze postdramatycznym, którego twórcy za pomocą narzędzi medialnych chcą zbudować na scenie obraz zbliżony do otaczającego nas świata. Ruch sceniczny nie ogranicza się do samej gry aktorskiej, został poszerzony o ruch obrazu medialnego, ruch światła czy płynność dźwięku. Wideoprojekcje użyte w trakcie spektaklu mogą imitować w tle sceny na przykład krajobraz natury, konkretne pomieszczenia czy miejsca. Rola dźwięku jest niezwykle istotna. Jego nadawanie opiera się głównie na naśladownictwie dźwięków naturalnych. Muzyka odgrywa znaczącą rolę w budowaniu odpowiedniego nastroju i dramaturgii teatralnej. Operowanie światłem z kolei wpływa na strukturę plastyczną spektakli. Za pomocą sprzętu technicznego, spotów świetlnych oraz reflektorów można stworzyć estetykę dnia lub nocy, wyeksponować ciała aktorów lub inne elementy scenograficzne. Wszystko po to, aby uzyskać formę kontaktu z widzem. „Scena musi się przecież upodobnić do zewnętrznego świata, żeby umieć oddać najbardziej typowe doświadczenia odbiorców” – mówi Hans-Thies Lehmann w rozważaniach nad istotą teatru postdramatycznego⁶. Jednak nie do końca istotą będzie tutaj budowanie kopii świata prawdziwego. Lehmann słusznie stwierdza, że w relacji między teatrem a mediami to nie symulacja i odtwarzanie obrazów za pomocą technologii są główną

4 K. Braun, *Wielka reforma teatru w Europie. Ludzie, idee, zdarzenia*, Wrocław 1984, s. 63–64.

5 K. Kozłowski, *Co to jest medium*, „Images” 2011, nr 15–16, s. 203–209.

6 H.T. Lehmann, *Teatr postdramatyczny*, przeł. D. Sajewska, M. Sugiera, Kraków 2004, s. 285.

składową teatru postdramatycznego, ale wytwarzanie znaków. „W teatrze nie ma miejsca dla symulacji, przez cały czas istnieje tu konkretna rzeczywistość materialnego miejsca, czasu i ludzi, którzy wytwarzają na scenie teatralne znaki, i to zawsze już jako znaki znaków”⁷. Według badacza problemem, z jakim teatr powinien się zmierzyć, jest to, że mediom przypisuje się coraz większe znaczenie w teatrze. Dla twórców wydarzeń postdramatycznych narzędzia medialne stopniowo przestają służyć jako dodatek czy narzędzie okolicznościowe, nie wykorzystuje się ich na drodze przypadku twórczego. To już bardziej świadomy wybór reżyserów w dialogu z publicznością. Oczywiście jest, że nie każdy twórca przyjmie tę praktykę za podstawę tworzenia języka komunikacji z widzem. Niewątpliwie jednak medialność stała się jedną z głównych tendencji w sztuce teatru XXI wieku⁸.

Wyżej wymienione narzędzia i techniki można nazwać komponentami teatralnego świata. Gdyby przestrzeń sceniczna została podzielona na konkretne plany, to jednym z nich byłby obszar sceny, stanowiący kulturowe źródło zainteresowań widza. Drugim planem mógłby być zatem transmedialny zestaw bodźców wywołujący u widza konkretne reakcje, niezależnie od społecznych uwarunkowań. Byłoby to czymś w rodzaju *studium* i *punctum* Rolanda Barthes’a, gdzie *studium*, jak określił badacz, jest obszarem postrzeganym przez odbiorcę jako coś bliskiego, związanego z jego ogólną wiedzą o świecie, z kulturą ogólną⁹. *Punctum* więc będzie polem znacznie mocniejszym w odbiorze. Samoistnie „przebijającym” świadomość odbiorcy, niezależnym, samonarzucającym się. Na *studium* składa się przede wszystkim jego rozpoznanie, a ponieważ Barthes tworzył swą teorię w kontekście odbioru fotografii, to w tym wypadku będziemy odnosić się do obrazu teatralnego. Jeśli więc *studium* w fotografii to rodzaj spotkania z samym fotografem, a właściwie z jego intencją, to w teatrze poniekąd będzie oznaczało spotkanie z reżyserem i z jego wizją dramaturgiczną. Według Barthes’a *studium* jest umową zawartą na tle kulturowym między autorem a odbiorcą. Ta warstwa powinna być zawsze zrozumiała, w przeciwieństwie do *punctum*, czyli obszaru bardziej indywidualnego. *Punctum* uderza w odbiorcę bez jego zgody czy wyboru. Można to nazwać relacją bezwarunkową, nieumowną, instynktowną wręcz¹⁰. Barthes w swych badaniach prowadził także rozważania nad rolą i znaczeniem światła w obrazie fotograficznym. Te idee można odnieść do interpretacji spektakli teatralnych, ponieważ światło w teatrze również jest odbierane jako „poświadczenie autentyczności”¹¹. Barthes uważa, że obraz fotograficzny nie jest kopią rzeczywistości, ale emanacją rzeczywistości minionej¹². W teatrze natomiast dostrzegany i przeżywany przez widza obraz sceniczny będzie dotyczył emanacji rzeczywistości obecnej, trwającej.

7 Tamże, s. 286.

8 Tamże, 286–289.

9 R. Barthes, *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, Warszawa 2008, s. 49–51.

10 Tamże, s. 51–54.

11 Tamże, s. 152–157.

12 Tamże, s. 158.

Grzegorz Dziamski w artykule *Nowe media a sztuka XX wieku* zauważa, że już w latach osiemdziesiątych XX wieku można zaobserwować wyraźne zainteresowanie artystów łączeniem różnych elementów i składników sztuk wizualnych w taki sposób, aby móc utworzyć świadomą kompozycję. „Wiek XX zaczął utożsamiać sztukę z czymś innym niż środki artystyczne (z intencją, świadomością, kontekstem sztuki), a duży wpływ na tę zmianę, jak pokazuje sztuka wideo, miały nowe środki techniczne”¹³. Obecne założenia teoretyczne względem tworzenia spektakli teatralnych są niewątpliwie zbliżone. Dziamski podaje liczne przykłady syntezy sztuk, które mogły zapoczątkować dzisiejsze myślenie o teatrze. Jednym z nich jest twórczość amerykańskich artystów, którzy za pomocą innowacyjnych narzędzi medialnych nadali sztuce wideo nowy wymiar. Gary Hill i Bill Viola już w latach siedemdziesiątych XX wieku tworzyli wielkoformatowe emisje wideo wyświetlane na przykład na ogromnych ścianach w rozmaitych przestrzeniach. Wideoprojekcjom służyły także ekrany multimedialne, różnego rodzaju przedmioty i atrybuty. Wyświetlacze elektroniczne czy ekrany były dopasowywane kształtem i wielkością do otoczenia, przez co stawały się integralną częścią instalacji artystycznej¹⁴. Podobne tendencje widoczne są w teatrze współczesnym. Jak już wspomniałam, te liczne przekształcenia teatru wynikają ze zmian, jakie dokonują się w strukturach społeczno-kulturowych. Te idące w kierunku postępu cywilizacyjnego, technologizacji świata, a nawet jego cyfryzacji bezpośrednio uderzają w formę sztuki teatralnej uprawianej obecnie. Mam na myśli przede wszystkim tak zwane nowe media¹⁵. Środki masowego przekazu oraz narzędzia nowomediálne nie służą już jako dodatek artystyczny do spektaklu, ale coraz częściej pełnią fundamentalne funkcje przy jego tworzeniu. Aktualnie nikogo już nie dziwi obecność tak wysoce rozwiniętej technologii na deskach teatrów. Pojęciu „nowych mediów” stale towarzyszy spór definicyjny. Otóż wielu badaczy uważa, że nowe media różnią się od starych innowacyjnością przekazu informacji¹⁶. Są ulepszone pod względem szybkości i jakości przesyłu danych. Według Bogusławy Dobek-Ostrowskiej na pojęcie nowych mediów składa się telematyka, sieci informatyczne, kablowe, satelitarne, telekomunikacyjne oraz narzędzia multimedialne¹⁷. Nowomediálność wiąże się z komunikowaniem masowym, czyli z tworzeniem przekazów informacyjnych w skali masowej o charakterze periodycznym i schematycznym¹⁸. Roman Konik w artykule *Najnowsze nowe media i stare nowe media. Spór o definicję nowych mediów* podkreśla trudność analizy nowych mediów w kontekście sztuki. Zdaniem badacza niebagatelność rozważań nad mediami wynika stąd, iż definicyjnie nowe media oznaczają nową jakość medialną,

13 G. Dziamski, *Nowe media a sztuka XX wieku*, „Estetyka i Krytyka. Półrocznik Filozoficzny” 2000, nr 1, s. 74.

14 Tamże, s. 75.

15 L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypriański, Warszawa 2006.

16 Zob.: T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i internetu*, Warszawa – Kraków 1999.

17 B. Dobek-Ostrowska, *Podstawy komunikowania społecznego*, Wrocław 2004, s. 147.

18 T. Goban-Klas, *Komunikowanie masowe*, Kraków 1978, s. 89.

jednak w wielu wypadkach nie jest ona odpowiednio kategoryzowana¹⁹. Przy obecnym postępie cywilizacyjnym i technologicznym z pewnością nie można mówić o nowych mediach w taki sam sposób jak dekadę temu. Konik uważa, że niezbędne jest wyznaczenie wyraźnych granic między nowymi a starymi mediami w kontekście ich używalności. Ten brak rozgraniczenia w terminologii i badaniach nad mediami może wynikać z faktu, iż ich rozwój odbywa się wielopłaszczyznowo. „Nowe media ujmować można zarówno w kontekście użytkowym, technologicznym, komunikacyjnym, socjologicznym, jak i estetycznym. Trudno jednak odseparować te konteksty, gdyż przenikają się one i wpływają na siebie, wzajemnie się determinując”²⁰.

Współczesnemu odbiorcy teatru stawia się wyzwanie w postaci wielopoziomowego doświadczania spektaklu lub wydarzenia teatralnego. Reżyserowie i twórcy, mimo iż pragną stworzenia na scenie świata zbliżonego do otaczających nas realiów, paradoksalnie powodują jego rozproszenie w percepcji widza. Każdy obraz wytworzony na scenie za pomocą narzędzi medialnych wymaga od odbiorcy określonej wiedzy na temat technologii elektronicznej. Zamysł kopiowania czy powielania elementów świata realnego w obrazie medialnym zrodził alternatywę realnego życia – wirtualność. W kontekście filozoficznym „wirtualna realność” staje się przeciwstawną rzeczywistości, a narzędzia medialne pozwalają na stworzenie pewnego układu odniesień, który w akcie poznawczym ma charakter iluzyjny.

Tak rozumiana wirtualność jest traktowana jako kolejny poziom ewolucyjny związany z artystycznym paradygmatem mimesis. Świat sztuki, zdobywając nowe możliwości techniczne, jest w stanie coraz wierniej kopiować naturę lub zbliżać się do jej wiernej symulacji²¹.

Jaką zatem rolę na przestrzeni lat odegrały media w reorganizacji teatru, a także w kształtowaniu szeroko pojmowanej kultury teatralnej? Opowieść o transmedialności w sztuce teatralnej będzie zestawieniem pewnych jej komponentów ze strukturą współczesnego świata.

***Kosmos* według Witolda Gombrowicza jako przykład mediatyzacji przestrzeni teatralnej**

Zjawisko mediatyzacji przestrzeni teatralnej zachodzi w spektaklu *Kosmos* według Witolda Gombrowicza, w reżyserii Krzysztofa Garbaczewskiego, którego premiera miała miejsce 5 stycznia 2017 roku na deskach Narodowego Starego Teatru w Krakowie. Przedstawienie można podzielić na dwie płaszczyzny, z czego pierwszą stanowić będą przestrzeń i forma gry aktorskiej, drugą zaś będzie obszar transmedialnej ingerencji w kompozycję przedstawienia. Transmedialność będzie oznaczać tutaj wykorzystywanie nowych mediów, środków masowego przekazu, przy realizacji teatralnych.

¹⁹ R. Konik, *Najnowsze nowe media i stare nowe media. Spór o definicję nowych mediów*, „Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu” 2016, nr 22, s. 21.

²⁰ Tamże, s. 23.

²¹ Tamże, s. 30–32.

W twórczości Garbaczewskiego, reżysera teatralnego, scenografa, absolwenta Państwowej Wyższej Szkoły Teatralnej w Krakowie, wyróżnia się spektakle mające charakter tak zwanych instalacji artystycznych bądź performansów, w których szczególną rolę odgrywają narzędzia medialne. Garbaczewski jest autorem wielu wideoprojekcji wykorzystywanych w przedstawieniach, należy więc do pokolenia reżyserów teatralnych tworzących widowiska na tak zwanej otwartej strukturze sceny. Jako artysta wybiera teksty trudne do zaadaptowania, poszukując w nich czegoś nieuchwytnego²². Takim niewątpliwie jest *Kosmos* Witolda Gombrowicza. Dzieło autora *Ferdydurke* jest nie tylko próbą poszukiwania sensu bądź odnajdywania porządku w świecie, stanowi również rodzaj zderzenia z nieuchwytną prawdą o ludzkiej egzystencji²³. To opowieść o obsesji, urojeniach, erotyzmie, której głównymi bohaterami są Witold oraz jego kolega Fuks²⁴. Akcja utworu dzieje się w Zakopanem, w pensjonacie, w którym obaj bohaterowie zatrzymują się w celach rekreacyjnych, by odpocząć w krajobrazie gór. Owa historia rozpoczyna się od dostrzeżonego przez bohaterów wróbla powieszonego w lesie, będącego tropem-zaproszeniem do swoistej gry z rzeczywistością. Gra stanowi tutaj próbę nadawania znaczeń, bezowocnego poszukiwania logiczności świata. Z każdym dniem pobytu w zakopiańskim pensjonacie znaków przybywa; powieszony wróbel, patyk, strzałka na suficie, gwóźdź wbity w ścianę nad podłogą, igła wbita w stół. Znaki te dezorientują uczestników gry, odsłaniając przy tym ich ludzkie ułomności, obsesje i erotyczne fascynacje. Garbaczewski realizuje na scenie Gombrowiczowski dramat z wiernością wobec treści utworu, oddając to, co w *Kosmosie* najbardziej charakterystyczne, niebanalne i rozproszone, a przecież kosmos dla Gombrowicza jest jak „czarny rozbełtany nurt pełen wirów, zahamowań, rozlewisk, czarna woda unosząca tysiące odpadków, w nią zapatrzony człowiek – zapatrzony w nią i nią porwany – usiłujący odczytać, zrozumieć, powiązać w jakąś całość... Czerń, groza i noc”²⁵.

Z punktu widzenia naukowego „kosmos” jest pojęciem szeroko pojmowanym. W kontekście filozoficznym rozumiany jest jako uniwersum, czyli wszystko to, co fizycznie istnieje na świecie. Wiele dziedzin naukowych podejmuje próby wyjaśnienia obserwacji wszechświata. Wybitny astrofizyk, badacz przestrzeni kosmicznej Carl Sagan określa wszechświat jako wszystko co jest, było i kiedykolwiek powstanie²⁶. Same rozważania na temat przestrzeni kosmicznej wywołują według badacza ogromne poruszenie emocjonalne. To jak odkrywanie największych tajemnic świata. Sagan podkreśla, że rozmiary i wiek kosmosu wykraczają poza granice ludzkiego rozumu. Choć w ciągu ostatnich tysiącleci ludzkość dokonała ogromnych postępów w badaniach nad przestrzenią kosmiczną, to w stanie obecnym zostaje jeszcze wiele do odkrycia. Według naukowca wyobraźnia odgrywa największą rolę w poznawaniu świata. Sceptycyzm człowieka pozwala mu na umiejętne oddzielanie fantazma-

22 Wątroba. *Słownik polskiego teatru po 1997 roku*, wybór i oprac. A. Berestecka i in., Warszawa 2010, s. 105.

23 W. Gombrowicz, *Kosmos*, Kraków 2007.

24 K. Bartoszyński, *Lektury kosmosu*, w: W. Gombrowicz, *Kosmos*, Kraków 2013, s. 154–157.

25 Tamże, s. 154.

26 C. Sagan, *Kosmos*, przeł. M. Duch, B. Rudak, Poznań 2016, s. 23–24.

tów od faktów dotyczących prawdy o wszechświecie²⁷. Badania nad kosmosem budzą podziw, zachwyt i machinalny strach, ponieważ jego potęga sprawia, że człowiek traci możliwość kontroli nad zjawiskami będącymi ponad nim. To z kolei stawia go w niewygodnym i niepewnym miejscu we wszechświecie. Być może w takim miejscu Garbaczewski chciał postawić swojego widza? Ukazać mu pewną prawdę o współczesnym świecie, o człowieku zagubionym pośród wielości znaków, kodów, mylących zewsząd bodźców i złudzeń?

Reżyser na potrzeby spektaklu stworzył ciemną przestrzeń, tak odmienną od scenicznej wizji Jerzego Jarockiego. *Kosmos* Jarockiego, którego premiera miała miejsce w Teatrze Narodowym w Warszawie 16 października 2005 roku, to podobnie jak w spektaklu Garbaczewskiego próba postawienia diagnozy społecznej, rozważań nad ludzką kondycją, a także stawianie pytań o sens człowieczego istnienia. Jarocki jednak uwagę w spektaklu skupił wokół aktorów, którym do gry stworzył surową, geometryczną przestrzeń. Z tej na pozór uporządkowanej, podzielonej liniami sceny wyłania się Gombrowiczowski chaos i nieporządek świata²⁸. Garbaczewski zaś umieścił / zawiesił na scenie teatralnej rozmaite figury o geometrycznych kształtach, nawiązujące bezpośrednio do tekstu Gombrowicza, a także do estetyki przestrzeni kosmicznej. Znaczącą rolę w spektaklu odgrywa gra światła, dzięki której artysta buduje dramaturgiczne odczucia widza. Światło służy również wyeksponowaniu atrybutów scenicznych oraz skierowaniu uwagi widza na grę i cielesność aktorów. Przy odpowiednim jego natężeniu reżyser stymuluje percepcję odbiorcy. Im światło mocniejsze, bardziej gwałtowne i agresywne, tym silniejsze jest uczucie niepewności, być może nawet lęku. Z kolei światło rozproszone, stonowane, znikające wycisza zmysły i przygotowuje do rozpoczęcia kolejnej sekwencji. To rodzaj sinusoidy sensorycznej. Podobnie jest z efektami dźwiękowymi. Kiedy reżyser chce podrażnić zmysły odbiorców, dźwięk nagle staje się donośny, niekiedy ogłuszający. Widz może czuć się zdezorientowany. Zupełnie tak, jakby został wysłany w statku kosmicznym na odległą i nieznaną mu dotąd planetę.

Punktem centralnym przedstawienia jest obrotowa scena z półokrągłą ścianą przedzieloną półkami. Na półkach zostały umieszczone rozmaite rekwizyty oraz wyznaczone miejsca gry aktorów w poszczególnych sekwencjach spektaklu. Druga strona ściany ma gładką strukturę. Na scenie zamontowano wideoprojektor, dzięki któremu widz obserwuje jednoczesną akcję zza kulis przesyłaną za pomocą kamery na ekran projektora. Naprzeciw sceny została umieszczona kamera wideo, tak aby obraz ze sceny mógł być rzutowany na półokrągłą ścianę. Aktor odgrywający swoją rolę widoczny jest jednocześnie na scenie, w ekranie podglądowym kamery oraz na ścianie sceny w efekcie powiększenia. Wykorzystano także efekt odwrócenia obrazu na wspak. Dzięki tak zastosowanej technice świat realny łączy się z wirtualnym. Przestrzeń żywa zlewa się z przestrzenią sztuczną, uzyskiwaną za pomocą techniki.

27 Tamże, s. 24.

28 Zob.: J. Jarzębski, *Gry poetyckie i teatralne*, Kraków 2018, s. 349–363.

Il. 1. Spektakl *Kosmos* według Witolda Gombrowicza w reż. Krzysztofa Garbaczewskiego.
Fot. P. Krzakiewicz

Źródło: <https://stary.pl/pl/repertuar/kosmos/> (dostęp: 26.03.2018)

Il. 2. Spektakl *Kosmos* według Witolda Gombrowicza w reż. Krzysztofa Garbaczewskiego.
Fot. P. Krzakiewicz

Źródło: <https://stary.pl/pl/repertuar/kosmos/> (dostęp: 26.03.2018)

Il. 3. Spektakl *Kosmos* według Witolda Gombrowicza w reż. Krzysztofa Garbaczewskiego.

Fot. P. Krzakiewicz

Źródło: <https://stary.pl/pl/repertuar/kosmos/> (dostęp: 26.03.2018)

Zdarzenia zza kulis, o których mowa powyżej, to drugoplanowe elementy dramatu Gombrowicza, na przykład spotkania i dyskusje mieszkańców pensjonatu, monologi czy wywody postaci. Sekwencje odgrywane przez aktorów poza sceną główną są dostępne dla widza na obrazie wyświetlanym za pomocą narzędzi multimedialnych. W istocie zabieg ten ma na celu powiększyć przestrzeń sceniczną, poszerzyć pole percepcji widza, aby wzmocnić jego doznania afektywne. Problem definiowania przestrzeni teatralnej w teatrze współczesnym został kontekstowo omówiony w pracy badawczej Joanny Ostrowskiej. Autorka uważa, że teatr jest elementem aktywności kulturowej. Znaczącą rolę w kulturze odgrywa kategoria miejsca. Miejscem gry aktorów jest scena, dzisiaj rozumiana szeroko, ponieważ wydarzenie teatralne, inscenizacja czy performans może się odbywać w przestrzeni wybiegającej poza budynek teatru²⁹. Narzędzia medialne pozwalają na połączenie różnych miejsc gry aktorskiej w taki sposób, aby dla widza stanowiło to nierozdzieloną całość. W rozmowie przeprowadzonej przez Katarzynę Niedurny Garbaczewski wypowiada się na temat sposobów łączenia teatru współczesnego z wirtualną rzeczywistością. Reżyser uważa, że teatr i media są blisko siebie, a używanie mediów na scenie nie jest wyłącznie wyborem estetycznym. Garbaczewskiego interesuje przede wszystkim to, co wywołuje w odbiorcy nieobecność aktora na scenie.

29 J. Ostrowska, *Teatr może być w byle kącie. Wokół zagadnień miejsca i przestrzeni w teatrze*, Warszawa 2014, s. 7–8.

Ukazywanie go zza tak zwanych kulis poprzez wyświetlanie wcześniej nagranych materiałów bądź transmitowanie obrazu na żywo jest jak „nieustająca gra między obecnością a jej brakiem”³⁰. Dla reżysera bardzo istotne jest porozumienie z odbiorcami teatru. Długo szukał sposobów nawiązywania tego kontaktu, relacji, próby zrozumienia ze strony widzów. Odpowiednim kierunkiem okazało się używanie języka współczesnych mediów. Według artysty „postinternetowy język jest dobry do opisu rzeczywistości w czasie, kiedy ciągle mamy w rękach smartfony, a świat technologii cały czas nas otacza”³¹. Widz może utożsamiać się ze światem scenicznym, podejmując próbę weryfikacji problemów, jakie twórca przed nim stawia. To rodzaj wyzwania, zderzenia z postprawdą współczesnego świata.

Znaczące miejsce w spektaklach Garbaczewskiego zajmuje tekst / dramat literacki. Pytanie o autonomiczność teatru względem literatury dramatu jest często stawiane w rozważaniach nad teorią teatru postdramatycznego. Dla wielu twórców teatr nie powinien być podległy literaturze. Garbaczewski jednak w sposób dokładny przekłada na deski sceniczne dzieło literackie. Szczególną uwagę poświęca w tym Gombrowiczowi, nie kryjąc swego zamiłowania do twórczości pisarza³². O *Kosmosie* zrealizowanym we współpracy ze scenografką Aleksandrą Wasilkowską oraz operatorem filmowym Robertem Mleczką, a wystawianym od 2017 roku w Narodowym Starym Teatrze w Krakowie reżyser wypowiada się następująco: „Operujemy czystym Gombrowiczem. Nie mamy żadnych wtrętów, poza kilkoma fragmentami, które wymagają dopasowania pewnych elementów do danej sytuacji scenicznej. Trzeba przyznać, iż samo przeniesienie *Kosmosu* na scenę jest niezwykle trudne. My zdecydowaliśmy się na drogę właśnie przez tekst. [...] Jakość języka jest tutaj mocna. Ciekawie jest zatopić się w te monologi i szukać, jak one przekładają się na nas dzisiaj”³³.

Robert Mleczko, filmowiec, operator, twórca teatralnych wideoprojekcji, uważa, że w teatrze wideo jako narzędzie „migruje między narracyjnością a używaniem go jako światła zmieniającego przestrzeń okna sceny”³⁴. Mleczko podkreśla, że obecnie teatr rozwija się szybko, intensywnie, ale jest w nim także miejsce na refleksje i rozważania o współczesności technologizowanej³⁵. Według niego być może wykorzystywanie nowych mediów na scenach teatralnych jest pewnego rodzaju zabiegiem stosowanym przez twórców w celu skonfrontowania widza z problemami współczesnego świata. Użycie narzędzi VR w teatrze ma także na celu wywrzeć

30 K. Niedurny, *Polski VR. Rozmowa z Krzysztofem Garbaczewskim*, „Dwutygodnik.com” 2017, nr 225, <http://www.dwutygodnik.com/arttykul/7490-polski-vr.html> (dostęp: 16.08.2018).

31 Tamże.

32 A. Legierska, „*Kosmos*”, reż. Krzysztof Garbaczewski, <https://culture.pl/pl/dzielo/kosmos-rez-krzysztof-garbaczewski> (dostęp: 25.09.2018).

33 Tamże.

34 M. Węgrzyn, *Projekt spektakl: autor wideo. Rozmowa z Robertem Mleczko*, „Dwutygodnik.com” 2015, nr 174, <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/6289-projekt-spektakl-autor-wideo.html> (dostęp: 16.07.2018).

35 Tamże.

estetyczne wrażenie na publiczności, zachęcić do obcowania z teatrem, a także zachwycić warstwą wizualną teatru.

Il. 4. Spektakl *Kosmos* według Witolda Gombrowicza w reż. Krzysztofa Garbaczewskiego.
Fot. P. Krzakiewicz

Źródło: <https://stary.pl/pl/repertuar/kosmos/> (dostęp: 26.03.2018)

Odbiór sztuki – w znaczeniu ogólnym – jest mechanizmem złożonym z reakcji semantycznych, emocjonalnych, duchowych, intelektualnych, jak również fizjologicznych. Przyswajanie i analizowanie wytworów kultury jest skomplikowanym procesem, który przebiega na poziomie świadomości adresata. Zmysły pełnią funkcję dopełnienia. „W widzeniu rzeczywistości decyduje nie biologiczny odbiór doznań wzrokowych, lecz współpraca widzenia i myśli – historycznie uwarunkowany rozwój świadomości”³⁶. Patrice Pavis uważa, że zastosowanie nowych technologii w przestrzeni teatralnej wywiera ogromny wpływ na odbiór inscenizacji. Manipuluje zmysłami widza. Media oddziałują na odbiorcę zarówno w długiej, jak i w krótkiej perspektywie czasowej. Efekty, jakie można uzyskać za pomocą technik operatorskich, na przykład zmiana wielkości przedmiotów, zbliżenie na ciało aktora itp., powodują dezorientację przestrzenną i korporealną odbiorcy. Proces ten niesie za sobą szereg konsekwencji – otóż odbiorca spośród wielu bodźców, jakie dostarcza scena na dany moment, wybiera te, które są najbardziej widoczne dla oka, przyciągające i zatrzymujące jego zaciekawienie. W takiej sytuacji mamy do czynienia niemal z konfliktem między żywą grą aktorów a obrazem wytwarzanym sztucznie. Pavis określa to jako wyzwanie w kierunku teatru, gdyż aktor musi na nowo odnaleźć swoją obecność na scenie. Musi nauczyć się zabiegać o uwagę widza pośród wytworów technologii, silnie oddziałujących na jego zmysły. Badacz wyraźnie

36 M. Golka, *Socjologia sztuki*, dz. cyt., s. 185–186.

podkreśla, że teatr mediatyzowany to już nie teatr iluzji, ale prezentowania. Media prowadzą widza do zdelokalizowania percepcji, która podczas spektaklu powinna koncentrować uwagę wokół cielesności, stałości i namacalności. Publiczność jest jakby uczestnikiem symulacji, cybernetycznej gry³⁷. Transmedialność czy intermedialność w teatrze nie oznacza tylko odpowiedniego użycia kamery, czyli transmisji obrazu z kamery na ekran projektora za pomocą określonych technik operatorskich. Zjawisko to jest dużo bardziej złożone, gdyż składa się na nie użycie wielu narzędzi cybernetycznych, informatycznych, akustycznych, świetlnych – nie sposób wymienić tutaj wszystkie. Według definicji zawartej w *Leksykonie konwergencji mediów* transmedialność to „praktyka wykorzystania rozlicznych technologii medialnych w celu prezentowania informacji na temat jednego świata fikcyjnego za pośrednictwem wachlarza form tekstualnych”³⁸. Dla przykładu: dźwięk emitowany w trakcie przedstawienia jest z reguły uprzednio rejestrowany. Tworzone są tak zwane ścieżki dźwiękowe na potrzeby realizacji teatralnej przy użyciu nośników i urządzeń multimedialnych. Aktorzy podczas odgrywania ról nierzadko używają mikroportów, czyli specjalnego typu mikrofonów rejestrujących dźwięk w oddaleniu, bez użycia przewodów łączących mikroport z urządzeniem źródłowym. Dzięki nowoczesnym rozwiązaniom informatycznym możliwe jest techniczne sterowanie światłem, dźwiękiem oraz wideo za pomocą przycisków umieszczonych na konsoli. „Teatr multimedialny nie jest tak po prostu nagromadzeniem sztuk (teatru, tańca, muzyki, projekcji itp.). To – w najczystszy znaczeniu – spotkanie technologii w czasie i przestrzeni przedstawienia”³⁹.

Twórczość teatralna Garbaczewskiego jest niewątpliwie przykładem teatru multimedialnego. W spektaklu *Kosmos* widać to niemalże doskonale, aktor bowiem na tle ogromnego ekranu projektora wydaje się gdzieś w oddali. Pośród wszystkich urządzeń na scenie, nośników i przekazników próbuje on odnaleźć swoje miejsce, by móc stworzyć relację z publicznością. W teatrze współczesnym nawiązanie takiej relacji nie jest zadaniem prostym. Jak wielką moc musi mieć aktor w swej grze, by zagarnąć uwagę widza, skupionego na doznaniach wzrokowych i dźwiękowych płynących bezpośrednio ze sceny w postaci nowych technologii? Według Wioletty Kazimierskiej-Jerzyk transmedialność to pewnego rodzaju opór w stosunku do klasycznego podziału na gatunki artystyczne. We współczesnych badaniach nad oddziaływaniem dzieł sztuki na człowieka mówi się o ich medialnych strukturach, odrzucając przy tym założenia o wewnętrznej jedności dzieła. Sztuka celuje więc w różnorodność i dynamikę uzyskiwaną poprzez wielojęzyczność, intermedialność, polimedialność czy hipermedialność⁴⁰. Transmedialność rozumiana jest jako poziom lektury, jako czytanie dzieła za pomocą medialnych znaczeń. Podsumowując, zarówno świat innowacyjnych technologii, jak i świat sztuki, stawia przed nami liczne wyzwania. Warto zadać pytanie, w jaki sposób człowiek na nie odpowiada.

37 P. Pavis, *Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy*, przeł. P. Olkusz, Warszawa 2011, s. 187–189.

38 K. Kopecka-Piech, *Leksykon konwergencji mediów*, Kraków 2015, s. 46.

39 P. Pavis, *Współczesna inscenizacja*, dz. cyt., s. 182.

40 W. Kazimierska-Jerzyk, *Transmedialność jako poziom lektury*, w: *Sztuki przestrzeni transmedialnej*, red. T. Załuski, Łódź 2010, s. 53.

W jakim kierunku podąża współczesna sztuka? Czy może wraz ze światem techniki tworzy nowy porządek świata? Niewątpliwie jest czymś w rodzaju kodyfikacji rzeczywistości, w której niekiedy panuje chaos – tak jak w Gombrowiczowskim *Kosmosie*.

Bibliografia

- Barthes Roland, *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. Jacek Trznadel, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008.
- Bauman Zygmunt, *Płynna nowoczesność*, przeł. Tomasz Kunz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2006.
- Braun Kazimierz, *Wielka reforma teatru w Europie. Ludzie, idee, zdarzenia*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1984.
- Dobek-Ostrowska Bogusława, *Podstawy komunikowania społecznego*, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 2004.
- Dziamski Grzegorz, *Nowe media a sztuka XX wieku*, „Estetyka i Krytyka. Półrocznik Filozoficzny” 2000, nr 1, s. 51–85.
- Goban-Klas Tomasz, *Komunikowanie masowe*, Ośrodek Badań Prasoznawczych, Kraków 1978.
- Goban-Klas Tomasz, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i internetu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa – Kraków 1999.
- Golka Marian, *Socjologia sztuki*, Centrum Doradztwa i Informacji Difin, Warszawa 2008.
- Gombrowicz Witold, *Kosmos*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2007.
- Grzymisławski Piotr, *Zwrot performatywny w teatrze postdramatycznym*. „Przestrzenie Teorii” 2012, nr 17, s. 51–61.
- Kazimierska-Jerzyk Wioletta, *Transmedialność jako poziom lektury*, w: *Sztuki przestrzeni transmedialnej*, red. Tomasz Załuski, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego, Łódź 2010.
- Konik Roman, *Najnowsze Nowe Media i stare Nowe Media. Spór o definicję nowych mediów* „Dyskurs. Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu” 2016, nr 22, s. 20–38.
- Kopecka-Piech Katarzyna, *Leksykon konwergencji mediów*, TAIWPN Universitas, Kraków 2015.
- Kozłowski Krzysztof, *Co to jest medium*, „Images” 2011, nr 15–16, s. 203–209.
- Lehmann Hans-Thies, *Teatr postdramatyczny*, przeł. Dorota Sajewska, Małgorzata Sugiera, Księgarnia Akademicka, Kraków 2004.
- Limon Jerzy, *Brzmienie czasu*, Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2011.
- Łotman Jurij, Uspieński Boris, *O semiotycznym mechanizmie kultury*, w: *Semiotyka kultury*, wybór i oprac. Elżbieta Janus, Maria Renata Mayenowa, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1977.
- Manovich Lev, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypriański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Mejłach Boris, *Odbiór dzieła sztuki jako problem naukowy*, „Pamiętnik Literacki” 1974, nr 4, <http://bazhum.muzhp.pl> (dostęp: 22.10.2018).
- Niedurny Katarzyna, *Polski VR. Rozmowa z Krzysztofem Garbaczewskim*, „Dwutygodnik.com” 2017, nr 225, <http://www.dwutygodnik.com/artukul/7490-polski-vr.html> (dostęp: 16.08.2018).

Ostrowska Joanna, *„Teatr może być w byle kącie”. Wokół zagadnień miejsca i przestrzeni w teatrze*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2014.

Pavis Patrice, *Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy*, przeł. Piotr Olkusz, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.

Sagan Carl, *Kosmos*, przeł. Maria Duch, Bronisław Rudak, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2016.

Wątroba. Słownik polskiego teatru po 1997 roku, wybór i oprac. Anna Berestecka i in., Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2010.

Węgrzyn Mateusz, *Projekt spektakl: autor wideo. Rozmowa z Robertem Mleczko*, „Dwutygodnik.com” 2015, nr 174, <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/6289-projekt-spektakl-autor-wideo.html> (dostęp: 16.07.2018).

Załoski Tomasz, *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego, Łódź 2010.

Źródła internetowe

<http://badanieteatru.pl>

<http://bazhum.muzhp.pl>

<http://teatralny.pl/recenzje/zle-sny-witolda,1791.html>

<http://www.dwutygodnik.com/arttykul/7490-polski-vr.html>

<http://www.encyklopediateatru.pl/hasla/267/nowe-media-w-teatrze>

<https://culture.pl/pl/dzielo/kosmos-rez-krzysztof-garbaczewski>

<https://stary.pl/pl/repertuar/kosmos/>

<https://www.dwutygodnik.com/arttykul/6289-projekt-spektakl-autor-wideo.html>

Streszczenie

Niniejszy artykuł jest spojrzeniem na teatr współczesny w kontekście jego przemian dokonanych pod wpływem rozwoju technologii i cywilizacji cyfrowej. Ma na celu ukazać zjawisko transmedialności teatralnej, czyli wykorzystywania nowych mediów w realizacji przedstawień teatralnych oraz określić podstawowe funkcje teatru współczesnego w społecznym odbiorze sztuki. Obecnie wielu jest reżyserów i twórców teatru, którzy pracując nad spektaklem bądź konkretnym wydarzeniem artystycznym, posługują się innowacyjnymi narzędziami medialnymi. Teatr funkcjonujący pod wpływem nowych mediów znacznie różni się w odbiorze od teatru wykształconego na drodze tradycji.

The Phenomenon of Transmedia in the Performance *Kosmos*, Directed by Krzysztof Garbaczewski

Abstract

This article is a look at contemporary theatre in the context of its changes caused by the development of technology and digital civilization. It aims to show the phenomenon of theatre transmediality, that is the use of new media in the implementation of theatre performances, and to define the basic functions of contemporary theatre in the social reception of art. Currently, there are many theatre directors and creators who use innovative media tools while working on a show or a specific artistic event. There are significant differences between the theatre influenced by new media and the one which developed in a traditional way.

Słowa kluczowe: transmedialność, nowe media, mediatyzacja teatru, kultura teatralna, Virtual Reality, intermedia w sztuce

Keywords: transmediality, new media, theatre mediatization, theatre culture, Virtual Reality, intermedia in art

Sinitta Kazek, absolwentka Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, uczestniczka studiów doktoranckich na Wydziale Filologicznym tej uczelni w zakresie literaturoznawstwa. Jej zainteresowania badawcze obejmują przemiany polskich teatrów publicznych XXI wieku w kontekście rozwoju mediów i nowych technologii na scenie, a także socjologiczne aspekty teatru jako instytucji kultury.