

Witold Owczarek

Ur. 05.04.1962 roku we Wrocławiu.
Dyplom PWSSP we Wrocławiu
w 1989 na Wydziale Architektury
Wnętrz i Wzornictwa Przemysłowego.
Zatrudniony na ASP we Wrocławiu
w 2006 na Wydziale Ceramiki i Szkła
w Katedrze Działań Intermedialnych
w Ceramice i Szkle, od 2015 w Katedrze
Scenografii na Wydziale Architektury
Wnętrz i Wzornictwa. Prowadzi zajęcia
z komputerowego wspomaganie
projektowania scenografii.
Zajmuje się grafiką komputerową,
grafiką użytkową, wystawiennictwem,
ceramiką artystyczną oraz malarstwem.

Synestezja i symulakry w przestrzeni scenicznej

W przestrzeni scenicznej zachodzą działania i związki ożywiający i wzmacniający inscenizowany utwór. Odbiorcą powstających komunikatów jest Widz. Całość działań – operowanie przestrzenią, jej składowymi i tworzącymi, światłem, plastyką, architekturą, dźwiękiem, ruchem scenicznym – ma na celu wzmocnienie przekazu inscenizowanego utworu, stworzenie drogi do przeniesienia Widza (odbiorcy) w przedstawiany świat. Środki używane do wzmocnienia tego przeniesienia mieszczą się w przestrzeni scenicznej i poprzez siłę swojego wyrazu oddziałują na wyobraźnię, posługują się uniwersalnymi znakami-kluczami, symbolami, metaforą, iluzorycznością, niedopowiedzeniem. Tak wzmocnione odczuwanie jest środkiem do przeniesienia w obszary hiperświatów, nierealne obszary wzmacniane doznaniem zmysłowymi, pobudzoną wyobraźnią, wreszcie indywidualną wrażliwością Widza.

Działania w obszarze przestrzeni scenicznej – pojętej szeroko, nie tylko jako scena teatralna, ale również film i inne zdarzenia zachodzące w zdefiniowanym jako scena obszarze, tworzą symulakrę realnego świata, nakładając na jego całkowicie nowy Obraz, tym doskonalszy, im precyzyjniej docierają do Widza używane w przestrzeni scenicznej instrumenty. **Symulakr** to termin filozoficzny, który pojawił się po raz pierwszy w dziele Jeana Baudrillarda *Symulakry i symulacja*¹. Nazwa symulakru, a także całego procesu symulacji odnosi się do niejednoznacznego ontologicznie statusu znaków objętych procesem uniezależniania się: z jednej strony nie istnieją materialnie w czasoprzestrzeni, z drugiej – nie funkcjonują one jako abstrakcyjne elementy systemu znaczeniowego. Zamiast tego, według słów autora, symulują one rzeczywiste istnienie, podobnie jak chory symuluje chorobę, tzn. wywołują realne symptomy przynależne zjawiskom rzeczywistym, wchodzą ze światem w interakcję. Pozorne istnienie prowadzi do symulakrów swoistego podwojenia rzeczywistości, a w konsekwencji niemożliwości odgraniczenia zjawisk porządku ontologicznego i znakowego. Stanowi to podstawę dla Baudrillardowskiego pojęcia hi-

» 1 J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Wyd. Sic!, Warszawa 2005.

perrzeczywistości. Według Baudrillarda, żyjemy w świetle etnologii lub antyetnologii; etnologia jest wszędzie wokół nas, w świecie do końca poznany i skatalogowany. Żyjemy wszyscy we wszechświecie podobnym do oryginału – rzeczy są w nim dublowane przez scenariusz tych rzeczy – dublowanie nie oznacza bliskości ich śmierci. Moim celem jest omówienie tych instrumentów również z perspektywy praktyka biorącego udział w ich tworzeniu, a także refleksje widza – odbiorcy. W tych refleksjach chciałbym zacząć od tradycyjnej sceny pudełkowej, sceny z symboliczną czwartą ścianą, której „burzenie” weszło do kanonu spektaklu i szerzej rozumianego widowiska. Jest to miejsce przenikania się i mieszania się świata realnego, Widza-Observatora oraz Dramatu, który jest (cytując Joannę Warońską i Dariusza Kosińskiego): „Metaforą parateatralną, wykorzystywaną jako model do opisywania społecznych widowisk, ich postrzegania i porządkowania ta *drama* (greckie słowo oznaczające działanie), określające wszystkie „rzeczy czynione” – przeznaczone do oglądania przez innych (źródłosłów grecki *thea* – „widzieć”). Również eksponuje światopogląd jakiegoś nadrzędnego wobec wydarzenia autora, sposób jego wartościowania, a jednocześnie podkreśla udział widzów w budowaniu znaczeń, w tym również konstruowania ich tożsamości”. W rozważaniach swych chciałbym skoncentrować się zarówno na syntetyzującej funkcji dramatu i hierarchicznego uporządkowania komponentów przedstawienia, jak również odnieść się do koncepcji teatru postdramatycznego.

Teatr od początku swego istnienia stwarzał odrębne modele, odrębne światy zamknięte niejako w „pudełku”, żyjące własnym życiem, komentującym świat rzeczywisty. W tym miejscu nasuwa mi się skojarzenie z jednym z opowiadań z *Cyberiady* Stanisława Lema, w którym bohater, „[...] wynalazca Trurl, aby pocieszyć upadłego tyrana Eksyliusza, postanawia skonstruować miniaturowy świat – królestwo w pudełku, zamieszkałe przez symulacje ludzi: «całe to państwo mieści się w pudle, a format jego wynosi metr na sześćdziesiąt pięć centymetrów na siedemdziesiąt». Kolega Trurla, Klapaucjusz, ma mu za złe ten wynalazek, «Ofiarowałeś temu okrutnikowi, temu urodzonemu dozorca niewolników, temu torturofilowi, czyli mękolubowi, całą społeczność we wieczne władanie» Trurl tłumaczy się «intencją moją było sporządzić jeno symulator państwowości, model cybernetycznie doskonały, ni więcej»². Użycie rekwizytów, masek, lalek, obiektów scenograficznych ma wspomagać widza w przeniesieniu w inny świat, kreowany w przestrzeni scenograficznej. Widzowie, wspomagani przez sensualne doznania, wprowadzani są w hiperrzeczywisty świat, wygenerowany przez dramaturga, reżysera, scenografa, choreografa,

» 2 M.R. Wiśniewski, *Lem – on naprawdę wszystko przewidział*, www.gazeta.pl, 17.05.2011 r., http://next.gazeta.pl/next/56,150857,9612226,Lem__on_naprawde_wszystko_przewidzial.html [dostęp 12.01.2018]

a także dźwiękowca i oświetleniowca. To przemieszczanie się wspólne z innymi uczestnikami przedstawienia daje możliwość współprzeżywania, współodczuwania. Na scenie powstaje Baudrillardowski hiperświat, który pobudza do odczytywania na nowo znaków, rozszyfrowywania metafor. Przestrzeń sceniczna jest wypełniana przez scenografów obiektami, rekwizytami, kostiumami, których obraz wspomagany jest światłem. Używane w świecie rzeczywistym obiekty nabierają nowych znaczeń, stają się „przezroczyste” w stosunku do ich nowych przekazów, wzmocnione przez sozawkę ich zestawień: treść dramatu – tekst, grę aktorską, światło, dźwięk. Język scenografii posługuje się abstrakcyjnymi domenami docelowymi, które są z reguły łączone z konkretniejszymi i poznawalnymi zmysłowo domenami źródłowymi, wyłaniającymi się z jasno określonych i konkretnych doświadczeń odbiorcy, pozwalając tworzyć pojęcia abstrakcyjne i złożone. Posługiwanie się wspomnianą metaforą, sygnałami, znakami – których odczyt wymaga doświadczenia, wiedzy – stopniowo „transferuje” widza do świata dramatu.

W tym misterium jest jednak jeden warunek – widz, podobnie jak w pradawnych rytuałach, musi być nastawiony na poszukiwanie *sacrum*, poddać się rytuałowi dramatu. Odbierając komunikaty płynące ze sceny, staje się niejako podglądaczem, a przez utożsamienie się lub bunt, sprzeciw – uczestnikiem rytuału, przeniesienia w symulakrę. Jeśli mowa o przestrzeni scenicznej, należy wspomnieć o scenie filmowej, szczególnie telewizyjnej. Powszechnie na świecie stały się telenowele, które tocząc się całymi latami, mając kolejne pokolenia nowych odbiorców – uczestników rytuału oglądania, podglądania, uczestnictwa i poprzez choćby cykliczność, tworzą rytuał (ta sama godzina emisji, ten sam dzień). Te obrazy zaczynają wciągać widza w alternatywny świat, który On może podglądać, problemy filmowego świata zaczynają zastępować problemy dnia codziennego widza. Budując długotrwałe emocjonalne związki pomiędzy odbiorcą a kreowaną postacią, tworzy się złudzenie uczestnictwa w innym, alternatywnym życiu. Twórcy tych działań świadomie wykorzystują nadwrażliwość oka kamery, doskonałość mediów, w tym coraz lepsze ekrany telewizyjne, pokazujące obraz z coraz większą precyzją, wzmacniające pozorną wiarygodność prezentowanej pseudorzeczywistości.

Również przez coraz głębiej penetrujące prawo (mowa między innymi o prawie autorskim) realnego świata zmuszeni są do zastępowania informacji, komunikatów, przekazów, nowymi – naśladowującymi te realne. Tu mogę powiedzieć o własnym doświadczeniu – przez wiele lat tworzyłem rekwizyty na potrzeby takich produkcji: czasopisma, codzienne gazety, okładki książek, dokumenty, opakowania produktów, systemy identyfikacji wizualnej. Współczesne urządzenia do emisji programów telewizyjnych pozwalają na zatrzymanie wysświetlanego obrazu metodą

stop-klatki. Jak się okazuje, widzowie powszechnie korzystają z tych rozwiązań, powodowani ciekawością, wydaje się na pograniczu voyeryzmu. Jakby chcieli wejść w głąb i spenetrować ten świat do granic poznania. Owa stop-klatka i zoom pozwalają obejrzeć obraz z ogromną dokładnością. Rekwizyty muszą udawać obiekty rzeczywiste, żaden detal nie może być zamarkowany, musi symulować obiekt rzeczywisty, choć w żaden sposób nie może przekroczyć dopuszczalnych prawem znamion podobieństwa. Opakowania produktów – umieszczana na nich grafika, nazwy marek, znaki graficzne – są generowane na potrzeby produkcji filmowej, ale zgodnie ze wszystkimi zasadami produkcji rynkowej. Szczegółowość emitowanego obrazu jest tak wysoka, że pozwala odczytać na ekranie wszystkie informacje, zatem w sytuacji tworzenia takiego obiektu umieszczane dane teleadresowe i kody kreskowe są całkowicie fikcyjne. Magazyny ilustrowane, gazety, okładki książek tworzone są według tych samych zasad, co ich rzeczywiste odpowiedniki, lecz posiadają zmyślane tytuły, treści. To samo dotyczy plakatów, ulotek, etykiet napojów, alkoholi, opakowań papierosów i wielu, wielu innych elementów tła prezentowanego obrazu. Paradoksem jest tworzenie stron gazet z ogłoszeniami, z których najeżdżająca kamera ma wydobyć jedno spośród dziesiątek innych. Wszystkie pozostałe anonse muszą mieć nieprawdziwe dane. Powszechne są działania widzów, dzwoniących pod umieszczone w takich ogłoszeniach numery telefonów. Poszukiwane w sklepach są również towary spostrzeżone w oglądanych filmach. Codzienną praktyką komisji kolaudacyjnych jest sprawdzanie gotowego obrazu pod kątem nieprawdziwości utrwalonych informacji. Działania te, związane z produkcją, uwiarygadniają fikcyjność fikcyjnego świata, zastępują rzeczywistość, nadając obiektom nowe życie w hiperrzeczywistości. Symulakra staje się pełna, wszystkie znaki – od przekazów emocjonalnych do przedmiotów niosących jakąś informację – zastępują znaki rzeczywiste. Odbiorcy – widzowie nie rozróżniają tego, co przedstawiane jest na ekranie, od tego, co w realu.

Wzmacniaczem tego stanu jest cykliczność, permanentność odniesienia do tu i teraz w rzeczywistości. Akcja toczy się niemal *online*, sprzężona z prawdziwym światem. Rytualność tego działania łączy widzów w codzienność, realny świat staje się przezroczysty i nakłada się na telewizyjny wizerunek. Scenografia, rekwizyty, kostiumy stają się elementami tego rytuału, niezbędnymi do jego uwiarygodnienia. Jak dalece ten pseudoświat przenika się ze światem rzeczywistym? Są przypadki utożsamiania aktora z odgrywaną przez niego postacią, np. napiętnowanie go przez przypadkowe osoby za jego postawę albo czyny w odgrywanych scenach, zdarzały się nawet przypadki gróźb wobec osób grających postaci nieakceptowanych społecznie, np. podglądacza, pedofila, dewianta czy mordercy. Elementami

nieodzownymi do zaangażowania się pełnego w przekaz są zmysły – widzimy, słyszymy, smakujemy, wączymy.

Tak jak w przedstawianiu wizualnym kompozycja ma podstawowe znaczenie, tak w utworze muzycznym również. Pojęcie barwy odnosi się zarówno do obrazu, jak i do muzyki. Soczystość opisuje smak i barwę. Obraz bywa tak sugestywny, że czujemy zapach i smak. Pomieszenie zmysłów – synestezja – lecz nie jako choroba, a cel praktyki scenograficznej. Użycie znaków, kodów umiejscowionych w naszej kulturze, antrospo- społecznie uwarunkowanych, świadomie zastosowanych przez scenografa, wzmacnia przekaz. Prostym przykładem jest podświadomy zapis nakładających się na siebie doznań sensualnych. Już biskup Berkeley opisał zjawisko nakładania się na siebie zmysłów przez kodowanie ich równoważników – dźwięk poprzedza obraz – skrzywienie kół toczącego się wozu przekłada się na jego obrazową prezentację. Widok owocu kojarzy się z jego wonią i smakiem. Obraz popiołu, zgliszcz, z wonią dymu spalenizny. Badacze problemu twierdzą, że z jednej strony jest to nakładanie się na siebie sygnałów neuronalnych, docierających do płata przedczołowego mózgu człowieka, z drugiej strony zaś – może być skojarzeniem pozostawionym jako zapamiętane złożone doznania. W większości tych miksów dominuje obraz.

W obszarze scenografii w większości stosuje się wizualne komunikaty-klucze, wkomponowuje się je w proces dramatu. Dodając efekty dźwiękowe, scenograf może wydobyć owo spotęgowanie doznań. Używając tych odniesień i skojarzeń, można np. stworzyć kostium tak obrazowo, że widz będzie czuł smród obleczonej nim postaci, rozpadającego się i niszczącego świata, operując dodatkowo dźwiękiem, można wzmocnić obraz destrukcji. Tak więc synestezja wspomaga niejako otwarcie symulakry. Pomocne w tym procesie jest użycie środków, jakich dostarcza współczesna technika. Mowa tu o nowych mediach. Coraz częstsze ich użycie, coraz powszechniej stosowany przekaz multimedialny, wykorzystywanie prezentacji wideo, wideomappingu, wprowadzenie na scenę kamer, sprzyjało niejako rozwinięciu zjawiska teatru postdramatycznego. Dawid Kozłowski (jeden ze współczesnych polskich scenografów) opisuje teatr postdramatyczny jako zgodny z koncepcją Hansa Thiesa Lehmana, w której występuje porzucenie tekstu dramatycznego i zwrócenie się inscenizatorów ku użyciu nowych mediów, gdzie widz kieruje się ku czystej percepcji sensualnego doznania. Używa również pojęcia postmedialności, które tłumaczy: „Jest to wielokierunkowa, wielopoziomowa forma medialności charkteryzująca się nieuniknioną zależnością i wszechogarniającą obecnością”³. Ta forma

» 3 D. Kozłowski, *Teatr postmedialny*, [w:] *Odsłony współczesnej scenografii. Problemy – sylwetki – rozmowy*, red. K. Fazan, A. Marszałek, J. Rożek-Sieraczyńska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2016, s. 356.

występuje już jako następstwo teatru postdramatycznego, „to teatr interdyscyplinarny, hybrydyczny, otwarty na medialność, performatywny”⁴. Tak więc w konsekwencji, znaki przyjęte jako tzw. klasyczna forma teatru oparta na liniowym charakterze zgodności wszystkich składowych spektaklu zastąpione zostają nowymi znakami, które zaczynają pokrywać, zamazywać tę formę. Dochodzi do rezygnacji z bohatera jako spójnika, zwory fabuły. On niczego nie odgrywa, jest „estetycznym przejściem” pomiędzy teatralnymi i technologicznymi środkami wyrazu. Takie wykorzystanie performatywnej interaktywności aktora prowadzi do nowego odczytania jego cielesności. Rodzi możliwość do potraktowania ciała jako interfejsu, który przekazuje bodźce i modyfikuje inne elementy składowe spektaklu. Scenografia staje się tłem, ekranem do projekcji, mieszanki obrazów, zamazań, videoeksperymentu, gdzie dowolność interpretacji jednak jakiegoś wątku dramatycznego zależy od... Reżysera? Scenografa? Videojokeya? Dramaturga? Powstaje swoiście pojmowana nowa rzeczywistość, będąca widowiskiem samym w sobie, być może ze względu na to, że jeszcze często uchwycona w okowy sceny opisywana jest mianem scenicznej. Koncepcja tego zjawiska już anonsowana była przez eksperymenty teatralne w latach 20. i 30. ubiegłego wieku, przeprowadzane przez Malewicza i Łarionowa, a ich idea zapisana w manifestie suprematycznym mówiła, że tylko w czystej bezprzedmiotowości idea dominuje nad praktyką, jak napisała Barbara Toruńczyk w swoim artykule o Malewiczu: „Urzeczony zagadką umowności malarstwa, chciał je odrzucić ze wszystkiego, dotrzeć do tego, co esencjalne i podstawowe: naga przestrzeń płótna, które niczego nie przedstawia, niczego nie wyraża albowiem jest jedynie ekranem naszych projekcji. «Suprematyzm» notował «ukazuje 'nic', które stało się zagadnieniem»”⁵. Suprematyzm przeniesiony do przestrzeni scenicznej zaowocował antydekoracyjnością, bezprzedmiotowymi, funkcjonalnymi obiektami. W scenograficznej oprawie futurystycznej opery *Zwycięstwo nad Słońcem* po raz pierwszy warstwa malarska została oddzielona od warstwy iluzjonistyczno-przedstawieniowej i stała się całkowicie odrębną wartością sztuki. Istniejący dotychczas znak został zastąpiony, wyparty przez nowy, pojawiający się w miejsce danego. Dawna dekoracja teatralna traci całkowicie rację istnienia. Wspomniane działania Malewicza powstające w nurcie zachwyty tzw. Nowym Człowiekiem. Rewolucja przemysłowa, rewolucja społeczna, uwolnienie świadomości z ograniczeń dotychczasowego modelu świata, zachwyty rozwijającą się nauką i techniką, prowadzący do pragnienia wyzwolenia duszy, zdają się mieć odzwierciedlenie we współczesnych przemianach społecznych i kulturowych, gdzie kontakt i zrozu-

» 4 *Ibidem*, s. 356.

» 5 B. Toruńczyk, *Zagadka Malewicza*, [www.wyborcza.pl](http://wyborcza.pl), 10 września 2002 r., <http://wyborcza.pl/1,75410,1011231.html?disableRedirects=true> [dostęp: 19.01.2018].

mienie drugiego człowieka, zjednoczenie się w doświadczeniach, są pozorne. Nowe media nie są rozwiązaniem samym w sobie, są narzędziem – jeśli rozważnie użytym, poszerzającym perspektywę w oglądzie świata i komunikowaniu się człowieka. Teatr postdramatyczny, postmedialny, w mojej ocenie, niesie ze sobą niebezpieczeństwo zaburzenia subtelnej granicy, równowagi energii, porządku. Operując nadmiarem komunikatów, rozpraszając, nie odnosząc się do niczego, nie mając kontekstu, dopuszcza wielowątkowość, hipertekstualność. Daje zbyt wiele wyborów. Pozostawia tylko emocje bez kontekstu intelektualnego, mówi: Odbiorco, Widzu, zrób z tym, co otrzymałeś, co chcesz. Zrywa dialog, pozostawia widza samemu sobie w przestrzeni pomiędzy domniemanymi światami. Brak komunikatu to brak komunikacji, model Jakobsona rozsypuje się w pył. Spektakl staje się widowiskiem, ma zadziałać niejednoznacznie i bez odniesienia, pozostawiając jedynie krótkotrwałe olśnienie. Pojawia się pytanie, po co idziemy do teatru, po co bierzemy udział w spektaklu? Dlaczego chcemy być uczestnikami relacji między człowiekiem a *sacrum*? Od czasów starożytnych jest to metafora poznawania świata, partycypacji, tworzenia sprzężeń, odnajdywania i tworzenia tożsamości między grupami społecznymi i jednostkami. Schopenhauerowskie współodczuwanie to „rozpoznawanie w drugim tego co ma się w sobie” i rozpoznawanie w świecie wielości oraz różnorodności. I kolejne pytanie na koniec: czy symulakryczność pojawiająca się w przestrzeni scenicznej jest tak do końca zjawiskiem kulturowo niepożądanym czy też jest środkiem do zrozumienia i porozumienia? Przenikanie się symboli i znaków, nakładanie się ich na siebie staje się stymulantem do dyskursu z rzeczywistością. ●