

Dr Dominika Łarionow

Instytut Historii Sztuki

Uniwersytet Łódzki

ORCID 0000-0002-6920-6360

dominika.larionow@uni.lodz.pl

Nowe technologie jako narzędzie scenografii

Historia scenografii uczy nas pokory względem wyobraźni artysty, która potrafi zaskoczyć odbiorców. Co to oznacza? W ciągu kilku wieków nie dość, że scenografowie absorbowali techniczne wynalazki, to często potrafili je udoskonalić, aby móc wykorzystać do stworzenia magii jaką zawsze była i nadal pozostaje iluzja przestrzeni scenicznej. Jaka będzie przyszłość tak obecnie dynamicznie rozwijającej się scenografii, czyli silnej autonomicznej sztuki? Jediną przeszkodą do zbyt pochopnego ferowania diagnoz są nowe technologie, które mogą nas zaskoczyć jakimiś jeszcze niezidentyfikowanymi odkryciami, przy których dyskusje wokół wprowadzenia do powszechnego użycia AI okażą się wręcz nieuzasadnione.

Mieczysław Porębski, historyk sztuki w latach 80 XX wieku niespodziewanie zadał pytanie o początki ówczesnie prawie kończącego się stulecia słynącego z rozwoju awangard. Jego analiza udawała, że czas dynamicznych postępów w sztuce zaczął się w połowie XIX wieku wraz z pojawieniem się: fotografii, telegrafu i kina oraz z umiejętnością pokonywania dystansów dzięki kolei, automobilom i sterowcom. W tej koncepcji technologia uznana została za przyczynę główną wszelkich daleko idących zmian w sposobie postrzegania rzeczywistości oraz kreowaniu nowych narzędzi istotnych dla artystów, którzy musieli się nauczyć je wykorzystywać poprzez swobodne, czasem ryzykowne eksperymenty.

Arnold Aronson w książce *Fifty Key Theater Designers* (Routledge, 2023) wymienił 50 najważniejszych jego zdaniem scenografów, których idee, wprowadzone rozwiązania techniczne zmieniły sztukę kształtowania oprawy plastycznej. Badacz wywód zaczął od epoki renesansu i dorobku Sebastiana Serlia, czyli od szczególnego momentu dla rozwoju scenografii jakim było wprowadzanie do przestrzeni scenicznej malowanych dekoracji oraz ustanawianie dla nich kodu ikonograficznego powiązanego z gatunkami dramatycznymi.

Potem w jego diagnozie pojawiło się kilku przedstawicieli baroku (Giacomo Torelli, Ferdinando Galli-Bibiena), którzy z tego systemu uczynili wielką maszynę służącą kreacji iluzji fantastycznych obrazów, poprzez wprowadzenie coraz to bardziej wymyślnych efektów technicznych. Dalej w swojej analizie Aronson wymienia twórców XIX wieku, by swobodnie przejść do przedstawicieli awangard XX wieku i zakończyć na współczesnych twórcach iluzji świetlnych jak Franc Aleu. Pośród tych 50 artystów znalazły się - tylko lub aż - dwa polskie nazwiska, to: Tadeusz Kantor i Jerzy Gurawski.

O ile subiektywna lista autora amerykańskiej książki może zaskakiwać, to należy uznać, że potwierdza ona spostrzeżenia Porębskiego, że nowoczesność oraz wszelka zmiana w sztuce wiąże się z rozwojem technologii. Jednocześnie Aronson definitywnie odcina się od opowieści o historii scenografii, które w większości podręczników zaczynają się od Arystotelesa. Nowoczesny teatr i jego dekoracja powstały wtedy, kiedy do budynku teatru weszła wielka matematyka wprowadzona przez malarza i architekta Leona Battistę Alberti, który w 1435 roku określił naukowe zasady perspektywy zbieżnej. Prawie równolegle Masaccio i Leonardo da Vinci pokazali jak ważną siłę narracyjno-ilustracyjną mają dzieła namalowane z wykorzystaniem magicznego punktu zbieżnego. Od tamtej pory teatr zaczął uwielbiać stylistykę ilustracyjną, zamykającą dzieło teatralne w ramie okna scenicznego niczym w obrysie płótna malarza.

XIX wiek naznaczyły następujące po sobie wynalazki oświetlenia gazowego, łukowego i elektrycznego. Miały one bezpośredni wpływ na scenografię w teatrze, ponieważ obnażyły wszelkie niedoskonałości kompozycji używanych powszechnie wielkoformatowych płócien. Zmiana oświetlenia w teatrze stała się powodem, dzięki któremu została niebywale pobudzona kreatywność dekoratorów teatralnych. Z tego faktu skorzystały ruchy awangardowe pierwszej połowy XX wieku czyniąc z zawodu uważanego za rzemiosło sztukę na miarę swojego stulecia. Wszystkie nurty od futuryzmu, przez kubizm, konstruktywizm, dadaizm, etc, aż po surrealizm miały wpisane w swoje manifesty, dokumenty programowe, postulaty idee związane z reformą oprawy plastycznej widowisk scenicznych. Każdy chciał czegoś innego i każdy dokonywał innej zmiany. Dzięki pracy m.in. Enrico Prampoliniego, Pabla Picassa, Alexandry Exter, Liubow Popowej, Natalii Gonczarowej, Michaiła Łarionowa, Kurta Schwittersa, Oskara Schlemmera, Salvadora Dalego, a nawet Władysława Strzemińskiego i Katarzyny Kobro oraz wielu innych powstał teatr II połowy XX wieku i

początków XXI wieku. Awangarda dała scenografom „w prezencie” nowy język narracji plastycznej, który musiał się ukonstytuować wobec trójwymiarowej przestrzeni oraz znajomość kompozycji wielu elementów umieszczonych w otwartej bryle pudełka scenicznego, a także skrótowość i manipulacje znaczeniami poszczególnych figur wprowadzonych do teatru (m.in. Jiri Veltrusky, *An Approach to the Semiotics of Theater*, Brno 2012).

Scenografia rozwijającego się XXI wieku jednak nie jest tylko spadkobierczynią licznego grona awangardzistów poprzedniej epoki, bowiem współczesna estetyka teatru wiele zawdzięcza wynalazkowi braci Lumière, zatem też ma dług wobec XIX wieku. Chociaż ci, którzy znają historię mogą odwrócić to wnioskowanie i powiedzieć, że to kino zawdzięcza swoje istnienie ówczesnym dekoratorom teatralnym. Przeprowadzenie takiego wywodu byłoby w pełni uprawnione ze względu na kilka istotnych faktów historycznych. Scenografowie bowiem byli pierwszą grupą artystów, którzy od razu zrozumieli, że ruchome obrazy są szansą na wprowadzenie do opowieści snuty na deskach scenicznych innej narracji, rozszerzającej przestrzeń poznawczą akcji dramaturgicznej. Przykładami mogą być dwie realizacje – pierwsza z 1896 roku, gdy Edmond Floury w przedstawieniu *La Biche au bois* w Teatrze Châtelet wprowadził na scenę projekcje filmową, co ówczesna krytyka określiła mianem teatru kinematograficznego. Natomiast drugą wiąże się z dramatem, w którego narrację został wpisany film, zrobił to Stanisław Wyspiański w *Protesilasie i Laodamii* z 1899 roku (premiera w Teatrze Miejskim w Krakowie w 1903 roku).

Estetykę współczesnego teatru zdominowały ekrany oraz film, chociaż należy zaznaczyć, że nie są one traktowane jednorodnie. Ponieważ iluzja przestrzeni może być teraz „namalowana” dzięki perfekcyjnie dopasowanej projekcji i jako taka występować prawie w tej samej funkcji, co niegdysiejsze malowane dekoracje (Krystian Lupa *Capri - wyspa uciekinierów*, Teatr Powszechny, Warszawa 2019). Te zabiegi nawet mogą mylić oko widza, który nie do końca rozpoznaje, co jest realnie obecne na scenie, a co jest tylko filmem. Ekran także może posłużyć jako okno do opowieści o wydarzeniach, które miały miejsce poza przestrzenią sceniczną (Leonard Bernstein, *A quiet place*, reżyseria Krzysztof Warlikowski, scenografia Małgorzata Szcześniak, video-animacja Kamil Polak Opera Garnier, Paryż 2022). Na tym tle intrygujące są eksperymenty z wprowadzeniem kamery jako aktywnego oka widza w spektaklach w reżyserii Krzysztofa Garbaczewskiego (np. Witold Gombrowicz, *Iwona*

księżniczka Burgunda, Teatr im Jana Kochanowskiego, Opole 2012). Pytanie, co się stanie z teatrem, kiedy film stanie się częścią główną przedstawienia, a aktorzy będą grać nie tylko wobec widza, a także wobec zarejestrowanego wcześniej materiału filmowego (Krystian Lupa *Emigranci*, Teatr Odeon, Paryż 2024)? Czy tym samym scenografia powróci do narracji ilustracyjnej o wręcz barokowej ułudzie? Czy jednak wykorzysta możliwości kamery by dokonać nowej jakościowej zmiany i rozpocząć nową erę post-obrazu w teatrze?

Podobne dylematy pojawiają się, gdy zaczniemy się zastanawiać nad obecnością komputerów, androidów, awatarów na scenie teatralnej. Niemiecka grupa Rimini Protokoll i Stefan Kaegi pokazali w Teatrze Vidy w Lozannie, że teatr w połączeniu z technologią może stworzyć spektakl bez żywego aktora, z manekinem/androidem dającym złudzenie realnej obecności człowieka (*Uncanny valley/ la vallée de l'étrange*, 2020). Z jednej strony to triumf techniki, ale z drugiej nic innego jak kolejna transpozycja odwiecznego dążenia ludzkości do skonstruowania człekopodobnego tworu, który mógłby zagrać w idealnym widowisku (wymienić tu można: romantyczny traktat Henricha von Kleista, marzenia epoki symbolizmu Maurice'a Meaterlincka oraz perwersyjną nad-marionetę Edwarda Gordona Craiga). Czy wyjściem z pętli powtórzeń dawnych pomysłów estetycznych, które można dzięki technologii udoskonalić jest idea współgrania na scenie komputerów z człowiekiem? Powstaje pytanie o nowe zadania dla scenografa, kostiumologa przy tworzeniu cybernetycznych widowisk? Kilka propozycji odpowiedzi dała obszerna publikacja: *Scènes numériques. Anthologie critique/ Digital Stage. Critical Anthology*, pod redakcją Izabelli Pluty, Rennes 2021. Dalsze pytania można jednak mnożyć – bo obecnie nie tylko ekrany, projekcje stały się podstawą do snucia nowych definicji. W centrum dyskusji pojawia się coraz częściej światło jako główna sfera manipulacji wyobraźnią widza, a osiągnięcia w tym zakresie przeplatają się z pracami innych artystów jak chociażby Olafura Eliassona. W jakim stopniu widowiska będą chciały zaadoptować jego doświadczenia z mrokiem, mgłą, intensywnym kolorem, wodą do teatru? I na ile intensywność sztuki Eliassona współgra chociażby z intensywnością czerni znaną ze widowisk-seansów Leszka Mądzika i Sceny Plastycznej KUL. Pytania można zadawać dalej...ale bez wątpienia scenografia stała się obecnie najważniejszą częścią widowiska, bo to jej kunszt przyciąga widza do teatru, tym samym odciągając go od ekranu monitora kina domowego.