

Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa,
Telewizyjna i Teatralna im. L. Schillera w Łodzi

Michał Jankowski
nr indeksu 38

Twórca filmowy w teatrze, twórca teatralny w kinie – metodologia pracy

Część teoretyczna pracy doktorskiej
napisana na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej
PWSFTViT w Łodzi pod kierunkiem prof. dr hab. Mirosława Ledwosińskiego

Łódź 2020

SPIS TREŚCI

Wstęp.....	3
I. Projekcje i multimedia w teatrze	
1.1 Filmowiec w teatrze.....	4
1.2 Teatr- specyfika środowiska twórczego.....	7
1.3 Metodologia pracy nad projekcjami.....	12
1.4 Realizacje. Koncepcja i przebieg.....	29
II. Instalacje multimedialne i video	
2.1 Twórca teatralny w przestrzeni sztuki.....	49
2.2 Realizacje. Koncepcja i przebieg.....	50
III. Film fabularny "Polowanie"	
3.1 Twórca teatralny w filmie.....	61
3.2 "Założenia koncepcji filmu Polowanie" i przebieg realizacji.....	62
Podsumowanie.....	82
Bibliografia.....	84
Spis ilustracji.....	86

Wstęp

Jestem reżyserem filmów animowanych. Twórcą ukształtowanym w największym stopniu przez tradycję łódzkiej szkoły filmowej i łódzkiej awangardy. Te dwa systemy myślenia o sztuce i filmie, były dla mnie zawsze naturalnym punktem wyjścia do tworzenia koncepcji form, które tworzę. Realizuję szeroką gamę animacji komercyjnych i artystycznych, filmy fabularne, dokumentalne, teledyski, reklamy. Przez ostatnie lata jestem głównie twórcą projekcji i światła do przedstawień teatralnych, oper i widowisk scenicznych.

Formy te różnią się skrajnie tematem, gatunkiem, specyfiką produkcji, organizację pracy oraz czasem realizacji. Bardzo często przeznaczone są też dla odbiorców o skrajnie różnej świadomości wizualnej i gustach. Bardzo często kontekst miejsca prezentacji, jego strategii i polityki kulturalnej oraz zasobów sprzętowych w przemożny sposób wpływa na ostateczny odbiór dzieła. W swojej pracy przyjrę się wybranym formom multimedialnym, które realizowałem przez ostatnią dekadę. W pracach tych często decydowałem się na użycie nowych technologii zapisu. W ostatnich czasach głównie kamer Blackmagic, które okazały się narzędziem najefektywniejszym przy takiej różnorodności działań, jakie podejmuję. W efekcie dobrych doświadczeń z sprzętem tej firmy zdecydowałem się na realizację na kamerze Black Magic Pocket HD w ramach badań naukowych na Wydziale Operatorskim „Metody wykorzystania Kamer Black Magic w utworach audiowizualnych” mojej pracy doktorskiej: 30 minutowego filmu fabularnego *Polowanie* (2016).

W pracy teoretycznej przeanalizuję charakterystykę wybranych form audiowizualnych pod kątem języka wizualnego, specyfiki pracy i systemu pracy. Skupię się głównie na formach teatralnych wykorzystujących projekcje animacyjne i filmowe, instalacjach wykorzystujących animację i film oraz na filmie *Polowanie*. Pokażę jak na bazie tych kluczowych doświadczeń w pracy artystycznej kształtowała się moja świadomość, styl i warsztat pracy.

I. Projekcje i multimedia w teatrze

1. Filmowiec w teatrze

W latach 2005-2011 studiowałem na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizyjnej (spec. animacja i efekty specjalne) w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi. W trakcie studiów poznałem różnorodne techniki animacyjne. Realizowałem etiudy animacyjne pod okiem prof. dr. hab. Krzysztofa Rynkiewicza, prof. Henryka Ryszki i mgr. Stanisława Śliskowskiego, dr. hab. Marka Skrobeckiego i dr. Mariusza Wilczyńskiego oraz prof. dr. hab. Piotra Dumay i mgr. Piotra Milczarka.

Moimi założeniami na studiach magisterskich było spróbować jak największej ilości mediów i technik wyrazu filmowego. Realizowałem teledyski, scenografie do etiud szkolnych oraz pierwsze zlecenia komercyjne związane z szeroko pojętą animacją. Zajmowałem się również fotografią i projektowaniem graficznym. Takie szerokie zainteresowania po części wynikały z młodego wieku i mojej niespokojnej i bardzo dynamicznej natury. Z drugiej strony myślę, że były po prostu pierwszymi próbami zdefiniowania siebie, jako artysty multimedialnego i intermedialnego.

Zachęcony zajęciami prof. Józefa Robakowskiego zacząłem realizować prace video. Okres ten wpłynął bardzo na moje myślenie o sztuce i procesie twórczym. Video ze swoją szybkością realizacji stało się dla mnie naturalną formą wzbogacania języka teatru i opery o dodatkowy aspekt narracji filmowej. Zajęcia te też pozwoliły mi na zrozumienie, że obraz ruchomy może funkcjonować poza salą kinową a narracja fabularna jest tylko jedną z wielu form narracji wizualnej opartej o ruchomy obraz. *Bawmy się w video – bo ono to lubi! Uciekajmy od komercyjnej perfekcji i manipulacji – to nie telewizja... Video kocha wolność i w jej imieniu powstało, aby wyrazić tych wszystkich, którzy traktują je, jako jeszcze jedną możliwość życia, kochania, myślenia...*¹.

Wraz innymi studentami Szkoły Filmowej, głównie Wydziału Fotografii, założyliśmy grupę Videopunkt badającą możliwości sztuki video. Grupa doczekała się kilku wystaw zbiorowych (m.in. CSW Zamek Ujazdowski, Festiwal Dwa Brzegi, Brotfabrik KINO, Berlin).

W międzyczasie zrealizowałem 40-minutowy film dokumentalny o zdobyciu przez niepełnosprawnych podopiecznych Fundacji Anny Dymnej Kilimandżaro. Uzyskałem wtedy, w krótkim czasie bardzo intensywne doświadczenia w formie dokumentalnej.

Z czasem zacząłem odchodzić od animacji w stronę form łączących żywy plan z animacją i post produkcją. Myślę, że główną przyczyną był znów mój charakter. Dużo bardziej nastawiony na pracę

1 J. Robakowski, Video-Art-Clip, [w:] *Sztuka osobna, czyli republika artysty. w niezależnych* [kat. wyst.], Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa, 1991.

w grupie, niż osobniczą pracę animatora. I to w dużej mierze zdobywane w międzyczasie doświadczenia teatralne i sceniczne w pracy z aktorami i żywą materią planu zdjęciowego wpłynęły na taką moją decyzję.

Studia zakończyłem ogromną - jak na możliwości studenta animacji w tamtym czasie - realizacją: filmem *O.S.P. Lucid Dream* (2009). Film opowiadał historię pięciu strażaków, jadących do pożaru. Główną osią fabuły były lęki Młodego - najmłodszego z nich jadącego pierwszy raz na akcję. Z czasem lęki i halucynacje przejmowały władzę nad całą ekipą i fabuła zaczynała odchodzić coraz bardziej od realizmu na rzecz psychodelicznych wizji i czarnego humoru. W filmie tym, na potrzeby takiej właśnie fabuły stworzyłem autorski system stylizacji obrazu filmowego na ilustrację graficzną. Na efekt końcowy składały się zabiegi scenograficzne, kostiumowe, charakteryzatorskie oraz wielopoziomowa postprodukcja komputerowa.

W kolejnych latach, z przyczyn prywatnych i zawodowych na długo odszedłem od autorskich wypowiedzi filmowych. Moim następnym filmem było dopiero *Polowanie*. Cały ten czas był okresem intensywnej pracy dydaktycznej na Wydziale Sztuk Wizualnych ASP w Łodzi oraz aktywności na polu realizacji teatralnych, reklamowych i multimedialnych.

Każdy twórca szuka dla siebie przestrzeni, w której może się zawodowo spełniać. Decyzja ta jest wypadkową jego charakteru, umiejętności technicznych i artystycznych, zdolności do adaptowania się w określonych warunkach pracy, warunków finansowych, komfortu, a także zwykłego chwilowego nastroju. Dla mnie takim głównym miejscem stała się przestrzeń teatralna i okołoteatralna pozwalająca realizować mi działania z pogranicza wielu środków wyrazu.

Do pracy w teatrze zostałem zaproszony po raz pierwszy w 2007 roku przez mojego ówczesnego wykładowcę dr Wojciecha Pusia. Pracował on wówczas jako reżyser światłą przy spektaklu *Peer Gynt - szkice z dramatu Ibsena* (2007) w reżyserii Pawła Miśkiewicza. Reżyser poszukiwał kogoś, kto zrealizowałby sekwencję animowaną będącą ruchomym tłem w scenie pojawienia się fantastycznych postaci trolli. Wojtek znając moje studenckie prace i wszechstronne zainteresowania zaproponował, żebym się spotkał z reżyserem i scenografką. Realizowany spektakl miał typowy postdramatyczną formę. Postdramatyzm Encyklopedia teatru polskiego definiuje jako: *Rozbicie dotychczasowej hierarchii przedstawienia prowadzi, zatem zarówno do emancypacji poszczególnych jego części, ich uniezależnienia od całościowego sensu i logiki akcji, jak również do otwarcia przestrzeni teatralnej na inter-, multi- i hipermedialne praktyki artystyczne. Teatr postdramatyczny w szerokim ujęciu staje się, zatem swego rodzaju manifestem na rzecz formy otwartej, charakteryzującej się fragmentarycznością, zdarzeniowością, heterogenicznością sensów, symultanicznością i różnorodnością znaków scenicznych. W efekcie teatr post dramatyczny emancypuje również widza, pozwalając mu na swobodną, niekierunkowaną percepcję oraz dowolne komponowanie sensów przedstawienia*².

Miśkiewicz uczynił bohaterem przedstawienia nie jednego Peer Gynta, ale pięciu różnych aktorów

2 <http://encyklopediateatru.pl/hasla/268/teatr-postdramatyczny>, Dorota Sajewska, Katarzyna Dudzińska, *Teatr Postdramatyczny*, 15 września 2019.

reprezentujących pięć różnych aspektów tego samego bohatera. Tak mówił o swojej koncepcji spektaklu: *To ostatni wielki dramat w literaturze europejskiej, który podejmuje próbę przyjrzenia się kondycji człowieka wobec świata, bez wstępnej tezy, jaką później znajdujemy u Becketta czy egzystencjalistów - mówił Paweł Miśkiewicz. - Ibsen rozpatruje, kim jest człowiek, jakie pomoce i narzędzia uruchamia, aby swoje istnienie potwierdzić. A my badamy, czy świat ma ukryty sens, czy musimy go od nowa nadać sami, ułożyć z rozsypanych kawałków. Za tym idzie dekompozycja tekstu*³. Dramaturg Dorota Sajewska podkreślała postdramaturgiczną koncepcję skupiającą się na sieci powiązań kulturowych będącą główną osią spektaklu: *Scenariusz składa się nie tylko z fragmentów dramatu Ibsena, ale również z szeregu rozmaitych dyskursów z epoki, którą badamy*⁴.

Pierwsza część przedstawienia odbywa się w foyer teatru. Wnętrze Pałacu Kultury zostaje wystylizowane na salę od biologii lub muzeum anatomiczne, gdzie pośród licznych eksponatów zwierząt odtwórcy ról Peer Gyntów toczą między sobą dyskusje o kondycji mężczyzny. W kolejnej sekwencji, drzwi na widownię się otwierają. Widzowie wchodzą do środka. Na widowni i scenie szaleją tancerze przebrani za człekokształtne małpy bliźniaczo podobne do tej znajdującej się w gablocie w foyer. Zaczyna się sekwencja fantasmagoryczna. W niej właśnie sekwencji, pojawia się moja projekcja, będąca kolejnym planem fantastycznego niedopowiedzianego świata.

Kiedy pierwszy raz się spotkałem się z Pawłem Miśkiewiczem przedstawił mi on, z właściwą sobie ekspresją jak widzi tą właśnie projekcję. Wyłaniając się spod stołu, wykonując chaotyczne gesty reżyser powiedział, że pojawiające się postacie powinny być jak cienie postaci na ścianie jaskini, zmieniające swoje kształty, wyłaniające się za stałych elementów scenografii. Na początku zabrzmiało to dość enigmatycznie. Ale szybko wpadłem na pomysł jak zrealizować animowaną projekcję, która idealnie wpisze się w zaprojektowaną przez Barbarę Hanicką scenografię. Zbuduje głębię scen, nie odciągnie wzroku widzów a jednocześnie nie zginie pośród bardzo bogatej inscenizacji tej właśnie sekwencji. Zdecydowałem się na wykorzystanie żywej postaci ludzkiej wykonującej różne, nie do końca logiczne ruchy nagranej na green screen w formie sylwetki. Do nagranego materiału video dodałem graficzne elementy animowane. Wszystko połączyło się niezauważalnie dzięki wykorzystaniu sylwety i kontrastowych elementów. Koncepcja ta okazała się być trafiona i bez żadnych poprawek weszła do spektaklu.

Ogromne wrażenie zrobił na mnie rozmach inscenizacji oraz wyobraźnia reżysera. Zafascynowała mnie też specyfika teatru jako świata namacalnego, dziejącego się przed naszymi oczami tu i teraz. Spodobało mi się to środowisko pracy. Elastyczne na zmiany, dynamicznie poszukujące, gwarantujące duże pole do poszukiwań i improwizacji. Pełne szerokich odwołań do nauki i kultury. Miejsce intelektualnego i artystycznego fermentu. Spodobał mi się szacunek, jakim każdy z twórców spektaklu darzy resztę ekipy i ciekawość, z jaką podchodzi do realizowanej przez nich działki.

3 Agnieszka Rataj, *Dekonstrukcja dramatu Ibsena, czyli dwugłos o nowoczesnej tożsamości*, "Rzeczpospolita" 2007, nr 109.

4 jw.

Realizacja ta rozpoczęła moją wieloletnią współpracę z dr. Wojciechem Pusiem, Pawłem Miśkiewiczem oraz Barbarą Hanicką. Poznałem też wtedy Anną Zaradny będącą autorką muzyki do spektaklu Miśkiewicza. Zabrała mnie ona wtedy do Studia Berlin, gdzie był pokazywany spektakl *Śmierć człowieka wiewiórki* (2007) w wykonaniu Teatru Usta Usta w reżyserii Marcina Libera. Ten spektakl, opowiadający historię miłosnego trójkąta członków grupy terrorystycznej RAF, w dużej mierze oparty był na animowanych projekcjach, które obok kilku rekwizytów tworzyły oprawę wizualną przedstawienia. Te dwa przedstawienia ugruntowały we mnie w decyzję, że tego właśnie typu projekty interesują mnie najbardziej i w tą stronę chcę iść. Wtedy to przeświadczenie było bardzo silne, mimo że nie znałem wtedy praktycznie specyfiki pracy w teatrze.

2. Teatr- specyfika środowiska twórczego

W tej części skupię się na kluczowych dla mnie elementach medium, jakim jest teatr, kluczowych aspektach języka, jakim się posługuje oraz przyjętym najczęściej stosowanym systemie pracy - aspektach w dużej mierze determinujących moją pracę i użycie filmowych projekcji.

Przy okazji chciałbym wyróżnić wybrane i moim zdaniem znaczące różnice między teatrem a kinem. Różnice te w dużej mierze pomogą mi na pokazanie mojej roli, jako człowieka z pogranicza tych dwóch mediów. Osoby, która poznawszy ich specyfikę próbuje działać na granicy tych dwóch rzeczywistości.

Teatr z założenia jest multimedialny i synkretyczny. Łączy w sobie literaturę, muzykę, plastykę, taniec i coraz częściej wyświetlane ruchome obrazy. Formy te, zmieszane w różnych proporcjach składają się na utwór będący widowiskiem teatralnym, operowym, musicalowym bądź baletowym. *Niełatwo jednak mówić o teatrze, jako medium, jeśli bowiem uznaje się go za sztukę autonomiczną lub syntetyczną to uporem traktuję jako zbiór sztuk*⁵.

Projekcje multimedialne na stałe wpisały się w ostatnim 20-leciu w kanon zabiegów inscenizacyjnych nawet u największych tradycjonalistów teatru. Szczególnie teatr postdramatyczny, podkreśla równoważną rolę wszystkich składowych, w tym multimediiów. *W postdramatycznych formach scenicznych tekst, przedmioty teatralne, scenografia, światło, dźwięk, rytm, materiały audiowizualne, a przede wszystkim ciało – wraz z jego mimiką i gestami – stają się równoprawnymi środkami wyrazu*⁶. Podczas gdy w teatrze tradycyjnym projekcje pełnią najczęściej funkcję usługową, wspomagającą sceny, podkreślającą jej wyraz. W formach post dramatycznych potrafią stanowić osobną ścieżkę narracji. Widzowie w teatrze są przyzwyczajeni do wielotorowej narracji i często abstrakcyjnego języka, którego składowe pochodzą czasami z różnych mediów. Stąd język teatru w tak łatwy sposób wykorzystuje wszelkie nowe formy generujące narrację.

Na marginesie warto zaznaczyć, że współczesny teatr, niekiedy sprawiający wrażenie wręcz

5 Piotr Skrzypczak, Janusz Skuczyński (red.), *Scena i ekran. Przestrzeń dialogu interartystycznego*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń, 2007.

6 Lehmann, Hans-Thies: *Teatr postdramatyczny*, przeł. Dorota Sajewska i Małgorzata Sugiera, Kraków 2004 (wyd.2: 2009), s. 859–878.

„przetładowanego” mediami, zdążył już przyzwyczaić widza do technologicznych eksperymentów – użycia kamer i mikroportów, tworzenia scenografii jedynie za pomocą projektorów i strumieni światła czy transmisji live. O swoił go również z wykorzystaniem na scenie czatu, skype’a i różnego rodzaju aplikacji internetowych towarzyszących rozwojowi nowych mediów. Komentowanie sposobów wykorzystania poszczególnych technologii nie ma tu większego sensu, tym bardziej, że wiele z nich istnieje w teatrze niemalże od czasów ich wynalezienia (wystarczy wspomnieć choćby eksperymenty świetlne Maxa Reinhardta i projekcje w teatrze Erwina Piscatora w latach dwudziestych XX wieku)⁷.

W ten sposób teatr zachowuje swoją świeżość interpretacyjną i kontakt z współczesną estetyką, współczesną tematyką i wątkami kulturowymi. Był to jeden z wniosków zorganizowanej w teatrze szekspirowskim w 2009 roku Gdańsku konferencji Blending Media. Art in the Theatre/Theatre in the Arts odbywającej się w ramach Festiwalu Szekspirowskiego. *Podczas konferencji kilkakrotnie punktowano fakt, że teatr od swoich początków wykorzystywał wszelkie najnowsze odkrycia techniczne i osiągnięcia innych sztuk. Według Marii Shevtsovej świadczy to o niepowtarzalności tej dziedziny sztuki – zdolność dopasowania się do aktualnej rzeczywistości społecznej, zarówno w sferze myśli, jak i postępu technicznego, przyczynia się do ciągłej odnowy i regeneracji formy teatralnej. Dlatego nie grozi jej – już kilkakrotnie ogłaszana – śmierć lub zastąpienie innym medium*⁸. Widowisko teatralne jest żywą materią współzależnych od siebie czynników składających się na efekt końcowy. W teatrze nadal w większości przypadków głównym przewodnim elementem jest aktor i jego gra. To z nim identyfikuje się widz. Za nim podąża. To on jest nośnikiem nadrzędnej warstwy narracji. To właśnie czynnik ludzki determinuje przebieg techniczny każdego pokazu. Większość wejść lub zejść technicznych scenografii bądź projekcji jest rozpisywana na reakcje aktorów.

Kolejnym aspektem jest element partycypacyjny widza, który bardzo często we współczesnym teatrze nie jest już tylko odbiorcą, ale często staje się częścią widowiska. *W tradycyjnie rozumianym teatrze, to znaczy w takim, gdzie w tym samym miejscu (w przestrzeni rzeczywistej) o tym samym czasie spotykają się aktorzy i widzowie, zachodzi interakcja między obiema stronami. Komunikacja między aktorami i widzami odbywa się na zasadzie sprzężenia zwrotnego – zachowania aktorów wpływają na publiczność, ta z kolei za każdym razem wpływa na to, co dzieje się z aktorem na scenie, nawet, jeśli tylko szepce lub wierci się na krześle*⁹. Reakcje widzów wpływają, zatem w istotny sposób na grę aktorów, którzy z kolei generują tempo akcji scenicznej. Tempo akcji scenicznej z kolei ma wpływ na moment realizowania zadań przez piony techniczne w tym projekcje i multimedia. Wynikiem tych dwóch składowych jest brak powtarzalności. Dla mnie chyba nadrzędna cecha teatru. Każdy z realizatorów dąży do idealnego wykonania przedstawienia. Aktorzy chcą wbić się na wyżyny swojego rzemiosła, techniczni pragną niezawodnej techniki, a realizatorzy z reżyserem na czele oczekują, że wszystko wyjdzie tak jak zostało wypracowane na

7 Patrice Pavis, *Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2011, s.176.

8 <https://www.dwutygodnik.com/artykul/368-teatr-na-nowo.html>, Agnieszka Kochanowska, *Teatr na Nowo*, 15 września 2019.

9 Patrice Pavis, *Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2011.

trzeciej próbie generalnej. Wszyscy jednak zdają sobie sprawę z żywej materii teatru.

Zarówno film, jak i teatr operują materią obrazu. W przypadku filmu i widowisk scenicznych jest to obraz ruchomy. Podstawą dalszej refleksji na temat miejsca obrazu w dialogu interartystycznym jest fakt, że pojęciem obrazu możemy się posługiwać w odniesieniu nie tylko do malarstwa czy szerzej sztuk plastycznych, ale również fotografii, filmu czy teatru¹⁰. Geneza tych dwóch dziedzin stanowi historyczną wypadkową ewolucji obrazu statycznego. Jest powiązana z historyczną obecnością osób związanych ze sztukami plastycznymi, które od samego początku nadawały mu wizualny charakter. Scenografowie, kostiumografowie, czy reżyserzy o wcześniejszym wykształceniu plastycznym, w ogromnym stopniu wpływali na rewolucję języka inscenizacyjnego filmu i teatru. W sztukach wizualnych często mamy do czynienia z migracją obrazów. Obrazy przynależne do jednego medium często są wykorzystywane w innym. Osadzenie w jednej formie przekazu innej otwiera kolejną warstwę interpretacyjną, buduje aluzje i szerokie konteksty kulturowe. Teatr i film, jako media syntezujące sztuki bazują na tego typu rozwiązaniach. Teatr wykorzystuje w scenografii elementy obrazów i fotografii, style architektoniczne, formuły obrazowania (plakat, reklama, czołówka filmowa) czy nawet cytuje układy i kompozycje.

Percepcja teatru związana jest z tym jak w ogóle widz postrzega media wizualne malarstwo, te fotografie i film. W pierwszej kolejności spotykają się one po prostu w oku. W następnej zaś w mózgu, który jest wielkim archiwum obrazów zapamiętanych i wyobrażonych. Wśród nich są znane już danemu człowiekowi obrazy malarskie czy filmowe. Świeżo poznane dzieło sztuk plastycznych, jak też dzieło teatralne czy film, włączone zostają zmienny kalejdoskop obrazów – ich niespokojny dialog. Nowy obraz odruchowo konfrontowany jest ze starym, z nim porównywany, w ich kontekście oceniany, z ich pomocą poddawany interpretacji¹¹.

W ten sposób teatr jest w stanie wytwarzać całe sieci połączeń i wielopoziomowych znaczeń. Dzięki wprowadzeniu projekcji pojawia się kontekst interpretacji medium filmowego. Możliwość nawiązywania do ikonicznych scen, czy wręcz tworzenia cytatów filmowych. Kolejną sferą, w której teatr wykorzystuje film są popularne ostatnio inscenizacje filmowych scenariuszy. Będące często nie tylko przeniesieniem filmowej fabuły na scenę przy użyciu języka teatralnego, ale czasami polemika lub dyskusja z filmowym pierwowzorem.

Przy realizacji spektaklu często używa się sformułowania "obrazy". Zasadą pracy nad poszczególnymi wizualnymi częściami spektaklu jest tworzenie "obrazków". Poszczególne transformacje scenografii, światła i projekcji, mające za zadanie stworzenie nowej rzeczywistości na scenie, budują aspekt wizualny widowiska oraz rytm jego przebiegu. Zderzenie ze sobą obrazów z grą aktorską tworzy montaż scen. *Na scenie otwartej powstają i funkcjonują przecież obrazy oparte nie tyle na obecności czynnika dekoracyjnego, ile na przestrzennych i plastycznych zarazem układach ukostumowanych postaci, wielowymiarowych quasi-rzeźbiarski grup*

10 Piotr Skrzypczak, Janusz Skuczyński (Red.), *Scena i ekran. Przestrzeń dialogu interartystycznego*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń, 2007.

11 Piotr Skrzypczak, Janusz Skuczyński (red.), *Scena i ekran. Przestrzeń dialogu interartystycznego*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń, 2007.

w *sfunkcjonalizowanej przestrzeni*¹². Dla realizatora warstwy plastycznej struktura spektaklu składa się właśnie z takich obrazów. To w ramach tych części formuje swoje założenia plastycznego interpretowania scen. Różnicuje ich rytm i tworzy dramaturgię narracji. Czasami są one równoznaczne ze scenami. Czasami w scenie potrafi pojawić się kilka obrazów punktujących kluczowe momenty dramaturgiczne. W teatrze obrazy są komponowane w przestrzeni, za pomocą obiektów scenicznych i aktorów. Są przestrzenne i namacalne.

Teatr, w przeciwieństwie do kina, ma dużo bardziej rozproszony odbiór. Widz - w zależności od miejsca, które zajmie - ogląda nieco inny spektakl. Aspekt ten jest jednym z głównych czynników determinujących konstrukcję i kompozycję scenografii teatralnej, ale także widoczność i czytelność scen granych przez aktorów. W teatrze bariera między widzami i odbiorcą jest nienamacalna i coraz częściej przekraczana. Jest efektem wielowiekowej konwencji odbioru przedstawienia teatralnego, na które składają się tradycja, architektura teatrów i przyzwyczajenia widzów.

Film przy teatrze jest zamkniętą medialną formą. Hybrydą obrazu i dźwięku zamkniętą w pudełku z filmowego kadru. W dodatku operuje bardzo precyzyjnym komunikatem sformowanym za pomocą języka filmowego. Film przy teatrze jawi się, zatem jako forma dużo bardziej uporządkowana, pozwalająca na dużo bardziej precyzyjny skodyfikowany przekaz, w którym autor wyraźnie palcem pokazuje widzowi za pomocą kadrowania kompozycji, montażu i głębi ostrości, na co ma patrzeć i co ma zrozumieć. *Oglądając film (...) poddajemy się pewnemu z góry narzuconemu porządkowi, umowie, którą nam proponuje autor, kiedy czerpie swobodnie z bogatego repertuaru środków narracyjnych*¹³. Jest to ogromna potęga tego medium.

Są i byli twórcy, którzy w mniejszym lub większym stopniu dyskutowali z takim podejściem do filmu. Dobrym przykładem tego jest część twórczości Jima Jarmuscha czy film Michelangelo Antonioniego *Zawód: reporter* (1975), w którym reżyser tak dobiera środki, żeby wytworzyć w miarę możliwości, na jakie pozwala medium i percepcja widza, na wrażenie obcowania z bohaterem w czasie rzeczywistym. Dr Henk Havens podczas konferencji Nowe technologie w teatrze odbywającej się w Instytucie Teatralnym w Warszawie (28 lutego -1 marca 2018) stwierdził, że percepcja teatru jest najbardziej zbliżona do rzeczywistości, podczas gdy konstrukcja dzieła filmowego przypomina bardziej mechanikę wspomnień. Stwierdza: *Teatr udaje rzeczywistość* i używa określenia *Art of presence* - czyli forma sztuki oparta na obecności. Właśnie ta ciągła obecność, również rozumiana jako ciągłość czasu dziania stała się dla niego głównym wyznacznikiem realnego charakteru widowiska teatralnego. Film ze swoimi zaburzeniami i przeskokami czasu akcji oraz wybiórczością motywów składających się na opowiadaną historię jest zdecydowanie nierealistyczny i rzeczywiście nawiązanie do percepcji wspomnień wydaje się tu trafne.

W większości teatrów korzystających ze sceny pudełkowej możemy mówić o kompozycji w ramach pewnego kadru. Okno sceniczne i koniec proscenium wyznaczają nam granice tego, co jest rzeczywistością sceniczną i na co patrzeć, a tym, co stanowi nieistotne techniczne otoczenie, czego

12 jw.

13 A. Jackiewicz, „Antropologia filmu”, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975, s. 20.

nie oglądać i na co nie powinniśmy zwracać uwagi. Oczywiście teatr współczesny w dużej mierze zrywa z tą tradycją. Zaciera granicę między widzami i elementami teatru, bądź świadomie z niej korzysta na potrzeby zdynamizowania inscenizacji w konkretnych scenach. Tego typu przedstawienia wystawiane w teatrach o tradycyjnej architekturze sceny i techniki scenicznej często okazują się jednak trudne do wykonania i wymagają zupełnie innej przestrzeni. Przeniesienie akcji ze sceny w inną część budynku teatru komplikuje pracę światła, zaburza akustykę i wymaga użycia zupełnie innych środków technicznych niż te, które stanowią standardowe ustawienie techniki scenicznej. Stąd architektura nowych budynków teatralnych ma układ halowy. Co za tym idzie widownia i scena mają charakter ruchomy i dopasowują się do wymogów konkretnej produkcji.

Oba media ze względu na historyczne wyjście filmu bezpośrednio z tradycji teatralnej inscenizacji mają elementy wspólne w strukturze budowania narracji. Żadne z tych mediów nie próbuje imitować rzeczywistości, tylko interpretuje ją we właściwy dla siebie sposób, na jaki pozwala jego specyfika i ograniczenia. Oba media mają na celu opowiedzenie nam historii. Oba korzystają z podobnych środków, światło, dźwięk, dialog, montaż scen, rytm opowiadania. Oba wymagają rzetelnego i konsekwentnego nabudowania formy i konwencji w jej realizowaniu, jako podstawy do zrozumienia stwarzanego świata i klucza do emocjonalnego i intelektualnego wejścia w jego ramy. Oba operują też uniwersalnym językiem obrazu. Jednak różnice w realizacji tych dwóch form są ogromne. I cały wachlarz środków, których trzeba użyć jest diametralnie różny.

Mam wrażenie, że obecnie teatr współczesny w Polsce w dużej mierze na równi czerpie z dokonań tradycji teatralnej jak i dokonań artystów sztuki współczesnej: twórców instalacji, rzeźbiarzy, twórców koncertów, designerów i architektów. Ciągłe komunikacje teatru z rzeczywistością podkreśla też Robert Mleczko z wykształcenia operator filmowy, twórca projekcji do spektakli min. Krzysztofa Garbaczewskiego w wywiadzie dla "Dwutygodnika" mówi o swoich spostrzeżeniach dotyczących pracy w teatrze i filmie: *Co więcej, zawsze myślałem, że medium filmu jest w swojej naturze bliskie opisywaniu rzeczywistości, jako narzędzie łatwo synchronizujące się z życiem współczesnym, ale w porównaniu z teatrem film, przynajmniej na naszym polskim poletku, jednak nie nadąża. Teatr według mnie jest szybszy i intensywniejszy. Nie tylko dotyka bieżących tematów, ale też jest w nim miejsce na refleksję nad czasem i technologią, czego brakuje mi w projektach wychodzących z głowy scenarzystów lub reżyserów filmowych*¹⁴.

W zespołach realizacyjnych, w których pracujemy rzadko inspirujemy się spektaklami innych twórców. Wykorzystywane przez nas i przetwarzane motywy mają dużo częściej korzenie w szeroko rozumianej kulturze. Przykładem takiego podejścia do medium teatralnego są spektakle Krzysztofa Garbaczewskiego, któremu wielu zarzuca przerost wizualnej formy nad fabularną treścią. Twórca od lat odchodzi od działań stricte teatralnych na rzecz instalacyjnych i performatywnych a ostatnio VR. Moim zdaniem Garbaczewski skupia się po prostu na jednym z kluczowych aspektów, jakim charakteryzuje się teatr, czyli obecności i możliwości obserwowania zmieniającej się rzeczywistości scenicznej. Zawieszając spektakle na granicy postdramatycznego

14 <https://www.dwutygodnik.com/artukul/6289-projekt-spektakl-autor-wideo.html>, Mateusz Węgrzyn, *Projekt spektakl: Autor video*, 13 września 2019.

spektaklu performansu i instalacji. Jeśli chodzi o sam VR jest bardziej pokrewny odbiorowi teatralnemu niż filmowemu. Wykorzystując jednak zabiegi filmowe skraca on teatralny dystans między widzem a aktorem i rzeczywistością sceniczną. Pozwala znaleźć się odbiorcy na scenie. Z punktu widzenia inscenizacji teatralnej nie jest to nowość. Jest mnóstwo spektakli granych między widzami, które zrywają z tradycyjną i ogólnie przyjętą konwencją sceny pudełkowej.

Kolejnym czynnikiem, który uważam, że stanowi istotną różnicę między pracą w teatrze a filmie, i w ogromnym stopniu wpływa na warunki twórcze, jest sposób instytucjonalny funkcjonowania teatrów i oper w Polsce. Różni się on diametralnie od także ogólnie finansowanej przez Polski Instytut Sztuki Filmowej produkcji filmowej. Teatry w Polsce średnio produkują w sezonie około czterech spektakli premierowych (w przypadku, małych słabo finansowanych teatrów), do ośmiu (w przypadku tych lepiej finansowanych i bardzo ambitnych artystycznie). Skala przedstawień jest różna. Niektóre z nich przeznaczone są na małe sceny, inne na duże. Jednak, biorąc pod uwagę, że w większości większych i ważniejszych kulturowo ośrodków jest jeden bądź dwa teatry, skala i ilość produkcji pozostaje duża. Praca nad spektaklem opartym na gotowym wcześniej tekście trwa średnio od ok. jednego miesiąca, w przypadku spektaklu mało skomplikowanego o małej obsadzie, do ok. trzech miesięcy w przypadku spektakli skomplikowanych i wieloosobowych. Okres realizacji widowisk operowych jest podobny. Jest to oczywiście spore uśrednienie, bo różni realizatorzy dochodzą w różnych momentach i nie biorę tu pod uwagę prac producenckich mających na celu stworzenie koncepcji oraz znalezienie realizatorów i obsady, rozmów reżyser z dyrekcją teatru czy prac dramaturgicznych nad tekstami dramatów. Stworzenie filmu przy dofinansowaniu państwowym to około dwa i pół roku. Nie liczę tu formalnych aspektów, ubiegania się o dofinansowanie, umów koprodukcyjnych czy też pisania autorskiego scenariusza. Liczba filmów powstających w Polsce jest nieporównywalnie mniejsza niż spektakli. Ale też trudności realizacyjne i logistyczne oraz koszty powstania filmu są znacznie wyższe. Stąd twórcy teatralni mogą sobie pozwolić na dużą aktualność proponowanych tematów. Można się pokusić o stwierdzenie, że jeśli pojawi się jakiś aktualny temat, który twórca chciałby poruszyć to nie minie rok, a może powstać o nim przedstawienie.

3. Metodologia pracy nad projekcjami

3.1. Specyfika wizualna zastosowania projekcji w teatrze, geneza i zarys technologiczny

Genezy zastosowania projekcji filmowych można poszukiwać w XX-wiecznym teatrze awangardowym, choć zastosowanie ruchomych obrazów przy pomocy latarni magicznej miało miejsce dużo wcześniej. *Ukryta Ziemia* (1923) Wsiewołoda Meyerholda, czy przedstawienia Erwina Piscatora *Reuven Roter Rummel* (1924) i *Trotz Alledem!* (1925) wprowadzały filmy i projekcje filmowe, jako propozycje nowego języka. Potem z technologią wyświetlania wielkoformatowych projekcji w latach pięćdziesiątych eksperymentowali Josef Svoboda, stosując poliekran i latarnię magiczną oraz Jacques Polieri przy pomocy eidoforu. W latach siedemdziesiątych projekcja filmowa została zastąpiona szerokim zastosowaniem ekranów kineskopowych i technologii telewizyjnych, a potem - video. Do wprowadzenia technologii cyfrowej większość projekcji była

realizowana i wyświetlana w technologii analogowego video. Dawniej video postrzegane było w dużej mierze jako format, pewna jakość wizualna zdeterminowana przez technologię mającą swój rodowód w technologii telewizyjnej VHS. Technologia ta była formą niskobudżetową i ogólnie dostępną. Była jednak jakościowo gorszą niż technologia filmowa będąca wyznacznikiem najwyższej jakości do osiągnięcia jeśli chodzi o rejestrację i projekcję ruchomych obrazów. *Od około 60 lat znajdujemy się w czymś, co Régis Debray nazywa "wideosferą - okresem otwarcia na technikę audiowizualną: na transmitowanie danych, modeli i opowieści przede wszystkim za pośrednictwem ekranu". Na scenie ta przemiana widoczna jest przede wszystkim w coraz większym zastosowaniu nowych mediów-świeżych technologii informatycznych, które pojawiają się równocześnie na scenie i wokół niej*¹⁵. Dzięki swojej przystępności video szybko zostało zaanektowane przez świat sztuki, jako medium o szerokim zastosowaniu. Powstała Sztuka Video rozumiana jako rodzaj praktyki i strategii twórczej. Sztuka video szybko stała się narzędziem dla twórców performatywnych i teatralnych. *Sztuka wideo powstała na przełomie lat 60. i 70. jako jedna z intermedialnych alternatyw dla systemu tradycyjnych dyscyplin artystycznych, rozwinięcie eksperymentu na gruncie filmu oraz – szczególnie w kontekście zachodnim – kontrkulturowa odpowiedź na telewizję i komercyjną kulturę popularną. Już w tym wczesnym okresie wykształcił się szereg odmian: od taśmy wideo, przez wideo-rzeźbę, wideo-obiekt, wideoinstalację, closed circuit environment, aż po wideoperformans, wideodokumentację i wideoprojekcję*¹⁶. Rozwój technologii cyfrowej pozwolił na digitalizację tych dwóch analogowych form zapisu - zapisu video i rejestracji na taśmie filmowej. Nastąpiło ujednolicenie technologiczne. Początkowo towarzyszyła temu niekompatybilność, formatów zapisu i ich mnogość. Z czasem jednak, głównie za sprawą przemian na rynku technologii cyfrowych, system ten też uległ ujednoliceniu. Na rynku pozostały duże firmy o zasięgu globalnym, producenci sprzętu do rejestracji i oprogramowania, które doprowadziły do wprowadzenia otwartego systemu plików oraz kompatybilności sprzętowej. Sytuacja ta jeszcze bardziej zwiększyła, dostępność, przystępność narzędzi cyfrowych. Wpłynęła też na kształtowanie się świadomości wizualnej. *W latach 90. i na początku nowego millenium porzuciła swój niszowy status i wkroczyła do instytucjonalnego mainstreamu, gdzie rozwinęła charakterystyczny dyspozytyw galeryjny i związany z nim tryb recepcji. Jednocześnie coraz bardziej zatracając swą gatunkową spójność – wraz z upowszechnianiem się cyfrowych narzędzi rejestracji, edycji i dystrybucji wideo zaczęło być coraz szerzej wykorzystywane przez artystów i artystki, których warsztat, wrażliwość oraz zakres zainteresowań kształtowały się w kręgu tradycji malarzkiej, rzeźbiarskiej czy graficznej. Wideo stało się narzędziem remediacji tradycyjnych sztuk plastycznych, poszerzało ich pola i otwierało je na transmedialną wymianę, przyczyniając się do stworzenia skomplikowanej topografii współczesnych praktyk artystycznych. W efekcie "sztuka wideo" – zmieniona w rodzaj formatu instytucjonalnego – jest dziś tylko jednym z wielu sposobów wykorzystania tego medium w polu sztuk wizualnych*¹⁷.

15 Régis Debray, *Introduction à la médiologie*, Presses Universitaires de France, Paryż, 2000.

16 Ryszard W. Kluszczyński, Tomasz Zauski, *Wideo w sztukach wizualnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2019.

17 Ryszard W. Kluszczyński, Tomasz Zauski, *Wideo w sztukach wizualnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2019.

Wystawa w Narodowej Galerii Sztuki Zachęta w Warszawie "Alienacje albo następnym razem pożar" jest świetnym przykładem pokazywanym na naszym gruncie galeryjnym, jak artyści wykorzystują rejestrację i projekcję wysokiej rozdzielczości do realizacji prac w modelu strategii artystycznej sztuki video. Prace video korzystając z takiego samego zaplecza jak media filmowe i okołofilmowe, tworzą zupełnie inne typy narracji i z założenia są przeznaczone dla odbiorcy galeryjnego i Arthausowego.

Projekcja jako forma wizualna ma charakter nienamacalny. Jest bytem iluzorycznym, projekcją światła na materiałowym ekranie. Stąd jego zastosowanie w zestawieniu z realnymi elementami na scenie ma pewne ramy i pola funkcjonowania. Jest językiem zaszczerpiętym na scenie. Zastosowanie projekcji w jej instalacyjnej formie ma też w założeniach kina rozszerzonego: *Zaproponowana przez Gena Youngblooda w szczytowym momencie rozwoju kina strukturalnego na przełomie lat 50. i 60. minionego wieku idea "rozszerzenia" kina wskazywała możliwość rozwoju kina, jako sztuki wolnej od ograniczeń tradycyjnie pojętej sytuacji projekcyjnej. Przedmiotem krytyki było przede wszystkim unieruchomienie (rozumiane dosłownie i metaforycznie) widza, statyczna relacja między projektorem, ekranem a przestrzenią widowni oraz ograniczone przesłami technologicznymi rozumienie aparatury filmowej. Krytyka ta realizowana była w projektach, w których z jednej strony nie wykorzystywano ekranu lub, na drugim końcu spektrum, dokonywano multiplikacji ekranów swobodnie rozmieszczając je w przestrzeni, budując je z różnych materiałów, tworząc konstrukcje ruchome, o zmiennym kształcie i wielkości. Podejmowano także eksperymenty z taśmą filmową i projektorem - tutaj spektrum możliwości wyznaczają z jednej strony film bez projektora z drugiej zaś projekcje bez taśmy. „Wszystkie te zabiegi powodowały, że sztuka filmowa stawiała się sztuką performatywną, w której istotną rolę odgrywała aktywność widza w dynamicznej przestrzeni pracy. Zarówno dematerializacja i performatyzacja dzieła, jak i dążenie do uaktywnienia odbioru, stanowiące o swoistości kina rozszerzonego, stały się kluczowymi zagadnieniami w sztuce nowych mediów, przede wszystkim w sztuce interaktywnych instalacji*¹⁸. Projekcja teatralna zawsze w jakiś sposób zostaje wpisana w scenografię, jako jej niematerialny element. Posiada ona jednak swoją wagę kompozycyjną. Wyświetlana na ekranie bądź scenografii tworzy nowy podział na scenie z fizycznie istniejącymi elementami. Najczęściej jednak twórcy teatralni starają się wkomponować ekran bądź przestrzeń projekcyjną w scenografię tak, aby stała się ona jednym z endemicznych elementów scenicznej rzeczywistości.

Często powierzchnia projekcyjna wraz wyświetlanymi obrazami staje się formą hybrydową, wielofunkcyjną w obrębie scenografii, rządzącą się swoją własną logiką funkcjonowania. Dobrym przykładem właśnie takiego przykładu scenografii jest projekt Aleksandry Wasilkowskiej do przedstawienia Krzysztofa Garbaczewskiego *Hamlet* (2015). Scenografia składa się z bijącego serca, zaciśniętej w pięść dłoni, zarysu mapy Europy, przezroczystych ostrosłupów, basenu wypełnionego wodą, ogromnego ucha wiszącego nad oknem scenicznym oraz obracającego się okrągłego lustra, które góruje nad sceną odbijając scenę i widownię.

18 <https://biocultureartlab.wordpress.com/2008/04/09/maciej-ozog-expanded-cinema-40-lat-pozniej-kino-rozszerzone-jako-kontekst-sztuki-nowych-mediow>, Maciej Ożóg, *Expanded Cinema 40 lat później. Kino rozszerzone jako kontekst sztuki nowych mediów*, 16 września 2019.

To właśnie to lustro-słońce staje się ekranem dla projekcji, na którym wyświetlane są filmy oraz kamera live.

W recenzji dla "Dwutygodnika" Anka Herbut - dramaturg, recenzentka teatralna i krytyczka sztuki pisze: *U Garbaczewskiego nad sceną wisi przeskalowane okrągłe lustro-ekran, odbijające i zniekształcające rzeczywistość lub stanowiące płaszczyznę do jej reprodukowania. Obracając się, odbija czerń wyciemnionej widowni, podłogę sceny lub wewnątrz wbudowanego w jej centralne miejsce okrągłego basenu, w którym topi się Ofelia. W innych momentach zoomuje lub uwidacznia rejestrowane na żywo sceny. Czarne słońce – maszyna*¹⁹.



Hamlet, reż. K. Garbaczewski, fot. Magda Hueckel

Obok bijącego serca i napętniającej się krwią mapy Europy okrągły ekran jest kolejnym instalacyjnym elementem tworzącym żywy organizm to, co Anka Herbut w swojej recenzji nazwała *żywą tkanką* spektakli Garbaczewskiego.

Zastosowanie video na scenie nie tylko wzbogaciło inscenizację i otworzyło nowe możliwości. Doprowadziło przede wszystkim do redefiniowania języka teatralnego na nowo. Aktorzy i scenografia przestali być jedynymi ruchomymi elementami spektaklu, które przyciągają wzrok widza. Pojawiła się nowa ruchoma forma. Kolejny istotny czynnik kształtujący i rozwijający narrację sceniczną. *Ustawcie na scenie aktor, a następnie wyświetlcie na scenie jakiś obraz. Widz skieruje swój wzrok strona obrazu. Co mogłoby sprawić, że spojrzenie na nowo. Skieruje na aktora. Jakiego typu przeżycia trzeba obiecać. Oto, W moim mniemaniu, wyjątkowe pytanie teatru. Teatr nie*

¹⁹ <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/6014-byc-albo-nie-byc-moze.html> Anna Herbut, *Być albo nie: być może*, 13 września 2019.

*potrafi już czerpać siły z reprezentacji czy tym bardziej siły iluzji. Wręcz przeciwnie: czerpie ją ze swojej zdolności do prezentowania, w konsekwencji, ze zdolności do oczyszczania spojrzenia z tego, co już zobaczone, i tego, co aż nadmiernie zobaczone*²⁰. Zmusiło to twórców teatralnych do tworzenia przemyślanych konwencji wykorzystania projekcji w swoich dziełach, których aktorzy, scenografia, zmiany światła i video współgrają w odpowiednich proporcjach.

3.2. Rola projekcji w narracji scenicznej - rodzaje stosowanych rozwiązań

Projekcje mogą spełniać w przedstawieniach różnorakie zadania. Wyróżniłem kilka najczęściej spotykanych zastosowań oraz form, jakie mają projekcje w przedstawieniu:

a) wirtualna scenografia i mapping

Wirtualna scenografia jest najczęstszym z pozoru i najbardziej konwencjonalnym zastosowaniem projekcji. Wszelkiego rodzaju tła i sceniczne horyzonty stanowią przedłużenie przestrzeni, bądź jej integralny element. Coraz częściej ze względów estetycznych i budżetowych projekcje zaczynają stanowić coraz większą część procentową projektów scenograficznych. Jest to tańsza alternatywa dla rozbudowanych dekoracji oraz ruchomych elementów scenograficznych. Scenografia taka pozwala budować iluzoryczną głębię sceny i umożliwia płynne przechodzenie pomiędzy kolejnymi jej układami, bez fizycznej ingerencji. Mapping będący zaawansowaną formą scenografii wirtualnej, wykorzystuje geometrię obiektu, na który wyświetlany jest film. Pozwala na ograniczenie projekcji do danego obiektu tak, że nie wychodzi ona poza jego zarys. Najczęstszym, i najbardziej popularnym typem mappingu spoza teatru, jest mapping architektoniczny. Pozwala on wyświetlać na budynku różnego rodzaju deformacje, które iluzorycznie zmieniają jego bryłę. Mapping taki od strony technicznej wykonany jest na bazie dokładnego modelu 3d mappownego budynku. Model ten zostaje zaanimowany w programach 3d i 2d. Następnie przy pomocy jednego bądź kilku rzutników połączonych niewidocznie ze sobą projekcja zostaje rzucona na budynek, tak żeby dokładnie wpasowała się w ramy bryły. Mapping tego typu jest bardzo kosztowny, wymaga długiego procesu przygotowawczego oraz rzutników o dużej mocy. W teatrze mapping wykorzystywany jest wielorako z względu na specyfikę widowiska, ale także ograniczenia przestrzenne, budżetowe i organizacyjne. Używany jest do wybiórczego świecenia scenografii. Pozwala to w poszczególnych momentach spektaklu uruchamiać ruchomą bądź statyczną projekcją poszczególne elementy scenografii. Przydatny okazuje się też w momencie, kiedy scenografia jest ruchoma i zmienia kąt i położenie. Program z funkcją mappingu pozwala szybko dostosować projekcję do nowego ustawienia. Podobnie pomocny jest, kiedy nie ma możliwości zawieszenia rzutnika pod kątem 90 stopni do okna sceny. Wtedy mapping pozwala na korekcję zniekształcenia. Spektakl *Mortal Engine* (Hunky Move, 2012) jest przykładem jak przy pomocy mappowanych projekcji można stworzyć przemyślaną narrację sceniczną, w której aktorzy wraz z projekcjami i przestrzenią sceniczną łączą się w jeden organizm tytułową "śmiertelny mechanizm". W widowisku projekcja zostaje skierowana na pochyloną w stronę widza pustą scenę osadzoną w przestrzeni białego pomieszczenia. Pochylona podłoga oraz wysoko siedząca publiczność pozwalają na

20 J-F Pryret, *Texte,scene,video*, w: Les Ecrans sur la scene, B.Picon-Valin(red.), Age d'homme, Lausanne, Suisse, 1998, s. 284.

wykorzystanie w pełni przestrzeni sceny, jako powierzchni projekcyjnej. Tancerze poruszają się na scenie wchodząc w interakcje z projekcjami. Projekcje śledzą ich ruch w niektórych partiach, w innych to tancerze reagują na jej zmiany. Jednocześnie światło projektora wyświetlając czarnobiałe syntetyczne abstrakcyjne kształty zmienia proporcje sceny. Zaproponowane przez twórców plastyczne formy animacji doskonale interpretują choreografię tancerzy i zawarty w niej wyraz emocjonalny scen.

b) wirtualny bohater

Bohaterowie pojawiają się tylko na filmie. Ich obecność jest oczywiście uargumentowana koncepcją dramaturgiczną i konwencją przedstawienia. Często w teatrze dramatycznym jest to w formie transmisji ze świata zewnętrznego, archiwalnego nagrania bądź innego rodzaju zapisu telefonem komórkowym, kamerą fabryczną bądź internetową. W przypadku konwencji fantastycznej bądź nie realistycznej bohater taki może być formą animowaną. Taka projekcja może mieć interakcję z aktorem bądź nie. W przypadku interakcji może być to interakcja pozorna, wypracowana przez zgranie reakcji aktora z projekcją lub faktycznie uzyskana przez zastosowanie systemu traktowania - znacznie rzadziej stosowana ze względu na koszty i stopień skomplikowania technologicznego. Wielokrotnie przy realizowanych przez siebie projekcjach sięgałem po tego typu zabieg, m.in. w opisywanym w dalszych rozdziałach spektaklu *Życie jest snem* (2013).

c) efekty wizualne i świetlne

Wszelkiego rodzaju efekty specjalne i świetlne: wybuchy, dymy i iluzoryczne zmiany scenografii oparte częściowo o mapping, częściowo o optykę percepcji scenografii scenicznej. Rzutnik cyfrowy generuje światło o dużej mocy, co pozwala na wykorzystywanie go często jako źródła światła. Daje to duże możliwości przy łączeniu światła z projektora ze światłami scenicznymi. Rzucane projekcje pozwalają na pokazywanie wzorów i tekstur świetlnych o specyfice nie osiągalnej dla światła scenicznego.

d) poszerzanie przestrzeni akcji scenicznej i przeniesienie akcji scenicznej

Efekt poszerzenia i przeniesienia akcji stał się moim zdaniem jedną z kluczowych przemian wizualnego języka teatru. Z jednej strony stał się zastępstwem dla zmian dekoracji i umowności przestrzennej. Z drugiej zaś wprowadził do teatru nowe konteksty i rozwiązania interpretacyjne. Przykładem może tu być spektakl Heinerja Goebbelsa *Eraritjaritjaka* (2012), w której aktor po 20 minutach egzystencji scenicznej wychodzi z teatru i rejestrowany przez kamerę przemierza miasto w drodze do domu. Dzięki zabiegowi pokazania aktualnej godziny i daty grania spektaklu stworzone zostaje wrażenie przebiegu akcji w czasie rzeczywistym.



Eraritjaritjaka, Onassis Cultural Centre, 2014

Faktycznie jest to sprytny zabieg montażowy łączący ujęcia live nakręcone w wybudowanym na zapleczu sceny studiu z wcześniej przygotowanymi materiałami. Dzięki temu mam do czynienia z zestawieniem dwóch języków świata teatru i świata realnego. Pozwala to na pokazanie dwóch egzystencji bohatera. Teatralnej, na scenie w otoczeniu scenografii i rekwizytów i tej realnej w otoczeniu ludzi i przedmiotów.



*Die Kabale der Scheinheiligen. Das Leben des Hern de Molière, reż. Frank Castorf,
zdj. Christophe Raynaud de Lage*

Zabieg poszerzania przestrzeni scenicznej często jest używany przez Franka Castorfa. Jest on

bardzo przemyślany i mocno zintegrowany z rozbudowanym układem scenograficznym jego przedstawień. Dobrym przykładem jest tu spektakl *Die Kabale der Scheinheiligen. Das Leben des Hern de Molière* (2017), w którym cztery główne elementy scenograficzne wóz teatr, namiot- pałac oraz konstrukcja billboard z ekranem zostają rozmieszczone na ogromnej hali w dużych odległościach od siebie. Część akcji scenicznej grana jest do widza lub w bliskiej odległości od widza. Jednak niektóre wątki umieszczone zostają wewnątrz namiotu, wozu bądź w głębi hali. Wtedy właśnie zostaje użyta kamera live. W dynamicznych sytuacja podąża za aktorami punktując ważne fragmenty scen. W mniej dynamicznych, jak rozmowy, przechodzi w bardziej statyczną montowaną z dwóch przeciwległych ustawień.

Projekcja może też stać się oknem do innej pozasceniczej rzeczywistości. Wprowadzenie jej uzupełnia akcję o dodatkowe wątki. Może być obrazem wspomnień, alternatywnego przebiegu wydarzeń, wyobrażeń lub transmisją z innej przestrzeni akcji. Dzięki niej rzeczywistość sceniczna rozrasta się. Do tego zabiegu najczęściej używa się nagrań filmowych umiejscowionych w innych lokalizacjach niż scenografia spektaklu. Daje to wrażenie, że przestrzeń akcji jest tylko jednym z elementów większej rzeczywistości.

e) poszerzenie kontekstu akcji scenicznej

Takie video wprowadza obrazy tematycznie powiązane bądź nawiązujące do akcji scenicznej często niedostłownie bądź przez montaż skojarzeniowy. Pozwala zobaczyć akcję w szerszym kontekście.

Zabieg ten zastosowałem podczas realizacji wizualizacji do przedstawienia *Rosencrantz i Guildenstern nie żyją* (2014) w reżyserii Cezarego Ibero w Teatrze im. Wilama Horzycy w Toruniu. W celu stworzenia szerszego kontekstu dla perypetii głównych bohaterów, przyjaciół Hamleta, którzy zjawiają się w Elsynorze i zostają wplątani w plan zemsty księcia Danii, wprowadziłem wiele motywów z kultury popularnej. Moim głównym założeniem było stworzenie rzeczywistości nawiązującej do estetyki gry komputerowej. Przedstawienie zaczyna się zapętloną sekwencją found footage stanowiącą nawiązanie do menu gry. Na sekwencje składają się motywy rozwoju technicznego, szalonej konsumpcji, walki o władzę, seksu i pieniędzy. Motywy te coraz bardziej przyspieszają, aż do motywu eksplozji. Sekwencja ta wprowadza w świat wartości, z którym zderzą się bohaterowie -rzeczywistości zemsty, namiętności i walki o władzę, w której nie będą w stanie się odnaleźć. Po zakończeniu spektaklu sekwencja powraca dodatkowo podkreślając, że historia bohaterów dzieje się w kółko. Wprowadzone przeze mnie motywy uzupełniły rzeczywistość sceniczną o dodatkowe znaczenia i plany. Pokazały ją w szerszym, bardziej uniwersalnym spektrum.



Rosencrantz i Guildenstern nie żyją, kadry z trailera wykorzystującego materiały filmowe z projekcji intra do spektaklu. Połączenie różnych materiałów filmowych, stylistyk i kontekstów kulturowych w montażu.

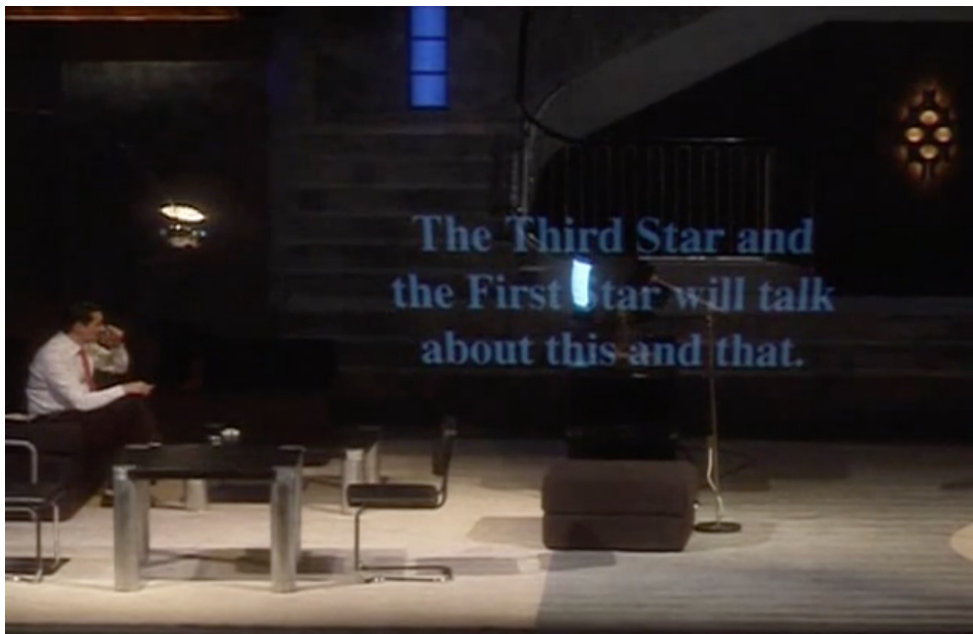


Rosencrantz i Guildenstern nie żyją, kadry z trailera wykorzystującego materiały filmowe z projekcji intra do spektaklu. Scena hipnozy.

f) napisy

Mogą stanowić pojedynczą informację taką jak nazwa lokacji. Mogą być większymi fragmentami informacyjnymi. Mogą posiadać konwencję graficzną, która niesie dodatkowe znaczenie. Przykładowo być pisane gotycką czcionką, co w przedstawieniu o II wojnie światowej jednoznacznie będzie się kojarzyć z nazizmem. W prowadzenie tekstu w projekcjach wiąże się jednak z góry narzuconą dramaturgią związaną z szybkością wyświetlanego tekstu pozwalającą

publiczności na swobodne jego przeczytanie. Bardzo ciekawe zastosowanie napisów znajdujemy w *Purgatorio* (2008) w reżyserii Romea Castellucciego: *Technika wideo została tu wykorzystana w sposób pozwalający nie tylko dokonać multiplikacji planów, ale także wprowadzić rodzaj dysonansu wynikającego z napięcia pomiędzy tym, co widzimy, czego się spodziewamy, a tym, co pozostaje ukryte przed naszym wzrokiem, choć jednocześnie jest oczywiste. Co ciekawe – reżyser sięgnął po takie zastosowanie techniki wideo, które zwykle ma charakter całkowicie przezroczysty. Projekcje napisów wykorzystywane są, bowiem najczęściej w celu udostępnienia tłumaczenia dialogów i tym samym są postrzegane, jako element nienacechowany semantycznie. Castellucci dokonuje radykalnego przewartościowania – dramat molestowanego seksualnie chłopca rozgrywa się przede wszystkim w tekście. Obraz jest tylko ilustracją tego, co i tak już „zobaczyliśmy”²¹.*



Purgatorio, reż. Romeo Castellucci, Festival D'Avignon 2008.

Reżyser tym prostym intermedialnym gestem, uruchamia wyobraźnię widza. Przesuwa w niej narrację spektaklu na inne tory. Buduje domysły i poszerza pole interpretacyjne dla akcji scenicznej. *Katia Arfara umieszcza praktykę Castellucciego z Purgatorio w szerszym kontekście strategii określanych mianem przemieszczenia (displacement), polegających na celowym i znaczącym konfrontowaniu elementów wziętych ze sztuk wizualnych ze strategiami teatralnymi. Wskazuje także na hiperrealistyczny charakter spektaklu Castellucciego – pieczołowicie odtworzone wnętrze domu jest w istocie więcej niż tylko realistyczne. W konfrontacji z napisami budującymi równoległą i przemieszczoną płaszczyznę opowiadania traci on pozornie rzeczywisty charakter*²².

21 Ryszard W. Kluszczyński, Tomasz Zauski, *Wideo w sztukach wizualnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, 2019.

22 jw.

3.3. Formy wizualne stosowane w projekcjach

a) zarejestrowany obraz filmowy lub video

Wprowadzenie do spektaklu wcześniej nagranych materiałów filmowych zawsze wprowadza nowy formalny język. Samoistnie stwarza skodyfikowaną formalną narrację, którą trzeba wpisać w akcję i przyporządkować, jako czytelny element spektaklu. Projekcja filmowa operuje nieliniowym językiem filmowym. Używa skrótu montażowego i montażu skojarzeniowego. Operuje zbliżeniami, które w dużej skali projekcji umożliwia zobaczyć grę aktorską w bardzo szczegółowej, jakości. W zestawianiu z aktorami na scenie pozwala ich oglądać w zupełnie innej perspektywie.

b) animacja

Jako wszechstronne medium ma znakomite możliwości korespondowania z elementami scenografii i kostiumu. Język animacji operuje podobnym do teatru abstrakcyjnym systemem komunikacji opartym o skojarzenia. W zestawieniu z żywym planem wprowadza motyw odrealnienia i umowności. Otwiera widza na szerszy kontekst interpretacyjny w sferze ikonografii związanej z mediami plastycznymi.

c) kamera live - łącznik między rzeczywistością projekcji i sceny

Takie rozwiązanie pozwala na pokazanie akcji scenicznej z innej perspektywy. Umożliwia widzowi

znalezienie się na scenie obok bohaterów. Pozwala na punktowanie wybranych elementów inscenizacji, podkreślanie konkretnych elementów. Kamera prowadzona z ręki jednoznacznie wprowadza subiektywny ogląd. Kamera live dana jako rekwizyt jednej z postaci staje się silnym środkiem inscenizacyjnym. Bohater, bowiem staje się postacią uprzywilejowaną, tą, której zostaje dane narzędzie do interpretacji rzeczywistości scenicznej.

Przykładem takiego rozwiązania jest zastosowanie przez mnie kamery live w spektaklu *Leśni. Apokryf* (2019) w reżyserii Marty Streker w Teatrze Polskim we Wrocławiu. Spektakl powstał na podstawie Dzienników Partyzanckich Tadeusza Różewicza. Spektakl pokazuje próbę rekonstrukcji życia partyzantów przez grupę rekonstrukcyjną podłączaną z refleksjami na temat wojny i jej wpływu na człowieka. Atrybutem jednego z bohaterów Gustawa - artysty i poety staje się właśnie kamera live. W jednej z pierwszych scen, w swoim monologu deklaruje, że on spróbuje opisać wszystko to, co wydarzy się w lesie najlepiej jak potrafi. Kamera live pełni funkcję jego dziennika.



Leśni. Apokryf, reż. Marta Streker, zdj. Tobiasz Papuczys, Teatr Polski we Wrocławiu, 2019.

Frank Castorf w swoim spektaklu *Zbrodnia i kara* (2005) bardzo często wykorzystuje kamerę live. W tym konkretnym przypadku kamera pełni funkcję dodatkowego sposobu oglądu rzeczywistości. Kamera śledzi bohaterów, stając się policyjnym zapisem. *Bezpośrednie filmowanie nie jest, a w każdym razie nie musi być, krytyczną dystansującą w stylu brechtowskim. To raczej dekonstrukcja, a nawet obalenie, nie zaś estetyczna i polityczna dystansacja. To głównie wiwisekcja czyniona przez wideo live. (...) Aktorowi nie udaje się uciec przed okiem kamery, która jednocześnie sonduje postaci Dostojewskiego - osaczone, badane, poddawane działaniu surowicy prawdy i obiektywizacji. Czy Raskolnikow przesłuchiwany przez policjanta wie, że ten drugi też wie? A czy policjant tylko udaje, że podejrzewa, czy też psychologicznie torturuje głównego bohatera?*²³. Kamera przez swoją obecność staje się bohaterem wchodzącym w interakcje z postaciami na scenie. Poszerza przestrzeń interpretacyjną, buduje suspens i wprowadza dodatkową charakterystykę bohaterów i rzeczywistości. Operator rejestruje zeznania bohaterów próbując doszukać się fałszu.

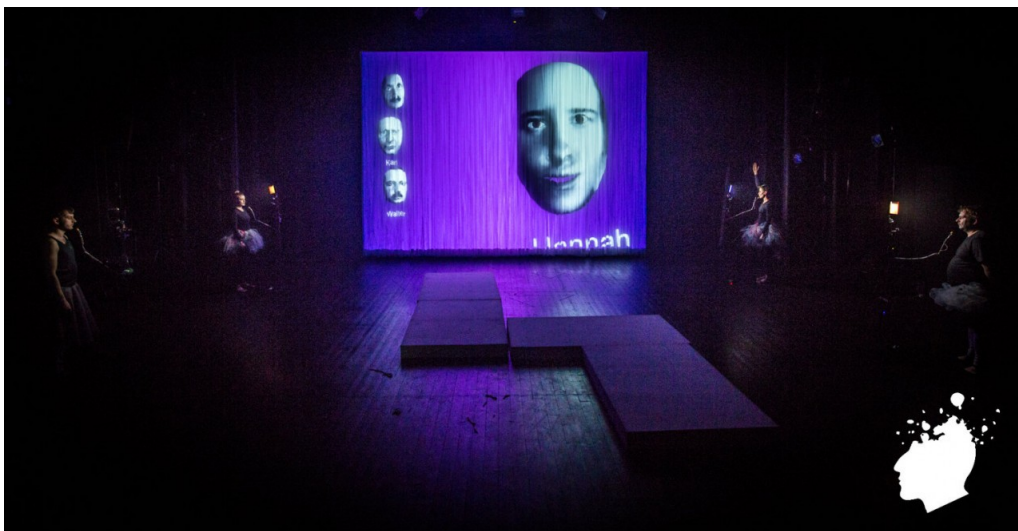
d) projekcja interaktywna

W przypadku projekcji interaktywnej jej rozwój sprzężony jest z akcją sceniczną. Projekcja reaguje na aktorów bądź wręcz jest przez nich wytwarzana.

Dobrym przykładem, gdzie projekcja jest generowana bezpośrednio przez aktorów jest przedstawienie *Hannah Arendt: Ucieczka* (2018) w reżyserii Grzegorza Laszuka w Teatrze Powszechnym w Łodzi. Spektakl ten opowiada historię hipotetycznego spotkania niemieckich filozofów w czasie II wojny światowej. Przedstawia ich losy oraz konfrontuje koncepcje filozoficzne i postawy wobec zagrożenia śmiercią. Aktorzy odgrywający role mają na twarzach założone czujniki czytające ich mimikę. Następnie zostaje ona nałożona na wygenerowane w programach komputerowych twarze nieżyjących filozofów. Dzięki temu aktorzy mogą płynnie wcielać się w

²³ Patrice Pavis, *Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2011, s. 201.

postacie historyczne, kiedy stoją w polach aktywnych czujników lub rozgrywać sceny zbiorowe komentujące swoje wcześniejsze wypowiedzi.



Hannah Arendt: Ucieczka, reż. Grzegorz Laszuk, Teatr Powszechny w Łodzi, 2018.

e) projekcja generatywna

Wytwarza obrazy na bazie danych przetwarzanych przez algorytmy analizujące dostarczane bazy danych. Pozwala to na jeszcze większe sprzężenie akcji scenicznej z rzeczywistością. Posłużę się tu wymyślonym przeze mnie przykładem: Dane o trzęsieniach ziemi w Japonii, przetworzone przez algorytm generują zniekształcenia kuli w formie projekcji pokazywanej w scenografii. Zniekształceniom towarzyszą dźwięki o zmiennej częstotliwości i rytmie. Kula ta stanowi w narracji scenicznej wizualizację relacji między bohaterami w jednej ze scen. Zmieniające się dane, za każdym razem, kiedy grany jest spektakl, za sprawą obrazu i dźwięku dają wytyczne aktorom, co do emocjonalnej interpretacji sceny.

3.4. Specyfika pracy i ograniczenia w pracy nad multimediami w teatrze

Praca z multimediami w teatrze w dużej mierze naznaczona jest ograniczeniami czasowymi wynikającymi z systemu pracy. Wymusza on ciągłe sprawdzanie ze sobą wszystkich elementów przedstawienia. Próby przebiegają w systemie 10:00-14:00 i 18:00-22:00, dlatego wszelkie zmiany, bądź poprawki multimedialne realizowane są między próbami. Czasami jedna próba przebiegu aktorskiego diametralnie zmienia całą wcześniejszą koncepcję oprawy wizualnej przedstawienia. Często okazuje się, że scena w takiej formie, w jakiej została początkowo wymyślona nie działa w narracji całościowej. Taki system szybko wymusił we mnie optymalizację pracy na wielu poziomach tak abym mógł odpowiednio szybko reagować na ewoluujący proces powstawania przedstawienia. Dla stworzenia projekcji, które w różnym stopniu i na różnych poziomach powinny korespondować z organizacją scen przedstawienia muszą pozostawać w stałym kontakcie

ze zmianami w energii scenicznej wytwarzanej przez aktorów. Zawsze, jeśli tylko warunki organizacyjne na to pozwalają, staram się tak pracować.

W teatrze w większości przypadków nadrzędna jest dramaturgia- aktorzy i budujące się między nimi relacje i napięcia. W operze muzyka i śpiew pełnią nadrzędną funkcję. Dlatego dużym problemem reżyserów jest to, żeby ruchoma projekcja nie stanowiła konkurencji dla akcji scenicznej. *W rywalizacji między obrazem filmowym a "rzeczywistym" ciałem żywego aktora widz niekoniecznie opowiada się po stronie "żywego" Wręcz przeciwnie wybiera nieożywione*²⁴. Aktorzy w scenach z projekcjami multimedialnymi, też nie pozostają na nie obojętni. Muszą czuć się z nimi komfortowo. Rozumieć, swoją relację z nimi oraz funkcję projekcji w całościowej narracji. Są oczywiście przypadki, gdzie projekcja nie pozostaje w tak silnym związku z akcją sceniczną lub nadaje swoim charakterem tak silny kontekst, że może zostać przygotowana wcześniej.

W przypadku jednak nie wyczucia kontekstu i energii sceny projekcje mogą nie do końca współgrać z resztą spektaklu. Nawiązuje do tego w wywiadzie inny twórca projekcji do przedstawień Robert Mleczo: *Moje pierwsze realizacje w teatrze jako autora „wideo projekcji” używały wcześniej przygotowanych nagrań. Jednak te materiały wideo wyglądały dość obco na scenie, nie były „produkowane” w tym samym czasie, co emocje aktorów uczestniczących w spektaklu, i to mnie trochę mało bawiło. Tego typu użycie „projekcji” jest najczęściej ciałem obcym, jakimś odwołaniem, cytatem, kawałkiem przeszłości bohaterów...*²⁵.

Dużą umiejętnością w teatrze jest maksymalne wykorzystanie luki, która w głównej narracji teatralnej została pozostawiona na projekcje. Przeanalizowanie wszystkich wątków zarówno w słowie, inscenizacji jak i scenografii i kostiumie, aby wytworzyć sobie własną strukturę przenikającą się z pozostałymi. Praca nad spektaklem trwa ok. dwóch miesięcy. Jednak realna praca nad projekcjami zaczyna się dość późno ze względu na długo zmieniający się kształt koncepcji inscenizacji. Ogląd widza w przypadku przedstawienia teatralnego jest rozwarstwiony i wybiórczy. Rzadko akcja sceniczna daje miejsce i czas projekcji na samoistne istnienie.

Problemem bywa świadomość wizualna reżysera. Często wymusza ona wydłużenie czasu tworzenia i akceptowania koncepcji i związana jest z licznymi próbami i materiałami testowymi. Kolejnym aspektem jest proponowany przez niego system pracy, który może nie dawać możliwości na zrealizowanie projekcji w danym momencie we wcześniej zaplanowanej formie. Wymusza to u twórcy multimediiów konieczność szybkiego i precyzyjnego skomunikowania się z reżyserem, rozpoznania jego systemu i etapu, na jakim znajduje się jego praca oraz dobrania optymalnych środków do zrealizowania projekcji w danych warunkach. Podobnego podejścia wymaga współpraca z innymi pionierami realizatorskimi. Jeśli projekcja ma w materiale filmowym pokazywać elementy scenografii, kostiumu bądź charakterystycznego światła, wymaga to wzajemnej koordynacji i gotowości wszystkich elementów. Tak by były gotowe w momencie realizacji planu zdjęciowego. Częstym problemem jest też brak możliwości wprowadzenia pewnych rozwiązań,

24 Patrice Pavis, *Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.

25 <https://www.dwutygodnik.com/artykul/6289-projekt-spektakl-autor-wideo.html>, Mateusz Węgrzyn, *Projekt spektakl: Autor video*, 13 września 2019.

czasem nawet dość podstawowych, ze względu na starą infrastrukturę teatru nieprzystosowaną do realizacji multimediiów. Najczęstsze problemy to brak możliwości zamontowania rzutnika w optymalnym miejscu, złe umiejscowienie stanowiska do obsługi multimediiów oraz problemy z transmisją sygnału z komputera do rzutnika ze względu na odległość. Wszystkie te czynniki staram się szybko ocenić na początku realizacji tak, aby zminimalizować ich wpływ na efekt końcowy mojej pracy.

3.5. System pracy



Burza, reż. K. Garbaczewski, 2013, fot. Natalia Kabanow

Bardzo ważne jest, żeby na początku pracy wspólnie z reżyserem i wszystkimi współrealizatorami określić sobie pewne ramy, w jakich będziemy się poruszać. Ramy wizualne, konwencję dramatyczną, wstępną rolę poszczególnych składowych w poszczególnych scenach. Rozmowa taka, poparta wymianą moodboardów - plansz inspiracji i wstępnych projektów pozwala się skomunikować wszystkim twórcom spektaklu bez względu na język, jakim się posługują. Zabieg ten pozwala określić kierunek, w jakim się porusza zespół, czy się rozumie wzajemnie i czy wszyscy robią "ten sam spektakl". Deklaracja taka jest też punktem do późniejszych mniejszych lub większych zmian. Czasami są to zmiany o 180 stopni. Taki system pracy tworzony z pełną świadomością elastyczności teatralnej materii pozwala kontrolować artystyczną ewolucję spektaklu na każdym etapie. Moje doświadczenia w pracy z różnymi zespołami realizacyjnymi pokazały, że jest to praktyka powszechna. Tak mówi o swojej pracy przy spektaklach Krzysztofa Garbaczewskiego i pracy nad koncepcją wizualną Robert Mleczko: *Najczęściej już wstępne rozmowy z reżyserem prowadzą mnie w jakieś moje intuicyjne światy medialne, które staram się włączyć do pracy, jako propozycje na użycie obrazu wideo w spektaklu. Mam na swój użytek takie hasłowe klucze do każdego ze spektakli: na przykład „Balladyna” to prowincjonalny serial, „Poczet*

królów polskich” – intryga szpiegowska, „KRONOS” – glitch pamięci, „Makbet” – perspektywa tatami, „Burza” – mrok, powidok i granice widzialności, i tak dalej...²⁶.

W tym momencie następują moje rozmowy z reżyserem odnośnie techniki, w jakiej zostaną wykonane projekcje oraz technologii wyświetlania ich. Ważne jest rozmieszczenie projektorów, ich ilość oraz okablowanie. Kluczowy dla przygotowania przeze mnie plików docelowych jest też system projekcyjny i jego możliwości. Jaki system plików obsługuje czy ma możliwość modyfikacji, wprowadzania efektów i proste funkcje mappingu. Takie rozmowy odbywają się w obecności kierownika technicznego oraz realizatora multimedialnych, reżysera i scenografa. Podczas nich staramy się brać pod uwagę wszystkie aspekty techniczne i organizacyjne. Często na tym etapie ograniczenia przestrzenne, niemożność pogodzenia ze sobą rozwiązań scenograficznych bądź inscenizacyjnych weryfikuje pierwszą idealistyczną koncepcję. Rozmowy takie pozwalają nam uświadomić też, jakie problemy będą nam towarzyszyć w okresie prób. Jest to też pierwsze spotkanie z ekipą techniczną pozwalające nam określić ich świadomość i wiedzę techniczną oraz poziom zaangażowania. Wszystko to wpływa na kolejny etap rozmów. Jest nim określenie konwencji inscenizacji. W tym etapie określamy ogólny charakter świata, w jakim dzieje się akcja, język aktorski, ale także rozmieszczenie przestrzenne akcji scenicznej w kontekście przestrzeni projekcyjnych. Analizując tekst, rozmawiamy o tym, jaką funkcję ma pełnić projekcja w danej scenie i czy na pewno jest tam potrzebna w takim wymiarze. Określamy technikę, w jakiej zostaną wykonane i jaki poziom interakcji z aktorami będą miały. Budujemy wstępnie wzajemne konteksty między tymi płaszczyznami komunikacji. Pozwala to na wstępne określenie miejsc w spektaklu, gdzie reżyser widziałby projekcje. Notatki dotyczące miejsca wyświetlania i trwania projekcji oraz hasłowe zadanie, jakie ma spełniać nanoszę zawsze na aktualny egzemplarz tekstu sztuki.

Opisany przeze mnie teraz wstępny okres koncepcyjny realizacji w dużej mierze determinuje pracę nad spektaklem, ponieważ wszyscy się wstępnie umawiamy na pewien kształt spektaklu. Głównym aspektem przy pracy w teatrze jest czujność. Uwaga na pracę innych ludzi, na zmieniający się kształt spektaklu. Ze zrozumieniem zmieniającej się struktury przychodzi elastyczność. Wymaga to od realizatora świadomości, co w danych warunkach da się zrobić, a na co nie pozwoli czas i warunki. W teatrze nie ma niezawodnych metod, są sposoby. Dzięki nabytym doświadczeniom wiem, jak można optymalnie projekcje wkomponować się w strukturę przedstawienia. Nie oznacza to jednak, że zawsze się to sprawdza. Staram się ze świadomością mediów, jakie łączę wygenerować najlepszy układ.

Kolejnym etapem jest fizyczna realizacja projekcji. Etap chyba dla mnie najtrudniejszy ze względu na dużą ilość niewiadomych. Etap zależny od czynników niezależnych ode mnie, takich jak nieznana długość scen, ich energia oraz możliwość, że nie wpasują się w gust reżysera. W większości przypadków, kiedy harmonogram produkcji i reżyser pozwalają mi na to, staram się oglądać próby analizować rytm i energię emocjonalną scen i wykonać projekcje, kiedy już w pełni zrozumie ich kontekst. Często prowadzi to do tego, że pracuję nad nimi do ostatniej chwili. Dlatego w każdym wymiarze technicznym staram się sobie stworzyć pole do manewru. Tworzę też duże ilości różnych próbek. Realizując projekcje filmowe, kręcę większe ilości materiału, tworzę

26 <https://www.dwutygodnik.com/artukul/6289-projekt-spektakl-autor-wideo.html>, Mateusz Węgrzyn, *Projekt spektakl: Autor video*, 13 września 2019.

alternatywne duble o różnej długości i środkach wyrazu aktorskiego. Daje mi to potem duże możliwości montażowe i interpretacyjne. Dzięki temu jestem w stanie proponować reżyserowi różne opcje. Tworząc animacje wybieram techniki, które jestem w stanie szybko modyfikować. Praktycznie nie korzystam z technik analogowych, które zakładałyby animację poklatkową w studiu. Bazuję na animacji komputerowej, którą w miarę potrzeb stylizuję na media analogowe. Tworząc projekt w programie Adobe After Effects unikam tworzenia kompozycji, których poziom skomplikowania uniemożliwiłby szybką modyfikację. W podobny sposób pracuję łącząc zdjęcia aktorskie z animacją i post produkcją. Mniej złożone kompozycje i mniejsza ilość etapów pozwalają na szybszy rendering plików do docelowego programu. Znając specyfikę programów do post produkcji i wiedząc jak ilość użytych efektów wpływa na długość finalnego renderingu, efekty całościowe takie jak korekcja kolorystyczna czy zniekształcenia nakładam bezpośrednio w programie do projekcji. Taki system pracy pozwala na szybkie sprawdzanie efektów na scenie i - w razie potrzeby - szybkie modyfikacje na życzenie reżysera.

Przy rejestracji wizualizacji filmowych wytworzyłem system polegający na użyciu do rejestracji kamer filmy Black Magic, lub w niektórych przypadkach lustrzanek firmy Canon. Następnie montaż w programie do edycji Premier Pro wraz z wstępnym udźwiękowieniem materiału. Następnie post produkcja lub animacja w programie After Effects. Materiał renderuję w plikach Pro Res 4444, a następnie dekoduję do określanego formatu wymaganego przez stosowany w danym teatrze system projekcyjny. Programem do projekcji, który najczęściej staram się stosować jest Resolume Avenue VJ Software. System wykorzystywany do projekcji jest najczęściej niestety zależny od tego, co się znajduje na stanie teatru. Rzadko produkcja pozwala na zakup w ramach budżetu spektaklu sprzętu bądź oprogramowania. Popularnymi w Polsce systemami do projekcji są media server Isadora, Christie Pandora Box Server, Catalyst lub program Qlab. Resolume Avenue VJ Software jest programem dającym możliwości mediaservera w bardzo korzystnej cenie i o dużej przystępności interfejsu. Pozwala on też na wyzwalanie plików audio i video z jednego urządzenia, co przy ograniczonej ilości osób do obsługi technicznej okazuje się kluczowe. Za każdym razem pracuję podobnie. Mój system pracy powstał w wyniku wieloletnich doświadczeń i nakierowany był na maksymalną efektywność procesu. W teatrze czy innej formie performatywnej, wszystkie podrzędne dziedziny muszą się podporządkować tej nadrzędnej opowiadającej pierwszoplanową historię. Dlatego mimo pozornie dużego czasu na realizację poszczególne pionierzy odpowiadające za swoją warstwę przedstawienia mają mało czasu. Nie uważam się za osobę nadmiernie progresywną w kwestii poszukiwania nowych rozwiązań technologicznych. Bazuję na wypracowanym przez ostatnie kilka lat systemie, co jakiś czas go modyfikując. Podejście takie wynika z kilku czynników. Głównymi są efektywność, dostępność i przystępna cena proponowanego przeze mnie systemu pracy. W moim odczuciu daje on też dużą elastyczność przez szybkość nanoszenia zmian i stabilność. To przekłada się na rzecz w teatrze kluczową: pewność w kontynuacji procesu twórczego w trakcie prób.

4. Realizacje - koncepcja i przebieg

4.1. *Klub Polski*- fantasmagoryczna kronika

Przedstawienie *Klub Polski* (2010) opowiada o postaciach Wielkiej Emigracji w Paryżu, takich jak Adam Mickiewicz, Cyprian Kamil Norwid, czy Juliusz Słowacki, ale też tych mniej znanych jak Andrzej Towiański, Bogdan Jański czy siostra Makryna Mieczysławska. Ich losy stają się pretekstem do rozważań nad mitami narodowymi, tekstami romantyzmu będącymi filarami naszej kultury oraz tym, czym w ogóle jest naród, jako wspólnota. Spektakl był ogromną wielopoziomową wypowiedzią na poziomie dramaturgicznym i wizualnym zresztą charakterystyczną dla duetu Miśkiewicz-Sajewska w tamtym okresie ich pracy w Teatrze Dramatycznym w Warszawie. Do przedstawienia zrealizowałem projekcje typograficzne oraz jedną stylizowaną na dokumentalne nagranie animację.

Projekcje typograficzne pełniły w tym spektaklu bardzo ważną funkcję. Wprowadzały w formie informacyjnej wątki i postacie. Informacja o niektórych postaciach pojawiała się tylko projekcji. Miały swój rozwój i dramaturgię w narracji przedstawienia. Postać Norwida nie pojawia się w przedstawieniu fizycznie, ponieważ z braku pieniędzy na podróż nie dodał on, czego dowiadujemy się z pokazywanej projekcji. Estetyka wizualna przedstawienia, zaproponowana przez Barbarę Hanicką miała charakter stylizacji na epokę romantyzmu. Elementy współczesne mieszały się z tymi z epoki spięte monochromatyczną gamą brązów i zieleni. Żeby nawiązać do tej konwencji wymyśliłem bazującą na podobnym założeniu mechanikę projekcji i jej styl wizualny. Formuła ta będąc w dużym stopniu animowana i w pełni komputerowa w bardzo udany sposób imitowała analogową technikę filmową. Napisy wyglądały jak plansze z filmów z początków historii kina, wyświetlane były jednak w ruchomy sposób niestosowany wtedy. Pojawiały się z nieostrości czasami słowo po słowie, jakby z nieznanego wtedy kinowego rzutnika bądź projektora. Towarzyszyły temu liczne uszkodzenia taśmy, przeskoki, zaświecenia, zadrapania i dużo filmowego ziarna. Napisy pojawiały się jakby z niebytu, z otchłani przeszłości. Sekwencje projekcji rozdzielały sceny bądź je zapowiadały. Połączone z muzyką budowały rytm wprowadzania kolejnych scen. Obecność na próbach i świadomość umiejscowienia projekcji w akcji pozwoliła mi zbudować dramaturgię wprowadzania napisów. Dzięki animacji mogłem podbijać emocjonalny wyraz pojawiających się słów, różnicując ich tempo, sposób i czytelność pojawiania, ekspozycji na ekranie i zanikania. Przekaz projekcji okazał się bardzo wyrazisty. Wyświetlane animowane teksty w połączeniu ze ścieżką dźwiękową, akcją sceniczną i światłem bardzo działały na wyobraźnię widzów. Kluczowym okazało się też ich umiejscowienie nie na ekranie projekcyjnym, ale na czarnej ścianie na końcu dużej sceny Teatru Dramatycznego. Dawało to wrażenie wychodzenia ich z mroku. Projekcja w formie krótkiego filmu animowanego pojawia się w jednej ze scen Towiańskiego, kiedy jest mowa o legionie żydowskim. Jest to scena zborowej hipnozy, szału, amoku, któremu w mniejszym lub większym stopniu oddają się postacie przedstawienia pod wpływem mesjanistycznych wizji przywódcy sekty Koła Sprawy Bożej. Cała scena ma transowy charakter, a pojawiająca się projekcja stanowi jej kulminację. Paweł Miśkiewicz poprosił mnie o stworzenie fantasmagorycznej wizji legionu żydowskiego, paradoksalnej wizji Adama Mickiewicza, która zajmowała twórcę w ostatnich latach życia. *Takim właśnie nieliterackim wyrazem kreacji*

twórczej był tak zwany legion żydowski, formacja wojskowa złożona z Żydów, którzy, powodowani motywacją religijną, polityczną lub jakąkolwiek inną, chcieliby walczyć przeciwko Rosji²⁷.

Sugestie reżysera, co do projekcji obejmowały: nierealistyczny charakter postaci, fantastyczne przedstawienie Żydów, motyw egzotycznych podróży oraz brak filmowej linearności i konstrukcji przyczynowo-skutkowej. Tak, jak przy *Peer Gyncie*, dość szybko udało mi się stworzyć spójną wizję - jej drugi projekt graficzny otrzymał akcept reżysera. Mój pomysł polegał na stworzeniu konwencji odnalezionej starej taśmy z dokumentacyjnymi ujęciami z różnych miejsc. Montaż miał się rządzić logiką osoby, która rejestrowała ważne i ciekawe dla siebie fragmenty rzeczywistości. W projekcji połączyłem zdjęcia z archiwalnych filmów i zdjęć o licencji Public Domain z nagranyymi na green screen postaciami i późniejszą animacją. W efekcie projekcji pojawiają się dziwne postacie o czarnych graficznych głowach. Raz widzimy je pod piramidami, raz zwiedzają muzeum historii naturalnej, gdzieś lecą balonem, wsiadają do taksówki, polują na słonie itd. Sceny przeskakują jakby ktoś włączał kamerę i wyłączał. Nawiązuję tu do koncepcji Jonasa Mekasa w *As I Was Moving Ahead, Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty* (2000). Niektóre motywy powracają, co świetnie zgrywa się z transowym charakterem inscenizacji na scenie. Zaburza to niby przypadkowy charakter rejestracji, buduje niepokój i dalsze domysły widza, co do przekazu tego sfingowanego dokumentu. Tą projekcją i wcześniejsze projekcje napisów łączy spójna, stworzona na potrzeby projektu autorska stylizacja na stary zniszczony obraz filmowy. W przypadku projekcji do sceny "legion żydowski" dodatkowym elementem jest to, że obraz został zainfekowany czarnymi, wibrującymi na ekranie przepaleniami. Przy wielkoformatowej projekcji wyświetlanej na tyle sceny z rzutnika znajdującego się na balkonie tworzy to kolejną transmedialną jakość. Postacie aktorów ubrane w większości na ciemno zostają otekstuwane fakturą zniszczonej taśmy filmowej z projekcji i iluzorycznie wtapiają się w film tworząc z nim jedność.

Z perspektywy wielu realizacji bardzo cenię te projekcje. Wtedy, kiedy je tworzyłem w dużej mierze bazowałem na osobistych gustach, pracach artystów, jacy mnie wtedy inspirowali (Jonas Mekas) i pewnym rodzaju emocjonalnej intuicji, oraz wytężonej obserwacji materii pracy w teatrze.

Z perspektywy czasu uważam, że znakomicie i wielopoziomowo uzupełniły strukturę przedstawienia. Za projekcje do spektaklu *Klub Polski* otrzymałem nagrodę na XXXVI Opolskich Konfrontacjach Teatralnych - Klasyka Polska 2011.

27 A. Fabianowski, *Legion żydowski – mistyczny testament Adama Mickiewicza*, "Wiek XIX. Rocznik Towarzystwa Literackiego im. A. Mickiewicza", Warszawa, 2015, s. 276.



Klub Polski, kadry z projekcji, połączenie animacji z wystylizowanym obrazem filmowym



Klub Polski, reż. C. Iber; kadry z projekcji do sceny legionu żydowskiego

4.2. Kontrakty kupieckie - projekcja, jako aktor

W przedstawieniu *Kontrakty kupieckie* (2011) Pawła Miśkiewicza na postawie sztuki Elfriede Jelinek jedna z postaci grana przez Stanisławę Celińską pojawia się tylko na projekcji. Takie rozwiązanie było podyktowane niemożliwością obecności aktorki na spektaklach. Z reżyserem wymyśliśmy, jak wykorzystać projekcję tak, aby wpisywała się w konwencję spektaklu. Przedstawienie opowiada o radzie nadzorczej dużej firmy, która zbiera się w celu podjęcia decyzji w związku z upadkiem firmy. Scenografię stanowi prawdziwa sala konferencyjna Pałacu Kultury i Nauki z ogromnym ośmiometrowym stołem konferencyjnym. Język ekonomii staje się tu metaforą współczesnych wartości i kondycji Europy. Każdy z członków rady, pod pozorem ocalenia firmy, próbuje zagarnąć coś dla siebie i uniknąć odpowiedzialności: *Przewodnikiem po tym pogrążonym w kryzysie gospodarczym świecie "Kupieckich kontraktów" jest chór złożony z marionetkowych menedżerek w białych kołnierzykach pod kierownictwem Katarzyny Figury, technologicznego widma z Doliny Śmierci, Stanisławy Celińskiej oraz bankruta samobójcy, Krzysztofa Ogłózy. Chór, który jak maszyna wyrzuca z siebie kolejne frazesy wyjęte prosto z umów bankowych, i który wspólnie dokonuje rytualnego zniszczenia ostatniego przejawu opartego na konsumpcji życia - wypchanej niezidentyfikowanymi bebechami kukły Boga Menedżera. A wtedy na scenie zostaje już tylko długo wyczekiwana nicość. No i - oczywiście - niezniszczalne, jak obdarzone wiecznym istnieniem kamienie - pieniądze*²⁸.

Celińska gra nieobecnego prezesa, reprezentującego pierwotne wartości, który uświadamia błahość i niestabilność wytworzonych przez ludzi systemów w obliczu pierwotnych praw przyrody. Celińska pojawia się w trzech sekwencjach filmowych połączonych w sekwencję montażową. Pierwsza sekwencja to monolog na tle wstawionego komputerowo tła Doliny Śmierci. Aktorka porównuje w niej pieniądze do kamieni. Postać zostaje pokazana w planie amerykańskim. Aktorka mówiąc o poruszających powoli przez miliony lat kamieniach sama przesuwa się na tle pustynnego krajobrazu. Druga sekwencja to nagie stare ciało aktorki, na które zostają wyświetlone slajdy z doliny śmierci. Materia nagiego tęgiego pomarszczonego ciała teksturowana fakturami skał upodobia się do kamiennego posągu paleolitycznej Wenus z Willendorfu. Głos aktorki rozbrzmiewa z offu. Prezes okazuje się być kobietą, mityczną pramatką, od której wszystko się zaczęło. W trzeciej sylwetka aktorki wyłania się ze ściany, jako płaski hologram naturalnych rozmiarów. W pozorny sposób materializuje się na scenie, by podsumować swój wywód i zniknąć. Wprowadzenie w ten sposób postaci prezesa poszerzyło kontekst przedstawienia o tak lubiany przez Pawła Miśkiewicza kontekst nierealistyczny i fantasmagoryczny.

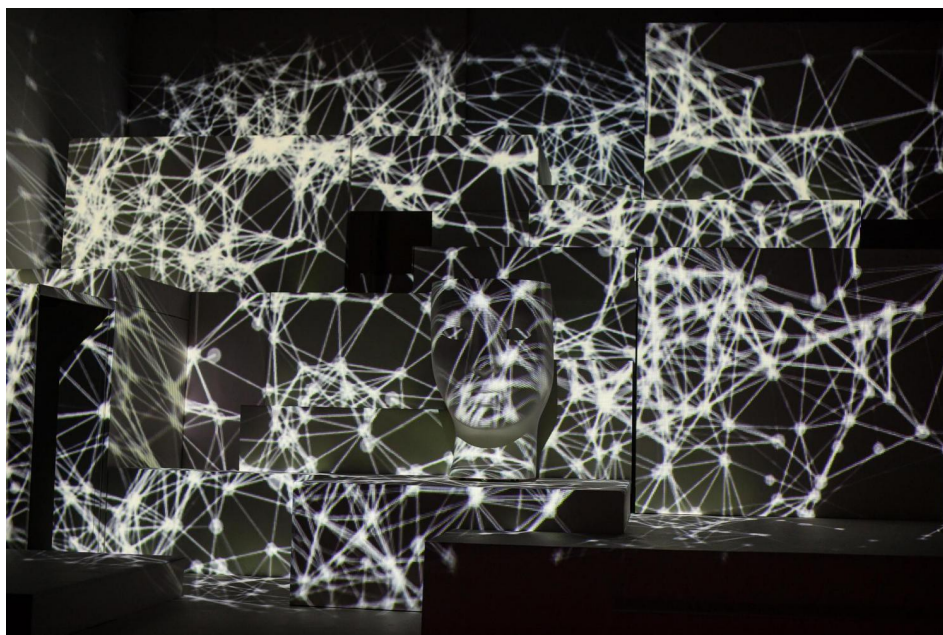
Sztuka Elfriedy Jelinek z 2009 roku, przez samą autorkę określona mianem "komedii gospodarczej", jest żywą reakcją na niedawny - i chyba nadal jeszcze aktualny - kryzys finansowy oraz sekundujący mu bełkot medialny. Tytułowi kupcy, którzy lamentują w niej nad przegraną, to, z jednej strony, inwestorzy - zajmowali się wirtualnymi transakcjami, a stracili bezpowrotnie coś "namacalnego", czyli zainwestowane pieniądze, z drugiej strony zaś my sami - zwykli konsumenci, wplątani

28 <https://culture.pl/pl/wydarzenie/kupieckie-kontrakty-pawla-miskiewicza-o-demonie-wolnego-ryнку>, 13 września 2019.

w mechanizmy wolnego rynku²⁹.

4.3. *Życie jest snem* - mechanika rzeczywistości

W spektaklu Kuby Kowalskiego projekcje pełnią kluczową funkcję. Wraz ze scenografią Katarzyny Stochalskiej tworzą i pokazują sposób funkcjonowania futurystycznej rzeczywistości. Na aranżację przestrzeni scenicznej składają się poustawiane na sobie kubiki i platformy ludzkich rozmiarów, przypominające poukładane na sobie klocki. Całość zostaje otoczona białą kotarą. Przestrzeń projekcyjna zostaje wpisana w frontową powierzchnię czterech największych bloków oraz całość okna scenicznego. Dramat Calderona opowiada o królu, który przestraszony przepowiednią, mówiącą, że jego syn będzie krwawym tyranem zamyka go w wieży. Potem jednak chcąc sprawdzić prawdziwość przepowiedni uśpionego przenosi na dwór i każe mianować władcą. My przenieśliśmy akcję do futurystycznej rzeczywistości rządzącej się swoimi prawami. *Twórcy przedstawienia w swej interpretacji starali się odejść od „baśniowej” scenerii i przepowiedni. Akcja dramatu umiejscowiona została w królestwie/korporacji zajmującej się handlem i produkcją snów. Wieża stała się zbudowanym z ekranów laboratorium, w którym Basilio - główny producent snów - umieszczając swojego syna (efekt inżynierii genetycznej) pragnął poprzez treningi i specyficzną naukę stworzyć "idealnego" człowieka, człowieka na „miarę naszych czasów”³⁰.*



Życie jest snem, reż. K. Kowalski, fot. Magda Hueckel

Pierwsza projekcja, która otwiera przedstawienie wprowadza nas już w logikę stworzonego świata. Rosaura i Clarin zjawiają się w wieży, gdzie zostaje zamknięty Segismundo. Na ekranach widzimy

²⁹ jw.

³⁰ <http://www.dziennikteatralny.pl/artykuly/basniowe-odbicie-rzeczywistosci.html>, Urszula Korąkiewicz, *Baśniowe odbicie rzeczywistości*, 18 września 2019.

obraz z kamery monitorującej pomieszczenie, w którym ćwiczy bohater. Ćwiczenia stanowią optymalne połączenie jogi, ćwiczeń siłowych i medytacji. Aktor wykonuje fizycznie niemożliwe akrobacje chodząc po ścianach i ekstremalnie wyginając swoje ciało. Projekcja pokazuje laboratoryjne warunki, w jakich przebywa postać, ale też jego nadludzki charakter. Projekcje wykonałem wykorzystując złudzenie optyczne i zamieniając ścianę z podłogą. Dzięki temu zabiegowi oraz dużej sprawności aktora udało się w sposób przekonujący zrealizować tę sekwencję.

W kolejnej sekwencji przez scenę przechodzi czerwony skaner. Aktor wykonuje powtarzającą się sekwencję ćwiczeń. Na ekranach widzimy czytniki monitorujące aktywność fizyczną i psychiczną Segismundo. W przedstawieniu pojawia się wiele motywów, związanych z funkcjami komputera. W scenach widzimy zwijające się ikony, obliczenia, powiększające się zdjęcia i paski postępu.

Jedna z projekcji powtarza się i pełni funkcję przerywnika między scenami. Stanowi logo stworzonej przez Basilia laboratoryjnej rzeczywistości. Pokazuje upływ czasu i rozpoczyna kolejne sceny fabuły. Projekcja ma formę kuli stworzonej z siatki połączonych ze sobą punktów. Kula ta rozpada się i składa. Towarzyszy temu powtarzający się motyw muzyczny budujący napięcie i oczekiwanie. Animacja obrazuje postępujący wraz z rozwojem akcji rozpad doskonałego człowieka, jakim miał okazać się Segismundo oraz królestwa i systemu wartości, jakie reprezentował Basilio. W następnych scenach ekrany służą wyświetlaniu się transmisji nieobecnego na scenie Basilio. Władca fabryki snów pojawia się na wielu ekranach jednocześnie, dominując wizualnie scenografię. Jest wszechwładny i nieosiągalny dla syna i poddanych.



Życie jest snem, reż. K. Kowalski, fot. Magda Hueckel

Z czasem projekcje uporządkowanego laboratoryjnego systemu ulegają zniszczeniu i zastępują je cyfrowe szумы i zakłócenia. Dzięki wykorzystaniu projekcji i połączeniu ich z reakcjami aktorów oraz kontekstem scenicznym udało się stworzyć wiarygodną futurystyczną wizję świata rządzącego

się spójną logiką- narrację, która stanowiła dobre dopełnienie całej materii spektaklu.

4.4. *Blanche i Marie* - wielowątkowy jednolity język wizualny

Bohaterami spektaklu jest Maria Skłodowska Curie, Blanche Wittman, Profesor Charcot oraz Doktor Freud. Profesor Charcot był kierownikiem szpitala psychiatrycznego w Salpêtrière, Marie "Blanche" Wittmann zwana królową histeryczek była jego pacjentką i gwiazdą pokazów napadów hysterii, które organizował. Obserwatorem i uczniem Charcota był młody Zygmunt Freud. "Blanche" Wittmann była też asystentką i kochanką Marii Skłodowskiej-Curie. Tematem spektaklu są relacje między postaciami. Bohaterowie zostają zamknięci w wybudowanym na scenie pomieszczeniu i zmuszeni do odtworzenia wydarzeń, które między nimi zaszły. Wszystko to staje się pretekstem do rozważań na temat kobiet w świecie zdeterminowanym przez męski sposób postrzegania i analizy.

Spójrzmy na te dwie legendy w sposób, w jaki nikt wcześniej na nie nie spojrzał - apelujmy twórcy widowiska. Odkryjmy, co przykryły manifesty, książki i szkolne apele. Królowa histeryczek i królowa nauki, Blanche i Marie, dwie kobiety, które życie napromieniowało radem, polonem i najstarszym pierwiastkiem świata – miłością. A między nimi prof. Charcot i dr Freud, którzy determinują ten świat widziany z ich męskiego punktu widzenia, gdzie kobieta może być tylko przedmiotem ich badania. Bo przecież nie może konstruować sama siebie³¹.

Spektakl *Blanche i Marie* (2011) wymagał ode mnie połączenia wielu tematów jednolitą stylistyką. Punktem wyjścia stały się dla mnie wczesne metody fotograficznego rejestrowania badań naukowych, zarówno tych medycznych i tych naukowych. Zdjęcia z zakładów psychiatrycznych pokazujące chore kobiety podczas ataków, fotografie rentgenowskie, fotograficzne rejestracje promieniowania, ale też pseudonaukowe fotomontaże pokazujące zjawy.

Materiały - inspiracje do projekcji:



Zdjęcie rentgenowskie, *Hand mit Ringen*, Wilhelm Conrad Roentgen, 1895

31 <https://culture.pl/pl/wydarzenie/blanche-i-marie-cezarego-ibera-o-milosciach-dwoch-kobiet>, informacje prasowe Teatru Polskiego we Wrocławiu, "Blanche i Marie" Cezarego Ibero - o miłościach dwóch kobiet, 21 września 2019.



Hysteria, Jean Martin Charcot, chronograf, 1878

Metody filmowe i animacyjne pozwoliły mi ożywić te nieruchome obrazy fotograficzne. Projekcje zostały wpisane w przestrzeń pokoju, w którym zostają zamknięci bohaterowie. Cała koncepcja nawiązywała luźno do filmu *Cube* (reż. V. Natali, 1997), w którym bohaterowie zostają zamknięci w mechanicznych pokojach, z których muszą się wydostać i nie zostać zabici przez znajdujące się w nich pułapki. Tu mamy jeden pokój, który swoją konstrukcją i mechaniką działania ma za zadanie wzbudzać wspomnienia i zmuszać do ich psychoanalizy. Projekcje są pokazywane na czarnej ścianie na końcu sceny. Ich pojawienie staje się pretekstem do refleksji bohaterów, dzięki którym dowiadujemy się kolejnych faktów. W połączeniu ze zmianami światła tworzą wrażenie wytwarzanych mechanicznie, przez zaprojektowany na scenie pokój. Jest on swoistą maszyną pamięci, w której bohaterowie spotykają się poza czasem i przestrzenią, a motywem łączącym ich jest właśnie postać Blanche.



Kadr z filmu będącego projekcją do spektaklu



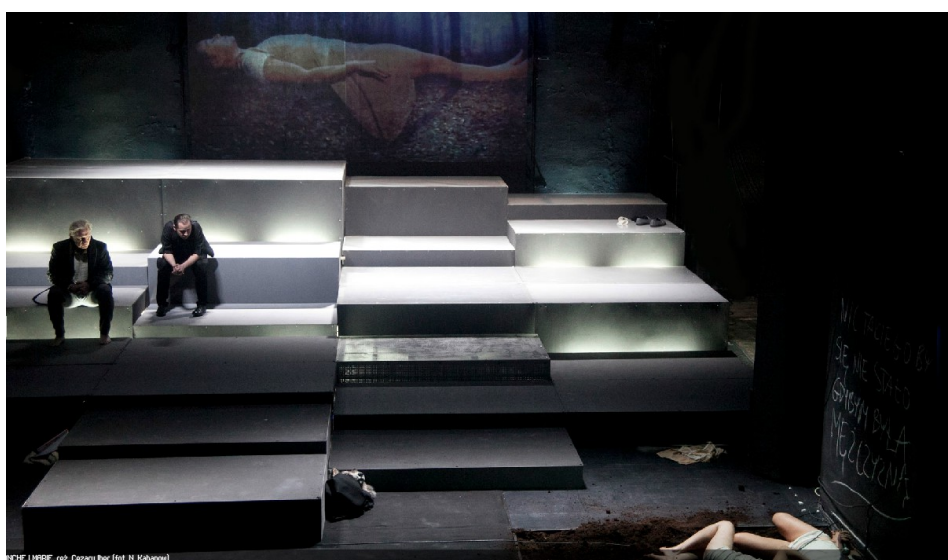
Blanche i Marie, reż. C. Iber; projekcja nagrania ze szpitala psychiatrycznego w kontekście sceny spektaklu, fot. Natalia Kabanow

W scenie opowieści Profesor Charcot o pracy w szpitalu dla chorych psychicznie kobiet, która ma formę wykładu, pojawia się film będący w pełni skreconą przeze mnie fikcyjną rejestracją zapisów ataków histerii i epilepsji. Przed realizacją dokładnie przeanalizowaliśmy stylistykę i tematykę oryginalnych zdjęć. Na ich bazie wyobraziliśmy sobie jak mógłby wyglądać film z takiego szpitala i w jakich sytuacjach byłyby fotografowane pacjentki. Następnie ze studentkami PWST we Wrocławiu zainscenizowaliśmy te scenki. Za pomocą efektów komputerowych i montażu udało mi się wystylizować je na stare nagrania dokumentalne. Większość widzów dała się zwieść temu nagraniu uważając je za faktyczne nagranie z czasów, kiedy kamera filmowa nie była jeszcze używana do tego typu zapisów.

W projekcji, w której Maria Skłodowska Curie opowiada o tragicznej śmierci Piotra Curie pod kołami powozu w jej słowach miesza się język medyczny z bardzo emocjonalnym. Ta scena została zwizualizowana projekcją zdjęć rentgenowskich uszkodzonych w wyniku wypadki kości i czaszki. Zdjęcia pojawiają się wyłaniając z czarnej ściany jakby, materializowały się w wyniku wywoływania w powiększalniku. Towarzyszą temu rozbłyski i łuny zielonego światła- pierwiastka, którym zostają skażeni bohaterowie. Motyw tego właśnie światła i jego promieniowania zastosowałem w innej ze scen. Bohaterowie podchodzą do ściany i stają przy niej. Przygasa światło, Mówią o tym, że zostali wszyscy napromieniowani. Wokół nich pojawia się zielona mieniąca się łuna-wyświetlana za pomocą prostego mappingu. Kiedy odchodzą, łuna z ich kształtami zostaje na ścianie.



Blanche i Marie, reż. C. Iber; kadr z filmu będącego projekcją w scenie piosenki



Blanche i Marie, reż. C. Iber; projekcja unoszenia się Blanche w kontekście sceny piosenki,
fot. Natalia Kabanow

W innej scenie Marta Zięba grająca Skłodowską-Curie śpiewa bardzo piękną przejmującą piosenkę. Piosenka jest wspomnieniem o nieżyjącej już Blanche. W powtarzającej się projekcji widzimy ciało Blanche unoszącej się nad drzewami i jeziorami. Projekcja nawiązuje do fotomontaży ukazujących lewitację, powstałym dzięki techniką maskowania i podwójnej ekspozycji. Odnosi się też do jednej z wcześniejszych scen hipnozy, podczas, której postać Profesora Charcota demonstruje w formie widowiskowego pokazu, stylizowanego na pokaz iluzji atak hysterii. Grająca Blanche Anna Ilczuk jest w niej podpięta na linach. Projekcja ta była metafora śmierci Blanche, jej odchodzenia, znikania z życia Marii.



Blanche i Marie, reż. C. Iber; kadr z filmu będącego projekcją w scenie lewitacji

W scenie hipnozy Blanche też pojawia się projekcja, która z jednej strony podbija wrażenie jej unoszenia się na linach, z drugiej wyjaśnia jeden z wątków. Na początku widzimy obraz parku widzianego z perspektywy idącej osoby. Obraz jest jednak zazieleniony i ma formę negatywu. Potem kamera unosi się jakby postać zaczynała lecieć pokazując korony drzew. W kulminacyjnym momencie, kiedy aktorka wijąca się nad sceną milknie i zastyga wyprężona następuje rozbłysk. Kamera wyłania się zza zarośli i w zwolnionym tempie zbliża do postaci stojącej nad jeziorem. Postać ma zamazaną twarz i jest nieostra. Powoli kreski z twarzy postaci znikają, twarz się wyostrza. Pojawia się twarz Charcot. To on okazuje się winny pogłębiającej się choroby Blanche. Sans zostaje przerwany. Do dziś uważam moją pracę przy tym spektaklu jako jedną z najbardziej wartościowych, gdyż udało się nam stworzyć bardzo piękny autorski język opowiadania, gdzie naukowe rejestracje i wykresy stały się metaforą miłości.

4.5. *W pogoni za...* - animowana projekcja w teatrze cieni

Przy realizacji spektaklu *W pogoni za...* (2015) w Teatrze Arlekin w Łodzi byłem w dość komfortowej sytuacji, ale też stałem przed ogromem pracy. W pełni odpowiadałem za warstwę wizualną spektaklu. Pełniłem funkcję scenografa i projektanta wszystkich lalek, światła oraz multimediiów. Taka sytuacja pozwoliła mi w pełni kontrolować efekt finalny. W trakcie rozmów z reżyserką Anną Nowicką zdecydowaliśmy się na teatr cieni w połączeniu z tylną projekcją. Stworzyłem lalki o różnym stopniu mobilności o klasycznej dla teatru cieni ażurowej konstrukcji. W

projektowaniu animowanych tła i animowanych postaci w dużym stopniu wykorzystałem tę samą estetykę kontrastowych czarnobiałych kształtów w połączeniu z fabularnymi sekwencjami filmowymi. Pozwoliło to wizualnie połączyć dwie materie w jedną spójną całość. Sylwetowe postacie umieszczone za ekranem, z wyświetlaną tylną projekcją oraz odległość lalek od ekranu imitująca filmową głębię ostrości, pozwoliły optycznie stworzyć w oku widza hybrydę wizualną, w której granice między poszczególnymi mediami zatarły się.



W pogoni za..., reż. A. Nowicka; lalka teatru cieni na tle projekcji



W pogoni za..., reż. A. Nowicka; kadr z projekcji

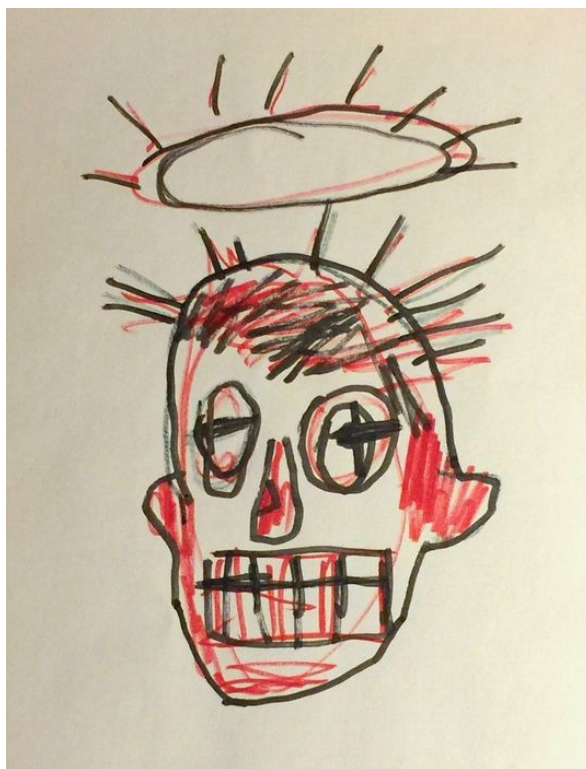
Przy realizacji tego projektu w dużej mierze inspirowałem się serialami animowanymi i ilustracją książek dla dzieci. Swoje projekty konsultowałem z moim 6-letnim synem, a niektóre z nich projektowałem razem z nim. Sama formuła narracji swoją dynamiką, łączeniem scen i zmianą

planów imitowała filmowy sposób opowiadania. Lalki głównych bohaterów zostały wykonane w trzech wielkościach odpowiadającym planom filmowym. Głowa do zbliżeń scen dialogowych, cała postać bokiem, przodem i tyłem oraz małe lalki do planów ogólnych pokazujące skalę postaci w stosunku do innych bohaterów spektaklu. Kiedy w projekcji następowała zmiana planu aktorzy sprawnie wymieniali lalki.

Przedstawienie tłumaczy dzieciom w prosty sposób zagadnienie śmierci. Spektakl rozpoczyna się od wystąpienia aktora przebranego za iluzjonistę - śmierć. Aktor pokazując sztuczki próbuje wytłumaczyć dziecięcej widowni, czym jest czas i jak upływa, że jedni mają go więcej inni mniej. Następnie proponuje, że pokaże film instruktażowy. Rozpala się projektor i zaczyna część lalkowo-animacyjna. Główny bohater jętka- owad, który żyje jeden dzień - przychodzi na świat o wschodzie słońca i umiera, kiedy słońce zachodzi, spotyka muchę i prosi ją o pokazanie świata. Obie odbywają podróż, w której mucha próbuje wytłumaczyć jętce naturę życia i funkcjonowania świata. Wszystko to odbywa się w zawrotnym tempie. Uznałem, że właśnie taki typ montażu scen najlepiej odda specyfikę opowiadanej historii. Płynnie oddzieli sceny wspomnień, sceny dialogowe od dynamicznych scen przemieszczania się owadów.

4.6. *Edyp cię kocha* - animacja, jako narracja uzupełniająca

W przedstawieniu *Edyp cię kocha* (2015), które było moją kolejną współpracą z reżyserem Cezarym Iberem, szybko zdecydowaliśmy się na animację rysunkową inspirowaną dziecięcym rysunkiem, prymitywistycznym malarstwem Jean-Michela Basquiata oraz rysunkami psychicznie chorych.



Jean Michel Basquiat - bez tytułu, 1981³²

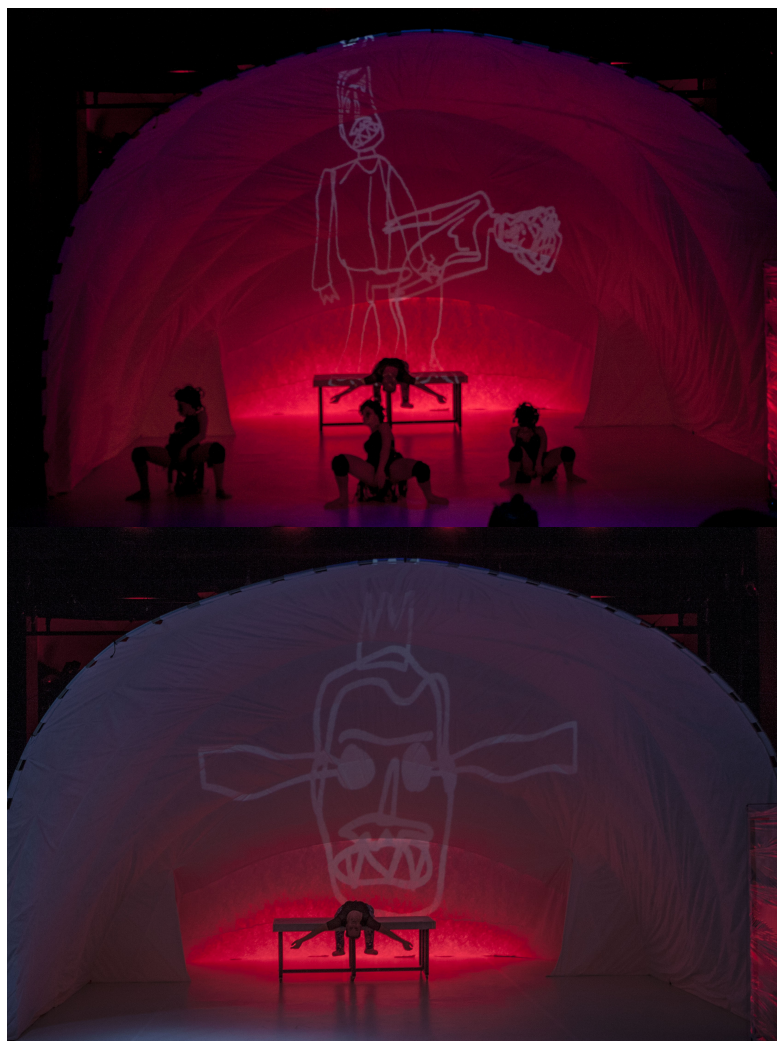
32 Praca znajduje się w zbiorach Urbano Quinto Galery z siedzibą w Nowarze.

Nawiązywało to znakomicie do tematyki spektaklu. Próby oczyszczenia się przez psychoterapię z nagromadzonych napięć w rodzinie tworzonej przez postacie *Antygony* Sofoklesa. Rysunki przedstawiały graficzną interpretację głównych bohaterów. Animowane infantylnie prezentowały rekonstrukcję zdarzeń, która doprowadziła do rodzinnego rozłamu. Utrzymane w jednolitej estetyce projekcje spełniały różne funkcje narracyjne w poszczególnych scenach spektaklu. W jednej scenie były to mrugające oczy, podglądające bohaterów. W innej, zapętlone animacje



Edyp cię kocha, reż. C. Iber; scena początku terapii, bohaterowie oraz ich odpowiedniki w animowanych projekcjach

sceny kazirodczej zdrady i oślepienia robiące na widzu wrażenie nachalnie powracających wspomnień. Jeszcze w innej odlatująca mała głowa córki była połykana przez głowę matki, co pokazywało wzajemną relację Antygony i Jokasty. Powracającym motywem był też obraz grilla, na którym smażą się zwłoki zabitego skrytobójczo Lajosa, symbolizującego rodzinne traumy i animozje. Przekaz zawarty w projekcjach, dzięki animacji nie powiela akcji scenicznej, uzupełnia ją o ekspresyjny, brutalny wyraz i dopowiada pewne niewypowiedziane informacje. Jest on skontaktowany z chłodną emocjonalnie grą aktorską.



Edyp cię kocha, reż. C. Iber; scena w wyroczni i powracające wspomnienia



Edyp cię kocha, reż. C. Iber; scena podglądania



Edyp cię kocha, reż. C. Iber; scena piosenki Jokasty; projekcja pokazująca relacje między córką a matką

Kulminacją w przebiegu narracji w spektaklu była jednak jedyna projekcja filmowa. Użyta do sceny finałowego oczyszczenia przedstawiająca rodzinny piknik. Rysunkowe wyobrażenia bohaterów transformują się w nagranych aktorów. Scena ta stała się też trailerem do spektaklu zachęcającym widzów do zobaczenia widowiska. Przedstawienie było przykładem projektu intermedialnego, w którym stworzona przez nas estetyka i motywy wizualne stały się elementami promującymi spektakl. Zostały wykorzystane w plakacie, trailerze oraz scenografii postawionej w foyer teatru w dniu premiery.



Edyp cię kocha, reż. C. Iber; kadry z finałowej projekcji

1.4.6. *Ości* - film w teatrze

Realizacja *Ości* (2017) na podstawie powieści Ignacego Karpowicza pod tym samym tytułem w warszawskim Teatrze Soho była jedną z najbardziej wyczerpujących w mojej karierze - ale też najbardziej filmową. Spektakl był ogromną - jak na możliwości małego prywatnego teatru - produkcją. W finalnej wersji do tego 3,5-godzinnego spektaklu weszło ok 40 minut filmowej projekcji korespondującej z akcją sceniczną. Zdjęcia filmowe trwały 7 dni i obejmowały 8 różnych lokalizacji. Moja praca nad montażem i przygotowaniem projekcji trwała po 16 godzin na dobę przez trzy ostatnie tygodnie przed premierą. Nie wychodziłem z teatru, spałem w nim i myłem się. Mimo licznych trudności, braku czasu i środków powstał świetny bardzo spójny wizualnie spektakl.

Reżyser Paweł Miśkiewicz miał wyraźną wizję przenikania się filmowych wątków z akcją sceniczną. Nie wiedział natomiast, jak to zrealizować. Wtedy zaproszono do współpracy mnie i operatora Przemysława Brynkiewicza. Projekcje poszerzały przestrzeń akcji scenicznej o nowe konteksty, wyobrażenia. Bardzo często postacie też dialogowały z postaciami z projekcji. Bądź z samymi sobą, bądź z postaciami, które opuściły wcześniej scenę. Nadrzędną funkcją projekcji było szersze pokazanie wzajemnych relacji między bohaterami, pokazanie ich punktu widzenia, bardzo często sprzecznego z tym, jaki prezentowali na scenie. Projekcja też stanowiła bardzo silne uzupełnienie scenografii. Dzieląc ją w innych, nowych proporcjach dzięki możliwości mappowania różnych fragmentów. Jest to zawsze zabieg bardzo dobrze zmieniający obraz sceny i doskonale przenoszący wzrok widza.



Ości, reż. P. Miśkiewicz; filmowe projekcje rzucane na scenografię spektaklu

W spektaklu oprócz projekcji filmowych zrealizowanych wcześniej z aktorami pojawia się też przemontowany fragment filmu *Czerwona pustynia* (1964) Michelangela Antonioniego oraz kamera live.



Ości, reż. P. Miśkiewicz; pierwsza scena, pierwsza projekcja -
fragment filmu *Czerwona pustynia*

Sekwencja filmu Antonioniego rozpoczyna przedstawienie stając się pretekstem do rozważań głównych bohaterów. Oryginalny materiał został skrócony i lekko przemontowany, żeby lepiej współpracować ze sceną i nie rozpraszać widza wątkami pobocznymi zawartymi w oryginalnym



Ości, reż. P. Miśkiewicz; scena orgii, obraz z kamery live rzucający na scenografię

montażu. Ten cytat filmowy oglądany przez bohaterów w pierwszej scenie spektaklu staje się pretekstem do rozważań nad ich życiem i wzajemnymi stosunkami.

Kamera live zostaje użyta w scenie dziejącej się w czerwonym domku, będącym scenograficznym cytatem z *Czerwonej pustyni*. Dzięki niej mamy możliwość wraz z bohaterami przenieść się do wnętrza obiektu i odtworzyć na ich własny sposób scenę orgii z filmu Antonioniego.



Ości, reż. P. Miśkiewicz; scena orgii; Szymon Czacki rejestrujący scenę kamerą live

Osoby dramatu na moment stają się bohaterami podziwianego przez siebie filmu. Kiedy sytuacja w domku się kończy, kamera zostaje skierowana przez jednego z aktorów Szymona Czackiego na jedną ze zmurszałych ścian domku. Obraz powiększonej faktury drewna zostaje rzucony na kotary otaczające scenę stając się dominującym elementem sceny. Swoją jakością przypomina biologiczne zdjęcia z mikroskopu. Ten właśnie zabieg otwiera kolejną sekwencję, w której jeden z bohaterów zaczyna swój monolog o tym, że wykryto u niego złośliwą formę nowotworu.

Wszystkie te rozwiązania bardzo mocno wpływały na specyfikę realizacji i wymagały bardzo wielu prób poprawek i transformacji. Pod koniec realizacji z racji szalonego tempa i totalnego wyczerpania fizycznego brakowało mi kompletnie dystansu, tak ważnego przy pracy nad tak długim i wielowątkowym spektaklem. Z powodów prywatnych, też nie miałem możliwości pojawić się na premierze, która została zresztą przerwana z powodu zasłabnięcia odtwórczyni jednej z głównych ról Ewy Bielskiej. Miesiąc później zostałem poproszony o rejestrację spektaklu. Wtedy obejrzałem go po raz pierwszy na nowo. Okazał się być świetny pod każdym względem. Aktorzy po ciężkim okresie przygotowawczym mieli okazję odpocząć i na spokojnie dopracować wzajemne relacje. Widowisko nabrało bardzo dobrego tempa. Wybrzmiały też wyraźnie wszystkie zabawne fragmenty, niuansy i interakcje z projekcjami.

II. Instalacje multimedialne i video

1. Twórca teatralny w przestrzeni sztuki

Moje działania w obrębie instalacji wynikają w dużej mierze z doświadczeń teatralnych. Są konsekwencją wielu godzin przesiedzanych na próbach, podczas których wraz z innymi realizatorami tworzyliśmy umowne teatralne światy. Dwie z przedstawionych w tym rozdziale zresztą zostały zaprezentowane w adaptowanej przestrzeni teatralnej. W tej pracy w dużej mierze przekładam dramaturgiczne zasady budowania narracji na język abstrakcyjny. Bohaterem staje się przestrzeń, widz bądź relacje między składowymi instalacji. Realizacje teatralne ukształtowały moje myślenie o wzajemnym łączeniu się mediów wizualnych na scenie. Zaowocowały też moją własną koncepcją niewidocznego przenikania się ich i spajania w formy hybrydowe. W przypadku tych instalacji światła i projekcje zostają połączone w jedną uzupełniającą się formę. Sprzęt multimedialny i zaplecze techniczne teatrów pozwoliło mi spróbować wielu rozwiązań niedostępnych dla niezależnych twórców dzieł wizualnych. W efekcie oprócz wykrystalizowania języka twórczego, interesujących mnie tematów, stworzyło to też szeroką gamę rozwiązań technicznych, którymi dysponuję obecnie. Cechą wspólną wszystkich przedstawionych form instalacyjnych są silne relacje dźwięku i muzyki z warstwą wizualną. Jest to kolejna przestrzeń, która stanowi obszar moich zainteresowań od wielu lat.

2. Realizacje - koncepcja i przebieg

No more stories - koncert multimedialny

Koncert powstał w ramach projektu "4 for Beckett" (2014) w TR w Warszawie i miał za zadanie interpretację muzyczną czterech słuchowisk radiowych Samuela Becketta przez współczesnych kompozytorów i artystów wizualnych.



No more stories, reż. W. Blecharz

W jednym z udzielonych wywiadów kompozytor mówił o swojej koncepcji opartej o analizę tekstu Saumuela Becketta: *Jestem osobą wizualną. Jak powiedziałaś, Cascando ma trzech bohaterów: Opener, Głos i Muzykę. Postanowiłem przepisać formę tekstu, kolejność pojawiania się wszystkich znaków w kolorach, a raczej w kolorowe kwadraty: turkusowy kwadrat dla Openera, różowy dla głosu i granatowy dla muzyki. Kiedy zobaczyłem tekst Cascado napisany w ten kolorowy sposób, zauważyłem kilka interesujących struktur formalnych. Sposób pojawiania się postaci nie jest przypadkowy; nie determinuje go naturalny przepływ dialogu między nimi. Zamiast tego istnieją ciekawe symetrie i powtórzenia. Dowiedziałem się również, że Beckett napisał Cascando w szczególny sposób: zaczął od pełnej części Openera, potem dodał część Głosu, a na końcu skończył z muzyką. Zdecydowałem, że w moim utworze Opener będzie pierwszym fletem, Voice drugim fletem, a część muzyczna zostanie zastąpiona elementami wizualnymi: lekkimi i zmapowanymi projekcjami wideo stworzonymi przez Michała Jankowskiego. Inną ważną rzeczą jest to, że Cascando był słuchowiskiem radiowym - bardzo popularnym gatunkiem w latach 60. Słuchanie radia miało przenieść naszą percepcję na inny poziom: ponieważ nie możesz widzieć rzeczy, musisz wszystko sobie wyobrazić³³.*

Wojciech Blecharz zastępuje osoby występujące w napisanym przez Becketta słuchowisku swoimi

33 <https://contemporarylynx.co.uk/wojtek-blecharz-the-sound-is-not-enough>, Zofia Maria Cielątkowska, Wojtek Blecharz: The sound is not enough, 21 listopada 2019.

komponentami. Kompozytor w ten sposób chce z oryginalnego zapisu wykrystalizować uniwersalną energię interakcji między elementami struktury dzieła i przełożyć ją na abstrakcyjne audiowizualne media. W projekcie *No more stories* wykorzystuję swoją koncepcję świecenia projekcjami. Założeniem było stworzenie płynnego przejścia między projekcjami i światłem. Zatarcia granicy i wyciągnięcia z tego podłączania pewnych uniwersalnych struktur narracyjnych. Podobnie w przypadku kompozytora Wojciecha Blecharza, którego celem było uzyskanie muzycznej energii słów napisanych przez Becketta poprzez mówienie ich do elementów fletów i wydobywanie w ten sposób dźwięków. Przełożył on libretto na swój język i system myślenia o muzyce. Projekcje sygnalizowały i podbijała w sposób abstrakcyjny relacje, jakie powstają między instrumentami, wzajemne zazębianie się struktur i ich przenikanie. W efekcie nastąpiła translacja słuchowiska na koncert multimedialny.



No more stories, reż. W. Blecharz;
projekcje w połączeniu ze zmianami światła podczas koncertu

Dom Dźwięku - instalacja performatywna

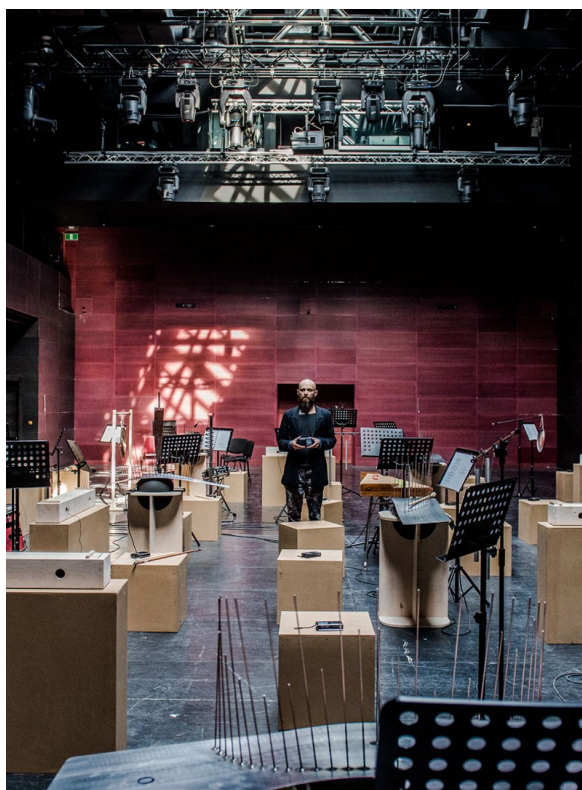
Głównym założeniem projektu *Dom Dźwięku* (2017) był powrót do pierwotnego wspólnego grania muzyki, odbierania jej i kontemplowania.



Dom Dźwięku, reż. W. Blecharz; instalacja performatywna

Dom Dźwięku jest instalacją performatywną, w której publiczność może obcować z muzyką w sposób bardziej aktywny niż tylko słuchając, w której grupa obcych sobie ludzi, bez względu na podziały, światopogląd i doświadczenie muzyczne może stworzyć z dźwięku swojego rodzaju „współbrzmiającą wspólnotę”. *Dom Dźwięku*, tak jak kiedyś *Domy Kultury* czy *Domy Rzemiosła*, to miejsce spotkania, wspólnego spędzania czasu, w którym umożliwia się uczestnikowi aktywne tworzenie dźwięku, zbiorową kontemplację, ale też indywidualne, głębokie nasłuchiwanie. Od uczestnictwa widzów będzie zależeć jak elementy *Domu Dźwięku* się zakomponują i wspólnie ze sobą zabrzmiać³⁴. *Dom dźwięku* miał być miejscem - urządzeniem do wywołania wcześniej zaplanowanego przez nas zbiorowego doświadczenia. Na potrzeby instalacji kompozytor zaprojektował wymyślone przez siebie instrumenty, które użyte przez widzów wytwarzały zaplanowane przez kompozytora dźwięki. W naszych rozmowach często pojawiały się tematy związane z muzyką techno, jej silną rytmiczną specyfiką oraz ludycznym transowym charakterem. Znalazło to odzwierciedlenie w instrumentacji wykorzystanej w projekcie.

³⁴ <https://teatrwrakowie.pl/spektakl/dom-dzwieku>, informacja prasowa Teatr im. Juliusza słowackiego w Krakowie, *Dom Dźwięku*, 21 listopada 2019.



Kompozytor Wojciech Blecharz w przestrzeni Małopolskiego Ogrodu Sztuk z zaprojektowanymi przez siebie instrumentami; na górze fotografii widoczna krata oświetleniowa z zawieszonym światłem inteligentnym oraz projektorami

Moim zadaniem było stworzenie koncepcji światła i multimedii, która prowadziła by widza przez zaplanowane przez kompozytora sekwencje muzyczne. Wywołanie zaplanowanych przez nas stanów w określonym rytmie i czasie. W jednej sekwencji było to wprowadzenie widza w stan relaksacji, w innej danie mu do zrozumienia, że zaraz coś się rozpocznie, a w innej eskalację improwizacji grających widzów. Projekt został zrealizowany w przestrzeni Małopolskiego Ogrodu Sztuk - Interdyscyplinarnego Centrum Kultury będącego filią Teatru im. Juliusza Słowackiego w Krakowie. W pełni adaptowalna nowoczesna halowa przestrzeń z balkonami, automatycznie otwieranym dachem, nowoczesnym automatycznym oświetleniem oraz dużą ilością dobrze skonfigurowanego sprzętu multimedialnego w pełni spełniała nasze oczekiwania. Kolejnym atutem była oddana, lubiąca swoją pracę ekipa techniczna. Praca and instalacją pod kątem technicznym była czystą przyjemnością. Pozwalała w pełni skupić się na warstwie koncepcyjnej i inscenizacyjnej. Scenografia instalacji ograniczona zostaje do przestrzeni halowej sceny MOS oraz zaprojektowanych instrumentów umieszczonych na jednolitych kubikach. Instrumenty łączą w sobie czyste surowe faktury metalu, drewna i szkła. Wykorzystane zostają znane widzom pałeczki perkusyjne i smyczki, których zastosowanie od razu pozwala zrozumieć uczestnikom idee wydobywania dźwięku. Kompozytor w swojej koncepcji miesza muzykę graną na stworzonych instrumentach z muzyką ngraną. Muzyka ta w kontekście tej instalacji ma charakter inicjujący. Wprowadza widza w kolejne etapy, zmusza do interakcji bądź refleksji. W widzów zostali przez nas wmieszani aktorzy i muzycy. Z jednej strony byli oni obok światła i projekcji inicjatorami działań

i animatorami, za którymi podąża publiczność. Z drugiej strony w kilku momentach ujawniają się odgrywając określone partie muzyczne stanowiące kluczowe momenty w strukturze muzycznej dzieła.

Instalacja składała się z następujących po sobie części muzyczno-wizualnych. Pierwszą z nich stanowiło wprowadzenie, podczas którego widzowie wchodzi do przestrzeni i zapoznają się z instrumentami. Towarzyszy temu muzyka inicjująca. Długie przeciągłe dźwięki zapraszające do wejścia. Do tej części stworzyłem statyczne światło utopijnego krajobrazu instrumentów postawionych na kubikach. Snopy światła w dymie padające, na fragmenty instrumentów, rysują dynamiczne kierunki kojarzące się z architekturą. Nad wszystkim góruje owalny kształt, wyraźnie jaśniejszy od reszty snopów, kojarzący się ze słońcem. Został on stworzony z połączenia kilku światel automatycznych w jedno. Obraz jest kompozycyjnie bardzo wyrazisty. W projekcji pojawia się pierwszy komunikat "Witaj". Widzowie oglądają instrumenty i zapoznają się z partyturą przygotowaną przez Blecharza. Partytura ta w dosłowny sposób tłumaczy, w jaki sposób widzowie mają wydawać dźwięki i improwizować na instrumentach.



Dom Dźwięku, reż. W. Blecharz;
pierwsza sekwencja otwierająca - kadr z rejestracji video

Kiedy widzowie oglądają instrumenty i zapoznają się ze sposobem wydobywania dźwięków, pierwszy obraz powoli rozpada się. Światła powoli przejeżdżają tak, aby tworzyć snopy nad instrumentami. Z rozproszonego obrazu tworzy się obraz skupiony, pokazujący widzom, że teraz instrumenty są ważne. W tym momencie widzowie pokierowani światłem i muzyką zajmują miejsca przy instrumentach.

Światła gasną, rozpoczyna się część relaksacyjna. W projekcji pojawia się duży prostokąt zaanimowany tak, by kojarzył się ze spokojnym miarowym oddychaniem. Etap ten w naszej koncepcji ma za zadanie wyciszyć i przygotować widza na odbiór muzyki. Światła migoczą przez

chwilę, synchronizując się z dźwiękami muzyki. Następnie jadą w górę i sekwencyjnie zaczynają pulsować oświetlając ściany balkonu. Na projekcji wyświetla się tunel z linii. Zabieg ten tworzy wrażenie przemieszczania się widzów w głąb pomieszczenia. Jest to symboliczne przeniesienie się ich świadomości do Domu Dźwięku. Pojawia się komunikat "Część Pierwsza", a następnie komenda "Otwórz partyturę". Przestrzeń rozpala się szerokim światłem pozwalającym widzom swobodnie grać śledząc partyturę. Widzowie zaczynają postępować według wytycznych. W tej części pojawiają się kolejne komendy: "Graj głośniej", "Graj szybciej" zmieniające dynamikę wykonania i tym samym dynamikę zapisu kamery live. Powstaje większy bądź mniejszy akustyczny chaos wynikający z indywidualnej improwizacji uczestników. Następnie pojawiają się komendy: "Graj wolniej" i „Graj ciszej”.

W tym miejscu pierwszy raz używam kamery live. Kamera jest zawieszona nad przestrzenią sceniczną. Pokazuje instrumenty i uczestników od góry. Stanowi dla mnie przeniesienie ekspresji widzów na obraz. Kamera pokazuje grających i przechodzących między stanowiskami. Powstaje abstrakcyjny obraz punktów o różnej dynamice – inny za każdym razem, kiedy pojawiają się nowi uczestnicy i zmienia się dynamika wykonania kompozycji.



Ekspresja słabnie. Światło się ściemnia. Kiedy instrumenty cichną, Blecharz i aktorzy czytają wybrane cytaty z książki R.M. Schafera *The Tuning of the World: Krajobraz dźwiękowy świata się zmienia; ludzkość zamieszkuje świat w akustycznym środowisku, które nigdy wcześniej nie istniało. Zanieczyszczenie hałasem to globalny problem na świecie. Jaki jest związek między ludzkością a środowiskiem akustycznym i co się dzieje, gdy zmienia się to środowisko? Zanieczyszczenie hałasem powstaje, gdy człowiek nie słucha uważnie. Hałasy to dźwięki, które nauczyliśmy się ignorować. Jakie dźwięki chcesz zachować, wesprzeć i pomnożyć? Musimy jeszcze raz znaleźć sekret strojenia harmonii świata. Czy w przyszłości będą muzea dla nieistniejących już dźwięków? Kontemplacja absolutnej ciszy stała się przerażającą wizją dla człowieka z Zachodu. Ostatnim*

*pytaniem będzie, czy krajobraz dźwiękowy świata jest improwizacją, której nie możemy kontrolować, czy też jesteśmy jego kompozytorami i wykonawcami odpowiedzialnymi za nadanie mu piękna i formy?*³⁵.

Przez przestrzeń sali przejeżdża linia stworzona z kilku świateł automatycznych. Ten stworzony przeze mnie skaner, robi wrażenie skanowania atmosfery wytworzonej przez grających. Jest wizualizacją procesu badania środowiska akustycznego zaproponowanego przez Schafera. Na nagraniu kamery live światło przejeżdża przez siedzących uczestników niczym sonar.



35 R.M. Schafer, *The Tuning of the World*, Knopf, New York 1977.

W kolejnej sekwencji światła automatyczne tworzą linię wokół uczestników siedzących przy instrumentach. Komendy informują o kolejności grania poszczególnych sekcji instrumentów. Każdej z sekcji przyporządkowałem inny kolor. W finale wszystkie sekcje grają razem. Ta część miała na celu jeszcze lepsze wsłuchanie się uczestników w swoje instrumenty oraz wypracowanie u nich współpracy w ramach sekcji.

Zapala się neutralne światło. Widzowie zostają poinformowani przez głos o tym, że pod ich siedzeniami znajdują się małe radia. Zostaną im zadane pytania zawierające dźwięki bądź muzykę, na które będą odpowiadać regulując radio. Każde pytanie ma trzy odpowiedzi, którym odpowiadają trzy ustawienia radia. Pierwsza to ustawienie stacji, drugie to ustawienie szumu, trzecie to wyłączenie radia i zagwizdanie. W tej części widzowie, odpowiadając na pytania, na bieżąco tworzyli przestrzeń akustyczną wydarzenia.

Pytania były różnego typu i głównie badały świadomość dźwiękową oraz stanowiły element zabawy i rozluźnienia po wcześniejszej sekwencji. Przykładowe pytania i odpowiedzi:

"Czy widzisz tę muzykę?"

"Tak, nie jestem pewien, muzyki nie widać"

"Czy lubisz Beyoncé?"

Wolę Tinę Turner, Nie mam pojęcia, kim ona jest, Lubię tańczyć przy jej muzyce

"Czy wiesz, jakie zwierzę wydaje ten dźwięk?"

"Tak, nie, może żubr"

Po sekwencji tej następuje sekwencja kulminacyjna, w której, wcześniej zaznajomieni uczestnicy grają razem z przygotowaną wcześniej muzyką. Sekwencja rozpoczyna się od projekcji geometrycznych animowanych kształtów zsynchronizowanych z głównym wiodącym bitem. Następnie dochodzi do tego miganie światła. W miarę rozwoju tematu muzycznego i dołączenia się aktorów, śpiewających zawodzącymi głosami, światła automatyczne rozpoczynają wahadłowy przejazd przez salę oraz dochodzi kamera live. Znowu filmując z góry tworzy abstrakcyjny obraz grających rytmicznie ludzi oraz przejeżdżających przez kadr pasów światła. Ta część kończy się, kiedy bit słabnie, a ludzie przestają grać. Błyskają nieużyte wcześniej naświetlacze ustawione na ziemi dając wyraźny sygnał o zakończeniu tej części. Zapada ciemność.



Pojawia się projekcja, w której Wojciech Blecharz czytając wybrany przez siebie fragment tekstu wyjaśnia swoją koncepcję organizacji wydarzenia i całego miejsca. Jest to cytat z *Nowej Atlantydy* Francisa Bacona. Autor opisał w niej powstanie Domów Dźwięku: *W domach dźwięków próbujemy i badamy wszystkie rodzaje dźwięków oraz ich powstawanie. Układamy harmonie, jakich wy nie używacie, łącząc ćwiartki tonów oraz tak bardzo miłe dla ucha tony drżące. Posiadamy instrumenty, których nie znacie, o dźwiękach giętkich i dźwięcznych. Lekkie brzmienia przedstawiamy jakby były ciężkie, tony głębokie jakby były ostre. Tworzymy przeróżne dudnienia i świergoty z całym ich potencjałem. Potrafimy wytwarzać i naśladować wszelkie dźwięki artykułowane i głoski mowy ludzkiej, ale też głosy zwierząt i śpiew ptaków. Znamy sposoby, by pogłębiać i poszerzać umiejętność słyszenia. Posiadamy szeroki zakres technik odwracania głosu, które wy zwiecie echem. Wywołujemy je też sztucznie, przy czym polega ono nie tyle na wielokrotnym odbijaniu czy odrzucaniu głosu, jak na wzmacnianiu go, to znów osłabianiu. W pewnych wypadkach dźwięki artykułowane oddawane są inaczej niżli w brzmieniu pierwotnym. Znamy również metody by przenosić dźwięki na odległość w kufrach, rurkach i osobliwych liniach*³⁶.

Rozpoczyna się sekwencja stroboskopowa. Światła i ekrany migają niebieskim światłem. Towarzyszy temu relaksująca muzyka. Część ta w koncepcji kompozytora ma oczyścić widzów z emocji po graniu. Rozpala się szerokie statyczne niebieskie światło. Automatyczny dach pomieszczenia zostaje otwarty. Zostaje puszczony dźwięk ptaków imitujący jego emisję z zewnątrz budynku. Aktorzy wykonują rytmicznie relaksujące ćwiczenia. Kiedy kończą światła powoli wracają do ustawienia z początku instalacji. Pojawia się informacja "Koniec". Aktorzy wychodzą.

36 Franciszek Bacon, *Nowa Atlantyda* (1627), Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa, 1954.

W projekcjach starałem się w jak najbardziej abstrakcyjny sposób zobrazować muzyczne koncepcje kompozytora. Korzystałem z animowanych geometrycznych projekcji oraz kamery live rejestrującej obraz w sposób pokazujących ludzi jako punkty o zróżnicowanej w zależności od momentu dynamice. Wraz z stałą rytmiczną kompozycją z kubików i zmieniającym światłem tworzyli oni żywą wizualizację dla granej przez siebie muzyki.

Rem - sen jest bratem śmierci - instalacja multimedialna

Punktem wyjścia dla myślenia o instalacji *Rem - sen jest bratem śmierci* (2016)³⁷ był mechanizm snienia. Wraz z moimi współpracownikami: kompozytorem Maciejem Zakrzewskim i projektantem światła Damianem Pawellą, za cel sobie postawiliśmy stworzenie wizualnej i muzycznej reprezentacji dla każdego z poszczególnych etapów snienia. Kolejnym założeniem było stworzenie spektaklu bez aktorów, w którym wykorzystane multimedia tworzyłyby wrażenie życia martwych przedmiotów i niewidocznej obecności w przestrzeni. W swojej koncepcji w sposób oczywisty starałem się nawiązać a nawet zacytować motywy z surrealistycznych obrazów Giorgio de Chirico. Na scenografię instalacji składały się układy przestrzenne stworzone z manekinów lub ich fragmentów, kubików wystawienniczych, mebli, luster, innych mniejszych elementów przykrytych w całości, bądź częściowo półprzezroczystą folią malarską. W niewidocznych miejscach zostały umieszczone wiatraki poruszające foliami, światło podświetlające poszczególne elementy scenografii instalacji oraz projektory. Instalacja miała realizować założenia koncepcji kina rozszerzonego spajając projekcję z przestrzenią. W swojej koncepcji kierowałem się typowo teatralnym założeniem o fasadowym oglądzie elementów instalacji, w których nie mamy dostępu do kulis spektaklu. Determinującym ogląd widza w takim zakresie, na jaki mu pozwalałem. Skorzystałem tu z umieszczanie instalacji w gablocie, do której widz nie ma bezpośredniego dostępu i może ją oglądać tylko z przodu. Gablotę w tym przypadku stanowiło wnętrze galerii. Widzowie oglądali instalację z ulicy przez frontową szybę, która pozwalała im na ogląd tylko pod pewnym kątem. Przedmioty i przestrzeń stają się bohaterami. Trochę jak w *Domu* (1958) Waleriana Borowczyka i Jana Lenicy, anektują przestrzeń i funkcjonują w niej według niezrozumiałych dla człowieka reguł. Ruch pojawia się w świetle, które zapala i wygasza fragmenty ruchu podwiewanych folii, odgłosach kroków i szeptach, będących fragmentami ścieżki dźwiękowej, unoszącym się dymie oraz projekcji świetlnych łun, śniegu i cieni wyświetlanych na ścianach. W jednej z partii widowiska ścieżka dźwiękowa o niskich częstotliwościach wprawia w drgania szyby galerii, stanowi to kulminacyjny moment ożywiania przeze mnie przestrzeni.

Do projekcji użyłem projektora laserowego z szeroką optyką, który wyświetlał tło za scenografią. Budowało to poczucie głębi i perspektywy malarskiej. Tworzył on na ścianie krajobraz w stylu zorzy polarnej. Ruch tła ma charakter liniowy. Mimo zmieniających się kolorów, główne linie przemieszczają się monotonie jak przewijane na pasku. Z przodu w miejscu niewidocznym dla widzów skorzystałem z ruchomego projektora Digital Head. Projektor przemieszczał się wyświetlając obrazy w różnych miejscach pomieszczenia. Ruch zmiany jego pozycji odbywał się jednak przy zgaszonej projekcji. Dawało to iluzoryczne wrażenie użycia kilku projektorów świecących w różne miejsca. Dzięki temu transformacja nieruchomej rzeczywistości była jeszcze

37 Instalacja zrealizowana w ramach Festiwalu światła w Łodzi, w Galerii ASP Piotrkowska 68.

bardziej dynamiczna.



Surrealistyczny krajobraz będący głównym elementem instalacji,
transformowany przez światło i projekcje.



Surrealistyczny krajobraz będący głównym elementem instalacji,
transformowany przez światło i projekcje.

III. Film Fabularny *Polowanie*

1. Twórca teatralny w filmie

Obok realizacji scenicznych i galeryjnych nadal interesuje mnie klasyczny język filmowy. Staram się w miarę możliwości i czasu realizować również filmy. Długo poszukiwałem narzędzia do rejestracji obrazu ruchomego, którego jakość i specyfika byłaby najbliższa taśmie filmowej. A obsługa i system pracy pozwoliłby na realizowanie form z pogranicza filmu i innych sztuk wizualnych, składową, których są ruchome obrazy. Zachęcony swoimi doświadczeniami realizacyjnymi oraz wieloma pozytywnymi recenzjami i opiniami moich kolegów, z branży zdecydowałem się zakupić dla prowadzonej przeze mnie pracowni, w ramach budżetu badań naukowych ASP w Łodzi, taką kamerę oraz przetestować jej możliwości w różnych formach, które realizuję. Moim celem było stworzenie możliwie najbardziej efektywnego modelu pracy, który potem mógłbym zaimplementować w prowadzonym przeze mnie procesie dydaktycznym. Przy okazji różnych realizacji komercyjnych i niekomercyjnych oraz testów w ramach zajęć dydaktycznych wykonałem liczne krótkie formy filmowe. Były wśród nich trailery do przedstawień, rejestracje spektakli, prace video, projekcje oraz video będące elementami większych instalacji.

Z kolejnych badań prowadzonych w ramach studiów doktoranckich sfinansowałem realizację planu zdjęciowego do filmu *Polowanie* (2016). Celem moich badań było zbadanie jak kamera BMP sprawdzi się w realizacji filmu fabularnego o symbolicznym budżecie. Chciałem wygenerować możliwie jak najlepszą jakość obrazu, który nadawałby się zarówno do kina jaki i do prezentacji w Internecie na platformie vimeo lub youtube. *Polowanie* było moim drugim filmem fabularnym. Wcześniejszym był mój film dyplomowy *O.S.P. Lucid Dream* łączący plan aktorski z animacją i postprodukcją. Opowiadana w nim historia była surrealistyczna i nastawiona na budowanie narracji językiem wizualnym. Bardzo też czerpała z myślenia językiem filmu animowanego. Specyfika filmu *Polowanie* była jednak zupełnie inna i szła zdecydowanie w stronę klasycznie fabularnie opowiadanej historii. Chciałem skupić się głównie na wątkach psychologicznych, a język wizualny miał służyć podkreśleniu warstwy fabuły. W filmie tym postanowiłem wykorzystać wiele swoich doświadczeń zdobytych podczas pracy w teatrze. Obserwacja pracy reżyserów teatralnych, z którymi pracowałem oraz doświadczenia zdobyte przy filmie dyplomowym oraz licznych fabularnych formach komercyjnych dały mi podstawy do pracy z aktorami.

2. Założenia koncepcji filmu „Polowanie” i przebieg realizacji.

2.1. Problematyka

U podstaw myślenia o koncepcji scenariusza filmu *Polowanie* leżą moje doświadczenia teatralne oraz inspiracje filmowe. W największym stopniu inspirująca była praca nad spektaklem *Mefisto* (2014) w reżyserii Michała Kotańskiego³⁸ na podstawie powieści Klausa Mana pod tym samym tytułem³⁹. Tekst znany jest szerzej dzięki ekranizacji Istvána Szabó z 1981 roku. Jest to opowieść o aspirującym aktorze Hendriku Höfgenie, natomiast akcja umieszczona została w okresie schyłku Republiki Weimarskiej. Dzięki sympatyzowaniu z partią nazistowską oraz umiejętnemu budowaniu kontaktów towarzyskich Höfgen robi błyskotliwą karierę i staje się ulubieńcem elit III Rzeszy.



Mefisto, reż. M. Kotański

Hendrik Höfgen, aktor dalekiego planu, naprawdę kocha teatr. Zrobi więc wszystko, by w nim zaistnieć, móc uprawiać swój zawód. Co oznacza „wszystko”? Przecież nie robi nic złego. Trochę pochlebstw, trochę uległości, trochę elastyczności w myśleniu o sobie i relacjach z drugim człowiekiem. Ale przecież, jak mówi Hendrik, aktor, wspaniały aktor cieszący się sławą i poważaniem może zrobić wiele, może zmieniać świat. Najpierw Höfgen wierzy w powtarzane przez siebie mrzonki, wyciąga nawet przyjaciela z obozu koncentracyjnego; potem jednak ulega temu, co wokół. Nie ma wyjścia, – jeśli chcesz przeżyć, musisz ich słuchać, tak mówi przyjacielowi. A Hendrik chce przeżyć. I grać⁴⁰.

Opisana postać stała się impulsem do stworzenia fabuły mojego filmu *Polowanie*. W tej postaci zobaczyłem aspiracje wielu młodych aktorów, ale także innych - równie głodnych sukcesu -

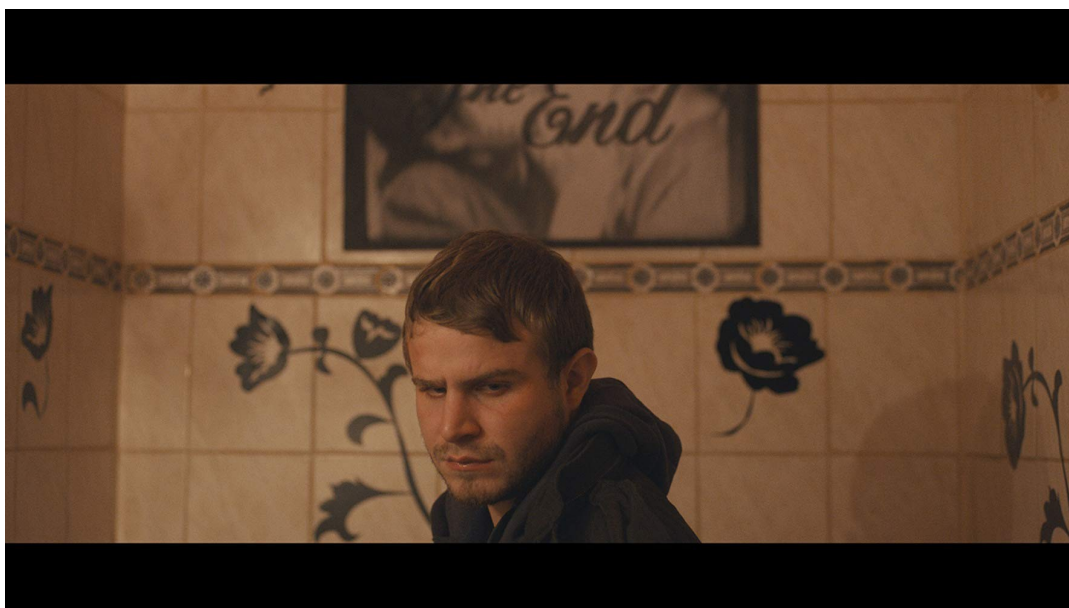
³⁸ Spektakl został zrealizowany w Teatrze Bagatela w Krakowie.

³⁹ Warto dodać, że data pierwszej publikacji powieści to rok 1936.

⁴⁰ <http://teatralny.pl/recenzje/dwa-teatry,469.html>, Olga Katafiasz, *Dwa Teatry*, 19 września 2019.

artystów, postępujących czasem pod ciśnieniem ambicji nieetycznie. Höfgen, grany w filmie Szabó przez Klausa M. Brandauera, zachowuje się brawurowo - jest pewny siebie, pełen charyzmy i czaru. Przekonany o swoich zdolnościach manipulowania nazistowskimi elitami zostaje jednak oszukany, co uzmysławia mu jego bezradność. To, co uznawał za swoją siłę, błędnie w obliczu potęgi zła i bezwzględności hitlerowskiego reżimu, kiedy nazistowscy dygnitarze uświadamiają bohaterowi, że to oni pociągają za sznurki.

W *Mefisto* w reżyserii Michała Kotańskiego Höfgen grany przez Marcina Czarnika jest mniej spektakularny, bardziej pospolity, cichszy i mniej rzucający się w oczy. Olga Katafiasz w swojej recenzji spektaklu pisze: *Czarnik tworzy postać zmienną: nie jest ani bezwzględnym karierowiczem, ani oddanym swojej pasji aktorem. To aktor, który marzy o karierze i dąży do sukcesu. Żadna z jego decyzji nie jest godna potępienia, a jednocześnie o każdej myślimy z lekkim niesmakiem. Może byśmy takie podjęli, ale trudno nam się do tego przyznać*⁴¹. Czarnik w swojej kreacji jest bardzo ludzki i wiarygodny. Na początku, kiedy mu się to opłaca, głosi sprawczą siłę teatru. Potem jednak, kiedy jego sława zaczyna skutkować coraz większą liczbą ofiar, wykształca u siebie mechanizm wyparcia. Powtarza wszystkim - a sobie intensywniej - że przecież jest „tylko aktorem” i jego działania nie mają wpływu na rzeczywistość poza sceną. Praca nad tym spektaklem pozwoliła mi dobrze przeanalizować, motywy postępowania i rys psychologiczny postaci Höfgena. Stworzone przeze mnie w spektaklu projekcje pokazywały dalsze - najczęściej tragiczne - losy postaci z najbliższego otoczenia głównego bohatera. Relacja, która miała początek i dalszy ciąg na scenie, została w ten sposób domknięta w przestrzeni wykreowanej przez projekcje, które obrazowały, w jaki sposób manipulacje i konformistyczne decyzje głównego bohatera niszczyły bliskich mu ludzi. Projekcje obrazowały, więc rozkręcającą się maszynę totalitarnego terroru. Były przy tym wykonane w wysokiej jakości obrazie cyfrowym, imitując stylistykę scen i kadrów z hollywoodzkich produkcji końca lat 30. Poszerzenie w ten sposób przestrzeni scenicznej, ustanowienie przy pomocy projekcji odrębnej ścieżki narracji pozwoliło wzmocnić uczucie opresyjności wzrastające wraz z rosnącym w siłę terrorem.



Simon Killer, reż. A. Campos

41 jw.

Drugą inspiracją był dla mnie thriller psychologiczny *Simon Killer* (2013) w reżyserii Antonia Camposa. Jest to historia młodego Amerykanina, który po rozstaniu z dziewczyną jedzie na wakacje do Paryża, żeby zdystansować się do swojej przeszłości. Od początku jako widzowie jesteśmy upewniani w jednej, mało efektownej wersji jego przeszłości, osobowości i intencji. Wraz z rozwojem akcji mężczyzna okazuje się jednak niestabilnym psychicznie nałogowym kłamcą i manipulantem. Jego nieodpowiedzialne i podyktowane zaburzeniami psychicznymi zachowania prowadzą do kryminalnej intrygi. W finale bohater ucieka, znów zmieniając swoją tożsamość. W postaci Simona granego przez Brady'ego Corbeta, zafascynowała mnie łatwość, z jaką odcina się on od zaistniałych wydarzeń i ich konsekwencji. Można wręcz odnieść wrażenie, że bohater traktuje nabyte doświadczenia, jako wskazówkę, w jaki sposób postępować, gdy kolejny raz będzie udawał kogoś, kim nie jest. Tworząc postać Tomka – bohatera *Polowania* (zarówno na etapie scenariusza, jak i podczas pracy z aktorami) zaczerpnąłem bardzo wiele z moich przemyśleń na temat obu przedstawionych powyżej fabuł.

Temat mistyfikacji, udawania i budowania fałszywej tożsamości zainteresował mnie już dużo wcześniej. Z pewnością wpływ miała na to lektura powieści *Cockpit* (1975) Jerzego Kosińskiego oraz film *Utalentowany pan Ripley* (1999) Anthony'ego Minghelli z 1999 i jego wcześniejszy francuski pierwowzór *W pełnym słońcu* (1960) w reżyserii René Clémenta. Bohater *Cockpitu* wywodzi się z kraju, gdzie panuje ustrój totalitarny, ale sprytnie wprowadzając władze w błąd, opuszcza ojczyznę, zostaje agentem służb specjalnych, uzyskuje niezależność finansową i odtąd próbuje kształtować życie zarówno własne, jak i innych. Manipuluje ludźmi, nagradzając dobro i bezlitośnie mszcząc się na tych, którzy - jego zdaniem - nie dochowali wobec niego lojalności. Książka Kosińskiego stanowi studium okrucieństwa i tego, w jakim stopniu człowiek chce sobie pozwolić, mogąc zrobić wszystko. W *Utalentowanym panu Ripleyu* oraz *W pełnym słońcu* fabuła skupia się na przemianie tożsamości głównego bohatera i jej psychicznych konsekwencjach, w finale zadając widzowi pytanie, kim naprawdę jest Tom Ripley?

Za bardzo istotny w projektowaniu nie tylko bohatera filmu *Polowanie*, ale także w kształtowaniu mojego artystycznego spojrzenia na film i sztuki wizualne jest także film *Zawód: reporter* Michelangelo Antonioniego, w którym głównym motywem napędzającym akcję także jest motyw zmiany tożsamości. Tytułowy reporter - David Locke grany przez Jacka Nicholsona - „pożycza” tam bowiem cudzą tożsamość wklejając swoje zdjęcie do paszportu zamordowanego biznesmana znalezione w hotelu. Tym samym staje się „pasażerem nie swojego życia” (amerykański tytuł filmu brzmi zresztą *Passenger*). Robi to, bo pragnie odmiany, chce „zacząć od nowa”, zwłaszcza, że owo nowe życie okazuje się być ekscytujące i niebezpieczne, ponieważ mężczyzna, którego tożsamość Locke zawłaszczył, był handlarzem bronią. Kiedy jednak David kradnie pieniądze swoim kontrahentom wydaje na siebie wyrok śmierci. Jego działania stanowią w pewnym sensie świadomą grę z niebezpieczeństwem - bohaterowi chodzi, bowiem właśnie o to, by „żyć pełnią życia”, co utożsamia z podejmowaniem ryzyka. Można powiedzieć, że godzi się nawet ze śmiercią, bo jest to śmierć na jego warunkach.

Wszystkie te doskonałe, inspirujące filmowe, teatralne i literackie dzieła sprawiły, że postanowiłem zmierzyć się z powracającym w nich tematem manipulacji swoim i cudzym życiem. Ważne było dla

mnie przy tym nie tylko jednostkowe doświadczenie bohatera, ale również motyw rozgrywek politycznych i skutkujących krzywdą nieświadomych ofiar manipulacji w walce o władzę. Mariaż sztuki i polityki nie jest często eksploatowanym tematem, choć te dwie dziedziny zawsze - w mniejszym lub większym stopniu - się przenikają. W moim filmie natomiast ów splót dwóch systemów wartości i celów pochodzących z obu światów stanowi realia, w których obracają się postacie a także wskazuje na stawki, o jakie toczy się gra.

Polowanie opowiada historię młodego aktora, który dostaje propozycję "zagrania" specjalisty od PR w dużej, realnie istniejącej, firmie. Młody człowiek, rozzarowany dotychczasowymi rolami, chętnie przyjmuje propozycję. Przygotowaną dla niego postać odgrywa umiejętnie i wydaje mu się, że w pełni kontroluje otaczającą go sytuację. W rzeczywistości jednak staje się obiektem manipulacji frakcji polityczno- biznesowych. Budując taką postać i sytuację, chciałem pokazać młodego łaknącego sukcesu człowieka, który - nie zdając sobie sprawy z mechanizmów rządzących światem dookoła niego - zostaje wykorzystany przez bardziej w tym świecie doświadczonych graczy. Moim celem było też stworzenie głównego bohatera, który - wraz z narastaniem akcji - będzie stopniowo: tracił sympatię widza, budził niechęć, a w końcu: wywoływał współczucie. Chciałem pokazać zderzenie dwóch światów – artystycznego i biznesowego - oraz ich systemów wartości. Na poziomie dokumentacji bazowałem tu na doświadczeniach ze swoich większych i mniejszych zleceń dla komercyjnych klientów oraz na znajomościach i przyjaźniach z reprezentantami obu grup. Wieloletnia praca się na styku tych światów pozwoliła mi zrozumieć różnice w optyce postrzegania rzeczywistości zarówno przez pracowników korporacji i ludzi polityki, jak i przez reprezentantów świata kultury i sztuki.

Konstrukcja dramaturgiczna

Koncepcja *Polowania* została oparta o jedno nadrzędne założenie: grę z konwencją gatunku thrillera psychologicznego. Formuła ta nadaje dynamikę i buduje dramaturgię mojego filmu, a w finale psychologia postaci zyskuje największy ciężar i stanowi, ostatecznie, o głównym wydźwięku dzieła. Intryga sensacyjna miała, więc za zadanie stanowić jedynie pretekst do pokazania interesujących mnie aspektów związanych z przemianami zachodzącymi w głównym bohaterze. To założenie determinowało styl pracy i konstruowania fabuły przez cały czas realizacji – od etapu scenariusza, po etap montażu gotowego materiału filmowego. W związku z tym starałem się przede wszystkim utrzymać właściwe proporcje między poszczególnymi wątkami - tak, by ten główny nigdy nie tracił na ważności. W filmie mamy trzy podstawowe wątki. Pierwszy to wątek głównego bohatera, jego losów i przemiany, jaką przechodzi. Drugi to wątek relacji Tomka z Ewą. Wątek relacji został wymyślony jako wątek poboczny służący dodatkowej charakterystyce bohatera. Trzeci to wątek sensacyjnej intrygi. W moim założeniu wątek sensacyjny miał być dla widza pozornie głównym tematem to on miał skupiać uwagę oglądającego. Wszystkie wątki do momentu morderstwa są prowadzone równolegle. W finale wątek intrygi i wątek relacji jednak podkreślają główny wątek transformacji bohatera.

W filmie występują trzy plany dramaturgiczne. Widz *Polowania* podąża, więc za bohaterem przez

trzy ekranowe rzeczywistości: świat ludzi z kręgów artystycznych, przestrzeń korporacji oraz naturę. Plan artystyczny reprezentują niezależne teatry w zaadaptowanych magazynach kafejki i studenckie mieszkania. Przestrzenie te są chaotycznie umeblowane, widoczne jest w nich wiele kolorów i faktur. Bohaterowie przedstawiani w tej scenografii również komunikują się chaotycznie, przekrzykują, nie słuchając siebie nawzajem. Swoimi postawami przykrywają m.in. brak pewności siebie. Jest to świat emocji, ekspresji i artystycznych ambicji. W tym świecie Tomek poznaje Ewę. W tej przestrzeni zaczyna się także ich związek. Świat korporacji jest światem uregulowanej hierarchii i przemyślanych rozgrywek. Język, którym posługują się bohaterowie sportretowani w tej scenografii jest zdawkowy i czysto informacyjny a wszelkie kontakty, również towarzyskie, służą budowaniu kariery. Postać agenta jest łącznikiem między tymi dwoma rzeczywistościami. Agent tylko z pozoru należy do świata artystycznego, reprezentuje on, bowiem system wartości świata korporacji a wygląd jego biura (połączenie intensywnego koloru z formami geometrycznymi) stanowi zapowiedź przestrzeni korporacyjnych. Obie rzeczywistości są jednak cywilizacyjnie nabudowanymi fasadami. Pierwotne instynkty zostają w nich przetłumaczone na społeczne formuły. Trzecia przestrzeń – natura – reprezentowana przez las, w którym ukrywają się w bohaterowie poszukiwani przez policję - uosabia tu atawistyczne instynkty: dominacji i przetrwania. Pnie się i wije. Jest wilgotna i drapieżna. Ma nieść w sobie zapowiedź, śmierci i rozkładu. Jest pozbawiona piękna rozumianego jako symetria, porządek i ład. W finałowej sekwencji filmu chata, w której przebywają bohaterowie wydaje się być częścią lasu, a raczej pewnego rodzaju formą przejściową między tym, co ludzkie i cywilizowane a tym, co dzikie i brutalne. W lesie umiejscawiam scenę załamania Tomka, kiedy zdaje sobie sprawę, że wszystko stracił i musi się ratować. Wraz z zapadającym zimnym zmrokiem bohater wtapia się w las. Władzę nad nim przejmują wówczas strach i instynkt przetrwania. Motywem przewodnim uczyniłem w *Polowaniu* walkę o władzę i dominację w męskim świecie. Odbyna się ona na poziomie, słownym, fizycznym, ale też na gruncie manipulacji psychicznej i rozbudowanych intryg. Już w pierwszej scenie reżyser offowego teatru - korzystając ze swojej pozycji - próbuje zmusić aktorkę do rozebrania się w reżyserowanej przez siebie scenie. Pracując z aktorami na planie *Polowania* podkreślałem, że chcę, by traktowali sceny jak pojedynki między postaciami, które - korzystając ze swoich atutów - próbują oszukać przeciwnika. Udało się dzięki temu w większości scen uzyskać efekt, czy raczej „wrażenie”, że ktoś kimś manipuluje, udaje, próbuje zaimponować bądź zastraszyć, choć te intencje nie przejawiają się np. w treści dialogów. Wyjątek - z pozoru - stanowić miały sceny rozgrywane między Tomkiem i Ewą, jednak – jak okazuje się w finale – ta relacja także nie była szczera. Wybierając tytuł filmu kierowałem się bardzo jego wieloznacznością w relacji do wymyślonej przeze mnie fabuły. W filmie każdy poluje na każdego. Większe silniejsze (bardziej przebiegłe) osobniki polują na mniejsze (nieświadome). W finale Tomek ewoluuje, adaptując się do warunków.

Główny bohater

Postać Tomka została skonstruowana tak, by łączył on w sobie entuzjazm i energię młodości z egocentryzmem, ambicją oraz chęcią osiągnięcia sukcesu i uznania. W moim odczuciu ostatnie z wymienionych pragnień nie pozwalało mu w sposób obiektywny analizować sytuacji. Podczas

pracy z odtwarzającym tę rolę Mateuszem Nędzą szczegółowo nakreśliłem konstrukcję psychiczną bohatera, przeszłość i motywację jego postaci, przy czym za jedną z nadrzędnych cech motywujących Tomka do działania uznaliśmy wspólnie z aktorem właśnie chęć bycia docenionym. W mojej koncepcji postaci wynika to z brak obecności ojca w dzieciństwie bohatera i to, dlatego Tomek daje się tak łatwo zmanipulować starszym od siebie mężczyznom: prezesowi firmy i kandydatowi. Wszystkie te cechy Tomka sprawiają, że jest on idealnym obiektem do wykorzystania w zaplanowanej na wyższych szczeblach intrydze.

Konstrukcja psychologiczna Ewy, granej przez Małgorzatę Goździk, świadomie została mocno uproszczona, głównie po to, by jej historia nie stanowiła w filmie psychologicznie konkurencyjnego wątku. Ewa daje się, więc uwieść, pozie, jaką przybiera Tomek, a jego szybkie sukcesy upewniają ją w poczuciu bezpieczeństwa u jego boku. Idzie za nim, bo mu ufa. Budując tę postać wzorowałem się częściowo na historiach żon oszustów finansowych i mafiosów oraz ich zeznaniach przed sądem. Kobiety te często wspominały, że do końca nie wiedziały, czym zajmuje się ich mąż.

W relację z Ewą Tomek nie umie się zaangażować. Początkowo jest zafascynowany dziewczyną, ale szybko zaczyna ją traktować jedynie jako zdobycz i ozdobę, która podnosi jego wartość – zarówno w jego własnej ocenie, jak i w oczach znajomych. Zdobyćcie uznania Tomek kocha bardziej niż byłby w stanie pokochać Ewę. Postać Ewy jest w filmie stawką, o którą bohater ma zawalczyć w finale. To, jak potraktuje dziewczynę, ukaże widzom, jakim jest człowiekiem. Ewa jest osobą, która ma „zdekonspirować” Tomka przed widzami, ale także przed samym sobą, pokazać mu jego bezradność i strach. Dopiero ostatnich scenach rozgrywających się w lesie Tomek uświadamia sobie, że sytuacja go przerosła. Obecność Ewy i świadomość, że będzie musiał wziąć odpowiedzialność za nią, zwłaszcza, jeżeli stanie się jej z jego powodu krzywda, doprowadza Tomka do załamania. W finale główny bohater wraca, więc do znanej i wypracowanej już przez siebie metody funkcjonowania: zaczyna kłamać. Zostawia Ewę i odjeżdża – a więc wybiera siebie, swoje bezpieczeństwo i komfort. Budując przebieg akcji w ten sposób, chciałem pokazać, w jaki sposób bezwzględność i egoizm powoli przejmują nad bohaterem kontrolę. Stworzyłem fabułę, w której dzieje się to w warunkach skrajnych. Postać Tomka została jednak wyposażona w cechy, które w takich właśnie warunkach, w moim odczuciu, prowadzić mogą do tak tragicznego finału.

Koncepcja narracji wizualnej:

Warstwa wizualna miała budować napięcie, a jej zmieniająca się struktura wskazywać na kolejne etapy wciągania głównego bohatera w intrygę. Zależało mi na realistycznym przedstawieniu świata i unikaniu metaforycznych zabiegów wizualnych. Napięcie miało wynikać z zagęszczającego się nastroju i pewnych działających na podświadomość widza zabiegów wizualnych.

Wraz z operatorem Przemysławem Brynkiewiczem zdecydowaliśmy się na paradokumentalną formułę zdjęć. W większości scen kamera była prowadzona „z ręki”. Skupiała się na głównym bohaterze, podążając za nim w kolejnych etapach historii. Widz idzie za bohaterem i w ten sposób, w tej optyce, odkrywał kolejne lokalizacje. Bohater był tu, więc stałym elementem kadru, zmianie

ulegały tylko tłu. To jego postać stanowiła zwykle najistotniejszy element kompozycyjny kadrów. Pozostałe postacie były filmowane możliwie najbardziej obiektywnie. Kamera pokazywała je, jako element większej sytuacji i nie skupiała się na bardziej wnikliwej analizie ich emocji poprzez użycie dłuższej długości ujęć. W film w dużej mierze sfilmowany został w bliskich planach. Taki zabieg pozwolił wzmoczyć klaustrofobiczny charakter wykreowanej rzeczywistości.



Wraz z operatorem Przemysławem Brynkiewiczem zdecydowaliśmy się na paradokumentalną formułę zdjęć. W większości scen kamera była prowadzona „z ręki”. Skupiała się na głównym bohaterze, podążając za nim w kolejnych etapach historii. Widz idzie za bohaterem i w ten sposób, w tej optyce, odkrywał kolejne lokalizacje. Bohater był tu, więc stałym elementem kadru, zmianie ulegały tylko tła. To jego postać stanowiła zwykle najistotniejszy element kompozycyjny kadrów. Pozostałe postacie były filmowane możliwie najbardziej obiektywnie. Kamera pokazywała je, jako element większej sytuacji i nie skupiała się na bardziej wnikliwej analizie ich emocji poprzez użycie dłuższej długości ujęć. W film w dużej mierze sfilmowany został w bliskich planach. Taki zabieg pozwolił wzmocnić klaustrofobiczny charakter wykreowanej rzeczywistości.

Montaż charakteryzuje natomiast fragmentaryczność i duże przeskoki czasowe. Chciałem w ten sposób dobitniej pokazać momenty kluczowe dla intrygi, w którą wikał się bohater. Rytm scen realizuje powyższe założenia podążania za bohaterem. W pierwszych scenach rytm ten jest spokojny, wręcz powolny, a odstępy czasowe pomiędzy kolejnymi scenami niewielkie. Wraz z rozwojem akcji, rytm montażu scen przyspiesza. Wraz z przyjęciem przez Tomka zlecenia od agenta kolejne, następujące po sobie sceny są coraz bardziej oddalone w czasie, co ułatwiło zobrazowanie sprawności Tomka we wcielaniu się w wykreowaną osobowość. Sceny te opowiadają kolejno o: otrzymaniu przez Tomka propozycji odegrania roli, spotkaniu z Prezesem,

otrzymaniu mieszkania służbowego, udowodnieniu przez Tomka talentu aktorskiego i – wreszcie - otrzymaniu zadania prowadzenia kampanii Kandydata. Ostatnie z tych wydarzeń traktuję jako cezurę, która daje początek nowemu wątkowi doprowadzającemu do punktu zwrotnego – zabójstwa. Po zabójstwie rytm montażowy zwalnia. Bohaterowie trafiają do domku, co – zwłaszcza w zderzeniu z dynamiką wcześniejszych scen – pozwala uzyskać wrażenie, że akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Podkreśla to wrażenie stagnacji i narastającego kryzysu. Rytm scen, proporcje montażu i przebiegu scen zostały w dużej mierze zdeterminowane przez informację, którą chcę przekazać widzowi, żeby posunąć akcję do przodu.

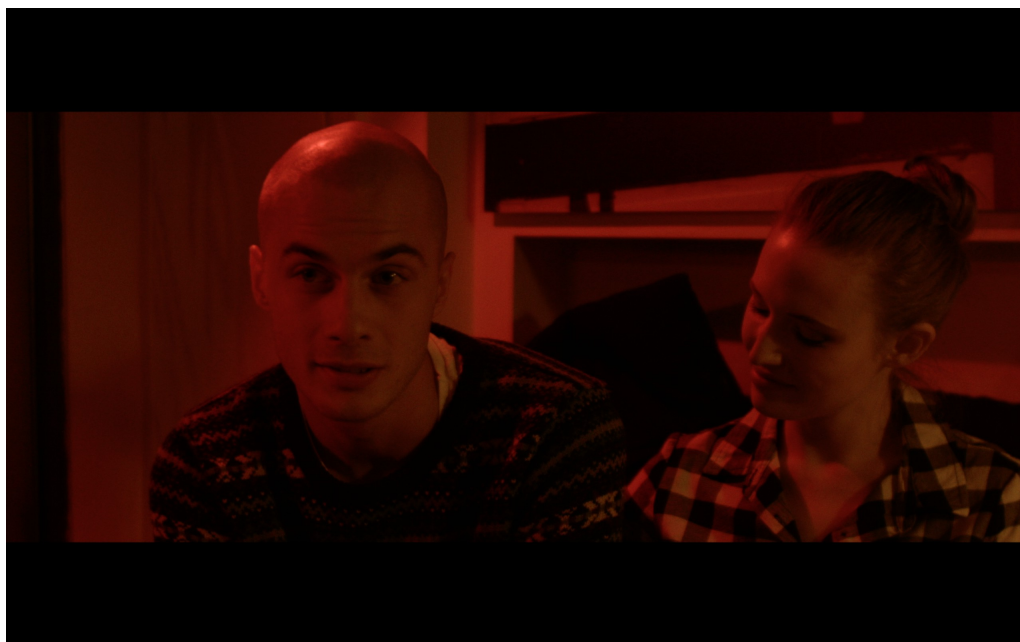
Moim założeniem, kiedy pracuję na fabułami o współczesnej tematyce, jest korzystanie z istniejących przestrzeni i ewentualne ich adaptowanie do konkretnych wymagań scenariusza. Osadzanie inscenizacji w istniejących już, gotowych przestrzeniach najbardziej według mnie oddaje „ducha czasów”, pozwalając aktorom myśleć o przestrzeni i funkcjonowaniu w niej tak, jak myślą przebywający tam ludzie.

Często używanym środkiem wizualnego wyrazu w filmie był również wyraźny światłocień lub mocny akcent kolorystyczny. Twarze bohaterów - bez względu na to, czy fotografowane przy świetle naturalnym, czy sztucznym – pozostawały w niemal połowie zatopione w cieniu, co miało podkreślić mroczną atmosferę thrillera psychologicznego, ale pozwoliło również uwypuklić pozycję danej postaci w scenie. Kiedy więc Tomek flirtuje z Ewą w jej mieszkaniu, twarz Ewy pozostaje w cieniu, ponieważ scena ta jest popisem Tomka. W scenie podpisania umowy w biurze Agenta Tomek jest natomiast ukazany w pełnym w świetle, a Agent został sfotografowany pod światło, co ma podkreślać jego nieszczerą intencję.

Swoje filmy staram się opowiadać konsekwentnie i każdorazowo odrębnie tworzonymi na potrzeby fabuł kodami kolorystycznymi. Komponuję te zestawienia równolegle z aktorskimi przebiegami emocjonalnymi i koncepcją operatorską. Następnie szukam miejsc, które odpowiadałyby moim wstępnym założeniom. Najczęściej znalezione miejsca wymagają nieznacznej adaptacji.

Ciemna gama kolorystyczna w miarę rozwoju opowieści pogłębia się, barwy stają się coraz ciemniejsze. Bardzo dbałem, żeby obraz miał dość stonowany charakter. Kolory są przygaszone i głębokie. Wyróżniają się dzięki wyrazistym podziałom przestrzeni kadru i obiektów scenografii. Barwy w ten sposób zakomponowane w scenografii i kostiumie pełnią w filmie funkcję nie tylko estetyczną, ale również narracyjną.

Przykładowo: w pierwszej scenie filmu aktorzy amatorskiego teatru, ubrani w kolorowe ubrania (ubrania Tomka mają wśród nich najcieplejsze odcienie), zostają ukazani na tle nieciekawej szarej hali fabrycznej. Tomek jest zniesmaczony, jakością teatru i warunkami, w jakich pracuje a jego ubrania podkreślają tę odrębność i sprzeczność.



W scenach ukazujących świat artystów pojawiają się intensywne kolory (czerwono-pomarańczowe światło w pubie, gdzie Ewa i Tomek spotykają się z Agentem czy koszula w czerwono białą kratę Tomka w scenie podpisania umowy). Wszystkie te kolorowe elementy kostiumów „utopione” zostały w ciepłych brązach i szarościach. Rytm tej rzeczywistości są dynamiczne bałaganiarskie, kolażowe. Zza okien wpada dzieńne białe światło. Przestrzeń artystyczna wydaje się, więc kopiować naturę w swojej dzikości i pozornej wolności w tworzeniu barwnych form przestrzennych.

W *Polowaniu* od początku łączę kolor pomarańczowy z osobą Tomka, jego nieopanowanym charakterem. W biurze agenta są to duże pomarańczowe drzwi, przez które wchodzi główny bohater, w scenie w klubie sportowym – kanapa, na której siedzą Tomek z prezesem. Kolor pomarańczowy jest często stosowany w projektowaniu graficznym dla uwypuklenia energii i dynamiki. Dobrym przykładem jest sieć telefonii komórkowej Orange, której proste, syntetyczne logo potwierdzające status poważnej firmy ożywia głęboki pomarańczowy kolor.



Barwa przestaje pojawiać się w scenach wraz z narastaniem wątku korporacyjnego. Tomek zaczyna nosić oficjalne błękity i szarości. W scenie podpisania umowy ciepłe, jasne kolory w kontrplanie pojawiają się po stronie głównego bohatera, po stronie Agentu mamy zaś przypisane korporacji szarości i stonowane barwy. W scenie rozmowy z Kandydatem, Tomek na sobie brązowy, stonowany sweter, który i tak stanowi dynamiczne zestawienie z ciemnogrnatowym swetrem Kandydata. Pokazuje to hierarchię i stopień osadzenia bohaterów realiach polityki.



Przestrzenie związane z wątkiem korporacyjnym zostają zgeometryzowane, pozbawione detali, zakomponowane w równe i powtarzające się podziały. Różnorodne meble plakaty i faktury znane z przestrzeni środowiska artystycznego zostają tu zastąpione betonem, metalem, szkłem, drewnem i skórą. W ten sam sposób metamorfozie ulega estetyka światła i koloru.



Barwy stają się zimne, a światło, pozbawione w swoim odcieniu czystej bieli wyodrębnia podziały. Przestrzeń korporacyjna próbuje nad naturą zapanować, stworzyć nowy, lepszy cywilizacyjny porządek. Dosłowną niemal ilustracją tej koncepcji jest ukazany w filmie dom Kandydata, modernistyczny, zimny i prosty, umiejscowiony na tle ściany lasu.

W scenie rozgrywającej się w klubie gry w squasha, główny bohater i jego przeciwnik są obserwowani przez prezesa i członka korporacji. Szklane boiska, na których rozgrywają mecze wyglądają jak laboratoryjne boksy. Prezes testuje w nich determinację i upór Tomka, co stanowi kolejny etap selekcji do roli, jaką dla niego zaplanował. W strojach sportowych mężczyzn pojawiają się elementy pomarańczowe i czerwone. Kolory młodości i energii zostają ograniczone i zamknięte w geometrycznych formach.



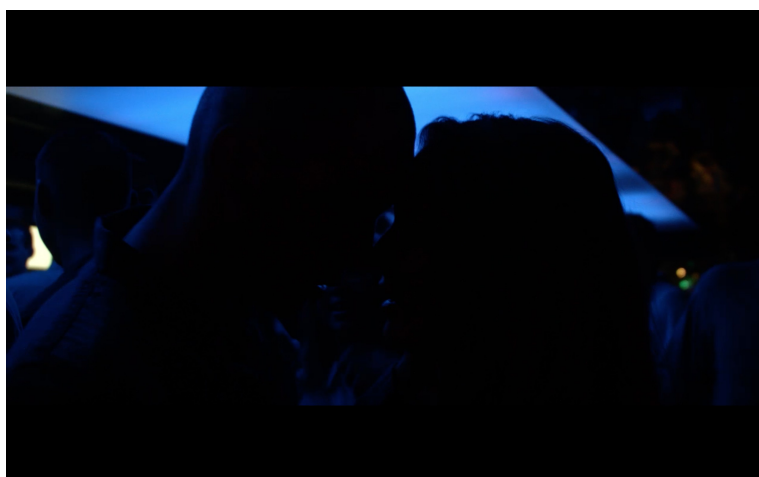
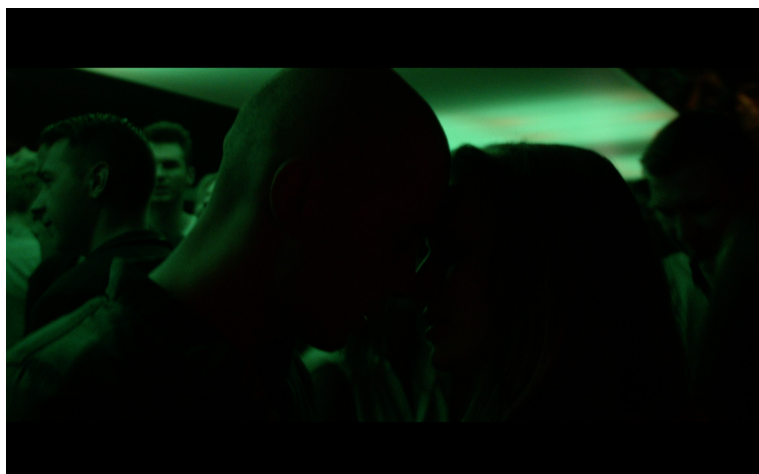
Ponadto, na etapie korekcji kolorystycznej, dodatkowo podkreśliłem barwny podział scen. Ciepłe tonacje, najczęściej brązy i żółcie, mają w widzu tworzyć wrażenie pozornego bezpieczeństwa, lekkości i naturalności scen. Błękity i szarości natomiast, mają za zadanie kreować chłodny emocjonalnie charakter rzeczywistości i relacji oraz stopniowe narastanie napięcia.



Zestawienie scen z ciepłą i zimną korekcją kolorystyczną

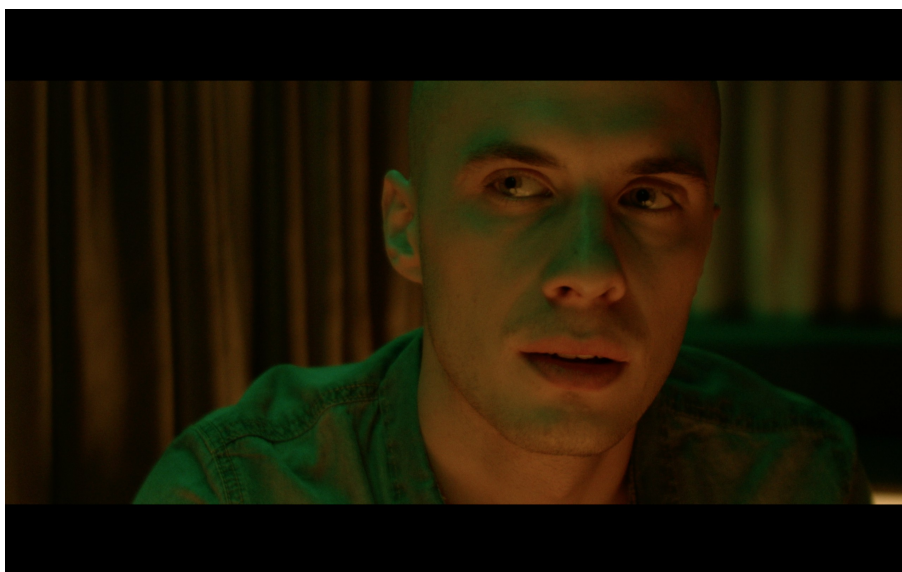
Dokładnie w połowie przebiegu akcji (14 minuta) znajdują się dwie sceny, w których zdecydowałem się użyć płynnie zmieniającego się, ale wciąż intensywnego koloru. Pierwsza scena

przedstawia taniec Tomka z Ewą w dyskotecie. Stanowi ona kulminację dotychczasowych, idących po myśli Tomka planów.



W tej scenie kolorowe migające światła mają wzmocnić wrażenie momentu szczęścia zatrzymanego w czasie, do wykreowania, czego posłużyła mi także muzyka, która z diegetycznej, a więc obejmującej wyłącznie przestrzeń klubu, przechodzi w niediegetyczną, ogarniając tym samym nie tylko konkretne miejsce wydarzeń, ale również ową wyobrażoną przestrzeń poza kadrem, a także – w domyśle – myśli i uczucia bohaterów. Kamera podkreśla, że bohaterowie są w tej scenie razem, choć w większości scen z Ewą kamera skupia się głównie na reakcjach Tomka i to jego

umieścawia w centrum kadru. Światło z klubu jest nienaturalnie jaskrawe, wyraźnie odstaje od gamy kolorystycznej całego filmu i wyraźnie intensyfikuje wrażenie nienaturalności i fałszywości przedstawionego w tych scenach świata – miejsca, do którego uciekają bohaterowie. Kolejne sekwencje następujące po tej scenie będą opowiadały o powolnym rozpadzie misternie zbudowanej iluzji spełnienia i szczęścia. Wykreowana przez Tomka rzeczywistość, dosłownie i w przenośni bardzo barwna, zacznie się rozsyptywać.



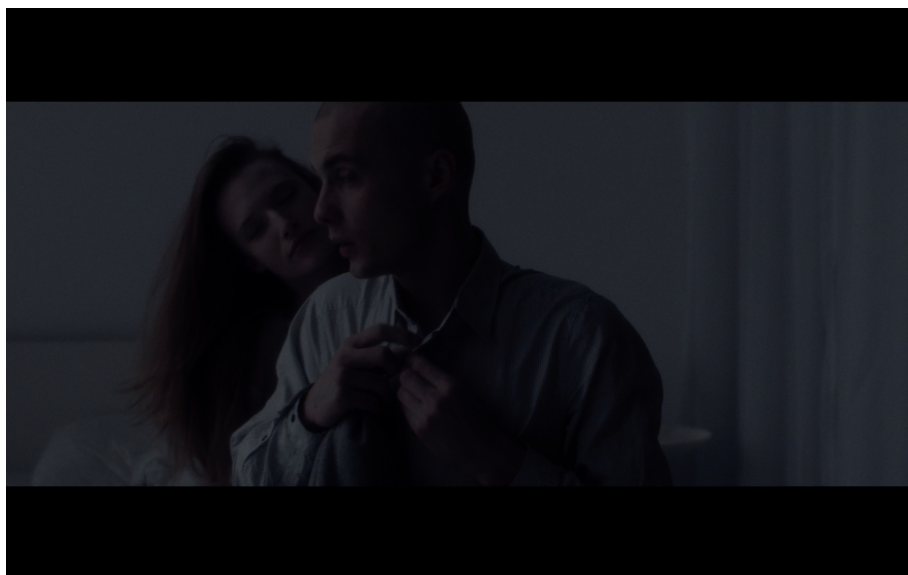
W następnej scenie te same kolory powoli będą się, bowiem zmieniać na twarzach Kandydata i Tomka rozmawiających przy stoliku: raz jeden z nich będzie oświetlony ciepłymi barwami, podczas gdy twarz drugiego chłodnymi, raz – kolory te się odwrócą.

Ten zabieg ma podkreślić manipulacyjną grę między postaciami. W tej scenie Kandydat próbuje, bowiem w nakłonić Tomka do działania na jego korzyść. Bada w ten sposób, jakim człowiekiem jest Tomek i jakich środków będzie musiał użyć. Tomek początkowo czuje się panem sytuacji.

W następnej scenie, kiedy mężczyźni są na polowaniu kandydat brutalnie mu pokazuje swoją siłę. Uzmysławia w ten sposób Tomkowi jego mało znaczące miejsce i brak doświadczenia. Chce w ten sposób przekonać naszego bohatera do przejścia na jego stronę i działania przeciw interesom firmy, którą reprezentuje Tomek. Chciałem także, by w relacji tych dwóch mężczyzn wybrzmiał element sugerujący inicjację i ojcowską naukę – uświadomienie (Tomka) poprzez pokazanie kolejnej, niemiłej dla oka, warstwy rzeczywistości. Scena polowania miała również pokazywać pewnego rodzaju wirtualność, a więc i brak namacalności śmierci oraz zabijania.



Śmierć jest obecna w codziennym życiu tak często – czytamy o niej, oglądamy ją w telewizji i filmie, śledzimy internetowe relacje opowiadające o niej, – że może nam się wydawać, iż ją znamy, znając wyłącznie jej multiplikowane wciąż obrazy. Prawdziwa i namacalna śmierć jest nam jednak obca, uznajemy ją za zjawisko, które nas bezpośrednio nie dotyczy. Tymczasem główny bohater *Polowania* wchodzi w kręgi, w których śmierć okaże jak najbardziej realnym i dotkliwym zdarzeniem.



W scenie poranka po polowaniu, kiedy Tomek po raz pierwszy czuje się niepewnie, zastosowałem chłodne światło, które towarzyszyć od tego momentu będzie bohaterowi w każdej następnej scenie, aż finału. Wspomniana scena poranka wyznacza również moment, w którym jest już za późno by wycofać się i umknąć konsekwencjom sytuacji, w którą Tomek dał się wplątać. W następnej scenie bohater znajduje zabitego Kandydata i otrzymuje polecenie przyznania się do tego zabójstwa. Wnętrze chaty w lesie zostało na poziomie barw dodatkowo – podczas kolor korekcji – wyodrębnione - tak, by znacząco różniło się od otaczającego lasu. Wnętrze chaty jest zatopione w ciepłych, rudych brązach i w przeciwieństwie do zimnego, mokrego lasu robi wrażenie przytulnego schronienia.

Funkcją, jaką pełni chata jest wielopoziomowa. Prócz wymienionych już odniesień do natury, jest także symbolem upadku bohaterów, którzy musieli uciec z cywilizowanego, estetycznego świata. Jest też miejscem, w którym bohaterowie są skazani na swoją obecność, co oznacza m.in., że Ewa stanie się dla Tomka świadkiem jego upadku, a przy tym także obciążeniem – osobą, za którą bohater będzie musiał wziąć odpowiedzialność. Tomek - od momentu znalezienia informacji o tym, że jest poszukiwany - nosi ciemnogrnatową kurtkę, nigdy jej nie zdejmuje. Ten chłodny kolor kostiumu współgra z poczuciem strachu i dyskomfortu.



W ostatniej sekwencji, kiedy Tomek wychodzi z chaty, żeby odjechać samochodem ma na sobie kardigan z etnicznym wzorem. W geometrycznych formach pojawiają się wszystkie wykorzystane w filmie kolory. Są przemieszane, momentami przenikają się. Użycie takiego właśnie kostiumu miało podkreślać wymieszanie się w Tomku doświadczeń z przedstawionych w filmie rzeczywistości, które w finale stworzyły jego nową osobowość.

W pierwszej wersji montażowej film miał inne zakończenie. Zdecydowałem się na takie, ponieważ uznałem, że dla mnie ta historia kończy się właśnie w tym momencie. Zakończenie jest otwarte. Jednak bez względu na to, co widzowie sobie dopowiedzą fabularnie o dalszych losach bohaterów, Tomek podejmuje kluczową decyzję i ten właśnie moment podsumowuje całą fabułę. Bohater wyciąga nauczki z wydarzeń i staje się bezwzględny jak jego zleceniodawcy.

Muzyka i dźwięk

W filmie muzyka pojawia się oszczędnie. Bazuję na dźwięku. W większości przypadków dźwięk podkreśla specyfikę przestrzeni. Warstwa dźwiękowa robi wrażenie realistycznego oddania charakteru miejsca, w którym znajdują się bohaterowie. Są jednak sceny, w których dźwięk został potraktowany bardziej kreatywnie. W scenie w klubie, kiedy kandydat ze swoją partnerką i Ewa z Tomkiem piją alkohol, stłumiony klubowy motyw muzyczny dochodzi za ściany. Przeciągłe wibrujące dźwięki pierwszej części fragmentu muzycznego oddają charakter alkoholowej imprezy i sceny zażycia Tomka o Ewę, z którą flirtuje kandydat. Kiedy bohaterowie wychodzą na parkiet, motyw muzyczny rozkręca się, a tło klubu cichnie. Muzyka dźwiękiem zachodzi na następną scenę, powoli cichnąc Sygnalizuje to uspokojenie imprezy i zmianę nastroju. Powracający przewodni motyw muzyczny "teleportuje" głównego bohatera między kluczowymi momentami uwikłania w intrygę. Specyfika i faktura muzyczna tego fragmentu podkreśla nieunikniony proces transformacji. W ostatniej sekwencji pojawia się piosenka. Jej nastrój i tekst podkreślają zakończenie ponure zakończenie pewnego etapu w życiu bohatera i tym samym zakończenie filmu.

Przebieg realizacji

Moim ideałem pracy nad filmem jest "Film Gang" i moje rozumienie idei kina niezależnego. "Film Gang" rozumiem, jako realizację produkcji w małych grupach, sprawdzonych współpracowników, często wieloletnich przyjaciół, nastawione na przyjemność z robienia filmów. Jako kino niezależne rozumiem takie formy finansowania i produkcji filmów pozwalające na uniezależnienie od formalnych i instytucjonalnych ograniczeń oraz całej zawichości stojącej za regularną dużą produkcją filmową.

Moje wszystkie działania produkcyjne miały na celu stworzenie filmu jak najmniejszym sumptem finansowym, ludzkim i sprzętowym. W tym celu wraz ze scenarzystą stworzyłem wstępny scenariusz dramatu sensacyjnego. Jednocześnie z operatorem prowadziliśmy próby technologiczne z kamerą i posiadanym przez nas oświetleniem. Scenariusz, który powstał,

początkowo okazał się zbyt skomplikowany i zbyt wielowątkowy oraz zwyczajnie za drogi. Rozpoczęliśmy jego zmiany. Na podstawie wstępne założeń, zaczęliśmy szukać istniejących lokalizacji i możliwie najlepszych warunków zdjęciowych. Pod uwagę braliśmy zastane światło, rozmieszczenie otworów okiennych, porę dnia, kolor ścian i podłogi i fakturę). Symultanicznie odbywały się próby z aktorami pierwszoplanowymi i zdjęcia próbne w potencjalnych lokalizacjach. Do pozyskanych informacji dostosowaliśmy akcję scenariusza. Ograniczyliśmy liczbę wątków, lokalizacje początkowo międzynarodowe ograniczyliśmy do polskich, znajdujących w jednym mieście dość blisko siebie. Struktura intrygi pozostała ta sama, zaadoptowaliśmy ją jednak do naszych możliwości realizacyjnych. Według nowej koncepcji chcieliśmy nadać historii bardziej realistyczny, dokumentalny charakter. Sceny miały być realizowane w zastanych lokalizacjach w ich naturalnym charakterze. Bardzo to zmieniło sposób pracy reżyserskiej. Każda lokalizacja została wcześniej z dokumentowana. Jednak z przyczyn braku możliwości przeprowadzenie precyzyjnych prób aktorskich w danych lokalizacjach, inscenizacja finalnie została podporządkowana zastanemu układowi przestrzennemu. Ze względu na specyfikę projektu i dość silne zmiany w pierwotnej wersji scenariusza, większość dialogów w filmie została zaimprovizowana. W pracy z aktorami posłużyłem się po części założeniami metody Meisnera.

Moja metoda pracy aktorskiej zakładała improwizacje dialogów w scenie, w zastanym środowisku, poprzedzoną wcześniejszym przygotowaniem aktora pod kątem motywacji, konstrukcji psychiki i roli, jaką jego scena pełni w strukturze całej fabuły. Taki system pracy narzucony z góry pozwala na szybkie szukanie rozwiązań w zmiennych warunkach zdjęciowych. Z drugiej strony mój system pracy nad scenami z aktorami był podyktowany doświadczeniami teatralnymi. Doszedłem do wniosku, że kształt scenariusz powinien być modyfikowany po tym, jak nastąpi pierwsze czytanie z obsadzonymi aktorami. Tak jak w teatrze często dramaturg dokonuje przeróbek tekstu podczas prób. Często, bowiem język scenariusz nie działa idealnie w początkowej interpretacji aktorów. Wyobrażenie scenarzysty na temat postaci nie może stanowić niezmiennej wytycznej dla języka, jakim posługuje się aktor. Jest to dla mnie punkt wyjścia dla dalszych poszukiwań z odtwórcami. Zdecydowanie wolę w teatralny sposób tworzyć ramy działania dla aktorów i realizatorów. W tych warunkach z dwóch energii-mojej i ich wychodzi kreatywna wypadkowa. Jednocześnie kontroluję dość precyzyjnie wcześniej ustaloną strukturę opowieści.

Praca w warunkach bardzo ograniczonego budżetu wiąże się z dużymi ograniczeniami czasowymi i problemami logistycznymi. Ten typ projektu wymaga precyzyjnego planowania i sprawnego realizowania scen. W przypadku tego filmu mieliśmy średnio około 3 godzin na przygotowanie i realizację sceny w danej lokalizacji. Zdjęcia do filmu zostały zrealizowane w 10 dni. W momencie, kiedy realizowaliśmy zdjęcia w jednej lokacji, pion scenograficzny przygotowywał kolejną lokalizację. Tempo realizacji konkretnych scen było zależne od pory dnia i światła naturalnego potrzebnego do realizacji konkretnej sekwencji. Światło, z którego korzystaliśmy, to głównie światło zastane i odbite. Koncepcja użycia światła polegała w tym przypadku na doborze optymalnych warunków naturalnych i możliwie najmniej odczuwalne dostosowanie ich przy pomocy światła sztucznego do koncepcji artystycznej filmu. Pracowaliśmy tak, aby nie było czuć ingerencji światła filmowego w światło zastane. Praca na planie polegała głównie na odbijaniu i wyłanianiu nadmiaru światła. W efekcie udało mi się nakręcić większość zaplanowanych scen w takiej formie produkcyjnej,

w jakiej sobie je zaplanowałem. Wyjątek stanowią sceny w domku w lesie stanowiące ostatnią sekwencję filmu. Tu ze względu na zmianę lokalizacji w ostatniej chwili musiałem zmienić koncepcję inscenizacji i przebiegu całej sceny. W pierwszej wersji montażowej film miał 40 minut i posiadał zupełnie inny przebieg inne, bardziej rozbudowane zakończenie. Zdecydowałem się na montaż pokazujący większe przeskoki czasowe. Zmieniłem też zakończenie na otwarte dla interpretacji widza.

Polowanie jest filmem, w którym mogłem sprawdzić wiele aspektów. Po pierwsze założenia badań, w ramach, których powstał film. Po drugie mogłem sprawdzić siebie w roli reżysera i scenarzysty filmu fabularnego. Po trzecie zmierzyć się produkcyjnie z realizacją filmu o mikrobudźecie. Ostatnim i bardzo ważnym celem było zdobycie doświadczenia, którego nie miałem wcześniej, które mógłbym przekazać nauczającym przeze mnie studentom. Materiały z filmu służą mi obecnie jako materiał montażowy do ćwiczeń z montażu filmowego na prowadzonych przeze mnie zajęciach.

PODSUMOWANIE

Wszystkie opisane doświadczenia ukształtowały mnie bardzo silnie jako twórcę i pedagoga. Doświadczenia filmowe wyniesione z PWSFTviT pomogły mi podejść do projekcji jak do małych form filmowych. Pozwoliły mi we wszechstronny sposób wykorzystywać różnorodne formy ruchomego obrazu na potrzeby inscenizacji teatralnych. Dzięki tej wszechstronności, mogłem proponować reżyserom bardzo różne rozwiązania i estetyki sprawnie dobierając je do konkretnego projektu.

Z drugiej strony, teatr pokazał mi ogromne spektrum możliwości łączenia ze sobą mediów. Pokazał system długofalowej pracy z aktorami i realizatorami nastawiony na poszukiwania i pracę w procesie. Ukształtował też w kluczowy sposób moje myślenie i sposób podejścia do innych form jak instalacje, koncert czy rozbudowane formy multimedialne. Różnorodne projekty uświadomiły mi też możliwości odbioru widza i jego stopień percepcyjnego i emocjonalnego zaangażowania zależny od użytych środków i form konstruowania wypowiedzi wizualnej oraz formy ich prezentacji.

Wszystkie opisane projekty stanowiły dla mnie niemałe twórcze i intelektualne wyzwanie. Każdy projekt w mniejszym lub większym stopniu był wyjątkowy i robiony po raz pierwszy. Czasami wynikało to z nowego dla mnie tematu. Czasami wynikało ze specyfiki realizacyjnej, a czasami z twórczego spotkania z innymi artystami, których styl i podejście znacznie wpływały na mój system pracy. Wszystkie te doświadczenia i umiejętność wyciągnięcia z nich konkretnych wniosków, stały się podstawą merytoryczną innej mojej ważnej aktywności – pracy na uczelni artystycznej. Przestrzeni, w której działam aktywnie od 9 lat. Dzięki tym różnorodnym projektom i systemom pracy mogę w moim odczuciu w pełni efektywnie kształcić twórców wizualnych, dając im oprócz wiedzy teoretycznej i analitycznej dużą gamę wypracowanych przez lata rozwiązań. Film *Polowanie* stanowił dla mnie intensywną, kompleksową i wielopoziomą szkołę reżyserską. Od zawsze patrzę na realizowane przez siebie projekty nie tylko w kryteriach artystycznego sukcesu i osiągnięcia przeze mnie wyznaczonych na początku celów. Każdy projekt jest dla mnie nauką i zdobywaniem nowych doświadczeń oraz kompetencji.

W przypadku pracy dla innych twórców nie zawsze tak jest. Choć śmiało mogę powiedzieć, że w życiu miałem dużo szczęścia, bo niewiele było takich działań artystycznych, które niewiele wniosły. W autorskich projektach zawsze stawiam na rozwój i nowe wyzwania. Jest to dla mnie naturalne. Wynika to z mojego charakteru. Szybko nudzę się rutyną, a pozostawanie w strefie twórczego bezpieczeństwa szybko odczuwam jako stagnację. Moje realizacje przed *Polowaniem* w dużej mierze opierały się na konstruowaniu narracji obrazami i uproszczoną, ale wyrazistą psychologią. Przekaz miał być skondensowany i możliwie najbardziej czytelny a forma jak najbardziej syntetyczna oczywiście w ramach konstruowanej precyzyjnie konwencji. Było to myślenie właściwe reżyserowi filmu animowanego. Z czasem nauczyłem się przekładać ten sposób myślenia na aktorów. Często pracowałem tak przy krótkich formach filmowych i reklamowych, w których mieliśmy proste i wyraźnie zdefiniowane zadania aktorskie. Dopiero doświadczenia

wielogodzinnych prób aktorskich w teatrze pozwoliły zrozumieć pracę na rozbudowaną psychiczno-emocjonalną konstrukcję relacji między bohaterami. Przy realizacji tej fabularnej formy mogłem się skupić na rozbudowanej psychologii postaci, budowaniu bardziej złożonych relacji między postaciami, tworzeniu skomplikowanych zależności. Oparłem też trzon fabuły na przemianach w sferze psychiki bohatera. Równolegle w sposób w pełni świadomy dobrałem komplementarny język wizualny. Pozwoliło mi to poszerzyć dramaturgię o kolejne warstwy narracji, dodatkowo charakteryzujące ekranowy świat i bohaterów. Film *Polowanie* pozwolił mi też wypracować własne metody pracy z aktorami oparte o ściśle określone tematy, improwizowane przebiegi oraz ciągły aktywny i efektywny dialog artystyczny. Stworzony przeze mnie przy realizacji tego obrazu system pracy nad fabularnymi filmami aktorskimi nadal wykorzystuje z powodzeniem, nieznacznie go modyfikując ze względu na różnorodną specyfikę projektów filmowych, jakie obecnie tworzę.

Film ten i okres pracy nad nim był też momentem, w którym silnie ugruntowało się we mnie przekonanie, że równolegle do moich działań teatralnych i z zakresu sztuk wizualnych chcę aktywnie kontynuować moją drogę artystycznego rozwoju w roli reżysera filmowego.

BIBLIOGRAFIA

Literatura:

1. Agnieszka Rataj, *Dekonstrukcja dramatu Ibsena, czyli dwugłos o nowoczesnej tożsamości*, "Rzeczpospolita" 2007, nr 109.
2. Andrzej Fabianowski, *Legion żydowski – mistyczny testament Adama Mickiewicza*, [w:] "Wiek XIX. Rocznik Towarzystwa Literackiego im. A. Mickiewicza", Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2015.
3. Franciszek Bacon, *Nowa Atlantyda*, Wiktor Kornatowski (tłum., oprac.), Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 1954.
4. Hans-Thies Lehmann, *Teatr postdramatyczny*, przeł. Dorota Sajewska, Małgorzata Sugiera, Kraków 2004.
5. Jean-François Peyret, *Texte, scene, video* [w:] *Les Ecrans sur la scene*, B.Picon-Valin (red.), Age d'homme, Lausanne 1998.
6. Józef Robakowski, *Video-Art-Clip*, [w:] *Sztuka osobna czyli republika artystów niezależnych. Katalog z wystawy*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa 1991.
7. Patrice Pavis, *Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.
8. Piotr Skrzypczak, Janusz Skuczyński (red.), *Scena i ekran. Przestrzeń dialogu interartystycznego*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń, 2007.
9. R. Murray Schafer, *The Tuning of the World*, Knopf, New York 1977.
10. Régis Debray, *Introduction à la médiologie*, Presses Universitaires de France, Paryż, 2000.
11. Ryszard W. Kluszczyński, Tomasz Zauski, *Wideo w sztukach wizualnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019.

Publikacje internetowe:

1. Agnieszka Kochanowska, *Teatr na nowo*, <https://www.dwutygodnik.com/artukul/368-teatr-na-nowo.html> (dostęp 15 września 2019).
2. Anna Herbut, *Być albo nie: być może*, <https://www.dwutygodnik.com/artukul/6014-byc-albo-nie-byc-moze.html> (dostęp 15 września 2019)
3. Dorota Sajewska, Katarzyna Dudzińska, *Teatr Postdramatyczny*, <http://encyklopediateatru.pl/hasla/268/teatr-postdramatyczny> (dostęp: 15 września 2019).

4. Maciej Ożóg, *Expanded Cinema 40 lat później. Kino rozszerzone jako kontekst sztuki nowych mediów*, <https://biocultureartlab.wordpress.com/2008/04/09/maciej-ozog-expanded-cinema-40-lat-pozniej-kino-rozszerzone-jako-kontekst-sztuki-nowych-mediow> (dostęp 15 września 2019).
5. Mateusz Węgrzyn, *Projekt spektakl: Autor video*, <https://www.dwutygodnik.com/artukul/6289-projekt-spektakl-autor-wideo.html> (dostęp 15 września 2019).
6. Olga Katafiasz, *Dwa Teatry*, <http://teatralny.pl/recenzje/dwa-teatry,469.html> (dostęp 15 września 2019).
7. Teatr Dramatyczny - informacja prasowa, *"Kupieckie kontrakty" Pawła Miśkiewicza o demonie wolnego rynku*, <https://culture.pl/pl/wydarzenie/kupieckie-kontrakty-pawla-miskiewicza-o-demonie-wolnego-rynku> (dostęp 15 września 2019).
8. Teatr im. Juliusz Słowackiego w Krakowie - informacja prasowa, *Dom Dźwięku*, <https://teatrwwkrakowie.pl/spektakl/dom-dzwieku> (dostęp 21 listopada 2019).
9. Teatr Polski we Wrocławiu - informacje prasowe, *"Blanche i Marie" Cezarego Ibero - o miłościach dwóch kobiet*, <https://culture.pl/pl/wydarzenie/blanche-i-marie-cezarego-ibera-o-milosciach-dwoch-kobiet> (dostęp 15 września 2019).
10. Urszula Korąkiewicz, *Baśniowe odbicie rzeczywistości*, <http://www.dziennikteatralny.pl/artykuly/basniowe-odbicie-rzeczywistosci.html> (dostęp 15 września 2019).
11. Zofia Maria Cielątkowska, *Wojtek Blecharz: The sound is not enough*, <https://contemporarylynx.co.uk/wojtek-blecharz-the-sound-is-not-enough> (dostęp 15 września 2019).

SPIS ILUSTRACJI

1. „Hamlet”, reż. K. Garbaczewski, fot. Magda Hueckel, s.15
2. „Eraritaritjaka” Onassis Cultural Centre, 2014, s.18
3. „Die Kabale der Scheinheiligen. Das Leben des Hern de Molière.” reż. Frank Castorf, zdj. Christophe Raynaud de Lage, s.18
4. „Rosencrantz i Guildenstern” reż. Cezary Iber, kadr z projekcji, zdj. Michał Jankowski, s.20
5. „Rosencrantz i Guildenstern” reż. Cezary Iber, zdj. Wojciech Szabelski, s.20
6. „Purgatorio” reż. Romeo Castellucci, Festival D’Avignon, 2008, s.21
7. „Leśni. Apokryf”, reż. Marta Streker, zdj. Tobiasz Papuczys, Teatr Polski we Wrocławiu, 2019, s.23
8. „Hannah Arendt: Ucieczka” reż. Grzegorz Laszuk, Teatr Powszechny w Łodzi, 2018, s.24
9. „Burza” reż. K. Garbaczewski, fot. fot. Natalia Kabanow, s.26
10. „Klub Polski” reż. Paweł Miśkiewicz, kadry z projekcji, Michał Jankowski, s.31
11. „Klub Polski” reż. Paweł Miśkiewicz, kadry z projekcji, Michał Jankowski, s.31
12. „Życie jest Snem”, reż. K. Kowalski, fot. Magda Hueckel, s.33
13. „Życie jest Snem”, reż. K. Kowalski, fot. Magda Hueckel, s.34
14. „Hand mit Ringen”, Wilhelm Conrad Roentgen, 1895, s.35
15. „Hysteria”, Jean Martin Charcot, chronograf, 1878, s.36
16. „Blanche i Marii” reż. Cezary Iber, fot. Natalia Kabanow, s.36
17. „Blanche i Marii” reż. Cezary Iber, kadry z projekcji, Michał Jankowski, s.37
18. „Blanche i Marii” reż. Cezary Iber, kadry z projekcji, Michał Jankowski, s.38
19. „Blanche i Marii” reż. Cezary Iber, fot. Natalia Kabanow, s.38
20. „Blanche i Marii” reż. Cezary Iber, kadry z projekcji, Michał Jankowski, s.39
21. „W pogoni za...” reż. Anna Nowicka, Archiwum Teatru Arlekin, s.40
22. „W pogoni za...” reż. Anna Nowicka, Archiwum Teatru Arlekin, s.40
23. Jean Michel Basquiat - bez tytułu, s.41
24. „Edyp cię kocha” reż. Cezary Iber, archiwum własne, s.42
25. „Edyp cię kocha” reż. Cezary Iber, archiwum własne, s.43
26. „Edyp cię kocha” reż. Cezary Iber, archiwum własne, s.43
27. „Edyp cię kocha” reż. Cezary Iber, archiwum własne, s.44
28. „Edyp cię kocha” reż. Cezary Iber, kadry z projekcji, Michał Jankowski, s.45
29. „Ości” reż. Paweł Miśkiewicz, Archiwum Teatru Soho, s.46
30. „Ości” reż. Paweł Miśkiewicz, Archiwum Teatru Soho, s.47
31. „Ości” reż. Paweł Miśkiewicz, Archiwum Teatru Soho, s.47
32. „Ości” reż. Paweł Miśkiewicz, Archiwum Teatru Soho, s.48

- 33. "No more Stories" reż. Wojciech Blecharz, Archiwum Teatru TR, s.50
- 34. "No more Stories" reż. Wojciech Blecharz, Archiwum Teatru TR, s.51
- 35. "Dom Dźwięku" reż. Wojciech Blecharz, Archiwum MOS, s.52
- 36. "Dom Dźwięku" reż. Wojciech Blecharz, archiwum własne, s.53
- 37. "Dom Dźwięku" reż. Wojciech Blecharz, Archiwum MOS, s.54
- 38. "Dom Dźwięku" reż. Wojciech Blecharz, Archiwum MOS, s.55
- 39. "Dom Dźwięku" reż. Wojciech Blecharz, archiwum własne, s.56
- 40. "Dom Dźwięku" reż. Wojciech Blecharz, Archiwum MOS, s.56
- 41. "Dom Dźwięku" reż. Wojciech Blecharz, Archiwum MOS, s.58
- 42. "Rem- sen jest bratem śmierci" reż. Michał Jankowski, archiwum własne, s.60
- 43. "Mefisto" reż. Michał Kotański, Archiwum Teatru Bagatela, s.62
- 44. "Simon Killer" reż. Antonio Campos, kadr z filmu, s.53
- 45. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadr z filmu, s.68
- 46. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadr z filmu, s.70
- 47. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadr z filmu, s.70
- 48. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadr z filmu, s.71
- 49. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadr z filmu, s.64
- 50. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadr z filmu, s.72
- 51. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadr z filmu, s.72
- 52. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadr z filmu, s.73
- 53. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadr z filmu, s.73
- 55. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadry z filmu, s.74
- 55. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadr z filmu, s.75
- 56. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadr z filmu, s.75
- 57. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadry z filmu, s.76
- 58. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadry z filmu, s.76
- 59. "Polowanie" reż. Michał Jankowski, kadry z filmu, s.77