

Czego chce film na scenie?

Analiza trzech przypadków

KATARZYNA FAZAN

Zwrot obrazowy w polskim teatrze

*Rzeczywiście, tekstem jest dla mnie film. Pracuję z filmem jako tekstem...*¹. To niedawne wyznanie Elisabeth LeCompte podsumowuje jej wieloletnie wykorzystywanie medium filmowego w teatrze. Indywidualna droga, jaką podjęła twórczyni The Wooster Group, miała w Ameryce silne zaplecze technologiczne i intelektualne. Już w 1966 r. Susan Sontag w klasycznym dziś eseju *Film and Theatre*, opublikowanym na łamach „The Tulane Drama Review” (t. 11, jesień 1966; przekład drukowany w niniejszym tomie), odnosiła się do tradycyjnego sposobu budowania opozycji i związków między sztuką filmu oraz teatru, a także do ich nowych aliansów. Zdaniem Sontag z jednej strony film uwolnił się od przestarzałych konwencji inscenizacyjnych (przede wszystkim aktorskich), z drugiej został ponownie wchłonięty do teatru, gdzie niemal od początku lat 60. służy jako *środek halucynogenny*².

Tekst Sontag został streszczony w „Dialogu” (1967, nr 3) wraz z innymi artykułami poświęconymi relacjom filmu i teatru zamieszczonymi w „The Tulane Drama Review”. Jednak w polskiej inscenizacji powojennej, pomimo świadomości historycznego znaczenia filmu dla teatru i ich nowoczesnych relacji, aż do lat 90. stosunkowo rzadko wykorzystywano nagrania, projekcje czy rejestracje. Dopiero po 1990 r. doszło, można by rzec, do teatralnego zwrotu filmowego, który należy rozumieć szeroko³. O ile dawniej w sposobie poszukiwania konkretyzacji wizualnej odwoływano się często do inspiracji sztukami plastycznymi, dziś platformę wspólnych kodów dramaturga/reżysera/scenografa ustanawiają filmy, seriale, nagrania wideo, szeroko pojęta ikonosfera YouTube.

Problematyka związku filmu i teatru interesuje mnie w ramach szerszego tematu przemiany estetycznej w polskim teatrze nowoczesnym. Przemianę tę – w trop za licznymi publikacjami teoretycznymi – nazwałabym zwrotem obrazowym czy mocniej: zwrotem wizualnej komplikacji, który jest równie znaczący, jak często opisywany i analizowany zwrot performatywny.

Projekty wizualne współczesnych inscenizacji są niezwykle złożone: najprościej można o nich myśleć jako o przestrzeni przejawiania się obrazów realnych (przedmiotowo cielesnych), obrazów medialnych (przetworzonych przez rozmaite nośniki) oraz obrazów mentalnych (wewnętrznych), rodzących się na styku przekazu i percepcji⁴. W związku z tym zamierzam się posłużyć dwiema kategoriami: cielesnością realną i filmowo-obrazową, którą za Lambertem Wiesingiem nazwę sztuczną obecnością⁵. Wiesing, zastanawiając się nad obrazem filmowym, analogowym i cyfrowym, dokonał rozróżnienia między substancjalnym byciem w świecie oraz bytnością nierealną. W teatrze zazwyczaj rozdzielnym trybem manifestowania obecności rzeczy-

wistej i symulowanej zostaje uwikłany w wielopoziomowe relacje, bywa także podany problematyzowanym zależnościom. W skrócie, można rzec, że sztuczna obecność w warunkach wielowymiarowej przestrzeni sceny poddaje się szczególnej aktywizacji.

Z drugiej strony, idąc za propozycją Timothy Mitchella, autora *Czego chcą obrazy?* – chciałabym zadać pytanie o to, czego chcą obrazy występujące w innej sytuacji medialnej niż bezpośrednia obecność, na scenie ⁶. Czego chcą obrazy filmowe/filmowane portretujące aktorów/postaci w teatrze? Amerykański badacz w swych teoriach i analizach zaproponował koncepcję zakładającą antropomorfizację wizerunku. Mitchell, badając procesy, które czynią z obrazu istotę żywą, określił paradoksalny byt ikonosfery rozpięty pomiędzy sprzecznościami: obraz żyje i jest martwy, dysponuje mocą i jest słaby, a właśnie ten aspekt ambiwalencji może zostać intrygująco ujawniony w aktach twórczych na scenie. Mitchell zwrócił ponadto uwagę na kluczową dyspozycyjność obrazów skutkującą przypisaniem im brakiem. Niepełność ta sprawia, że wizerunki w trybie ożywiających ich artefaktyczny status przechodzą w tryb oczekiwania, w stan pulsującej, gotowej do współdziałania interaktywności. Mogą istnieć w żywej komunikacji, a także – można dodać – w pętli teatralnego feedbacku wpływającego na ich strukturę i przekaz. Wprowadzone przez Mitchella konteksty myślowe wydają się o tyle ciekawe, że pozwalają wyłonić *przede wszystkim obrazy autorefleksyjne – meta-obrazy – komentujące własną obrazową kondycję, sposoby wytwarzania, działania i krążenia* ⁷. Wektor autotematyczny, pobudzający sens użycia obrazów w przestrzeni kultury i ludzkiego doświadczenia, jest niezwykle istotny dla teatru, albowiem współczesna inscenizacja chętnie problematyzuje wykorzystanie form wizualnych, włącza obrazową zawartość w operacje służące jej definiowaniu i redefiniowaniu.

W najnowszym teatrze polskim proces poszerzania i komplikowania relacji obrazowych zagarnia zarówno środki filmowe, jak i film jako dziedzinę. Artyści sceny chętnie sięgają do filmowych scenariuszy, obrazów, form estetycznych, typu aktorstwa. Twórcy teatru czerpią z kina jako zarówno źródła inwencji, jak i podstawy nowych form dramaturgicznych. Traktują film jak „tekst” cytowany i parafrazowany, sięgają do muzyki filmowej i quasi-filmowego montażu. Używają w tym celu zapożyczeń i aluzji, ale też pastiszów i persyflaży. Zgłębiają tradycję kina ambitnego i „serfują” w obszarach popkultury. Mimo że przykłady takich działań można znaleźć w inscenizacjach całej plejady współczesnych autorów, sądzę, że najciekawsze formy obrazów autorefleksyjnych wykorzystujących rejestracje filmowe, służące namysłowi nad kondycją obrazów w świecie, podjęli w swej praktyce przede wszystkim trzech artyści: Krystian Lupa, Krzysztof Warlikowski i Krzysztof Garbaczewski. Ich różne strategie reżyserskie prowadzą do odkrycia w medium filmu środka reorganizującego poetykę i problematykę wypowiedzi teatralnej. Właśnie z ich praktyki warto wyłonić przykłady świadczące o zainteresowaniu relacją między obrazem jako symulacją wizerunku a cielesnością przedstawienia. Określenie scenicznej mowy obrazów filmowo-teatralnych przedstawię na podstawie trzech wybranych przykładów.

Krystian Lupa: powtórzenie, albo film w teatrze jako akt performatywny

Zwrot obrazowy w teatrze Lupy wiązałabym przede wszystkim z jego zainteresowaniem Warholowskim środowiskiem lat 60. Stworzenie *Factory 2* w 2007 r.

na scenie Starego Teatru w Krakowie było aktem powtórzeniowym, który w rzeczywistości polskiego teatru pierwszej dekady XXI wieku dokonywał restytucji sztuki neoawangardowej, anektując ją do rozwinięcia chwytów multimedialnych⁸. Cała koncepcja *Factory 2*, scenograficzna, przestrzenna, obrazowa, a także idea kształtowania ról była wzorowana na zdjęciach i filmach robionych w Fabryce Andy'ego Warhola. Reżyser zaadaptował do warunków scenicznych ideę jednorodnego „image'u” pracowni-mieszkania amerykańskiego artysty pomalowanej na srebrno i oklejonej folią. Gest ten przywrócił symbolikę koloru silnie związanego z nowoczesnością, z pewnym typem wyobrażeń futurystycznych. W krakowskiej inscenizacji dokonano się przekształcenie ciemnej czeluści sceny w „gigantyczny reflektor”, w zwierciadło i ekran. Dla widza pamiętającego wcześniejsze inscenizacje Lupa ta metamorfoza Sceny Kameralnej Starego Teatru jest uderzająca: począwszy od koloru, światła, cech stylistycznych obrazu, a kończąc na kwestiach związanych z otwarciem przestrzeni teatralnego pudła przez anektowanie widowni, która staje się częścią środowiska Fabryki. Można by rzec, że Lupa przechodzi od projektowania teatru jako *camera obscura*, w którym podglądamy alchemiczne i archetypiczne metamorfozy bohaterów (*Bracia Karamazow, Malte, Lunatycy*) do form interaktywnego spektaklu wykorzystującego film. Porzuca przestrzenie mrocznej, czasem wręcz fin de siècle'owej melancholii, na rzecz popartowskiego błysku rzeczywistości i jej medialnych odbić⁹.

Warto zwrócić uwagę na to, jak jest zbudowany moment inicjalny *Factory 2*. Początek spektaklu staje się chaosem poszukiwań usytuowania w przestrzeni, co dotyczy zarówno widzów jak i aktorów. Zostają zmanifestowane ważne elementy przedstawienia: przypadkowe ruchy, przeciągające się poszukiwania miejsc i ról w spektaklu, wiwisekcja wolno płynącej, rejestrowanej filmowo bylejąkości. Artysty na scenie zbierają się jak do portretu zbiorowego. Publiczność jest przez nich obserwowana i badana. Krystian Lupa, projektując ramy dla obrazów *Factory 2*, kreowanych niewątpliwie w aleatoryce improwizacji aktorskich, gra z Warholowskimi eksperymentami filmowymi skupiającymi się na patrzeniu. Dokonuje operacji na uwadze widza, poddaje go działaniu spowolnienia, epatuje długotrwałymi, przeciągającymi się stanami, które sprawiają, że widz może „najeść się obrazem”, znudzić się nim, skierować uwagę ku sobie¹⁰. Obraz sceniczny zostaje zredukowany w swej dynamice aż do uzyskania „zgęstnienia” fotograficznego lub filmowej stopklatki. Artysta sceny dzięki temu tworzy punkt zwrotny od zamrożonego obrazu, rozsnuwającego się w przedłużonym trwaniu, do widza, jego partnerów, ich wnętrza. Takich miejsc będzie w przedstawieniu wiele – będą one związane zarówno z improwizacjami na żywo, jak i ze screentestami, nagraniami inkorporowanymi w żywe ciało spektaklu.

W dialogach początkowej sceny *Factory 2* zostaje podkreślony stan zawieszenia w szczelinie między dwoma mediami. Aktorzy deklarują: *ostatecznie nie jesteśmy ani w teatrze, ani w kinie*. W tak przygotowane tło nieokreśloności przestrzennej zostanie wkomponowany film-widmo, przykład Warholowskiego kina niemego, o którym napisano: *W kadrze widzimy cały czas twarz przystojnego młodego aktora szekspirowskiego, któremu ktoś – nie ulega kwestii – robi fellatio, a cały dowcip (...) polega na tym, że oglądamy grymasy jego twarzy i nic poza tym. Film jest świetnie pomyślany i cechuje się poczuciem humoru, które stanowiło ważny element świata Warhola i jego dzieł. Nagle facet zapala papierosa i już wiadomo, że*

w końcu szczytował¹¹. W sytuacji teatralnej mamy do czynienia z dodatkowym konceptem. Film, który stanie się punktem wyjścia przedstawienia, wprowadza złożone relacje związane z patrzeniem. Dwustronny ekran jest podwieszony pomiędzy artystami i odbiorcami. Aktorzy siedzący na scenie spoglądają na film oraz na widownię, widownia obserwuje obraz na ekranie i rzeczywistość sceny. To przenikanie i multiplikacja relacji nie tylko wprowadza obraz w obrazie (film na scenie wewnętrznej żywego teatru), lecz także ingeruje w sposób odbioru nagrania archiwalnego. Zacytowany w strukturze teatralnej narracji film *Blow Job* jest pełen ambiwalencji związanej z niedosłowną dosłownością, zakrytą pornograficznością, zamiennią, w której to, co ukazane odwołuje do tego, co odcięte kadrem ujęcia. Krzysztof Zawadzki odtwarzający postać Gerarda Malangi komentuje film, wychodząc z roli, jak konferansjer show: informuje, że był to film Andy'ego Warhola, w reżyserii Paula Morrissey'a z „beziemiennymi artystami”. Równocześnie przedstawia artystów „powtórzenia”, którzy przyjmują nadane im w tej prezenterskiej identyfikacji imiona postaci – osób autentycznych, przebywających w Warholowskim *milieu*, hodowanych w aktach kreacji przez aktorów, którzy według założeń Lupy nie tylko dzielają im swej fizyczności, lecz także pozwalają bazować na ich osobowości. Ważne wydaje się użycie owego filmu jako zaznaczenie tematu parergonu: to, co poza marginesem obrazowego kadru jest najważniejsze i równocześnie, z punktu widzenia widzów, niedostępne. Nieprzypadkowo już w punkcie startu zwraca się naszą uwagę na peryferia, na obszary poza ramą, poza kadrem, poza dostępnością wizualną tu i teraz. Jednym słowem na cały sztafaż działań performatywnych związanych z improwizowanymi próbami, do których widz będzie miał częściowo dostęp właśnie przez nagrania filmowe.

Fabryka Lupy przeistacza się w nieustający performans wspomagany możliwościami medium filmowego. Przedstawienie jest konstruowane, m.in. jako seria portretów aktorskich tworzonych z przypadkowych ujęć oraz z dostępnych w nagraniach zdjęć próbnych. Ekran staje się sceną wewnętrzną, film zapisuje moment intymny, przeciągający się niekiedy nieznośnie kontakt aktora z samym sobą w tworzonych indywidualnie sreenestach nazywanych przez reżysera *my fucking me*.

Dlaczego trzeba patrzeć na jedną twarz? – można by zapytać, posługując się pytaniem dziennikarza przepytującego Warhola, i użyć odpowiedzi wytwórcy *Brillo boxes: bo nie ma nic innego*. Paul Morrissey, określając Warholowską pasję badania powierzchni ludzkiej fizjonomii, zauważył: *Andy nie zajmował się fotografią eksperymentalną; on eksperymentował na ludziach. Wiedziałem od początku, że robi coś bardzo ciekawego, bo kierował obiektyw kamery na osoby, które były postaciami, a postać jest podstawowym składnikiem fabuły dramatycznej. (...) Andy pragnął filmu bez reżysera*¹². W pewnym sensie Lupa pragnie teatru bez jednoznacznej ramy inscenizacyjnej i w tym celu wybiera medium filmowe, które daje możliwości przekraczania scenicznego tu i teraz. Równocześnie rozprasza różne ujęcia swoich bohaterów, posługując się ich sztuczną obecnością, konsolidowaną momentalnie dzięki percepcji odbiorcy. Obrazy sceniczne są nieustannie przylapywane – widz ogląda je jako elementy filmowej transfiguracji. Każdy okruczeństwo rzeczywistości może się zmienić się w odbicie lub zatracić z nią kontakt, przejść w wymiar symulakrum. Ten chwyt pojawił się i w późniejszych spektaklach Lupy, przede wszystkim w *Personie*. *Ciele Merlin*, w *Poczekalni* (wersja wrocławska), *Pływalni* (przedstawienie dyplomowe PWST) oraz w *Mieście snu* z 2012. W ostat-

niej z wymienionych inscenizacji chwyt ten okazał się interesujący w kontekście pracy twórczej z aktorem, ale jak sądzę, nie miał takiej siły objawienia skomplikowanej fizycznej i sztucznej obecności, jak w *Factory 2* – tak jakby teatr w tym jednym przypadku udzielił filmowi swej wyjątkowej energii związanej z bezpośrednią obecnością antropomorfizującą obraz. Kolejne powtórzenie filmowania jako aktu performatywnego stało się już elementem dużo bardziej skonwencjonalizowanym. Wciąż jednak obrazy rejestrowane filmowo i realność sceny domagały się od widza nazywania i dynamizowania ich związków. Lupa dokonuje przez medium filmu scenicznego odkrycia: bycie cielesne i projektowanie siebie w nagraniach i rejestracjach komplikuje relacje tożsamościowe, składniki osobowe zostają zaszczerpiowane w momentalnych awatach towarzyszących artystom bądź występujących w ich imieniu. Akt twórczy, kreacja roli skupia na sobie uwagę jak na złożonym procesie indywidualności – dochodzenia do kształtu osobowego, ale też prowadzi do rozdwojenia/rozszczepienia obrazu na rzeczywisty i filmowy, będący sztuczną obecnością.

Krzysztof Warlikowski: kontrolowane rozproszenie wizji albo teatr jako panopticum

W teatrze Warlikowskiego wprowadzenie filmu polega m.in. na „scenograficznym” wykorzystaniu w *Dybuku* animacji przedstawiającej ożywioną tapiserię z jednorożcem. Do animacji reżyser wróci w *Opowieściach afrykańskich*, gdzie film Akiry Kurosawy *Piętno śmierci* (1952), związany z ważnym dla spektaklu tematem choroby i wykluczenia, zostanie przerobiony na animację komputerową utrzymaną w estetyce mangi. Filmowe możliwości teatru interesują Krzysztofa Warlikowskiego jako forma stylistyki obrazowej i droga do poszerzenia narracji subiektywnej prowadzonej z punktu widzenia bohaterów. Motywem kina wewnątrz spektaklu artysta posłużył się w *Krumie* według dramatu Hanocha Levina, w którym dokonał rozmaitych operacji z zarejestrowanymi obrazami, korzystając z projekcji Pawła Łozińskiego. Oglądamy zarówno nagrania przemawiającej – jakby do siebie – twarzy głównego bohatera (granego przez Jacka Poniedziałka), jak i zdjęcia ulic Tel Awiwu. Filmowe pasażer nocnego życia miasta z przypadkowymi przechodniami powracają w spektaklu parokrotnie, poszerzając przestrzeń świata przedstawionego. W *Krumie* zostanie zainscenizowane wyjście do kina, co pozwoli stworzyć sytuację, w której widownia będzie pełnić funkcję ekranu, na którym główny bohater zechce zobaczyć jakiś fascynujący film, „pogodny i jasny”, albowiem film – wedle padającej ze sceny definicji – służy temu, *aby w ciemności patrzeć na światło*. Drgający blask obrazu kinowego sprzyja oczyszczeniu: sfrustrowani bohaterowie teatralni mogą utopić w nim smutek i upodlenie. Obraz kinowy jest też nazwany prawdą w kłamstwie, jakim jest ludzkie życie, przynosi nie tyle wyzwolenie od marność egzystencji, ile wzmacnia poczucie wstydu ludzkich miernot aspirujących do życia jak „na ekranie”. Wedle obserwacji głównego bohatera teatr odpowiada nędzy realiów egzystencji – czyli *de facto* kłamstwa, film staje się urzeczywistnieniem ułudy – hollywoodzkiej sublimacji jako prawdy. Ta zasada wyrażona na obszarze sceny wydaje się autoironiczna i prowokacyjna.

To tylko jeden z przykładów teatralnej gry w film w teatrze. W dorobku Warlikowskiego znajdujemy rozmaite strategie teatralnego komunikowania się z me-



Kabaret, reż. Bob Fosse (1972)

dium filmowym. *Anioły w Ameryce* przenoszą na scenę miniseriały Tony'ego Kushnera. Przejście od dramaturgii teatralnej do posiłkowania się scenariuszami filmowymi będzie miało konsekwencje w postaci *Kabaretu warszawskiego*, gdzie reżyser teatralny posłużył się między innymi podstawą dramaturgiczną *Kabaretu* (1972) Boba Fosse'a oraz filmem *Shortbus* (2006) Johna Camerona Mitchella. Wydaje się też, że przejście teatru Warlikowskiego od realizacji pojedynczego dramatu do budowania złożonych, fragmentarycznych konstrukcji tekstów i ich adaptacji wiąże się ze swoistym wzmocnieniem przekazów hybrydycznych przez zastosowanie różnych form projektu teatralnego i połączenia go z obrazem filmowym. O ile w narracji obrazowej (*Apollonii* (2009) artysta posłużył się szerokim wachlarzem strategii wizualnych (wcześniej dokonanej rejestracji, przeniesienia obrazu żywego na ekrany, rozmowy transmitowanej na skype), o tyle w kolejnej inscenizacji zatytułowanej *Koniec* (2010) przeważały przeniesienia, których czas jest tożsamy z czasem akcji scenicznej. Zarówno aktorzy, jak i publiczność byli wciągani do scenicznych obrazów – traktowani jak obiekty podglądane i oglądane z różnych punktów widzenia. *Nota bene* cały spektakl miał istotne podstawy filmowe – jego bazą dramaturgiczną stał się scenariusz filmowy (niezrealizowany) Bernarda-Marie Koltésa *Nickel Stuff* oraz nie tyle powieść Franza Kafki *Proces*, ile jej filmowa realizacja Orsona Wellesa z 1962 r.

Aktorom *Końca* od początku towarzyszy kamera. W pierwszej scenie jest ona „łapczywie”, w zbliżeniu, „wlepiona” w Jacka Poniedziałka – Tony’ego, głównego bohatera *Nickel Stuff*, siedzącego tyłem do publiczności. Filmową transfigurację postaci oglądamy w powiększeniu na ekranie. Udostępnienie tego, co niewidoczne czy nieuchwytnie w obrazie bezpośrednim, cielesnym, stanowi ważny chwyt organizujący i przestrzeń, i tematy spektaklu. Wydaje się, że na projekcjach lepiej postrzega się aktorów, ale ich wizerunki są wyraźnie przetwarzane w trakcie rejestracji kamerą cyfrową – przez dodane efekty kolorystyczne i świetlne, przez poruszony obraz. Można odnieść wrażenie, że portrety dane publiczności w metamorfozach, powiększeniach, zbliżeniach i zniekształceniach kreują konkretyzacje postaci, będąc jednocześnie pozorem, symulacją. Zdaniem Paula Virillo obraz taki nie reprezentuje niczego poza samym sobą. Tu jednak jego wykorzystanie prowadzi do podwojenia, a nawet wywołuje wrażenie, że aktorom towarzyszą bądź ich sobowtóry, bądź – co wprowadza jeszcze inną jakość – nietożsame z nimi odbicia wprowadzone w sztuczną cielesność. Film wpływa na sposoby przywoływania tego, czego widz nie może zobaczyć ze swojej perspektywy. Równocześnie obrazowe przekształcenia bohaterów spektaklu sprawiają, że dochodzi do odseparowania obrazu od ciała, obecności sztucznej od realnej.

Filmowy projekt Koltésa podsuwa nie tylko tematy i relacje osobowe, ale także konstrukcję przestrzenno-czasową. Dramaturg, kreując projekt dla filmu, porzuca realia spójnej fabularnej opowieści: jego historia (zostało to zaznaczone w scenariuszu), ma być pokazana, a nie opowiedziana. Ważniejsza od narracji zdarzeniowo-werbalnej jest dynamika obrazowa. Jak pisze autor *Samotności pól bawelnianych: przedmiot jest czasem mniej widoczny niż ruch, z za którego ten przedmiot oglądamy, czy szybkość z jaką przesunie się nam przed oczyma*¹³. Wydaje się, że Warlikowski korzysta z owej instrukcji, posługując się swobodnym montażem i rejestracją rozmazującą ostre kontury ludzi i przedmiotów. Artysta wciąga widza do wnętrza migotliwych kanałów wizualnych, dzięki wykorzystaniu planu żywego i filmu buduje polifonię zdarzeń. Można tu więc mówić nie tylko o odsłonach teatralnych, lecz także o filmowym *travellingu*, *nieruchomej kamerze*, *zbliżeniu*¹⁴. Montaż różnych tekstów i wizji sprawia, że *Koniec* Warlikowskiego jest wyjątkowo zakodowany i hermetyczny: pasaż wątków są splecione, mroczne obrazy powtarzają się w odbiciach projekcji filmowych oraz w obsesyjnych powrotach scen. I muzyka, i przedstawienia tworzone przez towarzyszące spektaklowi niemal nieustannie oko kamery budują oniryczny i halucynacyjny wymiar inscenizacji. Spektakl balansuje między zaciemnianą parabolą ludzkiego losu, kondycją bohaterów zmagających się ze swym śmiertelnym przeznaczeniem a autotematyczną wyprawą reżysera w głąb własnej twórczości.

Wydaje się, że od czasu *Oczyszczonych* Warlikowskiego interesuje przede wszystkim temat oglądania i podglądania jako istotnej funkcji obrazowej w teatrze, która ma sens ambiwalentny. My widzimy aktorów, ale oni (jakby) nie wiedzą, że są obserwowani. Jak wiadomo, *panoptikon jest machiną rozdzielającą związek „widzieć – być widzianym” w obwodowym pierścieniu jest się w pełni widzianym, nic nigdy nie widząc*¹⁵. Spotęgowanie terenu gry jako obszaru „do patrzenia”, terenu obserwacji wzmocnionych obrazów, atakujących percepcję widza w przepływach cielesnych form doświadczanych jako obecność bezpośrednia i przetworzona filmowo, szczególnie dobitnie akcentuje problematykę egzystencji zatrzaśniętej

w różnych formach reprezentacji. Z drugiej strony nierealność wizerunków zakłóconych cyfrowo kieruje ku percepcji wewnętrznej, projektującej zniekształcenia, formy halucynacyjne, pozbawione twardych konturów mgławicowe wizje, dynamizowane szybko przemieszczającą się, ruchomą kamerą. Teatr Warlikowskiego pokazuje często „blokowanie ciała”, a nie wyzwalanie ich w ramach performatywnego zwycięstwa nad materią. Ale też *panoptikon może być nawet narzędziem kontroli nad własnymi mechanizmami*¹⁶, także nad aktem twórczym. Znajomość reguł kreacji wiąże się m.in. z zastosowaniem chwytów filmowych wzmacniających poczucie panowania nad obrazem. Transmisje ze zbliżeniami twarzy na ekranach i ścianach zostają wzbogacone o wielość odbić, bliki na szkle, projekcje na ścianach, cienie. Ten chwyt estetyczny zachwianej *mimesis* (zniekształcenie, zamazanie, rozmycie, rozproszenie) pogłębia wrażenie obcowania ze światem pokawałkowanym: rzeczywistość spektaklu jest jak rozbite lustro, którego nie można poskładać w całość. Ale do owego łączenia namawiają nas same obrazy, tego – jak by powiedział Mitchell – łakną. Równocześnie konsekwentne wprowadzanie w projekcjach obrazów niewidocznych z perspektywy publiczności odrealnianie optykę, zasysa percepcję widza do wnętrza kreowanej rzeczywistości. Rozproszone obrazy inscenizacji wciągają nas w niekoherentną, w sensie fabularnym, parabolę, wedle której świat ziemskich zjawień to potrzask zmuszający istotę ludzką do wzmożonej samoobserwacji. W szczelinie teatru-więzienia otwiera się wewnętrzne widzenie artysty zmagającego się – przez postacie bohaterów – z rytuałami przejścia na drugą stronę rzeczywistości¹⁷. Kafkowski Józef K. doświadcza ponowoczesnych cierpień w kulturze multiplikowanych obrazów, jest skazany na błędzenie w labiryntach snów, urojeń, projekcji.

We wczesnych inscenizacjach Warlikowskiego percepcja odbiorcy zostaje wciągnięta w owe rytuały poznania za sprawą chwytu „teatru w teatrze”; w przedstawieniach stworzonych ostatnio reżyser chętnie posługuje się strategią włączania kina w teatr czy też obrazów filmowych w spektakl sceniczny. Niejednokrotnie symulują one ukryte widzenia oraz halucynacje. Warlikowski, niczym współczesny Prospero, chce w nas wyzwolić poczucie, że jesteśmy niczym istoty nawiedzane i atakowane przez oniryczne wizje utożsamiane z sekretnym, wewnętrznym doznaniem rzeczywistości, nieutożsamym z rzeczywistym obrazem świata. Przypisuje widzowi status onejromanty i każe mu przenikać czy wręcz inkorporować mało komunikatywne postrzeżenia nawet wówczas, gdy ich tkanka rozwiewa się i ginie, nie tworząc łatwo dostępnego sensu.

Krzysztof Garbaczewski: iluzja filmowa w teatrze albo to nie jest teatr

Druga część tytułu tego podrozdziału to nie tylko parafraza reakcji, które towarzyszą odbiorowi teatru Garbaczewskiego, ale też nawiązanie do tytułu wystawy Wojciecha Pusia: *Wcale nie film*¹⁸. Jeśli zatem Puś, będący operatorem i twórcą projekcji m.in. w teatrze Garbaczewskiego, nie tworzy filmu (a przynajmniej nazywa go przez przeczenie), a Garbaczewski reżyseruje spektakle podważające swój sceniczny status, to wkraczamy na terytorium niezwykle niejednoznacznych technik i strategii obrazowo-reżyserskich, często budzących podejrzliwość krytyki i nieufność odbiorców. Teatr jako autorski projekt Krzysztofa Garbaczewskiego, rozwijający się i eksperymentujący, to obszar współdziałania i intensyfikacji kate-

gorii *liveness* (nazywości) ¹⁹ podważanej i przenoszonej w różne rejestry obrazu filmowego czy innej formy mediatyzacji. W podejmowanych poszukiwaniach reżyser ten spotyka się z operatorem, by zgłębiać różne rejestry symulacji, oszukiwać percepcję, włączać obrazy filmowane w nowe ramy żywej gry rewidującej ich sztuczny, skonstruowany analogowo bądź cyfrowo status. Wojciech Puś (chętnie „współreżyserujący” swymi projekcjami także opery) wprowadza do tego teatru typ obrazów niejednoznacznych, często działających na podświadomość: *przekształcających (...) strukturę tradycyjnej recepcji obrazu kinowego w sferę filmowego doświadczenia o niejednorodnym, płynnym charakterze. Wykorzystuje najnowszą technikę wieloobrazowego przekazu, a także sięga do „fotogramów w ruchu”* ²⁰. Projekcje Pusia w operach precyzyjnie śledzą ruchy tancerzy i portretują twarze wykonawców. Artysta używa ich jak wzmocnionego planu przestrzeni scenicznej. Na ogół jednak nie odbiera artystom ich bezpośredniej obecności, wobec czego jego eksperymenty nie mają wymiaru tak totalnego, zagarniającego rzeczywistość sceniczną, jak obrazy filmowe w *Iwonie, księżniczce Burgunda* zrealizowanej z Krzysztofem Garbaczewskim w 2010 r. w Opolu.

Garbaczewski traktuje film jako intertekst i tekst. Jego dramaturgie (tworzone przez Marcina Cecko) korzystają z zapożyczeń filmowych bądź czynią aluzje do filmów. Garbaczewski sięga też do konkretnych filmów (np. seria *Gwiezdne wojny* George’a Lucasa), dokonuje trawestacji scenariuszy, posługuje się pastiszami aktorstwa filmowego, przekazuje ze sceny obrazy filmowo-telewizyjne (*Życie seksualne dzikich*, *Gwiazda śmierci*). Wprowadza też slajdy, projekcje klisz i folii (*Opętani*), kasety wideo (*Odyseja*), niekoniecznie zresztą licząc, że widz „coś z tego będzie miał”. Nie zawsze są to bowiem obrazy dostępne, obrazy do oglądania. W teatrze Garbaczewskiego nie ma ruchu widza, który organizowałby wciąg na nowo pole widzenia, jest jednak wciąż zmieniane pole doświadczeń wzrokowych. Artysta wciąga nas w nurt widzeń, dla których projektuje silnie zorganizowany dyspozytyw – czasem ramę klasycznego teatru, pudła scenicznego z projekcjami, odsłaniającymi w przestrzeni à l’italienne jej drugie, kinowe dno (*Balladyna*, *Poczet królów polskich*). O ile Lupa w *Factory 2* czy Warlikowski w *Krumie* grają niejednoznacznym statusem sceny/ekranu, przestrzeni teatru/przestrzeni kina, Garbaczewski demonstracyjnie dekonstruuje przestrzeń sceny, tworząc z niej quasi-kino. Jednak – co trzeba od razu zaznaczyć – owa konstrukcja kina w teatrze nie będzie miała charakteru formy stabilnej.

W *Iwonie, księżniczce Burgunda* wchodzimy w labirynty tego, co ukryte. Akt ten ma niewątpliwie sens psychologiczny, psychodeliczny, wizualny. Postać centralna, Iwona, staje się tu obrazem wywołanym, ikoną zasysającą pragnienia. Iwona jest najpierw grana przez mężczyznę, który zostaje zaproszony na scenę z przestrzeni widzów i jest ciałem realnym – dopiero za papierowymi parawanami, za zasłoną ekranu przyjmuje kondycję kobiety. Jej silnie obrazowa konstrukcja nie dziwi: w swej niemocie przeistacza się w portret halucynacyjny, do którego widz nie ma bezpośredniego dostępu; jako filmowy wizerunek zdaje się mówić: chcesz mnie wbrew/pomimo? Każda budowana z nią relacja osobowa ujawnia tajne lub nieświadome instynkty partnerów. Z kolei rola Filipa konkretyzuje się w kreacji aktorskiej podkreślającej trud zdobywania postaci nijakiej, poddanej wpływom otoczenia, poszukującej wizualnych atrakcji. Gombrowiczowski bohater zostaje złowiony przez tajemniczą emanację/wizję Iwony. Ten temat, wyraźnie wyekspli-

kowany w źródłowym dramacie, w inscenizacji zyskuje oryginalną ramę problemową związaną z pożądliwością wytwarzanych przez człowieka nowoczesnych obrazów, które tyleż go kreują, ile pochłaniają. Są już nie tylko gotowe i otwarte na interakcje, na dopełnienie i ożywienie, stają się także kuszące, agresywne, natarczywe: pożerają mentalną uwagę, wpływają na doświadczenia cielesne. Iwona staje się obrazową pokusą, równocześnie jednak okazuje się wizerunkiem słabym, wchodzącym w niszczące ją relacje z otoczeniem/dworem. Ostatecznie Filip prowadzony ręką pierwszej, męskiej Iwony dokonuje na niej mordu.

Kamera w inscenizacji Garbaczewskiego bywa kapryśna – czasem na pozór obiektywizuje serwowany obraz, częściej jednak buduje wizualizację subiektywną. Raz jest to skupiona narracja obrazowa prowadzona „jakby” z perspektywy Filipa; czasem jesteśmy poddani oglądowi świata innych postaci (Ignacego, Małgorzaty). Kiedy indziej jest to anonimowe spojrzenie operatora czy operatorów, których pracę obserwujemy przez różne szczeliny, zza zasłony sceny, za sprawą ujawniania obecności aparatury filmowej. Tak naprawdę nie wiemy, kiedy obrazem „myśli” reżyser, a kiedy w jego imieniu snują wizualną konkretyzację urządzenia prowadzone przez anonimowych kamerzystów.

Jak pisała Joanna Wichowska w piśmie „dwutygodnik.pl”: *Historia o morderstwie niedoszłej żony księcia okazuje się pierwszorzędnym psychologicznym thrillerem w stylu Hitchcocka*²¹. Można też dodać: w stylu Davida Lyncha, bo jak się wydaje, to nie na serio potraktowana konwencja kryminału, lecz groza właściwa gatunkowi, tu poddanemu persyflażowym operacjom, patronuje tragiczno-groteskowym scenicznym przygodom ciał bohaterów dramatu Gombrowicza w spektaklu Garbaczewskiego, obserwowanym za pośrednictwem ruchliwych obiektywów. Wprowadzenie na scenę obrazów zapośredniczonych, powiększonych, wykadrowanych, daje poczucie większej władzy nad percepcją widza, uwaga odbiorcy staje się bardziej sterowalna. Równocześnie w obrazie transmitowanym na żywo spotykają się ujęcia z różnych kamer, są przekazywane rozmaite perspektywy czy kąty widzenia. Dynamika projekcji jest silnie określona, a równocześnie dochodzi do paradoksalnych zerwań z ową zasadą. Aktorzy przebijają się przez ekrany parawanów. Wydostają z uwięzienia w formie filmowanego kadru.

W praktyce Garbaczewskiego spełnia się filmowe oddalenie teatru, co odpowiada tezie Guy Deborda, iż wszystko, co dawniej *przeżywano bezpośrednio, oddaliło się, przybierając postać przedstawienia*²². Oddalenie to może równocześnie pobudzać przybliżanie się do traconych obiektów. Mitchell, jak wspomniałam, zwraca uwagę na pewną dyspozycyjność obrazów polegającą na przypisanym im braku, za sprawą którego obrazy czegoś chcą, czegoś oczekują – stają się otwarte na dopełnienie. W teatrze Garbaczewskiego ten brak projektuje wyjątkowo intensywny kontakt widza z realną – a jednocześnie momentalną – obecnością aktora. Nagłe (i trzeba dodać niezwykle rzadkie) wdarcie się aktorów na scenę, ich bezpośrednia, niczym nieprzesłonięta gra wzmaga swe oddziaływanie, bowiem wiąże się z pragnieniem widza. Paradoksalnie można by rzec, że strategia ta nie tyle pozwala obcować z prawdą przedstawienia cielesnego, ile zostaje tu użyty chwyt, który wzmacnia iluzję tego, co zainscenizowane bezpośrednio. Szczególnie jeśli przyjmiemy, że: *Obraz iluzjonistyczny „chce” wywołać iluzję, tzn. „chce”, by widz wpierv dał się zwieść, oszukać, a potem zdał sobie sprawę ze swego złudzenia. Obraz nieiluzjonistyczny tymczasem cały czas „chce” podkreślać swą obrazowość*²³. A zatem, jeśli film ak-

centuje swą obrazowość, to obnażenie w nim obecności teatralnej daje iluzję obrazu prawdziwego. Równocześnie reżyser serwuje filmową iluzję działań scenicznych, w różnych momentach dokonując deziluzji. Filmowe strategie łudzą oko, które jednak dzięki nim odkrywa teatralną obecność stającą się obrazem pożądanym. Teatr ten stwarza pole gry, gdzie dochodzi do silnego (często wręcz antagonistycznego) ścierania się mediów, a także do projektowania hybrydowych konstrukcji, na których owe media się wspierają²⁴. Teatralny czas realny i cielesność pozwalają stworzyć dystans w postrzeganiu obrazów filmowanych.

Niemiecka recenzentka ostatniego spektaklu Garbaczewskiego zrealizowanego w Schauspiel Stuttgart według *Kaliguli* Camusa zauważyła: *Filmowa metoda Garbaczewskiego pozwala im [aktorom] (...) bardzo dokładnie pracować nad językiem i tworzyć obrazy, których nie da się przedstawić na tradycyjnej scenie. Publiczność widzi niezliczone psychodeliczne efekty specjalne, zwielokrotnienia i ujęcia z ciekawych perspektyw, a jednak wcale nie zbliża jej to do sedna. (...) dlatego spektakl jest przede wszystkim eksperymentem formalnym, spektakularnie pokazującym, jakie są techniczne możliwości współczesnego teatru*²⁵.

Nieprzypadkowo, jak się wydaje, w spektaklu tym wystąpiła aktorka Franka Castorfa Astrid Meyerfeld; poszukiwania Krzysztofa Garbaczewskiego dużo silniej zostają zakotwiczone w zachodniej tradycji teatru niż w sztuce rodzimej. Film w trybie „live” w teatrze Garbaczewskiego, połączony z wcześniej rejestrowanymi obrazami i sporadyczną grą w „realu”, czyli na scenie, niczego nie tłumaczy, nie sugeruje wprost nazywanej problematyki, choć bada możliwości percepcyjne na obszarze sceny. Izolując aktorów od widzów, stwarza nowe obszary obecności tych pierwszych. Można podejrzewać, że także w ich przypadku potrzeba żywego kontaktu z odbiorcą intensyfikuje spotkanie realne, a bezpośredni kontakt rewaloryzuje doświadczenia cielesne. Garbaczewski jest artystą szczególnie zainteresowanym zarówno nagrywaniem, rejestrowaniem, wzmocnianiem obrazu, poszukiwaniami na obszarach sztucznej obecności, jak i „czystą teatralnością”, bezpośrednią cielesnością daną w sposób niepełny i zakamuflowany, zmysłowością aktorów, która jest ukrywana, zazdrośnie chroniona i do której widz nie jest dopuszczony. Teatr ten, zamknięty w sieci operacji medialnych, albo wywołuje silne doznania, albo też buduje dystans. Czasem pozostajemy zimni i nieczuli, jak oko kamery, w które jako widzowie zostaliśmy wyposażeni. Kiedy indziej czujemy się wciągnięci w zmysłowe halucynacje, obrazowe fiksacje, pasaże wizji i wrażeń wcinające się w teatralne „tu i teraz”.

Teatr polski „on film” albo przywrócone medium nowoczesności

W cytowanym na wstępie numerze „The Tulane Drama Review” znalazł się m.in. esej Michaela Kirby’ego *The Uses of Film in The New Theatre*. Zdaniem amerykańskiego krytyka Nowy Teatr właśnie się narodził, a jego parametry można opisać następująco: *Duża ilość ekranów powoduje, że widzowie oglądają obrazy pod różnymi kątami, a wyświetlanie równoczesne, albo na ekranie otaczającym widza dookoła zmusza go do dokonywania wyboru percepcji. (...) Używa się wszelkiego rodzaju ekranów trójwymiarowych, są nimi ludzie, albo przedmioty martwe. Projekcjom towarzyszą wszystkie inne elementy widowiska – aktorzy, taneczerze, muzyka etc. W różnych proporcjach i zestawieniach*²⁶. Wsłuchując się w ten

opis sprzed pół wieku, można odnieść wrażenie, że znakomicie ujmuje on obecną praktykę teatralną w Polsce. Uaktywnienie środków medialnych (w nowych mediach, innych niż te opisywane w latach 60.) wynika niewątpliwie z odrabiania zapóźnienia technologicznego, ale wiąże się też z odrodzeniem formy percepcyjnego i performatywnego uaktywniania widza, z dyskursywizacją problematyki wizualnej, która jako typ doświadczenia nowoczesnego silnie określa kategorie poznawania i przeżywania. Teatr nowoczesny, włączający różne techniki filmowe i komputerowe, jest laboratorium pozwalającym na zbadanie fenomenu zamiany ciała w obraz, wirtualizacji obecności, symulacji przedmiotowej. Dawno zauważona i opisana teoretycznie ekspansja wizualności, która w sposób szczególnie wyrazisty dotarła do polskiego teatru w XXI wieku, może być rozumiana w kontekście szeroko pojętej transformacji kulturowej wskazującej na dominację czy wręcz zagrożenie władzą obrazu, swoistą intensyfikację, natarczywość multiplikowanych obrazów w teatrze. Ale można na nią spojrzeć także od strony specyficznej działalności poszczególnych artystów sceny, którzy w bardzo indywidualny sposób poszukują nowych strategii budowania obrazów teatralnych, którzy korzystając z nowych mediów i odmieniając przestrzeń gry, ujawniają intrygujące widzenie świata i człowieka. Czynią to zarówno w obrębie własnego stylu inscenizacyjnego, dzięki współczesnej technologii uzyskując jego nowe alternacje, jak i w spontanicznej reakcji na nowe reguły obcowania z mediami w świecie. Paul Virilio zauważył: *Jedynie teatr, dzięki swej jedności miejsca i czasu, wymyka się jeszcze transmutacjom rozświetlania elektro-optycznego, którego bezpośrednio zawsze wyklucza „jedność miejsca” na wyłączną korzyść „jedności czasu”, ale czasu realnego, który ma poważny wpływ na przestrzeń rzeczy realnych*²⁷. Tak więc nie tyle obraz filmowy radykalnie zmienia ontologię teatru i podważa jej bezpośrednio antropologiczny wymiar, ile obraz sztuczny, sztuczna obecność w teatrze doznaje (pozornego/ponownego) urealnienia. Na pytanie: „czego chce film w teatrze?” – najkrócej można odpowiedzieć: chce być jeśli nie „tu” to „teraz”, we wspólnym czasie, w którym są zanurzeni artyści poddani procesom twórczym oraz odbiorcy ich sztuki. Odpowiedź ta podejmuje rzecz jasna zasadnicze ryzyko: zarówno kategoria „teatralnej wspólnoty”, jak i „jednego czasu” może ulec w przyszłości zasadniczym redefinicjom.

KATARZYNA FAZAN

¹ *Powrót do obrazów*, rozmowa Anety Mancewicz z Elisabeth LeCompte, „Didaskalia” 2011, nr 101, s.451.

² S. Sontag, *Film teatr*, tłum. G. Nadgródkiwicz, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 87-88, s. 20.

³ Na ten temat pisze m.in. V. Sajkiewicz, *Projekcje i symulacje we współczesnym teatrze polskim. Od heterotopii do rzeczywistości quasi-wirtualnej*, w: *Przestrzenie we współczesnym teatrze i dramacie*, red. V. Sajkiewicz, E. Wąchocka, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2009.

⁴ Film jako medium na obszarze teatru traktuję niezwykle pojemnie. Anektowaną przez teatr sztukę nowych mediów proponuję definiować według stratyfikacji zaproponowanej przez Ryszarda W. Kluszczyńskiego w: *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 18.

⁵ L. Wiesing, *Sztuczna obecność. Studia z filozofii obrazu*, tłum. K. Krzemieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.

⁶ W. J. T. Mitchell, *Czego chcą obrazy? Pragnienie przedstawień, życie i miłości obrazów*,

- tłum. Ł. Zaremba, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013.
- ⁷ I. Kurz, Ł. Zaremba, *Potęga i nędza królestwa. Animistyczna ikonologia W. J. T. Mitchella*, w: W. J. T. Mitchell, dz. cyt., s. 15.
- ⁸ Jak pisał Ryszard W. Kluszczyński, to między innymi: *Spektakl Andy'ego Warhola „Exploding Plastic Inevitable”, łączący w sobie występ The Velvet Underground i Nico z projekcjami filmów Warhola, tańcami i performansami (z udziałem Mary Voronov i Geralda Malangi) oraz projekcjami świetlnymi, który miał swoją premierę w nowojorskim The Dom w kwietniu 1966 roku, czyli jeszcze przed premierą „LightWorks” Goldsteina, zapoczątkował rozwój bogatego spektrum tendencji multimedialnych w sztuce lat 60.* Zob. R. W. Kluszczyński, dz. cyt., s. 21.
- ⁹ Krystian Lupa już wcześniej wykorzystywał film w inscenizacjach. Jeszcze w roku 1982 w *Bezimiennym dziele*, w ostatniej części spektaklu, wyświetlano specjalnie nagrany obraz obserwowany i przez widzów, i przez wykonawców. Poszukując nowej formy teatru ze sceną otwartą na widzów, po raz pierwszy użył tego medium w *Zaratustrze* (2005), gdzie zostały wykorzystane wideoprojekcje Zbigniewa Bzymka.
- ¹⁰ Warto przypomnieć, że przeżywające w latach 70. w Ameryce niezwykle rozkwit *expanded cinema* podejmowało próbę połączenia różnych mediów: happeningu, kina, projekcji w skali widowiska plenerowego i muzyki, a tworzący wówczas jego podstawy Gene Youngblood głosił, że sieć intermedialna stanie się samą naturą. Zob. U. Czartoryska, *Rola artysty w tworzeniu i percepcji rzeczywistości audiowizualnej, w: Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej*, red. M. Hopfinger, IBL PAN, Warszawa 1997, s. 30.
- ¹¹ V. Bocris, *Andy Warhol. Życie i śmierć*, tłum. P. Szymon, WAB, Warszawa 2005, s. 231.
- ¹² V. Bocris, dz. cyt., s. 274.
- ¹³ Cytaty ze scenariusza, którym dysponuję dzięki uprzejmości Piotra Gruszczyńskiego, dramaturga spektaklu.
- ¹⁴ Tamże.
- ¹⁵ M. Foucault, *Panoptyzm*, w: *Antropologia kultury wizualnej. Zagadnienia i wybór tekstów*, oprac. I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012, s. 337.
- ¹⁶ Tamże.
- ¹⁷ Szczegółową analizę tych tematów próbowałam zawrzeć w recenzji *Czarny mózg Warlikowskiego*, „Didaskalia” 2010, nr 100.
- ¹⁸ Wystawa *Wcale nie film* Kraków 28.03–23.04. 2014, Bunkier Sztuki, kuratorka: Anna Lebensztein.
- ¹⁹ Pojęcie to wiąże się z pracą Philipa Auslandera, *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London – New York 1999.
- ²⁰ <http://bunkier.art.pl/?wystawy=wojciech-puswcale-nie-film> (dostęp: 5.07. 2014).
- ²¹ <http://www.dwutygodnik.com/artukul/3484-iwona-ksiezniczka-burgunda-garbaczewskiego.html> (dostęp: 7.07. 2014).
- ²² G. Debord, *Kulminacja oddzielenia*, w: *Antropologia kultury wizualnej. Zagadnienia i wybór tekstów*, dz. cyt., s. 354.
- ²³ M. Salwa, *Iluzja w malarstwie. Próba filozoficznej interpretacji*, Universitas, Kraków 2010, s. 45.
- ²⁴ Zob. A. Gwóźdź, *Interfesjy widzialności w: Intermedialność w kulturze XX wieku*, red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Trans Humana, Białystok 1998.
- ²⁵ F. Felbeck, *Uwaga: to wideo zawiera fragmenty „Kaliguli”*, „Didaskalia” 2014, nr 121-122, s. 147.
- ²⁶ *Kronika. Film a teatr*, „Dialog” 1967, nr 3, s. 129.
- ²⁷ P. Virilio, *Światło pośrednie*, w: *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, wyb. wpraw. i oprac. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994, s. 289.