

Wystawa jako spektakl. Instalacja jako scenografia wystawy-spektaklu na przykładach wybranych scenograficznych projektów wystaw: Rynek Podziemny - Śladem europejskiej tożsamości Krakowa, Cytadela - Muzeum X Pawilonu Cytadeli Warszawskiej, Geopark - wystawa edukacyjna

Niniejsza praca opisuje moje doświadczenia związane z tworzeniem wystaw interaktywnych, opierających się na artystycznych instalacjach scenograficznych. Ich forma wyrasta z treści. Staram się opisać zarówno model pracy, własną postawę twórczą, dzieląc się refleksjami z zawodowych doświadczeń, jak i zarysować portret współczesnego widza.

Scenograficzna instalacja multimedialna, powstająca z zespolenia różnych środków wyrazu, tworzy swój własny świat wewnętrzny, który nazywam „rzeczywistością wystawy”.

Temat wystawy i związany z nim przekaz merytoryczny opracowany przez specjalistów jest trzonem, wokół którego powstaje scenariusz i projekt. Wokół przekazu merytorycznego tworzona jest fabuła. Konstrukcje tych scenariuszy są bardzo złożone, a stopień ich złożoności uzależniony jest od różnorodnych sposobów podawania treści.

Dzięki pojawieniu się nowatorskich technologii istnieje możliwość połączenia działań teatralnych, filmowych i telewizyjnych w jedną spójną całość. Dawniej łącznikiem w wystawie był tylko obraz, teraz zaś staje się nim szeroko rozumiana interakcja. Interakcja ta oparta jest na indywidualnym doświadczeniu widza. Łatwo zapamiętywane znaki ikoniczne i symboliczne pobudzają jego wyobraźnię i emocje. Ten świat-rzeczywistość wystawy jest równocześnie „filmem” zrodzonym w umyśle widzów. Powstaje zrozumiała wirtualna rzeczywistość.

W przekazie nowych mediów konieczne jest skojarzenie obrazu z emocjami, stworzenie języka zrozumiałych symboli, który uruchamia percepcję widza na różnych poziomach: edukacyjnych i estetycznych.

Instalacje scenograficzne są ściśle powiązane z miejscem, w którym powstały i w nim tak szczególnie oddziałują poprzez kontekst miejsca.

Współczesny zwyczaj zwracania się bezpośrednio i indywidualnie do każdego odbiorcy wpływa na jego sposób postrzegania. Komunikacja z odbiorcą odbywa się najpierw poprzez impuls zawarty w obrazie, a następnie poprzez treść stojącą za symbolem.



Zanik ram oddzielających widownię od tak zwanej sceny stwarza możliwość potraktowania każdego widza indywidualnie. Spojrzenie na wystawę stworzoną w formie instalacji multimedialnej polega na połączeniu ekspozycji ze sztuką teatralną i przedstawieniu wydarzeń scenicznych na wielu scenach. Widz uczestniczy w tym wydarzeniu i przemieszczając się w przestrzeni wystawy stale zmienia perspektywę i punkt widzenia. Oczy odbiorcy są jak wizjer kamery. Czas, jaki spędza widz w przestrzeni instalacji, łączy się z tempem poznawania i przeżywania tego spektaklu.

Główną osią projektową jest oś czasu. To na niej budowałem scenariusze i architekturę zdarzeń. Rezygnowałem z przeładowanych informacyjnie przekazów, budując narracje wystawy na trzech poziomach poznawczych; pierwszy to historia oparta na obrazach, drugi - obraz w kontekście oryginalnych artefaktów, trzeci zaś łączy emocje, historię i obraz będący elementem aktywnego uczestnictwa widzów w narracji wystawy. W tak skonstruowanej przestrzeni udaje się uzyskać powtarzalny efekt uczestnictwa widzów w interaktywnej opowieści (wystawie) uzupełnionej licznymi obrazami zrealizowanymi w różnych technikach.

Z dorobku ostatnich lat wybrałem do opisu trzy wystawy: Podziemia Rynku Krakowskiego z 2010 roku, ekspozycję X Pawilonu Cytadeli Warszawskiej z 2018 oraz edukacyjną wystawę geologiczną Geopark Kielce opisującą okres dewoński, zrealizowaną w 2019 r. Najwięcej uwagi i miejsca poświęcam ekspozycji w Podziemiach Rynku Krakowskiego, bowiem jej przygotowanie było dla mnie pierwszym wielkim wyzwaniem wystawienniczym, obfitującym w nowatorskie rozwiązania. Z doświadczeń tych korzystałem przy kolejnych realizacjach.

Wystawę w Podziemiach Rynku Krakowskiego prezentuję więc jako pierwszy przykład interaktywnej instalacji scenograficznej, łączącej różne formy oddziaływania, takie jak: architektura, przestrzeń, kolor, dźwięk, światło, film, które wzajemnie na siebie oddziałują. Różnorodność form służy opowiedzeniu historii miasta w okresie sięgającym czasów podań, legend i szczątkowych dokumentów pisanych. Celem jest wykazanie kulturowych i materialnych powiązań Krakowa (czyli, w szerszym kontekście, państwa polskiego) z Europą. Do prezentacji zdarzeń mających miejsce na Rynku Krakowskim, a opisanych wcześniej przez legendy, dodałem oprawę w postaci interaktywnej scenografii. Celem tych działań było



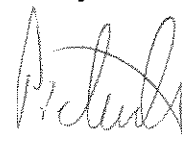
Jednym z celów, jakie miałem osiągnąć i osiągnąłem, było zwiększenie frekwencji zwiedzających na wystawie muzealnej przedstawiającej głównie odkrycia archeologiczne i odkopane trakty drogowe cztery metry poniżej obecnej płyty rynku.

„Więźniowie X Pawilonu Cytadeli Warszawskiej” Założeniem ekspozycji było stworzenie atrakcyjnej wystawy narracyjnej opowiadającej o Polakach – wrogach politycznych carskiej Rosji.

Wystawa poświęcona więźniom X Pawilonu wpisuje się w szerszy kontekst narracji historycznej: Cytadela Warszawska – to opowieść polityczna o drodze do wolności. Ta opowieść o losach więźniów, ich cierpieniu jest nierozzerwalna z miejscem, w którym się dzieje, nie da się jej przenieść w inne miejsce. Działanie tej instalacji scenograficznej oparte jest na kulturowo wdrukowanych obrazach-symbolach kojarzących się ze zsyłkami na Sybir czy martyrologią powstańców i działaczy walczących o odzyskanie niepodległości w 1918 r. Język wystawy bazuje na silnych emocjach, nawiązując do osobistego cierpienia bohaterów. Dzięki emocjonalnemu przekazowi i nawiązaniu do współczesności, widz zaczyna rozumieć skomplikowaną sytuację polityczną panującą w zaborze rosyjskim, oraz cenę, jaką zapłacono za odzyskanie wolności. I to właśnie jest celem tej wystawy: poruszać.

Przedstawienie historii wymaga ukazania prawdy, bez jej oceniania czy narzucania opinii.

Dewońska opowieść. Ekspozycja bazuje na sprawdzonym już wcześniej scenariuszu oraz logicznej, chronologicznej ścieżce zwiedzania. Została ona wzbogacona o spójną scenografię, tworzącą opowieść o zamierzchłych czasach. Głównym nośnikiem informacji uczyniono rekonstrukcje fauny i flory z okresu dewońskiego, umieszczone w licznych dioramach. Wystawa złożona jest z czterech części: Dewońska Opowieść, Geolaboratorium, Grota i Jaskinia oraz Ogród Doświadczeń. Myślą przewodnią, spajającą wszystkie przestrzenie jest podróż w czasie, która w każdej strefie przyjmuje inne oblicze. W Dewońskiej opowieści jest to podwodna stacja badawcza, stanowiąca futurystyczne oceanarium, dające możliwość przenoszenia się w czasie. W Geolaboratorium poza stanowiskami mającymi zdolność przyspieszania i zwalniania czasu, obrazującymi procesy



unaocznienie i przybliżenie prawdziwych wydarzeń historycznych, znajdujących odbicie w odkryciach archeologów.

Prace archeologiczne na terenie Rynku Krakowskiego, rozpoczęte w 2005 r. i ukończone w 2010 r., odsłoniły fundamenty i część piwnic Kramów Bogatych z XIV w. Część prac przeprowadzono również w pobliżu starej fontanny i w ich rezultacie odsłonięto zbiornik przeciwpożarowy wybudowany pod Rynkiem podczas okupacji niemieckiej. Odsłonięto też trakty biegnące zgodnie z układem lokacyjnym miasta.

W celu jak najpełniejszego zbudowania narracji wykorzystałem różne techniki multimedialne – tak, aby jak najlepiej odpowiadały przedstawianym tematom ekspozycji, opowiadającej o odkryciach archeologicznych, pokazującej, jak wiele artefaktów kulturowo i materialnie związanych jest ze sztuką i rzemiosłem państw Europy Zachodniej.

Zestawienie multimediiów i elementów instalacji scenograficznej ułożyłem tak, że nie jest ono naturalistycznym odwzorowaniem rzeczywistości i – jako symboliczna instalacja – ułatwia wydobywanie oryginalnych eksponatów, kamiennych dróg oraz pozostałości architektonicznych Kramów Bogatych. Zestawienie multimediiów, scenografii i oryginału uzupełniają: obraz, ruch, dźwięk, rekonstrukcje. Do odtworzenia sytuacji rodzajowych posłużyłem się ikonografią z Kodeksu Behema. Styl graficzny oraz zawarte w nim ilustracje, przedstawiające różne rzemiosła, były wzorem, na podstawie którego tworzyłem instalacje scenograficzne. Miejsce i wykopaliska są autentyczne, stanowią stałą i niezmienną wartość, która pozwala budować wokół siebie narrację. Przy tak skonstruowanych założeniach narracji widzowie emocjonalnie znajdują się pod wpływem instalacji. Instalacja poprzez kontekst uzupełnia treść uczuciami i wrażeniami.

Ideą wystawy było skonstruowanie instalacji w atrakcyjnej formie scenograficznej, obudowującej oryginalne ślady przeszłości i w poetycki sposób przenoszącej widza w świat historii; instalacji nie pozbawiającej uczestników głębokiej i rzetelnej treści, ale pokazującej ją za pomocą symboli i abstrakcyjnych skojarzeń, mających na celu przybliżenie atmosfery miejsca i wydarzeń z nim związanych. Wykorzystując najważniejszy zachowany przekaz z tamtego okresu, Kodeks Baltazara Behema, skonstruowałem całą plastykę instalacji, posługując się wielokrotnie ikonografią i wzornictwem z niego zaczerpniętym.



geologiczne, zlokalizowana została kapsuła badawcza. Zwiedzający odbywają w niej podróż do wnętrza Ziemi. Jaskinia i Grota są przestrzeniami, z którymi podróż w czasie jest związana od milionów lat. Swoją formą stanowią swego rodzaju kalendarium. Motyw ten pozwala również na tworzenie wydarzeń towarzyszących (spotkań, pokazów filmowych, wystaw czasowych). Stylistyka tej instalacji, rodem z gier komputerowych jest nawiązaniem do przestrzeni wirtualnej rzeczywistości, a w tym przypadku kontekst przedstawianego tematu jest równie odległy w pojmowaniu przestrzeni, jak i rzeczywistość wirtualna.

Przystępując do pracy koncepcyjnej nad powyżej opisanymi projektami wystaw, założyłem sobie, że instalacje będą przenosiły widza w jego wyobraźni do różnych światów. Kontekstem rozgrywających się w nich akcji będzie miejsce, z którym wystawa – instalacja scenograficzna jest ściśle związana, i nie da się ich rozłączyć. Instalacja scenograficzna poprzez zestawienie symbolicznych obrazów, kolorów, dźwięków staje się planem, na którym rozgrywa się akcja wcześniej wymyślnego spektaklu. To właśnie takie powiązanie buduje główne założenia merytoryczne, jak i artystyczne. Na każdej z opisanych wystaw posługuję się językiem, którym staram się rozbudzić zainteresowanie widza.

Z perspektywy doświadczeń tych kilku instalacji, biorąc pod uwagę skuteczność ich oddziaływania na widza, mogę stwierdzić, że moje działania artystyczne nie były sumą przypadków, lecz polegały na starannym doborze środków przekazu treści i emocji, i między innymi, trafnym doborze symboli. Wystawa poprzez te działania staje się scenografią i spektaklem zarazem. Dzieje się tak, ponieważ we wspólnej im przestrzeni wydarzenia z zakresu scenopisarstwa, sztuki i nowoczesnej technologii są zamknięte ramą miejsca, do którego się odnoszą, i poprzez to oddziaływanie pomiędzy dyscyplinami uruchamiają widza. Widza dla którego te wystawy są tworzone.

Maciej Pich

