

# TEATR LALEK

nr 1/131/2018 cena 12 zł (w tym VAT 5%)





## → JAN WILKOWSKI (1921–1997)

- 2|4 *Trzy legendy* | *Three Legends*  
Henryk Izydor Rogacki
- 7|11 *Dewajtis polskiego lalkarstwa* | *Dewajtis of Polish Puppetry*  
Marek Waszkiel

## → RECENZJE REVIEWS

- 16|18 *Chłopcy z Łodzi* | *Boys from Łódź*  
Karol Suszczyński
- 21|23 *Opowiadanie biografii* | *Telling a Biography*  
Halina Waszkiel
- 26|28 *Wilk odchodzi* | *Wolf Departs*  
Janusz Legoń
- 30|32 *Lalka umiera* | *Puppet Dies*  
Tadeusz Kornaś
- 34|37 *Golden Horse*  
Marek Waszkiel

## → ROZMOWY TALKS

- 40|44 *Absurd sam do mnie przychodzi* | *Absurd Comes to Me by Itself*  
Z Joanną Gerigk rozmawia Katarzyna Krajewska |  
Katarzyna Krajewska talks to Joanna Gerigk

## → NOWE MEDIA NEW MEDIA

- 49|53 *Lalkarstwo i praktyki multimedialne* | *Puppetry  
and Multimedia Practices*  
Marzenna Wiśniewska

## → ARCHIWALIA ARCHIVES

- 58|63 *Szczęśliwe zakończenie* | *Happy End*  
Ewa Tomaszewska
- 68|70 *Wirtualne Muzeum Lalkarstwa* | *Virtual Museum of Puppetry*  
Tatiana Skumiał

# Lalkarstwo

## i praktyki multimedialne

NOWE MEDIA

MARZENA WIŚNIEWSKA

Najpierw wspomnienie kilku obrazów. Miniaturowe figurki Davida Espinosy (*Mi gran obra*), przypominające zestaw realistycznych plastikowych lalek dla dzieci do zabawy w dom, pracę, w życie, niemal znikają pomiędzy opuszkami palców, gdy artysta ustawia je w sceny rodzajowe na specjalnie przygotowanej makiecie. Zatrzymane kadry przemieniają się we współczesny *danse macabre*, a iluzję autonomicznego życia maleńkich figurek wytwarza już sama sytuacja podpatrywania mikroskopijnego świata scenicznego przez widzów wyposażonych w specjalne binokulary. Podobne lalki są w *Kiss & Cry/ NanoDances* (Michèle Anne De Mey & Jaco Van Dormael), ale widz spogląda głównie na ich fantazmatyczną wersję na wielkich ekranach w aranżacji rodem ze studia telewizyjnego. Inny obraz – kamera w roli teleskopu jako narzędzie kreacji i transmisji na ekran mikrozdżeń wytwarzanych przez lalkarza niczym w laboratorium biologa (*The Telescope* Tima Sponera). Podobne zbliżenie wykorzystuje Giacomo Verde – na ekranie telewizora oglądamy powiększone palce dłoni lalkarza dość abstrakcyjnie rozgrywające opowieść o Jasiu i Małgosi (*Tele-Racconto*). Ten sam lalkarz w wirtualnej wersji teatru ulicznego dla dzieci animuje cyfrową lalkę, która wchodzi w naturalne (niezaprogramowane wcześniej) interakcje z widzami, ponieważ jest elektronicznym przetworzeniem pacynki realnie animowanej w tym samym czasie za technologicznym parawanem. Kolejna perspektywa to Christoph Bochdansky w etiudzie filmowej nagranej w konwencji horroru – zbuntowane monstra lalkowe ścigają go, by zmienić animatora na swój kształt i swoje podobieństwo. Albo Iris Mainhardt w dobrze znanej polskim widzom *Intymności* z fantastycznie wykorzystaną kamerą rejestrującą i animującą zakamarki ciała lalkarki oraz projekcją multimedialną transformującą postać sceniczną w hybrydowy byt złożony z ciała trójwymiarowego i jego zmediatyzowanej, fragmentarycznej wersji. I jeszcze dwa obrazy – przeskalowane przez zbliżenie i ruch kamery olbrzymie przedmioty codziennego użytku na ekranach

The Great War, Hotel Modern, Holandia | The Netherlands  
J. van den Broek

u artysty wizualnego Shiro Takatani (*ST/LL*) oraz roboty manipulujące ciałami tancerzy u Auréliena Bory'ego (*Sans Objet*).

☛ To tylko wycinek całego spektrum przykładów, ale już takie zestawienie pozwala pokazać rozległość perspektyw i punktów widzenia zaproponowanych przez uczestników Międzynarodowej Konferencji „Puppetry and Multimedia”, która odbyła się w październiku 2017 r. w Bratysławie. Wspólnym punktem odniesienia dla wszystkich uczestników było spojrzenie na sztukę lalkową jako immanentnie multimedialną, której historia to również dzieje rozmaitych maszyn i technologii służących do wytwarzania rzeczywistości teatralnej oraz metamorfoz lalkarskich środków ekspresji. Warto jednak zaznaczyć, że wypowiedzi konferencyjne nie dotyczyły historycznego ujęcia rozmaitych „romansów” teatru lalkowego z innymi mediami, ale w ich centrum były zjawiska najnowsze, rozwijające się wraz z możliwościami, jakie dają nowe technologie i media cyfrowe.

☛ Zamysł konferencji opierał się na spotkaniu badaczy i praktyków teatru lalkowego z różnych stron Europy oraz przenikaniu się perspektywy analitycznej z ideami realizowanych projektów artystycznych. Wniosło to dobrą dynamikę w dwudniowe spotkanie, którą dodatkowo wzmacniała czasami energia artystów. Lucy Childs (The National Centre for Computer Animation, Bournemouth University, Wielka Brytania) zaprezentowała prototyp swojej wirtualnej lalki opartej na technologii „capture puppetry” w formie performansu konferencyjnego. Emma Fisher, lalkarka i scenografka, doktorantka University of Limerick z Irlandii, połączyła Bratysławę z Australią i w dwugłosie z obecną przez łącza internetowe Kay Yasugi zaprezentowały wykorzystanie projektowania cyfrowego i technologii druku 3D do produkcji lalek cieniowych oraz, co było szczególnie interesujące, do stworzenia skomplikowanej protezy na uszkodzoną w wypadku rękę irlandzkiej lalkarki. Proteza ta pomogła Emmie Fisher włączyć ponownie tę rękę do animacji, a zespołona z nią lalka objawiła się jako intrygujące przedłużenie ciała animatorki. Projekt ten zwrócił uwagę na nowe formy sieciowania współpracy lalkarzy poprzez nowoczesne technologie medialne i technologiczny kontekst sztuki lalkowej – w tym wypadku koncepcje digitalnego procesu kreacji i produkcji lalek teatralnych.

☛ Główne hasło konferencji otworzyło kilka porządków refleksji, które można streścić w podstawowych pytaniach: z jakich mediów i technik multimedialnych korzysta współczesny teatr lalek, jakie to rodzi konsekwencje artystyczne i estetyczne, wreszcie, co to mówi o przemianach sztuki lalkarskiej i jej udziale w procesie przesuwania granic między różnymi domenami współczesnych sztuk performatywnych?

### Mediatyzacja lalkarskiej sceny

☛ Po pierwszej fascynacji integracją teatru z medium filmu na początku XX w., spełnionej w koncepcji

teatru totalnego Erwina Piscatora i Waltera Gropiusa, kolejną falę mediatyzacji sceny teatralnej przyniosły lata 80., głównie w projektach na pograniczu teatru i happeningu oraz performansu, by w latach 90. wywołać niemal efekt mody na łączenie różnych dostępnych mediów i nowinek technicznych z organiczną naturą teatru. Film, technika wideo, a wraz z rozwojem technologii digitalnych – animacja komputerowa w najbardziej podstawowej roli rozbudowywały twójwymiarową przestrzeń teatralną o przestrzeń z medialnego porządku reprezentacji. Wraz z mediatyzacją scenografii scena znalazła się pod przemożnym wpływem estetyki ekranu, co między innymi postawiło w centrum uwagi kwestię wytwarzania iluzji teatralnej, relację między ciałem, obiektem a jego obrazem, transformację środków kreacji aktorskiej oraz mechanizmów percepcji widza. Integracja teatru z innymi mediami stała się pod koniec XX w. ważnym elementem eksplorowania nowego znaczenia teatru i teatralności, odsłaniania hipermedialności sceny i wytwarzania hybrydycznych struktur, które powstają na przecięciu performansu człowieka i materii (*human and material performance*).

☛ W kręgu artystów podążających tropem praktyk multimedialnych w teatrze nie zabrakło oczywiście lalkarzy, którzy z samej istoty sztuki lalkarskiej działają na problematyzowanym przez obecność mediów na scenie współistnieniu żywego i nieożywionego, ludzkiego i nieludzkiego, materialnego i niematerialnego, bezpośredniego i zapośredniczonego, widzialnego i wizualnego. Swego rodzaju mapa wspomnianych i omawianych podczas konferencji multimedialnych projektów lalkarskich rozpinała się od działań niezależnych artystów, jak wspomniany już Giacomo Verde z jego mikroteatrem wykorzystującym techniki wideo w końcówce lat 80., przez offowe grupy teatralne, by wspomnieć ważną w połowie lat 90. brytyjską kompanię Faulty Optic specjalizującą się w surrealistycznych spektaklach łączących animację lalkową z nagraniami wideo, animacją filmową i projekcją na żywo (m.in. *Shot at the Troff*, *Bubbly Beds*, *Tunnel Vision*) czy Tam Teatromusica, po polskie, czeskie oraz słowackie realizacje w repertuarowych teatrach lalkowych chętnie korzystających na przełomie XX i XXI w. zarówno z możliwości multimedialnego wytwarzania scenografii, jak i animacyjnego potencjału narzędzi technologicznych.

☛ Do najpopularniejszych wśród lalkarzy multimedialnych środków inscenizacyjnych należy wykorzystanie filmu (zarówno fragmentu już stworzonego dzieła, jak i filmów autorskich, specjalnie zrealizowanych do spektakli), sztuki wideo, projekcji wideo na żywo, animacji komputerowej oraz rozmaitych obrazów generowanych przez narzędzia wytwarzania obrazu dwu- i trójwymiarowego. W Czechach i Słowacji na przykład dużą popularnością wśród lalkarzy cieszył się swego czasu grafoskop, czyli rzutnik pisma. Wytworzyło to osobną odmianę teatru animacji – „teatr meltarowy”,

nazywany tak od głównego czeskiego producenta rzutników pisma, firmy Meltar. Uprawia go między innymi japoński artysta, od wielu lat zamieszkujący w Czechach, Nori Sawa. Teatry meltarowe doczekały się nawet własnego festiwalu. W Polsce również powstało kilka spektakli z użyciem rzutnika pisma, np. *Brzydkie kaczątko* Teatru Miniatura w reżyserii Romualda Wiczy-Pokojskiego. Najnowsze tendencje związane są z technologiami *digital painting* i *motion capture*, stosowanymi przez lalkarzy między innymi do wytwarzania cyfrowych symulaków tradycyjnych gatunków lalkarskich, co zauważyła Flavia Dalila D'Amico z Uniwersytetu w Padwie (Włochy), lub kreowania środowisk teatralnych umożliwiających koegzystencję materialnych i wirtualnych lalek.

☛ Dostęp do animacji 3D i upowszechnienie komputerowych technologii graficznych sprzyjają powstawaniu form remediujących sztukę lalkarską oraz przenoszących fenomen procesu animacji na pole innych sztuk. O tych rejonach poszukiwań opowiadała na konferencji Cristina Grazioli z Uniwersytetu w Padwie. Przywołując działalność kanadyjskiej artystki Magali Chouhnaïr (*The White Woman, Nomad Soul*), grupy Tam Teatromusica czy Shiro Takatani, włoska badaczka sygnalizowała przenikanie się działań współczesnych lalkarzy z projektami artystów wizualnych, poszerzanie się pola sztuki lalkarskiej i zarazem zacieranie granic pomiędzy różnymi domenami działań performatywnych. Procesy te utrudniają dziś postrzeganie teatru lalek w duchu definicji esencjalistycznych, ale badaczka widzi w nich ważną szansę. Na wybranych przykładach pokazuje, jak zastosowanie idei badawczych właściwych teatrowi lalkowemu w refleksji krytycznej nad różnymi zjawiskami granicznymi otwiera nowe pola interpretacyjne. A ważnymi tematami współczesnej sztuki zyskującymi dzięki lalkarskiej perspektywie nowe konteksty są: relacja ciało-materia, nażywość (*liveness*) i idee obecności. W podobnym kierunku zmierzały rozważania Oriane Maubert (University of Drama Studies, Montpellier, Francja), dla której robotyczno-taneczne przedstawienia Auréliena Bory'ego były punktem wyjścia do analizy ulalkowienia tancerza w choreografii prowadzonej/inspirowanej przez roboty i refleksji nad animowanym i improwizowanym wymiarem ruchu rodzącym się z relacji między zaprogramowanym robotem a odpowiadającym na jego działanie tancerzem.

### Laboratorium kreacji i percepcji

☛ Didier Plassard (Paul Valéry University, Montpellier, Francja) zwrócił uwagę na związek praktyk multimedialnych w teatrze lalkowym z ekspozycją zjawiska operowania skalą i miniaturyzacją lalek teatralnych. Projekcja wideo stworzyła nowe możliwości gry rozmiarami lalek, co spopularyzowało w ostatnich dwóch dekadach miniaturowe figurki podpatrywane okiem kamery i zarazem ruchem kamery animowane. Zbliżenia, powiększenia, kadrowanie obrazu pozwalają

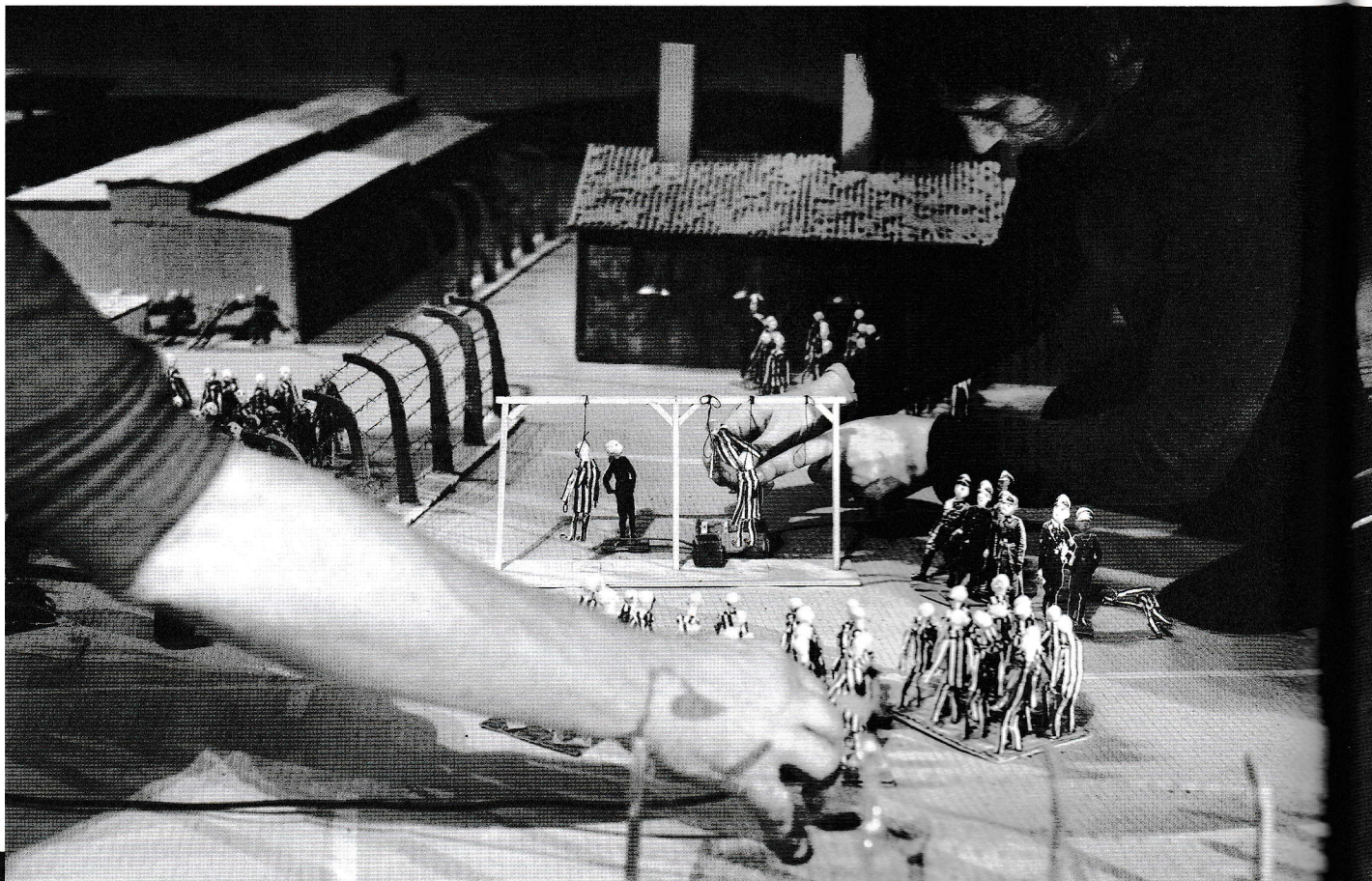
tropić najdrobniejsze detale lalek, konfrontować mikroświaty z ich fantazmatycznym obrazem na ekranach, tworzyć alternatywne narracje, wprawiać w ruch percepcję widza. Jednym z przywołanych przez Plassarda przykładów stosowania takiej estetyki teatralnej są spektakle holenderskiej grupy Hotel Modern, których tematem stają się wielkie i tragiczne narracje historyczne. W *The Great War* i *KAMP* rzeczywistość sceniczną tworzą tysiące rozstawionych na makietach parocentymetrowych lalek, które lalkarze filmują niewielkimi kamerami z różnych perspektyw i ujęć jako realistyczny reportaż i zarazem oniryczną opowieść o dramacie wojny. Plassard podkreślał, że gest dziecięcej zabawy małymi figurkami wprzęgnięty w wielki mechanizm historii w przedstawieniach Hotelu Modern, ale również w schematy życia codziennego współczesnego człowieka u Davida Espinosy sprawia, że spotkanie lalek i ich ekranowego obrazu przekształca spektakl w teatralne *memento mori*, jest rozprawą o kruchości, wrażliwości człowieka.

☛ Narzędzia i techniki multimedialne służą lalkarzom do wzmocnienia efektu animacji i odsłaniania samego procesu ustanawiania teatru. Tomáš Procházka (Academy of Performing Arts, Praga, Czechy) pokazywał to na przykładzie własnego spektaklu zrealizowanego w formule „life cinema” – *Podróż do wnętrza ziemi*, który powstał z inspiracji filmem *Podróż do prawieku* Karela Zemana. Scena przypominała w przedstawieniu wielostanowiskowe studio filmowe, w którym na oczach widzów lalkarze kreują lalkową opowieść i równocześnie miksują ją z obrazem elektronicznym rejestrowanym przez kilka kamer. Podobny efekt wykorzystał przywołany przeze mnie na konferencji Paweł Aigner w *Najmniejszym balu świata* w Teatrze Baj Pomorski w Toruniu, gdzie na scenie stanęło studio telewizyjne z blue box i cały koncept przedstawienia opierał się na współistnieniu rzeczywistości teatralnej i zmediatyzowanego obrazu telewizyjnego. Interesujące w tym kontekście są przywołany już spektakl *Kiss & Cry/NanoDances* oraz twórczość amerykańskiej grupy Manual Cinema specjalizującej się w połączeniu teatru cieniowego z technikami montażu filmowego. Realizacje te to przykład zdolności teatru do włączania w swoją strukturę starych i nowych mediów i wytwarzania hybrydycznych widowisk, w których technologia okazuje się wzmocnieniem fenomenu teatralności. Ich wspólną cechą jest multiplikacja punktów percepcji przedstawienia, prowokująca do odbioru asocjacyjnego, do gry z wyobraźnią widza. Z perspektywy lalkarza mediatyzacja teatru wcale nie musi oznaczać jego zniknięcia w technologicznym otoczeniu. Z jednej strony, jak określiła to Cristina Grazioli, może on przejmować rolę „multiplayera” manipulującego różnymi mediami, z drugiej zaś eksponować samego siebie i proces animacji, szczególnie ów pierwszy impuls, moment ożywienia lalki, przedmiotu, materii. W kilku z przedstawień przywoływanych podczas konferencji zwracała uwagę

ekspozycja ważnego narzędzia lalkarza – ręki i możliwości przedłużania jej pola i form oddziaływania na materię poprzez kamerę i inne urządzenia technologiczne.

Osobne miejsce wśród multimedialnych praktyk w teatrze lalek zajmują przedstawienia inspirowane się filmem jako odrębną dziedziną sztuki, która przenika do teatru poprzez odwołania do konwencji filmowych lub inspiracje dramaturgiczne dla narracji scenicznej. Na liście tych inspiracji zebranych przez Kateřinę

z medium filmu podejmował wspomniany już na początku Christoph Bochdansky, który proponował poetycką perspektywę refleksji. Przywołując filmowy obraz przedstawienia lalkowego z *Podwójnego życia Weroniki* Krzysztofa Kieślowskiego, Bochdansky przypominał o wpisanej w sztukę lalkową grze między tym, co jest pokazywane, a co jest ukrywane. Bywa tak, że ekspozycja tej podwójności pozwala w metaforycznym skrócie uchwycić relacje międzyludzkie, co stanowiło punkt zainteresowania młodego reżysera



L. van Velzen  
KAMP, Hotel Modern, Holandia | The Netherlands

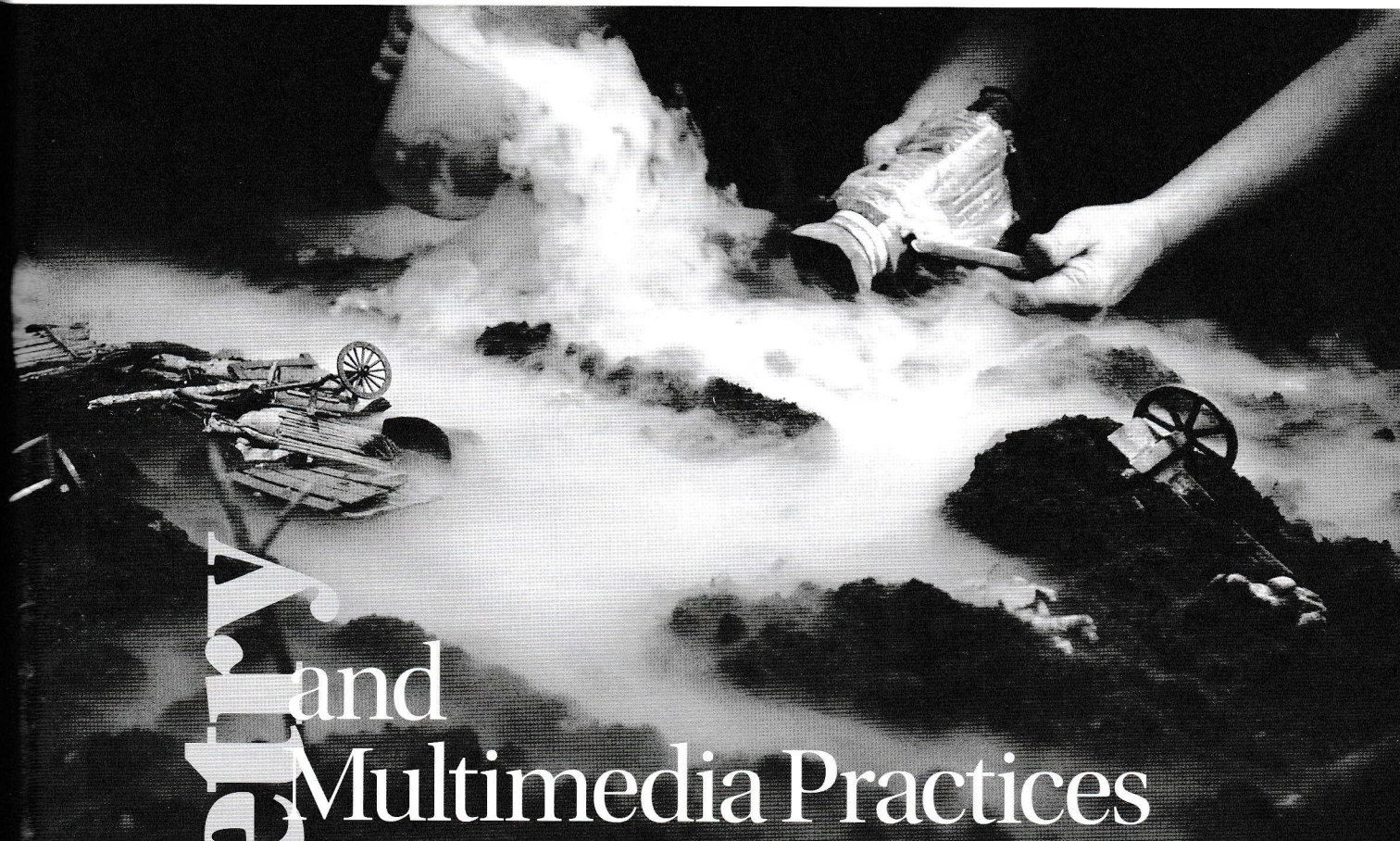
Leškovą-Dolenską, redaktorkę czeskiego czasopisma „Loutkář”, szczególne miejsce zajęły początki kina, do których chętnie sięga Jiří Havelka, reżyser doceniony również w Polsce *Ostatniej sztuczki Georges'a Mélièsa*, i Tomáš Dvořák (*Cha Cha Cha or Chaplin and Rother Chumps*), również autor teatralnej trawestacji kultowego *Jamesa Bonda*. Spektakl Havelki to najlepszy przykład tropienia teatralnych źródeł konwencji kina niemego i zarazem zastosowania w teatrze filmowego efektu iluzji. W Polsce estetykę kina niemego wykorzystywał Piotr Tomaszuk, m.in. w *Jabloneczce* (Teatr Białucha, Bielsko-Biała), a swego rodzaju specjalistą od widowisk korzystających z historii i konwencji kina niemego został czeski scenograf Marek Zákostelecký, który wyreżyserował *Kino Palace* w Teatrze Lalka i *Tajemnicę zamku w Karpatach* w Teatrze Baj Pomorski. W innym ujęciu spotkanie lalek i lalkarza

i badacza Attili Antala (University of Theatre and Film Arts, Budapeszt, Węgry).

John Bell powiedział: „Esencją sztuki lalkarskiej nie jest mistrzowskie opanowanie materialnego świata, ale nieustanne zmaganie się z materią” (*Playing with the Eternal Uncanny*, w: *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*, London 2014). Do tej materii należą dziś również rozmaite media, z właściwymi im nośnikami, twórczami, kodem, które lalkarze włączają w obszar swojej sztuki, tworząc nie-rzadko laboratoria nowatorskich form lub otwierając lalkowy świat sceniczny na intermedialny dialog. Stawiają w ten sposób interesujące pytania o istotę lalki jako medium. Zwracają uwagę na poszerzanie się pola animantów – zarówno w stronę niematerialnych/wirtualnych „obiektów”, jak i obiektów technologicznych, jak roboty. Już sam ten aspekt wiąże się

z nowymi wyzwaniami badawczymi, które wymagają połączenia lalkarskiej perspektywy między innymi z ujęciami medioznawczymi, wykorzystania w refleksji narzędzi analitycznych proponowanych przez *cultural studies* czy performatykę. Takie otwarcie jest potrzebne, aby widzieć sztukę lalkarską na tle szerszych tendencji i procesów, a wraz z tym doceniać/oceniać jej udział w kreowaniu zjawisk artystycznie istotnych, nowatorskich. Trzeba przyznać, że trudno jest lalkarskim projektom multimedialnym przebić się

wśród szeroko diskutowanych przedsięwzięć na styku teatru i innych mediów, jak spektakle Roberta Lepage'a, Wooster Group czy Franka Castorfa. A konferencja „Puppetry and Multimedia” w Bratysławie pokazała, że warto je eksponować, ponieważ poprzez medium lalki dodają one kolejną perspektywę do przemian teatralności pod wpływem multimediiów. ☉



# Puppetry and Multimedia Practices

NEW MEDIA

MARZENA WIŚNIEWSKA

First, a recollection of several images. The miniature figurines by David Espinosa (*Mi gran obra*), resembling a set of realistic plastic dolls intended for children playing make-believe games, acting out scenes involving the home, work and life, almost disappear between the artist's fingertips when arranged by him into genre scenes featured on a specially prepared model. Freeze frames change into a contemporary *danse macabre* and the illusion of the autonomous life led by the tiny figures is created already by the very situation in which spectators outfitted with special binoculars spy upon the microscopic world on stage. Similar puppets appear in *Kiss & Cry/NanoDances* (Michèle Anne De Mey & Jaco Van Dormael), but here the member of the audience watches primarily their phantasmal version on large screens and in an arrangement straight out of a television studio. Another image – a camera playing the part of a telescope envisaged as an instrument of the creation and transmission onto a screen of micro-events produced by the puppeteer as if in a biology laboratory (Tim Spooner's *The Telescope*). Similar close-ups are applied by Giacomo Verde – on a television screen

we watch the enlarged fingers of a puppeteer telling in a rather abstract manner the story of Hansel and Gretel (*Tele-Racconto*). Appearing in a visual version of the street theatre addressed to children the same puppeteer animates a digital puppet that enters into natural (and previously not programmed) interactions with the spectators because we are witnessing an electronic processing of a hand puppet simultaneously animated behind a technological screen. A successive perspective is that of Christoph Bochdansky in a film etude maintained in the convention of a horror, with the animator being chased by rebelling puppet monsters intent on turning him into their resemblance. Or take the example of Iris Mainhardt in *The Intimate*, well known to the Polish audience, in which a brilliantly used camera registers and animates the nooks and crannies of the puppeteer's body and a multimedia projection transforms the stage character into a hybrid being composed of a three-dimensional body and its fragmentary mediated version. Two additional images – huge daily-use objects scanned by close-ups and the motion of a camera, shown on screens by visual artist Shiro Takatani (*ST/LL*), or robots manipulating the bodies of dancers in Aurélien Bory's *Sans Objet*.

■ This is only a fragment of a whole gamut of examples, but already this list makes it possible to show the extent of the perspectives and viewpoints proposed by the participants of the International Conference "Puppetry and Multimedia", held in Bratislava in October 2017. A reference point shared by all the participants entailed perceiving the art of puppetry as immanently multimedial, whose history also includes that of assorted machines and technologies serving the creation of theatrical reality and metamorphoses of theatrical means of expression. It is worth noting, however, that the statements made during the conference did not pertain to a historical interpretation of various "affairs of the heart" involving the puppet theatre and other media, but focused on most recent phenomena, developing together with the potential offered by new technologies and digital media.

■ The conference concept was based on meetings held by researchers dealing with the puppet theatre and by its practitioners from different parts of Europe, and on a permeation of the analytical perspective and the ideas of realised artistic projects. Such an approach introduced a favourable dynamic into the two-day long event, additionally stimulated by the energy of the artists. Lucy Childs (The National Centre for Computer Animation, Bournemouth University, United Kingdom) presented a prototype of her virtual puppet based on the "capture puppetry" technology in the form of a conference performance. Emma Fisher, puppeteer, stage designer and a Ph.D. student at the University of Limerick (Ireland), linked Bratislava and Australia and in a duet with Kay Yasugi, whose presence was made possible by Internet connections, demonstrated the use of digital design and 3D print

technology for the production of shadow-theatre puppets and, this being a particularly interesting novelty, by creating a complicated prosthetic for the Irish puppeteer who suffered a hand injury in an accident. The prosthetic aid enabled Emma Fisher to render her hand once again part of the animation, with the fused puppet proving to be an intriguing prolongation of the manipulator's body. The project in question drew attention to new forms of networking the cooperation of puppeteers by means of contemporary media technologies and the technological context of the art of puppetry – in this case, conceptions of the digital process of the creation and production of theatre puppets.

■ The chief motto of the conferences inaugurated several trends of reflections, which could be summed up in fundamental questions: what sort of media and multimedia techniques are employed by contemporary puppet theatres, what kind of artistic and aesthetic consequences do they generate, and, finally, what does this process say about the transformations of the art of puppetry and its participation in shifting boundaries between assorted domains of the contemporary performing arts?

### The Mediatization of the Puppet Theatre Stage

■ The original fascination with the integration of the theatre with the cinematic medium at the onset of the twentieth century, accomplished in the conception of the total theatre launched by Erwin Piscator and Walter Gropius, was followed by a successive wave of the mediatization of the theatre initiated in the 1980s, predominantly in projects on the borderland between the theatre, the happening and performance art; in the 1990s it very nearly produced the effect of a fashion for combining assorted available media and technical novelties with the organic nature of the theatre. The cinema, the video technique and, due to the progress of digital technologies, computer animation, in its most fundamental role, expanded the three-dimensional theatrical space by introducing space from the medial order of representation. As a consequence of the mediatization of stage design the stage as such found itself under an overwhelming impact of the aesthetics of the screen, which, i.a. situated in the centre of attention the question of creating theatrical illusion, the relation between the body, the object and its image, the transformation of the means of acting or the mechanisms of the spectator's perception. At the end of the twentieth century the integration of the theatre with other media became a prominent element of exploring the new significance of the theatre and theatrical qualities, the disclosure of the hyper-medial character of the stage and the creation of hybrid structures emerging along the intersection of *human and material performance*.

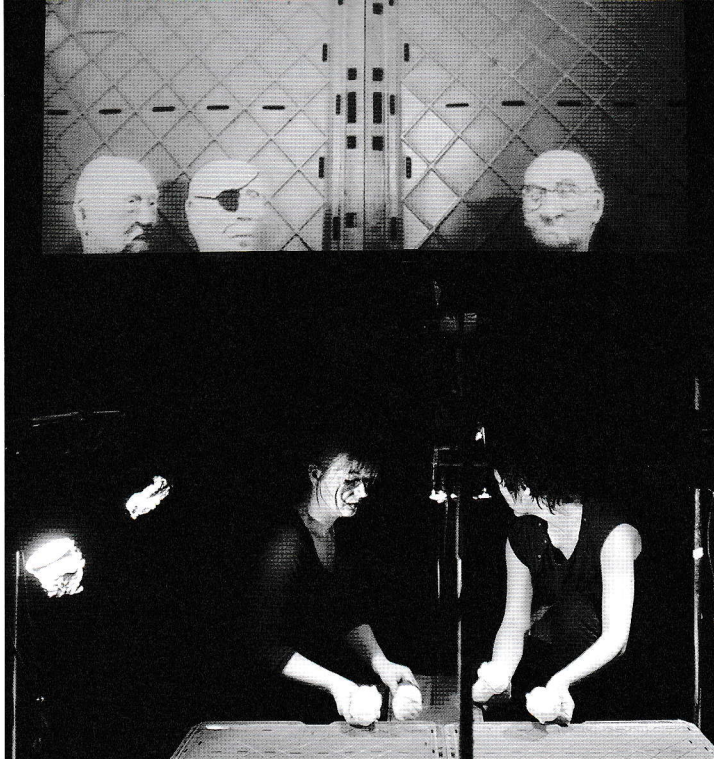
■ Naturally, artists pursuing the example of multimedia practices in the theatre included puppeteers who due



to the very essence of the art of puppetry deal with the coexistence of the animate and the inanimate, the human and the inhuman, the material and the immaterial, the direct and the indirect, the visible and the invisible, problematised by the presence of the media on stage. A *sui generis* map of multimedia puppetry projects mentioned and discussed in the course of the conference spanned from the

activity of independent artists, such as the aforementioned Giacomo Verde and his micro-theatre resorting to the video technique at the close of the 1980s, off-theatre companies, to mention the British Faulty Optic Theatre of Animation vital during the mid-1990s and specialising in surrealistic spectacles combining puppetry animation with video recordings, film animation, and live projections (i.e. *Shot at the Troff*, *Bubbly Beds*, *Tunnel Vision*) or Tam Teatromusica, all the way to Polish, Slovak and Czech spectacles featured by repertory puppet theatres at the turn of the twentieth century and readily benefitting from opportunities for multimedia stage design as well as the animation potential of technological tools.

The most popular multimedia staging measures employed by puppeteers include the use of the film (both fragments of an already completed work or auteur films specially made for the purpose of a given spectacle), video art, live video projections, computer animation and assorted imagery generated by techniques creating two and three-dimensional images. By way of example, in Slovakia and the Czech Republic enormous popularity was enjoyed among the puppeteers by the overhead projector, resulting in a distinct variety of the animation theatre – the “meltar theatre”, named after the Meltar company, the chief Czech projector producer. This is the sort of theatre pursued by the Japanese artist Nori Sawa, a long-time resident of the Czech Republic. “Meltar theatres” have even become the theme of their own festival. Poland too witnessed the presentation of several spectacles involving the use of a projector, e.g. *Brzydkie kaczątko* (The Ugly Duckling) at Teatr Miniatura, directed by Romuald Wicza-Pokojski. The most recent tendencies are associated with *digital painting* and *motion capture* technologies applied by puppeteers for, i.a. producing digital simulacra of traditional puppetry genres, as noted by Flavia Dalila D’Amico from the



University of Padua (Italy), or creating theatrical milieus rendering feasible the coexistence of material and virtual puppets.

Access to 3D animation and the dissemination of computer graphic technologies favour the emergence of forms offering a solution for puppetry art and transferring the phenomenon of animation into the domain of other arts. These

are the regions of quests discussed at the conference by Cristina Grazioli from the University of Padua.

While referring to the activity of the Canadian artist Magali Chounaïrd (*The White Woman*, *Nomad Soul*), the Tam Teatromusica group or Shiro Takatani, the Italian scholar drew attention to the permeation of the activity of contemporary puppeteers and projects proposed by visual artists, the expansion of the field of the art of puppetry and, at the same time, the obliteration of boundaries between assorted domains of performative undertakings. At present, those processes hamper perceiving the puppet theatre in the spirit of essentialist definitions, albeit the researcher in question sees the important opportunity they offer. By referring to selected examples, she demonstrates the manner in which the application of research ideas suitable for the puppet theatre in critical reflection dealing with diverse borderline phenomena opens up a new field for interpretation. Significant themes of contemporary art, which thanks to a puppetry perspective gain new contexts include: the body-matter relation, *liveness* and the ideas of presence. A similar direction was assumed by the reflections of Oriane Maubert (University of Drama Studies, Montpellier, France), in which the robotic-dance spectacles shown by Aurélien Bory were a point of departure for an analysis of the process of turning the dancer into a puppet in choreography conducted/inspired by robots and reflections on the animated and improvised dimension of motion created by the relation between the programmed robot and the dancer responding to its activity.

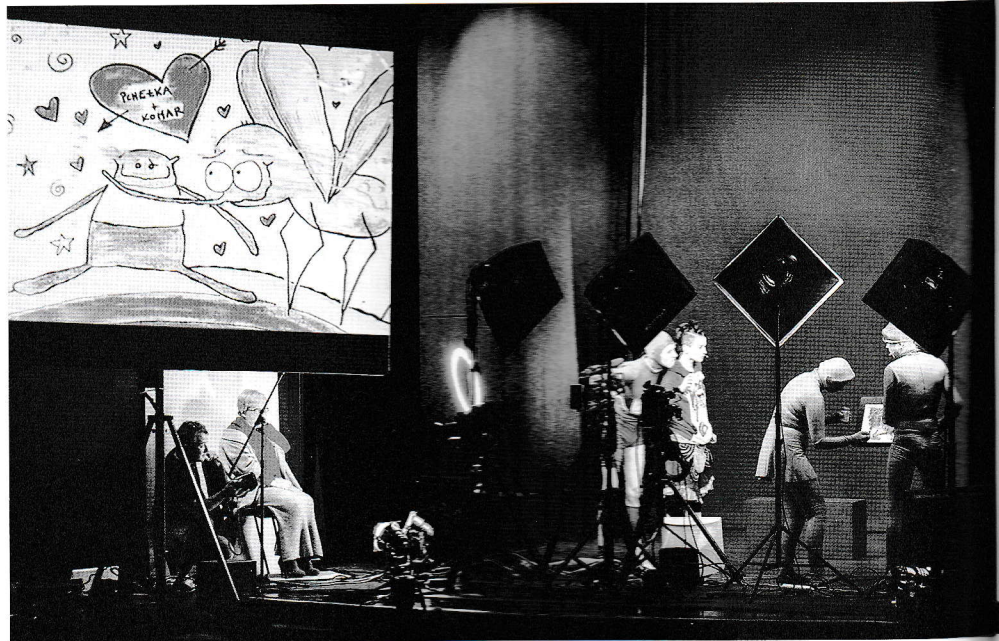
#### Laboratory of Creation and Perception

Didier Plassard (Paul Valéry University, Montpellier, France) drew attention to the connection between multimedia practices in the puppet theatre and the exposition of the phenomenon of operating with the

scale and miniaturisation of theatrical puppets. The video projection created new opportunities for playing with the dimensions of the puppets, and in the past two decades popularised miniature figurines observed by the eye of the camera and, at the same time, animated by the camera's motion. Close-ups, blow-ups and framing the image make it possible to trace the slightest details of the puppets, to confront micro-worlds with their phantasmatic image on the screen, to create alternative narrations, and to set the spectator's perception into motion. An example of applying such a theatrical aesthetic, cited by Plasard, are the spectacles staged by the Dutch Hotel Modern company, whose themes include grand and tragic historical narrations. In *The Great War* and *KAMP* stage reality is created by thousands of several-centimetre tall puppets arranged on a model, which the puppeteers film using small cameras from assorted perspectives and takes as a realistic reportage and, simultaneously, an oneiric tale about the drama of war. Plasard stressed that the gesture of a child's game played with small figurines conceived as part of the grand mechanism of history in spectacles given by Hotel Modern, but also in schemes of the daily life of the contemporary man shown by David Espinosa, is the reason why the encounter of the puppets and their screen image transforms the spectacle into a theatrical *memento mori*, a study on man's frailty and fragility.

Multimedia tools and techniques serve the puppeteers for enhancing the animation effect and disclosing the very process of establishing the theatre. Tomáš Procházka (Academy of Performing Arts, Prague, Czech Republic) demonstrated this process upon the example of his spectacle realised in the "life cinema" formula – *Journey to the Centre of the Earth*, inspired by *Journey to the Beginning of Time*, a film directed by Karel Zeman. In this case the stage resembled a multi-space film studio, in which the puppeteers create a puppet tale right in front of the audience and, at the same time, mix it with an electronic image registered by several cameras. A similar effect was employed by Paweł Aigner, whom I mentioned at the conference, in his *Najmniejszy bal świata* (*The World's Smallest Ball*), staged at Teatr Baj Pomorski in Toruń, where the stage featured a television studio with a blue box and the entire concept of the spectacle was based on the co-existence of the theatrical reality and the mediated television image. Within this context the earlier mentioned spectacle:

*Kiss & Cry/NanoDances* and the productions of the American Manual Cinema company, specialising in a combination of the shadow theatre and film editing techniques, appear to be particularly interesting. These realisations are an example of the theatre's capability of introducing into its structure both old and new media as well as the creation of hybrid spectacles, in which technology proves to be an enhancement of the phenomenon of theatrical qualities. Their joint feature consists of a multiplication of the spectacle's perception points, provoking an association reception and a game played with the spectator's imagination. From the viewpoint of the puppeteer the mediatization of the theatre does not have to mean that it vanishes in the technological surrounding. On the one hand, as Cristina Grazioli described it, it can assume the role of a "multiplayer" manipulating assorted media, while on the other hand it can display itself and the animation process, especially the origi-



nal impulse, the very moment of animating the puppet, the object and matter. In the case of several productions cited during the course of the conference attention was drawn to an exposition of the puppeteer's important instrument, i.e. the hand and the possibility of enlarging its domain and forms in which the camera and other technological appliances affect matter.

A separate place among multimedia practices encountered in the puppet theatre is occupied by spectacles inspired by the cinema conceived as a separate domain of the arts, which permeates the theatre by referring to film conventions or dramaturgic inspirations for stage narration. A special place on the list of such inspirations, assembled by Kateřina Lešková-Dolenská, editor of the Czech periodical "Loutkář", is granted to the early days of the cinema, so enthusi-

astically resorted to by Jiří Havelka, director of *Georges Méliés' Last Trick*, highly appreciated also in Poland, and Tomáš Dvořák (*Cha Cha Cha or Charlie Chaplin and Other Chumps*), also director of a theatrical travesty of the cult *James Bond* series. The spectacle proposed by Havelka is the best example of tracing the theatrical sources of the silent film convention and, at the same time, the application in the theatre of the cinematic effect of illusion. In Poland the silent film aesthetic was exploited by Piotr Tomaszuk, i.a. in *Jabloneczka* (The Apple Tree; Teatr Baniałuka, Bielsko-Biała), while the Czech stage designer Marek Zákostecký, who directed *Kino Palace* (The Palace Cinema) at Teatr Lalka and *Tajemniczy zamek w Karpatach* (The Mysterious Castle in the Carpathians) at Teatr Baj Pomorski, became a *sui generis* specialist on spectacles resorting to the conventions and history of the silent film. A different interpretation of a meeting of puppets and the puppeteer, on the one hand,



and the cinematic medium, on the other hand, was proposed by the afore-mentioned Christoph Bochdansky in his poetic perspective of reflections. While evoking the image of the puppet show from *La double vie de Veronique* by Krzysztof Kieślowski, Bochdansky recalled the game between that, which is shown and that, which is concealed, an inherent part of the art of puppetry. Upon certain occasions, an exposition of this duality makes it possible to capture interpersonal relations in a metaphorical abbreviation, an interesting process that attracted the attention of the young director and scholar Attila Antal (University of Theatre and Film Arts, Budapest, Hungary).

John Bell declared: "The essence of puppet, mask, and object performance (as countless puppeteers have said from their own experience) is not mastery of the material world but a constant negotiation back and



forth with it" (*Playing with the Eternal Uncanny*, in: *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*, London 2014). Today, this matter is composed also of assorted media, together with their suitable carriers, substances, and a code that they include into the domain of their art, frequently establishing laboratories of novel forms or opening the puppet stage world towards an inter-media dialogue. In this fashion, they pose interesting questions about the essence of the puppet as a medium. In doing so, they also draw attention to the expansion of the domain of the *animants* - both towards immaterial/virtual "objects" and certain technological objects, such as robots. Already this particular aspect is connected with new research challenges, which call for combining the puppetry perspective with, i.a. media studies interpretations and in reflections demand the application of analytical tools proposed by *cultural studies* or performance studies. Such an opening is necessary in order to see the art of puppetry against the background of wider tendencies and processes and, at the same time, to appreciate/evaluate its participation in creating artistically essential and pioneering phenomena. Admittedly, it is difficult for multimedial puppetry projects to break through such widely discussed undertakings on the border of the theatre and other media as the spectacles staged by Robert Lepage, the Wooster Group or Frank Castorf. The "Puppetry and Multimedia" conference held in Bratislava showed that it is worthwhile to display them since through the medium of the puppet they add a successive perspective for transformations of theatrical qualities under the impact of the multimedia. ☉