

Jakub Kłeczek

Osvobozené divadlo i Teatr Symultaniczny –
niezrealizowane projekty teatrów Europy Środkowo-
Wschodniej jako przedmiot badań archeologii mediów

www.polishtheatrejournal.com

Wydawca

Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszewskiego w Warszawie
Akademia Teatralna w Warszawie

Jakub Kłeczek

Osvobozené divadlo i Teatr Symultaniczny – niezrealizowane projekty teatrów Europy Środkowo-Wschodniej jako przedmiot badań archeologii mediów

Wprowadzenie

Słynny i dobrze opisany Teatr Totalny Waltera Gropiusa i Erwina Piscatora nie był jedynym przykładem wizjonerskiego technoentuzjastycznego projektu architektury teatralnej powstałym w kręgu historycznej awangardy lat 20. i 30. Poza europejskim centrum awangardy teatralnej, które stanowiły kraje niemieckojęzyczne, równolegle rozwijały się inne technoutopie teatrów przyszłości. Do takich zaliczały się działania twórców z Europy Środkowo-Wschodniej: duetów Josefa Chochola i Jiří Frejki oraz Szymona Syrkusa i Andrzeja Pronaszki.

Bijący z tych projektów technooptymizm i potrzeba odnowienia teatru za pomocą nowych konstrukcji i technologii są charakterystyczne także dla współczesnych sztuk performatywnych. Wiara w odnowienie sztuki poprzez nowe technologie towarzyszyła w ostatnich dekadach wielu twórcom scenicznym. Co wielokrotnie podkreślano i omówiono – technoentuzjastyczna twórczość, m.in. The Wooster Group, Stelarc, Merce’a Cunninghama z drugiej połowy XX wieku, pozostaje w historycznym związku z dokonaniem pierwszej awangardy – działalnością Fillipo Tommasa Marinettiego, Enrica Pramopilniego, László Moholy-Nagy’ego czy Oskara Schlemmera¹.

Zauważając cykliczność i trwałość tego zainteresowania, nie jesteśmy jednak skazani na myślenie o najnowszych performansach cyfrowych (*digital performance*) tylko jako o doskonalszych wersjach działań artystów modernizmu. Ciekawą alternatywę w tym kontekście proponuje archeologia mediów. Jak zauważają zwolennicy tej metody pisania historii technologii komunikacji, z porównania dawnych i nowych środków przekazu możemy wyciągnąć również korzyść poznawczą. Wiedząc dziś znacznie więcej o nowych mediach – konsekwencjach ich użycia, zastosowaniach i roli w komunikacji artystycznej itp. – możemy inaczej, być może wnikliwiej, badać zjawiska z przeszłości.

Fiński archeolog mediów Erkki Huhtamo postawił tezę, że środek przekazu oddziałujący na kulturę nie musi mieć materialnej formy, a może okazać się jedynie konceptem, posiadającym jednak społeczny rezonans. Takie właśnie niezrealizowane w rzeczywistości a opisane dyskursywnie i skuteczne na poziomie konceptualnym projekty medialne

1 Zob. Steve Dixon, *Digital performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, Cambridge 2007 oraz Chris Salter, *Entangled. Technology and the transformation of performance*, MIT Press, Cambridge 2010.

Huhtamo określa mianem *dream machines*². Wydaje się, że nieco zapomniane projekty Teatru Symultanicznego i Osvobozené divadlo uznać dziś możemy za teatralne *dream machines*.

Osvobozené divadlo

Nazwa Osvobozené divadlo jest dziś znacznie lepiej znana niż wspomniany wcześniej projekt czeskich twórców. W latach 20. w Pradze działała awangardowa grupa teatralna pod tą samą nazwą. Budynek zaprojektowany przez Chochola miał być siedzibą grupy, w której działał Frejka. Współcześnie Osvobozené divadlo kojarzone jest głównie za sprawą cieszących się popularnością na początku lat 30 popisów duetu klaunów, który współtworzyli Jan Werich i Jiří Voskovec³. Osvobozené divadlo, jako zespół teatralny, zaczynał jednak swoją działalność dekadę wcześniej – stanowił wówczas teatralne skrzydło związku kultury nowoczesnej Devětsil.

Devětsil skupiał awangardowych twórców lat 20., do których należeli również Chochol i Frejka. Wybitny badacz czeskiego modernizmu František Šmejkal nazywa Devětsil „ideowym centrum czeskiej awangardy”⁴. W jego szeregi wchodziło ponad sześćdziesięciu artystów. Związek działał przez całe lata 20. XX wieku. Poglądy jego członków zmieniały się w czasie. Od 1922 roku jednym z ważnych cech twórczości Devětsil była lewicowo naznaczona apoteoza technologii i postępu cywilizacyjnego, do której odwoływał się projekt Chochola i Frejki. Członkowie Devětsilu skupiali przedstawicieli różnorodnych dyscyplin artystycznych i pozostawali pod wpływem właściwie wszystkich ważniejszych nurtów i kierunków artystycznych poszukiwań awangardy europejskiej: dadaizmu, futuryzmu, surrealizmu, konstruktywizmu, Bauhausu, realizmu magicznego, globalizmu, interkulturalizmu, puryzmu w architekturze, nowej typografii, kina, fotografii i estetyki maszyn. Przejawy zainteresowania wymienionymi sferami twórczości znajdziemy, m.in. w czasopiśmie grupy redagowanych przez Karela Teigeo – „Disk” i „ReD”.

Zdaniem Šmejkala w Devětsilu ścierały się jednak dwie wizje sztuki awangardowej – pierwsza – skłaniająca się w stronę poetyzmu, druga – bliższa konstruktywizmowi. Jako pierwszy wyróżnił te dwa nurty w grupie Teige⁵. Poetyzm – jak zauważała Rostislav Švácha – stanowił

2 Zob. Erkki Huhtamo, *From Kaleidoscomaniac to Cybernerd. Towards an Archeology of the Media*, „Leonardo” 1997, Vol. 30, No 3. Huhtamo podaje w tym kontekście przykład telefonoskopu. Istnienie pewnych maszyn jedynie w przestrzeni dyskursu (w artykułach prasowych, publicznych wypowiedziach, itp.) skłania – zdaniem badacza – do tego, by badając historię mediów koncentrować się nie tyle na materialnych formach mediów, co na praktykach kulturowych, jakie one stymulują.

3 Zob. Barbara Mytko-Brun, *Awangarda teatralna międzywojennych Czech*, „Studia Rossica Posnaniensia” 1991, t. 22.

4 František Šmejkal, *Czeska awangarda artystyczna lat dwudziestych*, w: Urszula Czar-toryska (red.), *Devětsil. Czeska awangarda artystyczna lat dwudziestych*, przeł. Wiesław Miazgowski, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 1989, s. 9.

5 Zob. tamże.

oryginalny wkład Devětsilu w światową awangardę architektoniczną⁶. Nurt ten odwoływał się przede wszystkim do myśli, założeń i twórczości Baudelaire’a i Apollinaire’a, a także koncepcji realizmu magicznego. Na gruncie architektury miał opiewać „piękno wielkomiejskiej ulicy z jej kawiarniami, witrynami sklepów, napisami reklamowymi, promieniąjącym oświetleniem i nowoczesną komunikacją”⁷. Teige, choć sam nie był architektem-praktykiem, współtworzył konceptualne założenia poetyzmu w architekturze, poprzez manifesty kreślące wizję „*Magic-City*” czy „magicznych miast nowej poezji”⁸, które organizowały wyobraźnię twórców lat 20.

Drugą tendencją poszukiwań Devětsilu był nurt opiewający funkcjonalność w architekturze i sztuce. Zdaniem Teigego – stawiającego w opozycji poetyzm i konstruktywizm – architektura powinna stanowić dyscyplinę nie artystyczną, lecz naukową i opierać się na informacji naukowej, i praktyce laboratoryjnej. Ten nurt inspirowany był myślą Le Corbusiera oraz radzieckim konstruktywizmem – w szczególności twórczością grupy OSA.

W architekturze Devětsilu odnajdziemy zarówno elementy poetyzmu, jak i konstruktywizmu. Podobnie dzieje się również w teatrze. Według Teigego dramat skłaniał się ku poetyzmowi, zaś architektura i scenografia ku konstruktywizmowi. Jak zauważa jednak Šmejkal, doskonałą syntezę obu nurtów znajdujemy szczególnie w twórczości Osvobozené divadlo, nawiązującego

pod względem reżyserii i plastyki scenicznej do teatralnego konstruktywizmu radzieckiego, a szczególnie do Meyerholda i Tairowa, natomiast dramaturgia i liryczny nastrój jego inscenizacji, pełnych fantazji i żywiołowej wesołości, zaliczały się w pełni do poetyzmu⁹.

Próbą połączenia konstruktywizmu i poetyzmu wydaje się również niezrealizowany projekt czeskich twórców.

Chochol był artystą starszym, tworzącym jeszcze przed wojną. Znany jest zwłaszcza z projektów budynków kubistycznych (m.in. kamienice kubistyczne w Pradze). Z tego powodu Rostislav Švácha nazywa go „honorowym członkiem” grupy¹⁰. W czasach Devětsilu zainteresowany był puryzmem i ideami Le Corbusiera, a także – w drugiej połowie lat 20. – radzieckim konstruktywizmem i przemysłową architekturą ZSRR, czego wyrazem był, m.in. projekt siedziby Osvobozené divadlo¹¹, wraz z którym wyraźnie zrywa z dekoracyjnym stylem przedwojennej architektury kubistycznej, skłaniając się ku innym ideom.

6 Rostislav Švácha, *Na czym polega oryginalność czeskiej awangardy architektonicznej?*, „Dyskurs” 2005, t. 3, <https://www.asp.wroc.pl/dyskurs/Dyskurs3/RostislavSvacha.pdf>, dostęp: 16 kwietnia 2018.

7 Tamże, s. 195.

8 Tamże, s. 197.

9 František Šmejkal, *Czeska awangarda...*, dz. cyt., s. 32.

10 Zob. Rostislav Švácha, *Architekci „Devětsilu”*, w: Urszula Czaratorska (red.), *Devětsil. Czeska...*, dz. cyt.

11 František Šmejkal, Rostislav Švácha, ‘Biografie’, w: Urszula Czaratorska (red.), *Devětsil. Czeska...*, dz. cyt., s. 88.

Czas pracy nad projektem zbiegł się z intensywnym rozwojem Osvobozené divadlo. Planowano wówczas pierwszy sezon, intensywnie rozwijała się grupa aktorska, zamierzono stworzyć również szkołę teatralną działającą przy teatrze. Kierownikiem Teatru Wyzwolonego założonego w lutym 1926 roku został Jindřich Honzl, który nie podzielał kierunku, jaki obrał Frejka. Barbara Mytko-Brun określa go jako „komediowy konstruktywizm, własną wariację tairowskiego stylu”¹² zmierzającego „do komedii nowego typu i do uwolnionej fantazji, zmieniającego się rytmu i lirycznych skrótów”¹³. Ostatecznie sympatia do konstruktywizmu Meyerholda i Tairowa oraz dadaistów poróżniła Honzla i Frejka. Wiosną 1927 roku reżyser odchodzi z teatru i zakłada własną grupę. W tym samym roku, z powodów politycznych, Honzl przestał pełnić funkcję kierownika i reżysera teatru. Osvobozené divadlo działał jednak dalej dzięki dwóm aktorom – Jiřemu Voskovcy i Janie Werichu. Ci ostatni zapoczątkowali wówczas serię rewiiowych spektakli, których główną cechą był dadaistyczny humor. Werich i Voskovec wcielali się tam w parę klaunów – najczęściej prowadzących rewie. Pod koniec lat 20. i w latach 30. dominował repertuar satyryczny (także satyra polityczna). Osvobozené divadlo z przerwami działało aż do 1938 r. jego formuła różniła się jednak od pomysłów Frejki z lat 20.

Nakreślając tło powstania projektu warto dodać, że w 1926 i 1927 roku Osvobozené divadlo mierzyło się z pracą w złych warunkach – najpierw teatrzyku Na Slupi na Nowym Mieście, a następnie w sali Umělecké besedy na Malé Straně. Wizja siedziby teatru Chochola i Frejka powstawała zatem w czasie intensywnego rozwoju grupy, poszukiwań Frejka i czasach problemów lokalowych.

Projekt Osvobozené divadlo zaprezentowano publicznie 19 maja 1926 roku podczas otwarcia wystawy S.M.K Devětsil¹⁴. Jego założenia koncepcyjne – wkład Frejki – opublikowane zostały natomiast w czasopiśmie „Fronta” w 1927 roku¹⁵. Projekt czeskich twórców, który możemy próbować rekonstruować na podstawie prac historycznych, opisu Frejki i dokumentacji stworzonej przez Chocholę, posiada kilka elementów charakterystycznych.

Jego centrum stanowi okrągła scena, na którą aktorzy mieli dostawać się za pomocą systemu mostów, wind i przejść. Budynek Osvobozené divadlo stanowiłby zaprzeczenie sceny pudełkowej, która nie spełniała aspiracji konstruktywistycznych reżyserów i scenografów. Dążono do zaprojektowania „sceny uniwersalnej” – umożliwiającej łatwe zmiany scenograficzne i dostosowywanie jej do potrzeb różnorodnych widowisk. Projekt inaczej niż przednowoczesna architektura teatralna, nie miał na celu spełniać ambicji budowniczych ani funkcji reprezentacyjnych klas

12 Barbara Mytko-Brun, *Awangarda teatralna...*, dz. cyt., s. 124.

13 Tamże.

14 Zob. Andrea Jochmanová, *Kontexty české divadelní avantgardy a tvorba Jiřího Frejky ve dvacátých letech XX. Století*, s. 311, https://is.muni.cz/th/tgc2j/Kontexty_ceske_divadelni_avantgardy_a_rezijni_tvorba_jiriho_frejky.pdf dostęp: 16 kwietnia 2018.

15 Zob. Jiří Frejka, *O univerzálním jevišti*, „Fronta” 1927.

posiadających. Scena i widownia przypominała bardziej wnętrze areny i nie miała szeregować widzów zgodnie z podziałem klasowym¹⁶.

Z zewnątrz budynek przypominał – jak zauważa Šmejkal – transatlantycki statek, który stanowił wzór idealnego projektu mobilnej architektury i inspirował wielu modernistycznych architektów¹⁷ (m.in. budynek berlińskiego Schaubühne). W grafikach i rzutach Chochola przykuwa również uwagę latarnia umieszczona na szczycie budynku, przynosząca skojarzenia z eksperymentami świetlnymi i kinetycznymi Zdeňka Pešánka¹⁸. A także umieszczony nad wejściem globus – odwołujący się do żywych wówczas idei globalizmu i interkulturalizmu. W konstrukcji dominować miały natomiast nowoczesne materiały – szkło i stal.

Budynek spełniał zasady architektury Devětsilu, które sprowadzić można do hasła „forma podporządkowana funkcji”¹⁹. Przestrzeń wewnątrz budynku miała być „przestrzenią swobodną”. Jak zauważa Švácha – jest to reguła, która „cechuje pracę konstruktorów statków, samolotów i nowoczesnych amerykańskich fabryk”²⁰. W architekturze Devětsilu, co widzimy także w projekcie Osvobozené divadlo, nie chodziło jednak jedynie o naśladowanie formalne projektów nowoczesnej technologii, ale o wyznawanie zasady ściśle celowej konstrukcji. Tę filozofię projektowania oddaje hasłowy manifest Jaroslava Fragnera wyznaczający kierunek twórców Devětsilu:

Komunikacja, organizacja i higiena eksploatacji w projekcji:
Ekonomia ludzkiej pracy.
Światło i swoboda.
Operowanie słońcem i powietrzem.
Szkło – beton – cegły.²¹

W projekcie Chochola i założeniach Frejki zauważyć możemy realizację założeń architektury *Devětsilu*. Budynek teatru umożliwiałby ergonomiczne działania sceniczne. Jak pisał Frejka, budynek spełniałby potrzeby biomechanicznego aktora²². System wielu wejść umożliwiających wykonawcom dojście na scenę wpływać miał na organizację ruchu scenicznego. Wysoka, otwarta scena dawałaby zapewne swobodę w tworzeniu różnorodnych rozwiązań świetlnych. Możemy również wyobrazić

16 Por. Zygmunt Tonecki, *Architektura i technika teatralna w inscenizacji współczesnej*, Towarzystwo Wydawnicze, Warszawa 1935.

17 Zob. Rostislav Švácha, *Architekci...*, dz. cyt., s. 66.

18 Zob. Jiří Zemánek, *Zdeňk Pešánek 1896-1965*, Národní galerie, Praga 1996.

19 Rostislav Švácha, *Architekci...*, dz. cyt., s. 59.

20 Tamże.

21 Jaroslav Fragner, cyt. za Rostislav Švácha, *Architekci...* dz. cyt., s. 60.

22 Czeski reżyser inspirował się doświadczeniami Meyerholda. Jak powszechnie wiadomo twórca biomechaniki zafascynowany był nowoczesnymi metodami zarządzania i ergonomią ruchu (taylorizm). Twierdził, że „taylorowski system w teatrze pozwala nam w ciągu godziny zagrać tyle, ile teraz możemy dać w ciągu czterech godzin”. Meyerhold, cyt. za. *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, przeł. Krystyna Krzemionowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010, s. 322. Wydaje się, że z podobnych założeń wychodził projekt *Osvobozené divadlo*.

sobie jak budynek oddziaływałby na widzów za pomocą „operowania słońcem i powietrzem”, w rozległej, otwartej przestrzeni²³.

Nowy rodzaj sceny, zdaniem Frejki, miał dynamizować akcję dramatyczną. Dzięki niej można byłoby zrealizować interesujące reżysera działania z udziałem ruchomych elementów scenograficznych – kolorowych form geometrycznych będących częścią akcji. Zdaniem reżysera dzięki temu rozwiązaniu moglibyśmy doprowadzić do sytuacji, w której aktor stawać się mógł przedmiotem, a przedmiot podmiotem spektaklu. Reżyser na mniejszą skalę starał się osiągnąć ten cel we własnej praktyce teatralnej przy pomocy konstruktywistycznych rozwiązań scenograficznych, stosując na przemian absurdały realizm i formy wyobrażone.

Spróbujmy w tym miejscu spojrzeć na opisywany projekt z bagażem doświadczeń związanych ze współczesnymi eksperymentami łączącymi sztuki performatywne i technologie medialne. Wydaje się, że w Osvobozené divadlo dopatrzyć się możemy co najmniej trzech koncepcji, powracających i rozwijanych współcześnie pod szyldem teatru multimedialnego. Są to: wykorzystywanie projekcji filmowej i perspektywy jako elementu budowy konstrukcji scenicznych, dążenie do uniwersalnej przestrzeni sceny oraz dynamizowanie działań aktorskich poprzez ruchome rozwiązania architektoniczno-scenograficzne.

Scena Osvobozené divadlo miała być zaopatrzona w najnowocześniejszy sprzęt techniczny – w tym projektory filmowe. Włączenie projekcji filmowych w ramy spektaklu nie było wówczas nowością. Rozwiązania tego typu stosowali w pierwszej połowie lat 20. m.in. Erwin Piscator i Siergiej Eisenstein. Jednak Frejka mógł wówczas jedynie fantazjować o możliwościach, jakie dawałyby projekcje filmowe wyświetlane z różnych projektorów w różnych perspektywach. Reżyser był świadomy, że scena arenowa, bardziej niż pudełkowa, lepiej nadawałaby się do tego rodzaju eksperymentów. Jak zauważa Jan Grossman, budynek Osvobozené divadlo dawałby Frejce możliwość łączenia projekcji filmowych i działań w żywym planie. Według reżysera film w spektaklu nie miał jednak zastępować scenografii, lecz pogłębiać poetycki wymiar działań teatralnych. W tym kontekście Frejka wspominał o tworzeniu poetyckich obrazów, eksperymentów optycznych oraz łączeniu fantazyjności i syntetyczności działań scenicznych. Scena arenowa Osvobozené divadlo dawałaby możliwość wyświetlania projekcji na obszarach o różnych kątach nachylenia (można byłoby wówczas eksperymentować, np. ze zjawiskiem anamorfozy). Widzom tego rodzaju rozwiązania dawałyby szansę oglądania obrazów z wielu różnych perspektyw operujących różnorodnymi dynamikami wrażeń wzrokowych²⁴.

Projekcje były jednak tylko jednym z wielu środków, jakie można byłoby zastosować na scenie Osvobozené divadlo. Jak zauważa Frejka w *O univerzálním jevišti*, projektując Osvobozené divadlo twórcy nie chcieli stworzyć ani oglądanej z jednej strony, ani centralnej sceny, lecz uniwersalną, „dającą nieskończone możliwości”. We wspomnianym

23 Podobne wrażenie, choć na mniejszą skalę, udało się uzyskać w zrealizowanym projekcie konstruktywistycznego architekta Konstantina Melnikova – w dzisiejszym budynku Teatru Romana Wiktyuka w Moskwie. Zob. *Venue*, <http://teatrviuktuka.ru/en/building/>, dostęp: 16 kwietnia 2018.

24 Zob. Jan Grossman, *Divadelní úlohy filmu*, „Divadlo” 1959, nr 10.

krótkim artykule Frejka wyraźnie krytykuje scenę pudełkową, przedstawiając ją jako renesansowy relikw niedostosowany do nowoczesnych czasów – „nowego życia, nowej wrażliwości i nowej sztuki”. Zdaniem reżysera właściwym kierunkiem rozwoju teatru jest tworzenie przestrzeni otwartych nie tylko od frontu, lecz ze wszystkich możliwych stron.

Według Frejki uniwersalna scena dawała możliwość realizacji postulatów ergonomii działań aktorskich. Rozwiązania stosowane w projekcie miały umożliwiać dynamizowanie działań aktorskich. Jak zauważa reżyser miejscem działań scenicznych w Osvobozené divadlo miała być nie tylko podłoga, lecz cała przestrzeń teatru wraz z widownią. Projekt zakładał realizację systemu korytarzy, wind i pięter dynamizujących akcję – to właśnie te rozwiązania mogły dostosować budynek do potrzeb aktora biomechanicznego. W ten sposób Frejka dążył również do spełnienia postulatu zacierania granicy między sceną a widownią²⁵.

Teatr Symultaniczny

Innym niezrealizowanym, modernistycznym, modernistycznym projektem był Teatr Symultaniczny, nad którym polscy artyści pracowali w 1928 roku. Syrkus i Pronaszko jako twórcy architektury i scenografii dążyli do odrzucenia: naturalistycznych dążeń teatru, myślenia o scenografii jako o dekoracji, a nade wszystko ograniczającej i przestarzałej sceny pudełkowej. Projekt Teatru Symultanicznego, zamówiony został przez magistrat miasta Warszawy, ostatecznie jednak nigdy nie skierowano go do realizacji ze względu na brak funduszy. Po tym ambitnym, utopijnym projekcie zostały dziś zdjęcia, plany, makiety, doniesienia prasowe, zapisy w dziennikach i teksty teoretyczne twórców. Choć Teatr Symultaniczny to projekt niezrealizowany odbił się pewnym echem na międzynarodowych wystawach oraz w prasie.

Najważniejszą jego inspiracją był, wspomniany wcześniej, Teatr Totalny Gropiusa i Piscatora. Scenograf Pronaszko i architekt Syrkus dodali do niemieckiego projektu trzy zmiany. Miały one na celu: usprawnienie zarządzania ruchomymi elementami sceny, zwiększenie wyrazistości gry aktorskiej, a także umożliwianie szybkiej zmiany scenografii. Do wizji Teatru Totalnego polscy twórcy dodali trzy nowe rozwiązania. Wprowadzono dwa ruchome pasy sceny okrężnej – „pierścienie”, które miały poruszać się w obu kierunkach (szybkość tych zmian można było kontrolować). Ponadto usunięto pas sceniczny oddzielający aktorów i publiczność (dążono do bardziej bezpośredniej relacji widza i wykonawcy). Projekt zakładał również możliwość wjazdu elementów scenografii pod amfiteatralną część widowni – co dawało szansę na stosowanie natychmiastowych zmian scenografii podczas inscenizacji²⁶.

Stosunkowo często Teatr Symultaniczny bywał interpretowany jedynie jako forma „unowocześnionych mansjonów”. W tego rodzaju odczytaniach pomija się jednak wątek technoentuzjazmu czy technoutopizmu projektu polskich twórców, który wyraźnie zaznaczony został w tekstach artystów. Przez wzgląd na nie, uważam, że projekt Syrkusa i Pronaszki

25 Jiří Frejka, *O univerzálním...*, dz. cyt.

26 Zob. Bożena Frankowska, *Architektura teatralna Pronaszki*, „Pamiętnik Teatralny” 1964, z. 1-2.

możemy współcześnie interpretować z perspektywy dzisiejszych relacji teatru oraz technologii medialnych. W tym kontekście uwagę przykuwają trzy wątki – pokrewieństwo Teatru Symultanicznego z założeniami sztuki mediów, koncepcją „teatru cyborgów” Jenifer Parker-Starbuck²⁷ oraz współczesnych multimediiów²⁸.

Na co warto zwrócić uwagę interpretując wsółcześnie projekt Syrkusa i Pronaszki? Miał on za zadanie inspirować przyszłych autorów dramatów do pisania „nowej dramaturgii”²⁹, która odpowiadałaby możliwościom, jakie dawał nowoczesny teatr i jego technologie. Syrkus i Pronaszko chcieli stworzyć budynek, który determinowałby pewne rozwiązania literackie i inscenizacyjne. Skupiali się zatem – podobnie jak dzisiejsi artyści sztuki mediów – na tworzeniu nie tyle treści dzieła, lecz mediów, które generują lub stymulują pewne formy³⁰. Teatr Symultaniczny miał być – jak zauważa Zygmunt Tonecki – „prekursorem nowej sztuki dramatycznej”³¹. Awangardowi artyści zmienili wówczas radykalnie perspektywę ówczesnego twórcy teatru – nie chcieli tworzyć inscenizacji, czy jej określonych elementów, lecz stworzyć nowe medium sztuki wykonawczej. Założenie to wydaje się bliskie temu, jakie zauważyć możemy u współczesnych twórców performansów cyfrowych³². Twórca pisał o artyście teatru przyszłości, który

z kabiny, naciskając całe systemy sygnałów, wprowadza w ruch głosy, postacie, światła, realizując program dnia. [...] W najbliższej już przyszłości okaże się, że rola aktora to rola żółwia, noszącego swój pancerz: olbrzymi kostium – konstrukcję. Wolę gigafon, który może zamiast tego mówić, wolę maszynę, która za niego może się ukazać³³.

Pronaszce jako scenografowi przyświecała zatem idea systemowego zarządzania ciałem i działaniami aktora. Odnosił się on do idei nadmationety Edwarda Gordona Craiga oraz koncepcji Rosjanina Walerija Jakowlewicza Briusowa – kreślącego wizję zastąpienia ludzi na scenie lalkami z wmontowanymi gramofonami grającymi na scenie zaopatrzonej w mechanizmy sprężynowe.

Kolejna innowacja polskich artystów, która staje się dziś czytelniejsza, dotyczy wizji nowego rodzaju podmiotu scenicznego, jaką proponował Pronaszko. Teatr Symultaniczny miał determinować nie tylko

27 Badaczka wykorzystuje pojęcie cyborga do opisanie relacji performerera i jego materialnych oraz technologicznych ekstensji. Wyróżnia różne stopnie i rodzaje cyborgicznych podmiotowości w sztukach performatywnych. Zob. Jennifer Parker-Starbuck, *Cyborg theatre. Corporeal/technological intersections in multimedia performance*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2014.

28 Zob. Jakub Kłeczek, „Myśląca maszyna” – *Teatr Symultaniczny Szymona Syrkusa i Andrzeja Pronaszki. Ku archeologii performansu cyfrowego w Polsce*, „Didaskalia” 2017, nr 139-140.

29 Zygmunt Tonecki, *Technika prekursorem twórczości dramatycznej. Teatr przyszłości*, „Wiadomości Literackie” 1929, nr 19.

30 Por. Christiane Paul, *Digital art*, Thames & Hudson, Londyn 2008.

31 Zygmunt Tonecki, *Technika prekursorem...*, dz. cyt.

32 Por. Steve Dixon, *Digital performance...*, dz. cyt.

33 Cyt. za Zbigniew Majchrowski, *Teatr i dramat w dobie elektroniki*, w: Zbigniew Przychodniak, Tadeusz Krzeszowiak (red.), *Technika w teatrze a sztuka inscenizacji*, Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk, Poznań 1988, s. 117-118.

rozwiązania literackie, lecz także działania aktorów. Jedną z ważniejszych sfer eksperymentów polskiego scenografa była próba dokonania fuzji materialnej i plastycznej warstwy dzieła teatralnego z ekspresją aktorską. Scenograf nie zadowalał się wizualnym oddziaływaniem na ekspresję aktora za pomocą „kostiumów i dekoracji”. Materia i plastyka sceny powinna, jego zdaniem, wymuszać na aktorze pewne zachowania³⁴. W artykule Toneckiego o Teatrze Symultanicznym czytamy, że miał on być niczym myśląca maszyna chwytająca w swoje tryby człowieka, burząca jego równowagę i dynamizująca go³⁵. Dziś, po eksperymentach takich artystów jak Stelarc, Marcel-lí Antúnez Roca czy Bill Vorn, dość dobrze rozumiemy, co znaczy poddanie performerowi władzy „myślących maszyn”. Syrkus i Pronaszko nie mieli jeszcze wówczas podobnych możliwości, wydaje się jednak, że do pewnego stopnia, zmierzali w podobnym kierunku co współcześni twórcy performansów cyfrowych.

Inną właściwością, omawianej tu sceny, którą Syrkus nazywa „jednocześnieścią”, określić moglibyśmy dzisiaj jako multimedialność. Jedynym z celów Teatru Symultanicznego było wzmocnienie siły wyrazu dzieła teatralnego – tak, by dostosować je do potrzeb nowoczesności, tempa życia, nowych form komunikacji i czasów postępu technologicznego. Zdaniem Heleny i Szymona Syrkusów tego rodzaju modernizacja teatru miała spełnić się poprzez (pisany wersalikami) „RUCH” oraz jego „różnogatunkowość i różnokierunkowość”³⁶. W Teatrze Symultanicznym ten postulat miał być spełniany poprzez wspomniane wcześniej ruchome pierścienie, a także zmiany scenografii. Nowy budynek teatru miał doprowadzić do sytuacji, w której „RUCH występuje jako zupełnie samodzielny element widowiska”³⁷. Nieustanne i szybkie zmiany osią-gane były przy tym za pomocą różnorodnych mediów: mechaniki sceny, nowatorskich rozwiązań świetlnych i konstrukcyjnych. Oddziaływanie tych elementów miało mieć charakter symultaniczny. Syrkus pisał:

wyobrażam sobie sztukę, w której światło i głos grać będą na małym wycinku scenki obrotowej lub na rozmaitych punktach i różnych poziomach ogromnego aparatu scenicznego, jakąś nową koncepcję JEDNOCZESNOŚCI³⁸.

Idea symultanicznego oddziaływania na zmysły widzów za pomocą różnorodnych bodźców miała odpowiadać dynamice nowych mediów. Działania sceniczne miały być „analogicznie do przejawów życia

34 W kontekście Teatru Symultanicznego Pronaszko pisze „kostium czy dekoracja jest regulatorem, który wymusza na zakutym w nie człowieku pewne ruchy i unie-możliwia inne”, zob. Andrzej Pronaszko, *O teatr przyszłości. Autoreferat. 1928*, w: Jerzy Tymoszewicz (oprac.), *Andrzej Pronaszko. Zapiski scenografa*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1976, s. 226.

35 Tonecki pisząc o Teatrze Symultanicznym, stwierdzał „teatr to nie kołyska z kwilącym niemowlęciem, nie trumna, to piekielna myśląca maszyna, która burzy w schwytanym w swoje tryby człowieku równowagę i dynamizuje go” Zygmunt Tonecki, *Tech-nika prekursorem...*, dz. cyt., s. 1.

36 Helena i Szymon Syrkusowie, *O Teatrze Symultanicznym*, „Pamiętnik teatralny” 1964, z. 1-2, s. 177.

37 Tamże.

38 Tamże.

współczesnego: filmu, fotografii, radia, telewizora itp. – dla umożliwienia jednoczesnego pokazania różnych przekrojów akcji dramatycznej³⁹.

Celem Teatru Symultanicznego było opracowanie nowych form komunikacji scenicznej – o wiele wydajniejszej i bardziej masowej. Wydaje się, że podobnie jak twórcom dzisiejszych multimediiów, polskim artystom zależało na zwiększeniu zasięgu i skali oddziaływania komunikatów.

Fascynacja postępem technologicznym twórców lat 20. i 30. nie doczekała się spektakularnych kontynuacji w polskiej powojennej awangardzie teatralnej. Urzeczenie twórców koncepcją hybrydy wykonawcy i nowych technologii na scenie w latach 60. bywało uznawane za pieśń przeszłości. Bohdan Korzeniewski pisał w tym czasie, że kluczowym w odrzuceniu technoentuzjizmu awangardy teatralnej było:

doświadczenie drugiej wojny światowej. Zachwiało ono mocno dumę z cywilizacji, którą tworzymy i za którą powinniśmy odpowiadać. Robot zdradził. Pomnażał siły ludzkie dla zniszczenia tego, co ludzkie. Mit współczesnego Centaura prysnął⁴⁰.

Z kolei w latach 80. Zbigniew Majchrowski pisał, że przedstawiciele polskiej awangardy teatralnej międzywojnia

kreację artystyczną (...) definiowali jako konstrukcję, artysta chciał dorównać inżynierowi (...). Awangarda chciała „teatru przyszłości”, tymczasem nowy teatr odwraca wektor ku początkom sztuki, ku rytuałowi, obrzędowi (...). Czerpie inspiracje nie z techniki, lecz z antropologii kulturowej, z etnografii, z „filozofii spotkania”⁴¹.

Polski, powojenny teatr eksperymentujący, poszukujący nowych środków wyrazu jest zwykle kojarzony raczej z odrzuceniem postępu technologicznego, niż jego aprobatą. Nie oznacza to jednak, że nowe technologie medialne nie miały w ogóle wpływu na sztuki performatywne drugiej połowy ubiegłego wieku. Takie technoentuzjastyczne działania jak opera S-F *Teodor Gentleman* (z 1963) czy balet *Pożądanie* (1968) Grażyny Bacewicz odwołujące się do idei cybernetyki lat 60. nie uzyskały jednak większej popularności, ani nie wpłynęły na kolejne pokolenia twórców. Wazni twórcy polskiego teatru poszukującego drugiej połowy XX wieku odrzucali nowe technologie jako inspirujący środek sceniczny. Tadeusz Kantor pisał o „bankructwie techniki w teatrze”, a Jerzy Gurawski – słynny architekt i scenograf współpracujący z Jerzym Grotowskim – odnosi się sceptycznie do technoentuzjastów modernizmu, nazywając twórców projektu Teatru Totalnego, „szaleńcami” oraz stojąc na stanowisku, że „teatr nie lubi mechaniki”⁴². Być może podobne przekonania przyczyniły się do zapomnienia o projektach i koncepcjach Syrkusa i Pronaszki.

39 Tamże, s. 171.

40 Bohdan Korzeniewski, *Pożegnanie z Muzą*, „Pamiętnik Teatralny” 1964, nr 49-50, s. 7.

41 Zbigniew Majchrowski, *Teatr i dramat...*, dz. cyt., s. 120.

42 Paweł Łysak, Jerzy Gurawski, *Teatr nie lubi mechaniki*, www.teatr-pismo.pl/archiwalna/index.php?sub=archiwum&f=pokaz&nr=1165&pnr=53, dostęp: 16 kwietnia 2018.

Uniwersalność i multimedialność we współczesnych sztukach performatywnych

Technoentuzjizm awangardy teatralnej międzywojnia powracał i powraca współcześnie w nowych fascynujących wcieleniach – nie stanowiąc bynajmniej prostego rozwinięcia pomysłów twórców pierwszej połowy XX wieku. Awangardowe projekty architektury i techniki teatralnej odwołujące się do idei symultaniczności (czy multimedialności) lub sceny uniwersalnej w drugiej połowie XX i w XXI wieku wyglądają nieco inaczej niż projekty artystów modernizmu fantazjujących o „scenach przyszłości” (choć wydają się wykazywać podobne tendencje).

W operze Toda Machovera *Death and Powers* (2009) ruchome konstrukcje sceniczne stanowią w nieco bardziej dosłownym sensie „myślącą maszynę” niż w projekcie Syrkusa i Pronaszk. W operze amerykańskiego profesora MIT główny bohater Simon Powers – wpływowy i bogaty człowiek sukcesu – pragnie osiągnąć nieśmiertelność. W tym celu postanawia zapisać się w otoczeniu, a ściślej w księgozbiorniku stanowiącym główny element scenografii opery. Aktor wcielający się w tę postać znika na samym początku i odtąd w rolę głównego bohatera wciela się scena – „myśląca maszyna” pełna ruchomych konstrukcji i mechanizmów. Zaopatrzone w mechanizmy robotyczne regały z książkami poruszają się i wydają dźwięki. Każda z książek jest wysuwana i podświetlana, a wizualizacje oraz sposób poruszania się ruchomych robotycznych regałów oddawać miały osobowość głównego bohatera. Projekt Machovera wydaje się do pewnego stopnia pokrewny ideom polskich twórców, którzy pragnęli operować dynamiką ruchu różnokierunkowego i różnogatunkowego oraz personifikować scenotechnikę oraz architekturę teatralną, a także oddziaływać z jej pomocą na działania wykonawców.

Natomiast idea sceny uniwersalnej, bliska lewicującym czeskim modernistom teatralnym, pojawia się dziś, np. w projekcie Volksbühne Satellite Theater burkińskiego architekta Francisa Kéré’a – nowej sceny słynnego berlińskiego teatru na lotnisku Tempelhof. Twórca znany z działań architektonicznych na rzecz likwidowania nierówności społecznych i poprawy jakości życia w Burkina Faso zbudował tymczasowy, mobilny teatr na lotnisku niedziałającym od 2008 roku.

Jego wcześniejszym projektem teatralnym była znana i kontrowersyjna Opera Village tworzona we współpracy z Christophem Schlingensiefem. Projekt stworzony dla Volksbühne to z kolei okrągła amfiteatralna scena z przestrzenią na ponad tysiąc osób. Scena jest ruchoma, a w razie potrzeby można ją przenieść z hangaru na lotnisko. Projekt Kéré’a to rodzaj architektury teatralnej, która ma na celu nie tyle umacniać podziały, lecz oddziaływać na relacje społeczne. Nie bez znaczenia jest również przestrzeń, w której znajduje się scena – lotnisko Tempelhof od 2015 r. wykorzystywane jest jako schronisko dla uchodźców i służy jako miejsce rejestracji dla nowo przybyłych. Volksbühne Satellite Theater pełnić ma rolę swego rodzaju „centrum kreatywności i dialogu” w jednym z hangarów.

Teatr zaprojektowany przez Kere’a składa się z modułowych części, które można dostosować do ilości widzów, charakteru wydarzenia – kontrolując akustykę pomieszczenia (za pomocą specjalnych ekranów). Podobnie jak lotnisko, teatr Kéré’a służyć ma globalnym połączeniom międzykulturowym. Na scenie Volksbühne Satellite Theater swoje

działania prezentować mają artyści z różnych dyscyplin, różnego pochodzenia, a uczestniczyć w nich mają widzowie z różnych tradycji, mówiący różnymi językami, reprezentujący różne kultury. Projekt w zamyśle miał stanowić mobilną strukturę, która sama staje się „wykonawcą” w industrialnej przestrzeni. Kéré, podobnie jak twórcy Osvobozené divadlo dąży do zapewnienia uniwersalności swojej sceny, m.in. poprzez niespotykany w architekturze teatralnej niezwykle wysoki sufit. Te rozwiązania mają z kolei służyć wspieraniu „nowego rodzaju doświadczeń teatralnych sprzyjających współpracy, improwizacji i komunikacji”⁴³. W opisie projektu czytamy, że „bariery między publicznością a artystami należy dosłownie i metaforycznie rozmontowywać”⁴⁴. Ta nowa architektura zaoferuje „zróżnicowanej społeczności fizyczne, dotykalne i bezpośrednie doświadczenie teatru, tańca oraz muzyki poza granicami tradycyjnej scenarii teatralnej”⁴⁵. Kéré, tak jak modernistyczni awangardowi twórcy teatru dwudziestolecia dąży zatem do skracania dystansu między widzem i wykonawcą.

Wymienione w artykule cechy projektów Syrkusa i Pronaszki oraz Chochola i Frejki pozostają pokrewne dzisiejszym performansom cyfrowym i w ogóle sztukom performatywnym wchodzącym w relacje z postępowaniem technologicznym⁴⁶. Projekcje multimedialne były stałym elementem eksperymentów wielu grup. Z twórczego stosowania nowych mediów na scenie w latach 90. ubiegłego wieku słynęli The Wooster Group. W kolejnych latach The Builders Association, ale także Dump Type oraz Troika Ranch, jak również dziesiątki innych twórców działających w ostatnich dziesięcioleciach. Dzięki ich twórczości możemy inaczej spojrzeć na technoentuzjizm twórców teatralnych modernizmu – z nowej perspektywy – oraz dopatrzyć się cykliczności pewnych sfer zainteresowań twórców sztuk performatywnych.

Podsumowanie

Narzędzia archeologii mediów – interpretowanie historii środków przekazu przez pryzmat współczesności oraz włączenie do jej zakresu także niszowych i niezrealizowanych koncepcji – pozwalają inaczej niż dotychczas opisywać dorobek technoentuzjastycznej awangardy teatralnej międzywojnia. Jak udowadniają teoretycy *digital performance* – m.in. Steve Dixon, Chris Salter, Johannes Birringer⁴⁷ – architektura teatralna i dorobek modernistycznej awangardy stanowią ważny punkt odniesienia pozwalający lepiej zrozumieć działania współczesnych twórców sztuk performatywnych korzystających z nowych technologii medialnych. Wspomniani anglosascy teatrologowie i performatycy zasadniczo pomijają

43 *Volksbühne Satellite Theater at Flughafen Tempelhof*, www.kere-architecture.com/projects/volksbuhne-satellite-theater-flughafen-tempelhof/, dostęp: 16 kwietnia 2018.

44 Tamże.

45 Tamże.

46 W żadnym wypadku nie twierdzą tutaj, że dawne projekty z Europy Środkowo-Wschodniej bezpośrednio wpłynęły na współczesnych twórców. Staram się jedynie zauważać powracające w cyklach historii obszary zainteresowań artystów oraz ich mutacje.

47 Zob. Steve Dixon, dz. cyt. Chris Salter, dz. cyt. Johannes Birringer, *Performance, technology, & science*, PAJ Publications, New York 2008.

jednak w swoich rozważaniach projekty, które tworzone były w Europie Środkowo-Wschodniej. W tym artykule starałem się przekonać, że także i one zasługują na rekonstrukcje oraz nowe odczytania.

Bibliografia

- Birringer, Johannes, *Performance, technology, & science*, PAJ Publications, New York 2008.
- Czartoryska, Urszula (red.), *Devětsil. Czeska awangarda artystyczna lat dwudziestych*, przeł. Wiesław Miazgowski, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 1989.
- Dixon, Steve, *Digital performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, Cambridge 2007.
- Frankowska, Bożena, *Architektura teatralna Pronaszk*, „Pamiętnik Teatralny” 1964, z. 1-2.
- Frejka, Jiří, *O univerzálním jevišti*, „Fronta” 1927.
- Grossman, Jan, *Divadelní úlohy filmu*, „Divadlo” 1959, nr 10.
- Huhtamo, Erkki, *From Kaleidoscomaniac to Cybernerd. Towards an Archeology of the Media*, „Leonardo” 1997, t. 30, nr 3.
- Jochmanová, Andrea, *Kontexty české divadelní avantgardy a tvorba Jiřího Frejky ve dvacátých letech XX. Století*, https://is.muni.cz/th/tgc2j/Kontexty_ceske_divadelni_avantgardy_a_rezijni_tvorba_Jiriho_Frejky.pdf.
- Kłeczek, Jakub, „Myśląca maszyna” – Teatr Symultaniczny Szymona Syrkusa i Andrzeja Pronaszk. *Ku archeologii performansu cyfrowego w Polsce*, „Didaskalia” 2017, nr 139-140.
- Korzeniewski, Bohdan, *Pożegnanie z Muzą*, „Pamiętnik Teatralny” 1964, nr 49-50.
- Łysak, Paweł, Gurawski, Jerzy, *Teatr nie lubi mechaniki*. www.teatr-pismo.pl/archiwalna/index.php?sub=archiwum&f=pokaz&nr=1165&pnr=53, dostęp: 16 kwietnia 2018.
- Mytko-Brun, Barbara, *Awangarda teatralna międzywojennych Czech*, „Studia Rossica Posnaniensia” 1991, t. 22.
- Parker-Starbuck, Jennifer, *Cyborg theatre. Corporeal/technological intersections in multimedia performance*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2014.
- Paul, Christiane, *Digital art*, Thames & Hudson, Londyn 2008.
- Przychodniak, Zbigniew, Krzeszowiak, Tadeusz (red.), *Technika w teatrze a sztuka inscenizacji*, Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk, Poznań 1988.
- Reilly, Kara (red.), *Theatre, Performance and Analogue Technology. Historical Interfaces and Intermedialities*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2013.
- Salter, Chris, *Entangled. Technology and the transformation of performance*, MIT Press, Cambridge 2010.
- Schlemmer, Oskar, *Eksperymentalna scena Bauhausu. Wybór pism*, przeł. Małgorzata Leyko, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010.
- Strożek, Przemysław, *Scenotechnika: Enrico Prampolini. Futuryzm, scenotechnika i teatr polskiej awangardy*, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź 2017.

- Švácha, Rostislav, *Na czym polega oryginalność czeskiej awangardy architektonicznej?*, „Dyskurs” 2005, t. 3.
- Syrkusowie, Helena i Szymon, *O Teatrze Symultanicznym*, „Pamiętnik teatralny” 1964, z. 1-2.
- Tonecki, Zygmunt, *Architektura i technika teatralna w inscenizacji współczesnej*, Towarzystwo Wydawnicze, Warszawa 1935.
- Tonecki, Zygmunt, *Technika prekursorem twórczości dramatycznej. Teatr przyszłości*, „Wiadomości Literackie” 1929, nr 19.
- Tymoszewicz, Jerzy (oprac.), *Andrzej Pronaszko. Zapiski scenografa*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1976.
- Zemánek, Jiří, *Zdeněk Pešánek 1896–1965*, Národní galerie, Praga 1996.
- Zielinski, Siegfried, *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*, przeł. Krystyna Krzemionowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.

ABSTRAKT

Jakub Kłeczek

Osvobozené divadlo i Teatr Symultaniczny – niezrealizowane projekty teatrów Europy Środkowo-Wschodniej jako przedmiot badań archeologii mediów

Celem artykułu jest omówienie dwóch awangardowych, niezrealizowanych, projektów budynków – Osvobozené divadlo Josefa Chochola i Jiříego Frejki oraz Teatru Symultanicznego Szymona Syrkusa i Andrzeja Pronaszki. W swoim tekście postuluję, że wspomniane projekty możemy dziś interpretować z perspektywy współczesnego zainteresowania twórców teatralnych nowymi technologiami oddziałującymi na jakości inscenizacji. Metodą, która pozwala na taką interpretację, jest archeologia mediów (opracowana i stosowana, m.in. przez Siegfrieda Zielinskiego i Erkki Huhtamo). Pozwala ona odczytywać zapomniany dorobek techniki i sztuki – nie pojmując historii mediów jako ciągu następstw coraz to doskonalszych rozwiązań, lecz zauważając cykliczność pojawiania się pewnych właściwości środków przekazu. Huhtamo, niezrealizowane urządzenia i konstrukcje określa mianem *dream machines*. Terminem tym nazywa niekiedy ekscentryczny, zapomniany dorobek twórców, którzy z powodu braku sprzyjających okoliczności nie zdążyli zrealizować swoich projektów. W niniejszym artykule przedstawiam tytułowe projekty jako przykłady *dream machines* oraz inicjatywy mające odmienić sposoby komunikacji w sztukach performatywnych.

Słowa kluczowe: archeologia mediów, architektura, *dream machines*, nowe technologie medialne, Osvobozené divadlo, Teatr Symultaniczny.