

Propozycja scenografii i kostiumów do sztuki Michela de Ghelderode Eskurial – scenografia kulisowa i system periaktoi a przestrzeń i materia

W pracy przedstawiono autorską propozycję scenografii i kostiumów do dramatu *Eskurial* Michela de Ghelderode, przygotowaną na scenę Teatru Animacji w Poznaniu.

Projekt scenografii i kostiumów jest rezultatem poszukiwania własnego języka plastycznego współpracującego z ideą dramatu. Wydobywanie fantasmagorycznej atmosfery dialogu Króla i Błazna było istotnym kierunkiem interpretacji dramatu i poszukiwań znaku plastycznego. Synteza, skrót, geometryzacja i deformacja wyznaczały kierunek budowania wizji scenicznej.

Praca teoretyczna zawiera wszystkie aspekty, które towarzyszyły powstaniu projektu. Krótki życiorys autora dramatu przedstawia go na tle nowatorskich przemian w literaturze, sztuce i teatrze XX wieku, przybliża jego poglądy i źródła inspiracji. Nakreślono opis dramatu *Eskurial*, historię jego powstania i znaczenie w światowej literaturze dramatycznej, a także przywołano wypowiedzi pisarza dotyczące pracy nad dramatem. Opisano scenę Teatru Animacji, jej charakter i możliwości techniczne. Projekt scenografii ma swoje źródło w tradycji technik teatralnych. Znaczące dla uzasadnienia koncepcji zastosowanych rozwiązań plastycznych było odwołanie się do konstrukcji, funkcji, zasad ruchu i historii wybranych systemów.

W części pracy dotyczącej projektu scenografii wskazano główne kierunki interpretacji plastycznej dramatu. Przeprowadzono analizę i interpretację sceniczną dramatu oraz opis projektu scenografii oparty na rozwiązaniach inspirowanych tradycyjnymi technikami teatralnymi: systemem periaktoi i systemem kulisowym. Zarysowano koncepcję ujęcia obrazu scenicznego, wychodząc od ogólnych założeń uwzględniających przestrzeń, formę, materię, światło, po informacje szczegółowe, takie jak zastosowane materiały i rozwiązania techniczne. Zastosowane rozwiązania pozwalają na operowanie różnymi typami przestrzeni na scenie: przestrzeni zamkniętej, ograniczonej ścianami, przekształcającej się w przestrzeń o układzie kulisowym. Podlegające transformacji układy i elementy dekoracji wykorzystano także jako ekrany teatru cieni, krzywe lustra i fenickie lustra. Przedstawiono kolejne zmiany scen. Scenografia kinetyczna stała się jednym z najważniejszych założeń koncepcji projektu.

Kostiumy stanowią integralną część koncepcji scenograficznej. Ich formy i ruch aktorów stanowią kontrpunkt wobec zgeometryzowanego, symetrycznego układu dekoracji

i przetwarzającej się przestrzeni scenicznej. Współuczestniczą w procesie budowania napięcia dramaturgicznego spektaklu.

W poszukiwaniu wizji plastycznej kostiumów posłużono się autorską metodą projektową, w której proces projektowania form kostiumów polega na analizie prostych figur: trójkąta, kwadratu i koła oraz brył geometrycznych, ich złożań i przekształceń – nośników znaczeń i ekspresji. W szkicach, projektach i ich realizacji w skali 1:1 uzyskano formę przestrzenną dla kaźdej postaci dramatu, podkreślającą jej charakter. Przedstawiono szkice, projekty, projekty rozwiązań technicznych i dokumentację zrealizowanych kostiumów.

Synteza, znak, materia i jej wraźliwość na światło są podstawą koncepcji form kostiumów i scenografii.

Projekt scenografii opracowany w makiecie i prototypy kostiumów ujęto w dokumentacji fotograficznej. Do pracy dołączono krótką animację ukłaďów wybranych scen i wizualizację zasad ruchu elementów scenografii oraz rysunki techniczne w skali 1:20 i 1:50 sceny, widowni, rysunki techniczne elementów scenografii, ich ukłaďów na scenie i przebiegu ich ruchu.



SCENOGRAPHY AND COSTUME DESIGN FOR MICHEL DE GHELDERODE'S DRAMA "ESCURIAL".
SCAENA VERSILIS AND SCAENA DUCTILIS VERSUS SPACE, FORM AND VISUAL TEXTURE

The work presents an original design of scenography and costumes for Michel de Ghelderode's drama "Escorial", prepared for the stage of the Animation Theatre in Poznan.

The above is based on the search for a personal, visual mode of expression corresponding to the anima of the drama. The rendering of the phantasmagorical atmosphere of dialogue between the Jester and the King was a significant compass point in the interpretation of the drama and search for a visual signifier. The deployment of synthesis, abbreviation, geometrisation and distortion provided the fundamentals for the construction of stage visualisation.

The theoretical part of the work includes all the aspects that accompanied the creation of design. A short biography of the drama's author features him against the backdrop of seminal changes in literature, art and theatre in the 20th century, presenting his views and sources of inspiration. A short summary of "Escorial" drama is provided, the history of its origin and significance in such literature across the world, as well as the author's comments concerning the work on the drama. The stage of the Animation Theatre has been described taking into consideration its character and technical capabilities. This scenography design has its origin in the tradition of theatre techniques. Of great importance for the groundwork of applied visual solutions was the construction, function, principles of movement and history of selected theatre traditions and their systems.

In the part of the work concerning scenography design, the main directions of the visual and artistic interpretation of the drama have been indicated. The analysis and stage interpretation, as well as scenography design outline are based on solutions inspired by the traditional theatrical techniques of *scaena versilis* and *scaena ductilis*. The conception of the stage image has been outlined, ranging from general premises, taking into consideration the space, form, materials and light, to detailed information such as applied forms and materials, and technical solutions. The former allow for the use of various types of space on stage: one that is confined (*scaena ductilis*), limited by walls, transforming itself into a backstage space.

The sets and elements of decoration subject to transformation have also been used as screens for the theatre of shadows, distortion and one-way mirrors. Subsequent changes of scenes also have been shown and importantly, the use of kinetic scenography has become one of the most vital premises in creating an appropriate visual canvas.

The costumes constitute the other, integral part of scenography design. Their forms and actors' movements provide a counterpoint to a geometrised, symmetric set of decorations and a transforming stage space.

The above partake in the process of building up the dramatic tension of the performance. In an attempt to find the artistic vision for costumes, an original design method has been applied in which the process of costume creation boils down to the analysis of simple figures: a triangle, a square and a circle, and geometric blocks, their arrangements and transformations – vehicles of meaning and expression. In sketches, designs and their ultimate form in a 1:1 scale, a spatial form for each person of the drama has been achieved, underlining their character. Sketches, designs, technical solutions and the documentation of the costumes have been presented. Synthesis, signs, materials and their sensitivity to light underlie the conception of costume and scenography forms.

The scenography design first created as a model and costume prototypes have been photographed. The work includes a short animation of arrangements of selected scenes and visualisation of scenography elements and their movement principles, as well as technical drawings in the scale of 1:20 and 1:50 of stage and audience, technical drawings of scenography elements, their arrangement on the stage and their movement.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Rybicka'. The signature is fluid and cursive, with a prominent vertical stroke at the end.