



**Michalina Lubaszewska**

UNIWERSYTET JAGIELLOŃSKI

 <https://orcid.org/0000-0001-5281-5883>

## „Winning is strictly prohibited” O strategiach twórczych Banksy’ego i Jana Klaty

### „Winning is strictly prohibited” On Banksy’s and Jana Kłata’s creative strategies

**Abstract:** The paper analyzes the activities of two socially committed artists: Banksy and Jan Kłata, who both use the funfair motif. Banksy employs it in a literal though subversive way in his project *Dismaland*, which is a quizzical reversal of Disneyland. Kłata employs it in his performances (which often take the form of the director’s comments on the reality that surrounds us), showing a set of “amusements” resembling those from a funfair and leading the viewer to a perceptive dissonance (similarly to the collection of Eisenstein’s amusements). It seems that the space created by the committed art that uses the concept of a funfair allows for the implementation of a real rebellion against the status quo. Actual amusement parks, however, create only an illusion of the possibility to break with the norms of the social system.

**Keywords:** funfair, subversion, ludic, Banksy, Jan Kłata

Opisując wejście do wesołego miasteczka w Halensee pod Berlinem, Siegfried Kracauer wspomina o „robotnikach, szarych ludziach, urzędnikach, tłumie [który] uciekłszy od miasta, kłębi się przed tą bramą do iluzji miasta” (KRACAUER, 2001, s. 318). Dalej zaś – omawiając doświadczenie ludzi, którzy wsiadają do kolejki górskiej, głównej atrakcji lunaparku – pisze, iż są oni „zwyyczajcami, u ich stóp leżą czarownie napacykowane pałace” (KRACAUER, 2001, s. 318). Jak widać, niemiecki badacz, opisując funkcjonowanie lunaparku w latach 20. XX wieku, zwraca uwagę na dwie immanentnie wpisane w formułę wesołego miasteczka idee: grę iluzji oraz ucieczkę od codzienności, którą można by też określić jako chwilowe wyzwolenie z ram systemu społecznego.

Podobne funkcje wesołego miasteczka dostrzega także po latach Roger Caillois. Otóż, określa on przestrzeń lunaparku jako „świat znacznie bardziej nasycony niż świat powszedni”; zbudowany na generowanym przez ową przestrzeń doświadczeniu przyjemności, która z kolei opiera się na mechanizmach „iluzji i z góry zaakceptowanym rozgardiaszu”. Caillois wylicza też nieodłączne elementy składowe tego wyizolowanego miejsca, jak: „hałaśliwy i podniecony tłum, szal barw i światła, niustanny ruch i zamieszanie zachęcające do swobody”. I, co właściwie naj-

istotniejsze, jako jedną z nadrzędnych funkcji atrakcji, których można doświadczyć w wesołym miasteczku, wymienia dostarczanie „aż do przesytu przyjemności jak najsurowiej wzbronionych w życiu rzeczywistym” (CAILLOIS, 1997, s. 115–118).

Z kolei Victor Turner, rozpatrując interesujący nas kontekst badawczy, wprowadza pojęcie *rozigrania* i, zajmując się jego wyjaśnianiem, pisze, iż we współczesnych społeczeństwach zaznaczyć można jedynie w miejscach ściśle nadzorowanej swobody, do których zalicza się jego zdaniem wesołe miasteczko właśnie. Turner konstatuje, iż *rozigranie* „stanowi lotną, czasem niebezpiecznie wybuchową substancję, którą instytucje kulturalne próbują butelkować [...] w ośrodkach symulacji, jak teatr oraz w stanach kontrolowanej dezorientacji, takich jak jazda kolejką górską w lunaparku [...]” (Victor Turner, 1983: *Body, Brain and Culture*. „Zygon” nr 18(3), s. 221–245 – cyt. za: SCHECHNER, 2000, s. 31–32).

Z powyższych uwag badaczy kultury (formułowanych od niemal stulecia) wyłania się obraz wesołego miasteczka jako miejsca barwnego, „oddzielonego” – by posłużyć się określeniami Caillois – „bramami, girlandami, świetlnymi rampami lub napisami, masztami, chorągwami, wszelkiego rodzaju dekoracjami widocznymi z daleka i zakreślającymi granice uświęconego świata” (CAILLOIS, 1997), w którym iluzja – odnosząca się do rzeczywistości wykreowanego świata, a co za tym idzie, również do oferowanej przez niego wolności – przeplata się nieustannie z mechanizmami tę iluzję zrywającymi. Ową zależność charakteryzuje celnie Siegfried Kracauer. We wzmiankowanym wyżej fragmencie, skupiającym się na opisie doznań pasażerów kolejki górskiej w lunaparku, badacz zaznacza, iż w pewnym momencie orientują się oni, że cały otaczający ich świat jest tylko atrapą: „fasady były tylko fasadami, zwykłymi dekoracjami, zasłaniającymi olbrzymią drewnianą konstrukcją. [...] Przed chwilą jeszcze miasto cudów olśniewało przepychem, a teraz odsłania się jego nagi szkielet. [...] Małe pary ludzkie są jednocześnie zaczarowane i odczarowane” (KRACAUER, 2001, s. 318).

W tym tekście spróbuję przyrzeć się sztuce wykorzystującej zjawisko wesołego miasteczka, sztuce odwołującej się do idei i funkcji rzeczywistych lunaparków – miejsc ludycznych, opartych na grze iluzji i deziluzji, ale równocześnie spełniających też rolę „wentylu bezpieczeństwa” – czyli owych przestrzeni, w których, jak to wyraził Turner, „zabutelkowane” zostają „niebezpieczne wybuchowe substancje”: wszelkie emocje i tęsknoty ludzkie, których nie sposób wyrazić w zwykłej codzienności. Istnieją bowiem wesołe miasteczka, funkcjonujące – w sztukach wizualnych i performatywnych – jako chwyt konstrukcyjny. I nie chodzi mi w przypadku sztuk wizualnych o użycie ikonograficznego motywu wesołego miasteczka. Mam na myśli rzeczywiste instalacje, nawiązujące w swym kształcie do formuły współczes-

nego parku rozrywki. A w przypadku sztuk performatywnych idzie mi o chwyt włączenia do struktury spektaklu teatralnego odwzorowań atrakcji wypełniających wesołe miasteczko, zaburzających stabilność percepcji.

Dwa przykłady można tu wskazać jako szczególnie wymowne: instalację *Dismaland*, zaprojektowaną przez brytyjskiego artystę *street artu* Banksy'ego, oraz elementy „lunaparkowe” funkcjonujące w teatrze tworzonym przez Jana Klatę. Wydaje się bowiem – a w każdym razie będę się starała to wykazać – iż dopiero wtedy, gdy wesołe miasteczko przeniesione zostanie do obszaru sztuki w sposób dosłowny lub czysto konceptualny, może ono stać się prawdziwym znakiem uwolnienia od codzienności, a nade wszystko sposobem wyrażania wywrotowych idei. Tym bardziej że – by posłużyć się spostrzeżeniami Umberto Eco – żyjemy obecnie w dobie permanentnej karnawalizacji życia codziennego (Eco, 2007, s. 89–94), a zatem cezura między powszedniością a ludycznością (czyli, w pewien sposób, również rozrywką dostarczaną przez wesołe miasteczka) staje się coraz bardziej rozmyta.

Dlaczego akurat takie zestawienie: Banksy i Kłata? Oczywiście, w pierwszej kolejności nieodparcie narzuca się skojarzenie, że obaj artyści tworzą sztukę zaangażowaną. Jednak oprócz tego, jako wspólny rys ich twórczości, wskazać można z całą pewnością ludyczność oraz grę z iluzją. Ogólnie rzecz ujmując, działaniom obu twórców patronuje duch zabawy. Zaangażowanie wydaje się zatem kategorią nadrzędną, charakteryzującą twórczość obu artystów, ludyczność zaś i grę będę traktować jako środki wyrazu. Dzieła Banksy'ego cechuje specyficzne poczucie humoru, wyrażane poprzez estetykę groteski. Za przykłady takiej strategii twórczej niech posłużą: instalacja z Londynu z 2006 roku znana pod nazwą *Śmierć budki telefonicznej*, przedstawiająca charakterystyczną londyńską czerwoną budkę telefoniczną, przewróconą i wygiętą niemal wpół, z wbitym kilofem w środku, oraz szablony zatytułowany *Rzucający kwiatami* – namalowany w Betlejem w 2005 roku, ukazujący zamaskowanego anarchistę rzucającego bukietem kwiatów, a nie spodziewanym w takiej sytuacji kamieniem czy koktajlem Mołotowa.

Teatr Klaty z kolei, którego poetykę charakteryzuje nasycenie rzeczowością, czyli materialnymi obiektami, nośnikami niewidocznych na pierwszy rzut oka sensów, wypełniony jest w dużej mierze przedmiotami, odsyłającymi do pola semantycznego związanego z ludycznością właśnie. Sam reżyser zaś – nawiązując tu do dychotomii wprowadzonej przez Beatę Frydryczak (FRYDRYCZAK, 2002, s. 191–216) – jawi się jako kolekcjoner radosny: podobny dziecku, które swój zbiór rozmaitych, nierzadko dziwacznych przedmiotów, buduje za pomocą starań przypominających czynności tropicielskie myśliwego. Za przykład niech posłuży obiekt wykorzystany w *Trojankach* Eurypidesa, a mianowicie

drewniana zabawka: konik na kółkach, ciągnięty na sznurku przez Odyseusza, będący w spektaklu dość oczywistym, prześmiewczym przypomnieniem historii konia trojańskiego i zwycięstwa Greków nad Trojanami. Ponieważ jednak owa zabawka pojawia się w scenie rozmowy Odyseusza i lamentującej Hekabe, uosabiającej ból wszystkich kobiet trojańskich, mamy do czynienia ze zderzeniem ludyczności i patosu, co nadaje spektaklowi aurę wieloznaczności i wprowadza szczególne napięcie: element ludyczny pomniejsza bowiem patos (rozumiany w sensie etymologicznym, gr. *pathos* 'cierpienie'), a tym samym go uwydatnia.

Częstym zabiegiem stosowanym przez Banksy'ego jest zabawa iluzją: wykorzystywanie jakiegoś stałego obiektu, realnie istniejącego w przestrzeni miejskiej, i włączanie go do street artowego dzieła, jak np. w pracy anektującej rynnę, która staje się integralną częścią dzieła. Artysta domalował do niej postać dziewczynki puszczającej bańki mydlane i zjeżdżającej z owej rynny. W ten sposób rynna przeistacza się w zjeżdżalnię (*Bubble slide Girl*, Londyn 2008). Inny przykład podobnego zamysłu stanowi szablon *Chłopiec z młotkiem*, powstały w 2013 roku w Nowym Jorku. Przedstawia chłopca, uderzającego w znajdującą się akurat w tym miejscu czerwoną studzienkę. Chwył anektowania zastanych materialnych komponentów miasta i włączania ich do dzieł sztuki ulicznej polega na wywoływaniu pewnego zaburzenia widzenia: na pierwszy rzut oka trójwymiarowość elementów materialnych nie jest widoczna. Dodatkowym efektem tej strategii twórczej okazuje się przywrócenie widzialności zwykle nie zauważanym przedmiotom należącym do przestrzeni miejskiej: studzienkom, słupom oświetleniowym, rynnom, hydrantom, pokrywom kanalizacyjnym (GRALIŃSKA-TOBOREK, 2019, s. 167–181).

Podobne chwytów obecne są również w teatrze Klaty. Reżyser bawi się zarówno nadawaniem nowych funkcji i sensów przedmiotom codziennego użytku (*Łóżko w Trylogii przemienia się w rumaka*, symultanicznie zachowując swoje pierwotne znaczenie), jak i wykorzystywaniem zastanych elementów otoczenia i wprzęganiem ich do inscenizacji (*konstrukcja Dworca Świebodzkiego w Sprawie Dantona*).

Wspólnym elementem charakteryzującym działania Banksy'ego i Jana Klaty jest także moc performatywności. I choć w przypadku działań reżysera *Trylogii* wydaje się to oczywiste, to w odniesieniu do Banksy'ego wymaga wyjaśnienia. Otóż, należy zaznaczyć, iż tworzenie w przestrzeni miejskiej wiąże się z całą otoczką sytuacyjną, która przypomina „utajony” performans. Artyści street artu, w tym Banksy – o ile nie tworzą na zamówienie – działają nielegalnie, muszą zatem używać rozmaitych forteli, by swe dzieła realizować. Ponadto zaraz po swym powstaniu dzieło sztuki ulicznej wchodzi w interakcję z widzami, dla których zyskuje walor niespodzianego, zaskakującego zdarzenia.

Przyjrzyjmy się teraz, jak obaj twórcy, operujący podobną estetyką, przetwarzają koncept wesołego miasteczka dla potrzeb swej sztuki.

W 2015 roku Banksy tworzy instalację *Dismaland*, ulokowaną w niegdyś popularnym i dobrze prosperującym kurorcie nadmorskim Weston-super-Mare w hrabstwie Somerset w północno-zachodniej Anglii, w owym czasie jednak już podupadłym. *Dismaland* to oczywiście subwersywna wersja – ponura i ukazująca wszystko na opak – Disneylandu, najsłynniejszego wesołego miasteczka na świecie. Sam Banksy określił swój projekt mianem „Bemusement Park”, co należałoby przetłumaczyć dosłownie jako wesołe miasteczko wprawiające w zakłopotanie, konsternację. Jednocześnie mamy tu do czynienia z zabawą językową, gdyż słowo „Bemusement” nawiązuje w sposób oczywisty do „Amusement”, czyli zwykłego, słownikowego określenia odnoszącego się do wesołego miasteczka. Banksy sarkastycznie opisywał też wykreowaną przez siebie ludyczną przestrzeń jako „rodzinny park rozrywki nienadający się dla dzieci”. Dodatkowo, w *Dismalandzie* wyodrębniona została przestrzeń wystawiennicza, służąca do ekspozycji dzieł współczesnych artystów (m.in. Damiena Hirsta i Mike’a Rossa).

Przygotowania do tego artystycznego wydarzenia utrzymywane były aż do samego dnia otwarcia w ścisłej tajemnicy. Mieszkańców Weston-super-Mare informowano, iż budowany jest plan zdjęciowy do hollywoodzkiego filmu. Jednak w pewnym momencie nad odgrodzonym rusztowaniami i barierkami terenem zaczął dominować olbrzymich rozmiarów jarmarczny kolorowy wiatraczek – dzieło samego Banksy’ego, które, jako jedyne, zostało zachowane na stałe po zakończeniu tego artystycznego wydarzenia, trwającego zaledwie miesiąc.

Przewrotna zabawa formułą Disneylandu, która zasygnalizowana zostaje już w samej nazwie artystycznego projektu, obejmuje zarówno sferę wszelkich atrakcji, które w tym dziwnym i posępnym wesołym miasteczku można znaleźć, jak i stronę organizacyjną: obsługa techniczna jest z zasady nieprzychylnie nastawiona do zwiedzających, droczy się przy wydawaniu biletów wstępu, z trudem udziela jakichkolwiek informacji etc. Banksy tworzy bowiem przestrzeń, która w rzeczywistości ma być zminiaturyzowanym odtworzeniem – a jednocześnie metaforą – współczesnego społeczeństwa oraz mechanizmów nim rządzących. W tym celu brytyjski artysta street artu w subwersywny sposób przepoczwarza Disneyland, a subwersja owa – jak to ujął Grzegorz Dziamski – „polega na naśladowaniu, na utożsamianiu się niemalże z przedmiotem krytyki, a następnie delikatnym przesunięciu znaczeń. [...] To nie jest krytyka wprost, bezpośrednia, tylko krytyka pełna dwuznaczności” (Grzegorz DZIAMSKI, 2001: *Wartością sztuki krytycznej jest to, że wywołuje dyskusje*. „Ga-

zeta Malarzy i Poetów”, nr 2-3, cyt. za: RONDUDA, 2006, s. 9-10). Nie przez przypadek Banksy obiera za przedmiot subwersji właśnie Disneyland. Przypomnijmy, iż ten, założony w 1955 roku w Kalifornii przez Walta Disneya, największy park rozrywki na świecie miał stanowić odzwierciedlenie idealnego obrazu Ameryki. Warto być może wspomnieć w tym miejscu, iż Federico Fellini, który przebywał pod koniec lat 50. w Stanach Zjednoczonych, rozmyślał nad nakręceniem filmu o Disneylandzie, traktowanym jako miniatura Ameryki właśnie. Ostatecznie ten pomysł nie został zrealizowany, jednak pozostały wspomnienia, jakie reżyser zachował ze spotkania z Waltem Disney’em. Fellini opisuje Disneya jako „bardzo sympatycznego błązna, ubranego w marynarkę ze złotymi epoletami, jak herszt bandy”, który wręczył jemu oraz Guliectcie Masinie rewolwer, by mogli się bronić w czasie zamarkowanego ataku bandytów na saloon, w którym akurat się znajdowali. Jak mówi sam reżyser: „Spędziłem tam [w Disneylandzie - M.L.] dwa dni i dzisiaj we wspomnieniu wydaje mi się dziwne, że nikt nie nakręcił nigdy filmu o tym zjawisku, ponieważ byłby to unikalny sposób opowiedzenia o Ameryce, jakby dokument” (FELLINI, 2003, s. 118-119).

Disneyland byłby zatem feerycznym przedstawieniem amerykańskiego snu. Louis Marin, który analizuje Disneyland z punktu widzenia zagadnień odnoszących się do waloryzacji przestrzeni, nazywa dzieło Walta Disneya „zdegenerowaną utopią” (MARIN, 1973), czyli utopią zrealizowaną w formie mitu, ukazującego Amerykę przez pryzmat wyidealizowanej przeszłości i przyszłości. Umberto Eco natomiast postrzega Disneyland jako przestrzeń hiperrealną, w której granicach odtwarzany jest wiernie świat fantazji (Eco, 2007, s. 11-73). Jeszcze dalej w swych rozpoznaniach idzie Jean Baudrillard, pisząc, iż ideologiczny wymiar Disneylandu utajnia działanie „symulacji trzeciego rzędu”. „Disneyland istnieje po to, by zataić fakt, że »rzeczywisty« kraj, cała »rzeczywista« Ameryka jest Disneylandem. [...] Sfera wyobrażeń otaczająca Disneyland nie jest już ani prawdziwa, ani fałszywa, jest to maszynowa przewidywalna wprowadzająca w ruch w przeciwnym celu - po to, by ożywić fikcję rzeczywistości. Stąd idiotyzm owej wyobraźniowości, jej infantylna degeneracja. Świat ten mieni się dziecięcym, chcąc sprawić, byśmy uwierzyli, że dorośli są gdzieś indziej, w »rzeczywistym« świecie - po to, by kryć, że prawdziwy infantylnizm jest wszędzie i jest on cechą właściwą samym dorosłym, którzy przybywają tu, by udawać dzieci oraz pielęgnować złudzenia co do własnego rzeczywistego infantylnizmu” (BAUDRILLARD, 2005, s. 19-20).

Baudrillard zatem widzi Disneyland jako maszynę, której nadrzędnym celem jest ukrywanie, że nie istnieje inny - prawdziwy, nie infantylny - świat na zewnątrz. *Dismaland* Banksy’ego natomiast jawi się jako dokładna tego odwrotność: jest odwróceniem



Disneylandu zarówno pod względem budowy (prezentuje bowiem, jak zobaczymy, emblematyczne dla Disneya obiekty, lecz w zdegenerowanej postaci), ale i jego zakamuflowanej, a odczytanej i wskazanej przez Baudrillarda, funkcji. *Dismaland* nie dość że dekamufluje, a nie kamufluje, prawdziwe oblicze współczesnego społeczeństwa, ale i, co najważniejsze, daje narzędzia do walki z jego opresyjnymi, antyhumanistycznymi i konsumpcjonistycznymi mechanizmami.

Jeśli spojrzeć na *Dismaland* od strony formalnej, opierającej się na schemacie pozornego naśladownictwa i odwzorowywania estetycznej formuły Disneylandu, to wspomnieć należy na pewno o wykreowanym przez Banksy'ego zamku Kopciuszka – symbolu Disneylandu<sup>1</sup> – przed którym ulokowana została figura małej syrenki (*Little Mermaid*). Zamek, utrzymany w kolorze szarości, ma podziurawiony dach, wygląda, jakby miał zaraz runąć. Otoczony jest fosą wypełnioną brudną wodą. Innym przykładem obiektu, odwołującego się bezpośrednio do disneyowskiej wyobraźniowości, jest znajdująca się we wnętrzu zamku karoca z Kopciuszkiem w środku. Karoca ta jest jednak przewrócona i zgnieciona, jak samochód po wypadku drogowym; z okna karocy wystaje głowa postaci mającej być odwzorowaniem Cinderelli, najwyraźniej martwej. Instalacja, również autorstwa Banksy'ego, stanowić ma alegoryczny, mocno ambiwalentny pomnik ku czci tragicznie zmarłej księżnej Diany.

Jeśli chodzi o uniwersalne atrakcje, typowe dla formuły wesołego miasteczka, w tym dla Disneylandu, to należy do nich – z pewnością karuzela, charakterystyczna dla jarmarków i innych miejsc zbiorowych zabaw, popularna od XIX wieku. Nie mogło jej zabraknąć także w *Dismalandzie*. Z pozoru wygląda zwyczajnie: kręcąca się wokół własnej osi okrągła platforma o napędzie elektrycznym, na której znajdują się siedziska w kształcie koni. Jednakże, poza utrzymanymi w jarmarcznej estetyce końmi, dostrzec także można postać rzeźnika w białym fartuchu, umazanego krwią, z tasakiem w ręku. Zamysł instalacji polegał na symbolicznym i groteskowym zarazem skomentowaniu głośnej w owym czasie afery związanej z nielegalną rzezią koni i sprzedażą koniny. Instalacja odnosi się do aktualnej w owym czasie sprawy społecznej, ale zarazem ma ona znamiona artystycznej, społecznie zaangażowanej kontestacji.

Inny przykład atrakcji, na pierwszy rzut oka przywodzących na myśl te z tradycyjnego wesołego miasteczka, to zdalnie sterowane, pływające w mini-zatoce łódki. Jednak w łódkach znajdują się postaci uchodźców, a mechanizm sterowania zaprogramo-

1 Za wzór zamku Kopciuszka znajdującego się w Disneylandzie na Florydzie oraz zamku Śpiącej Królowej w Kalifornii posłużył słynny bawarski zamek Neuschwanstein.

wany jest w ten sposób, aby uniemożliwić sprowadzenie ich do brzegu. Jest to instalacja samego Banksy'ego, wyraz jego zaangażowanej postawy wobec kryzysu migracyjnego w Europie.

Do ludycznych atrakcji *Dismalandu*, z jednej strony powierzchownie nawiązujących do zabaw w typowym wesołym miasteczku, z drugiej jednak obnażających realia i mechanizmy regulujące naszą rzeczywistość społeczną, a jednocześnie nawołujących do buntu przeciwko nim, zaliczyć można wymyśloną przez Banksy'ego strzelnicę oraz mini pole golfowe. Na szyldzie budki, w której za jednego funta można celować do puszek, widnieje napis: „Winning is strictly prohibited” – „Wygrywanie surowo wzbronione”. I rzeczywiście, w strzelnicy tej niemożliwe jest trafienie do celu, gdyż strzelby nabijane są lekkimi korkami, które zaraz po wystrzeleniu spadają w dół. Z kolei gra na polu golfowym nie może się udać, gdyż wybita raz piłka znika bezpowrotnie. Hasło „Wygrywanie surowo wzbronione” z pewnością stanowi – poprzez kontrast z dominującym dziś w sferze wartości społecznych absolutyzowaniem sukcesu – dowcipne ujawnienie opresyjnych mechanizmów systemu społecznego. Ponadto funkcjonować może jednocześnie jako zachęta do przeciwstawiania się owym mechanizmom. Banksy stosuje zabieg bardzo przemyślnego, subwersywnego przejęcia słów „surowo wzbronione”: następuje tu karnawałowe odwrócenie porządku: w takim układzie słowa te adresowane są przeciwko systemowi, przeciwko władzy (społecznej, politycznej), która jest ich pierwotnym twórcą. W ten sposób hasło zaczyna brzmieć jako swiste nawoływanie do przechwytywania narzędzi opresji i propagandy i zmieniania wektorów ich działania.

Dobrym zobrazowaniem tych zabiegów jest przykład podmieniania lub przerabiania tekstów reklamowych. Zresztą, technik zamiany plakatów można się było nauczyć w samym *Dismalandzie*, znalazło się tam bowiem również miejsce dla nieskrywanych, jawnych działań, nawołujących do zachowania antysystemowej postawy: były to warsztaty, uczące partyzanckich technik przydatnych w walce z władzą. W trakcie warsztatów prezentowano m.in. rozmaite metody otwierania oszklonych gablot na reklamy (tzw. citylightów), stanowiących integralny element przystanków autobusowych, oczywiście po to, by w realnym świecie umieć podmieniać umieszczane w nich treści na własne.

Wspomniane hasło ze strzelnicy „Wygrywanie surowo wzbronione”, przewrotne sformułowanie o znamionach oksymoronu, służyć może jako metafora strategii twórczej Banksy'ego, ale także Jana Klaty. Obaj artyści stosują bowiem zabieg synchronicznego obrazowania rzeczywistości oraz opatrywania jej krytycznym komentarzem, formułowanym bardziej lub mniej wprost, stanowiącym wyraz zaangażowania.



Jedną z charakterystycznych cech teatru Jana Klaty jest komentowanie rzeczywistości społecznej poprzez wplatanie do spektakli materialnych – muzycznych i werbalnych – cytatów z obszaru kultury popularnej oraz codzienności. Niespodziewane pojawianie się takich wstawek, pełniących funkcję swoistego *udziwnienia*, wywołuje dezorientację u widza. Zmieniające się niczym w kalejdoskopie, nasyczone cytatami obrazy tworzą efekt *illinx*, czyli wiru, jednej z formuł zabawy – wyodrębnionej przez Rogera Caillois – której doświadczyć można, zdaniem badacza, w wesołym miasteczku. Aby zobrazować ten mechanizm, chciałabym jednakże skupić się na paru spektaklach, w których wybija się na pierwszy plan jeden wiodący typ owego zawirowania, powodującego utratę stabilności percepcji. Można owe typy określić mianem „atrakcji” charakterystycznych dla wesołego miasteczka, choć nasuwa się tu nieodparcie również skojarzenie z montażem „atrakcji” Sergieja Eisensteina, czyli tworzeniem takich zestawień ujęć filmowych, które wywołują mocne reakcje emocjonalne widowni (HENDRYKOWSKI, 1994, s. 23). W przypadku teatru Klaty chodzi jednak bardziej właśnie o te „atrakcje”, które opierają się na chwytach mających swe źródło w ludyczności, na zabiegach mających nie tyle szokować, co wywoływać efekt owego *illinx* – zawrotu głowy, oszołomienia.

W *Witaj/Żegnaj*, próbie inscenizacji eksperymentu literackiego amerykańskiej pisarki Suzan-Lori Parks *365 Days/365 Plays*, Klata przedstawia postmodernistyczną, konsumpcjonistyczną rzeczywistość społeczną, zmieniającą się w zawrotnym tempie. Tekst Parks bowiem to zbieranina rozmaitych poszatkowanych fragmentów i śladów codzienności, rozmów ulicznych, urywków zasłyszanych w mediach, przechodzących jedne w drugie i niepowiązanych ze sobą. Aby oddać ów chaos i natłok zdarzeń oraz informacji, Klata wykorzystuje scenę obrotową. Na podzielonej na cztery segmenty deskach sceny, zgodnie ze strukturą tekstu Parks, aktorzy – niekreujący żadnych konkretnych ról – przedstawiają jedynie niepołączone ze sobą fragmenty rozmaitych narracji, wprawiając widza w rzeczywistą dezorientację i oszołomienie, podobne do tych odczuwanych w wesołym miasteczku, podczas składającej się z szybkich okrążeń jazdy w diabelskim młynie. Klata stosuje tu chwyt polegający na obnażaniu zdehumanizowanej rzeczywistości, a zarazem krytykuje ją i stara się odstręczyć od niej widza, stosując w tym celu te same zabiegi, które stanowią jej budulec: redundancję, nadmiar, bylejakość.

Innym istotnym dla teatru Jana Klaty zagadnieniem jest polskość. W *Trylogii*, według Henryka Sienkiewicza, Klata kreuje prześmiewczy a jednocześnie wzruszający obraz Polski i polskości – pewnych stałych cech mentalnych, nie zmieniających się na przestrzeni dziejów: heroizmu i tendencji do straceńczej walki, ale i pijaństwa, zamiłowania do swarów i przepychu. Reżyser

ukazuje zawikłaną historię Polski w XVII wieku, każąc postaciom mówić nie zmienionym, archaizowanym Sienkiewiczowskim tekstem, przeplata ją jednakże znakami współczesności: Pan Wołodyjowski występuje w dresie i trampkach, Zagłoba nosi na ręku po kilka złotych zegarków, Krzysia Drohojowska i Baśka Jeziorkowska ubrane są według dzisiejszej mody prowincjonalnej, posłowie przybywający do księcia Radziwiłła mają peruki stylizowane na afro i tańczą do muzyki techno. Z tych przenikających się jak w kalejdoskopie znaków utrzymanych w rozmaitych stylistykach wyłania się obraz Polski zniekształconej niczym w gabinecie krzywych luster. Klata nie tylko ujawnia, ale przede wszystkim uwypukla i przejawia nasze niezmiennie, spetryfikowane wręcz rysy narodowe. Jest to swego rodzaju historiozoficzna refleksja ale i kontestacja zarazem. Reżyser tłumaczy to w ten sposób: „Myślę, że w tym, co opowiadam na temat Polski i rodaków, jestem bliski wizji patriotyzmu wyrażonej w prostym wierszu przez mojego idola Cypriana Norwida: „Czy ten ptak własne gniazdo kala, co je kala, czy ten, co mówić o tym nie pozwala. Głaskanie i lukrowanie wrzodów nie jest niczym dobrym” (KLATA, 2006, s. 56–57).

Duch ujawniania problemów stale dotykających Polskę patruje też przedstawieniu *Utwór o Matce i Ojczyźnie* według tekstu-oratorium Bożeny Keff. Tę historię matki, której tożsamość określa doświadczenie Holocaustu, oraz córki pozbawianej prawa do odrębnego życia, czytać należy jako paralelę (co już sugeruje sam tytuł) opowieści o Polsce. Warto się przyjrzeć scenicznemu sposobowi ukazania relacji: matka-córka<sup>2</sup>. W spektaklu Jana Klaty Usia – córka niepotrafiąca się wyzwolić od domowej zmitologizowanej historii ocalenia swojej matki – ucieka w świat fantazji. Na scenie materialnym znakiem wewnętrznego eskapizmu córki jest szafa pancerna, w której wnętrzu ukazują się dzikie pnącza i liany, oddające myśli Usi o realnej ucieczce, ale jednocześnie ewokujące ich marzycielski wymiar. Jednakże na scenie znajdują się jeszcze trzy inne szafy. Każda z nich staje się nośnikiem innych znaczeń w zależności od kontekstu, jednak, co istotne, kolejne punkty dramaturgiczne – problemy związane jednocześnie z partykularną historią rodzinną, a zarazem z dziejami Polski – są ujawniane właśnie poprzez wykorzystanie którejś z nich: postacie wychodzą z nich i wchodzą z powrotem. W ten sposób zakreślona zostaje kolista struktura inscenizacji, wzmocniona dodatkowo powtarzającymi się, śpiewanymi tekstami oratorium. Spektakl zaczyna jawić się niczym karuzela:

2 Przychodzi tu na myśl – sytuująca się w opozycji do idei zawartych w tekście Keff – koncepcja Luce Irigaray („ciało-w-ciało z matką”): odzyskanie suwerennego głosu kobiet poprzez odbudowanie pierwotnej, biologicznej jedności cielesnej z matką. Zob. IRIGARAY Luce, 2000: *Ciało-w-ciało z matką*. Przeł. Agata ARASZKIEWICZ, Kraków: „eFKA”.

zostaje zachowany stały rytm, cyklicznie wykorzystywane są te same obiekty. Kolistą strukturą karuzeli przywodzi też na myśl historiozoficzną warstwę znaczeniową utworu – aktualizuje zakłęty krąg stale powtarzających się schematów w dziejach Polski.

Sposób funkcjonowania omówionych tu, z konieczności wyrywkowo, przykładów wykorzystania formuły wesołego miasteczka, w obszarze sztuk wizualnych i performatywnych, można by lapidarnie spuentować, odwołując się do sceny końcowej ze *Stroszka* Wernera Herzoga. Otóż, jak pamiętamy, protagonista – niemiecki emigrant, któremu nie ziszczył się sen o Ameryce, kraju obfitości – w desperacji napada na sklep, kradnie żywność i w następstwie ścigany jest przez policję. Rozczarowany amerykańskim systemem polityczno-społecznym, w ludycznym i kontestatorskim zrywie, udaje się do wesołego miasteczka, gdzie włącza rozmaite znajdujące się w nim urządzenia, m.in. automaty z tresowanymi zwierzętami: tańczącym w rytm utworu z szafy grającej kurczakiem, grającą na mini-pianinie kurą oraz królikiem, uruchamiającym alarm od zabawkowej miniaturowej wozu strażackiego. Okazuje się jednak, że nie da się owych urządzeń już zatrzymać... Tak samo nie da się zatrzymać raz wprawionych w ruch działań twórczych Banksy'ego i Jana Klaty; działań będących połączeniem żywiołu kontestacji i zabawy.

### **Bibliografia**

- BAUDRILLARD Jean, 2005: *Symulakry i symulacja*. Przeł. Sławomir KRÓLAK. Warszawa: Wydawnictwo SIC!
- CAILLOIS Roger, 1997: *Gry i ludzie*. Przeł. Anna TATARKIEWICZ, Maria ŻUROWSKA. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen.
- Eco Umberto, 2007a: *Podziemni bogowie*. Przeł. Joanna UGNIIEWSKA. Warszawa: Czytelnik.
- Eco Umberto, 2007b: *Rakiem. Gorąca wojna i populizm mediów*. Przeł. Joanna UGNIIEWSKA, Krzysztof ŻABOKLICKI, Anna WASILEWSKA. Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- FELLINI Federico, 2003: *Fellini: zawód: reżyser: rozmowy*. Rozmowy przeprowadziła Rita CIRIO. Przeł. Anna OSMÓLSKA-MĘTRAK. Izabelin: Świat Literacki.
- FRYDRYCZAK Beata, 2002: *Świat jako kolekcja. Próba analizy estetycznej natury nowoczesności*. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.
- GRALIŃSKA-TOBOREK Agnieszka, 2019: *Graffiti i street art. Słowo, obraz, działanie*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- HENDRYKOWSKI Marek, 1994: *Słownik terminów filmowych*. Poznań: „Ars Nova”.
- IRIGARAY Luce, 2000: *Ciało-w-ciało z matką*. Przeł. Agata ARASZKIEWICZ. Kraków: eFKa.

- KLATA Jan, 2006: *Wojna trwa*. Z Janem Klatą rozmawiała Aneta KOZIOŁ. „Polityka”, nr 5.
- KRACAUER Siegfried, 2001: *Ulice*. „Literatura na Świecie”, nr 8–9.
- MARIN Louis, 1973: *Utopiques: jeux d'espaces*. Paris: Editions de Minut.
- RONDUDA Łukasz, 2006: *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*. Kraków: Wydawnictwo Rabid.
- SCHECHNER Richard, 2000: *Przyszłość rytuału*. Przeł. Tomasz KULKOWSKI. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen.