didaskalia
gazeta teatralna

Z numeru: **Didaskalia 159**
Data wydania: październik 2020
Źródło: https://didaskalia.pl/pl/artykul/w-wirtualnych-pokojach

/ mediacje

W wirtualnych pokojach

Katarzyna Lemańska

Juliusz Słowacki

Balladyna

produkcja, adaptacja i reżyseria: Oskar Sadowski, muzyka: Baasch, montaż: Adrien Cognac i Wojciech Kaniewski, animacje: Sebulec, Pavlo Mazur, współpraca dramaturgiczna: Monika Winiarska, współpraca produkcyjna: As Media Agnieszka Sznajder-Leśniak, realizacja dźwięku: Kuba Sosulski

premiera internetowa: 28 maja 2020 na platformie VOD player.pl

W marcu 2020 roku, w czasie społecznej izolacji Oskar Sadowski zaproponował zaprzyjaźnionym twórcom przeczytanie na zbiorowym wideoczacie *Balladyny*. Ze wspólnej lektury zrodził się pomysł na „wirtualny wideospektakl", alternatywę dla transmitowanych w internecie rejestracji przedstawień. *Balladyna* powstała w całości w internecie za pomocą narzędzi do widekonferencji. Mottem spektaklu, dostępnego na platformie VOD player.pl, stały się słowa z *Prologu* dramatu Juliusza Słowackiego: „Wszak darem to jest Boga, że my umiemy myślą latać do siebie w odwiedziny".

W czasie zawieszenia działalności teatrów powstało wiele projektów tworzonych z myślą o widzu internetowym i realizowanych przez aktorki i aktorów w domach, m.in. spektakl zmontowany z nagrań z telefonów komórkowych *Pole 150m2* pilgrima/majewskiego w reżyserii Seba Majewskiego w Teatrze Dramatycznym w Wałbrzychu czy *Nowy Dekameron* w reżyserii Jacka Głomba w Teatrze im. Heleny Modrzejewskiej w Legnicy. Nowatorstwo propozycji Sadowskiego polega na zderzeniu wglądu w prywatność aktorów w okresie izolacji, metateatralnego trybu odbioru teatru w internecie z nieoczywistą formą estetyczną. Na ekranie aktorzy widoczni są pojedynczo w oknach w układzie galerii. Poszczególne kadry-sceny to zmontowane przez Adriena Cognaca i Wojciecha Kaniewskiego filmiki nagrane przez samych aktorów – z nałożonymi na obraz efektami dostępnymi w aplikacjach komunikatorów społecznościowych. Przykładowo elfy Chochlik i Skierka (Rozalia Mierzicka i Karolina Staniec) pojawiają się w oknach czatów, na które nałożone są filtry, maski i emoji. Poszczególne sceny artyści nagrywali telefonami komórkowymi – w prywatnych przestrzeniach, podczas jazdy samochodem czy w plenerach. Katarzynę Figurę (Goplana) widzimy nad brzegiem Bałtyku i w niewykończonym lofcie, Sandra Korzeniak (Wdowa) przebywa na wsi, w drewnianym górskim domku, Marta Zięba i Maja Pankiewicz (jako Balladyna i Alina) w scenie zbierania malin spacerują w lesie. Sadowski zaproponował aktorom konkretny i spójny sposób pracy z kamerą, co przełożyło się na ciekawy efekt filmowej wielogłosowości i symultaniczności. Aktorzy patrzą wprost w ekran telefonu, czasami trzymają aparat bardzo blisko twarzy; ta intensywność spoglądania w oko kamery i bezpośredniość kontaktu z widzem sprawiają, że internetowa publiczność staje się ich równoprawnym partnerem. Aby zrealizować sceny w jednym ujęciu, tzw. mastershocie, wykonawcy mówili swoje kwestie, odsłuchując jednocześnie w słuchawkach zapis dźwiękowy zmontowanego przez

Sadowskiego nagrania wideo z próby z udziałem wszystkich aktorów – razem z timingami i reżyserskimi komentarzami. Brak cięć wewnątrz scen umożliwił uzyskanie napięcia w dialogach. Widoczne jest to w akcie drugim, kiedy Zięba na jednym mastershocie zagrała aż trzy sceny: zbierania malin, zabójstwa Aliny oraz rozmowy z Goplaną podszywającą się pod Alinę[1].

W przeciwieństwie do krótkometrażowych antologii *Homemade* Netflixa i *W domu* HBO Europe, *Balladyna* nie ma na celu dzielenia się osobistym doświadczeniem przymusowego zamknięcia, chociaż praca była rodzajem autoterapii – pozbawieni pracy w teatrze czy na planie aktorzy mogli się zaangażować w działania artystyczne (Sandra Korzeniak przyznaje: „Różne demony mnie gdzieś dopadały, fale ciężkiego kryzysu. To też dotyczyło kręcenia się w domu”[2]). *Balladyna* Sadowskiego koncentruje się jednak na temacie samotności – i w relacjach międzyludzkich, i artystycznej. Spektakl rozpoczyna się od czytania z offu fragmentów *Prologu* adresowanego przez poetę do Zygmunta Krasińskiego. Przypowieść o starym, ślepym, samotnym harfiarzu, który pomylił huk spienionego morza z tłumem słuchaczy („Oparł się więc na harfie i śpiewał pustemu morza brzegowi: a kiedy skończył, zadziwił się, że żadnego ludzkiego głosu, żadnego westchnienia, żadnego pieśń nie zyskała oklasku”), zarówno wyznacza aktualny kontekst, sytuujący nas w czasie pandemicznej izolacji, jak i pokazuje wizję przyszłości – czasów, kiedy aktorzy grają bez widzów. Chociaż Sadowski mówi, że spektakl nie jest przykładem „covidowej pracy”, to dopisuje Słowackiemu zdanie: „Chodź, zabiorę cię do teatru”. Słowa te wypowiada Popiel III-Pustelnik, któremu głosu użycza reżyser. Obalony król staje się u Sadowskiego animowanym awatarem – Złotym Słoniem, który zamiast w pustelni przyjmuje bohaterów w gmachu wirtualnego teatru (animacje: Sebulec). Sama premiera na platformie streamingowej zaplanowana była jako wspólnotowe doświadczenie „na żywo”. Widzowie mogli razem oglądać spektakl („Staniesz

się częścią zdalnej Widowni, rozrzuconej po całej Polsce, która wspólnie doświadczy czegoś zupełnie nowego!”), a po emisji odbyło się spotkanie z twórcami. Po zakończeniu przedstawienia, na prośbę reżysera, aktorzy ukłonili się mimo braku oklasków. Tym prostym gestem Sadowski odniósł się ponownie do historii samotnego harfiarza z *Prologu* Słowackiego.

Odosobnienie społeczne dotyczy także postaci z dramatu Słowackiego. W realizacji Sadowskiego są oni zagubieni w świecie wirtualnym i rozpaczliwie poszukują sensu swoich działań. Przejmujące są sceny, w których bohaterowie nie mogą się spotkać i gubią się w technologicznie zapośredniczonych relacjach, np. na wirtualnej imprezie na zamku, kiedy każdy z gości jest w osobnym oknie czatu, a wszyscy razem tańczą w rytm piosenki *Promise Me* Beverly Craven. Eskalację braku fizycznego kontaktu widać w scenie miłosnego zbliżenia Balladyny i Kostryna oraz w momencie zabójstwa Aliny, gdy ma się wrażenie, że widoczne na osobnych nagraniach aktorki zaraz spotkają się we wspólnym kadrze. Cielesny aspekt tych dwóch czynności – seksu i morderstwa – uzmysławia dotkliwą niemożność fizycznego kontaktu. Dotyk staje się atrybutem boskim – dochodzi do niego tylko między nagimi, splecionymi ze sobą Pawłem Smagałą i Sonią Roszczuk, grających alegorię Miłości. Zaskakujący efekt wprowadza do spektaklu fragment gry internetowej *World War 3*, osadzonej w realiach współczesnego konfliktu zbrojnego. Z perspektywy użytkownika komputerowej strzelanki widzowie *Balladyny* oglądają przebieg bitwy Kirkora (Marcin Kowalczyk) z Kostrynem (Jan Dravnel) odbywającej się w scenerii współczesnej Warszawy, m.in. pod Pałacem Kultury i Nauki. Gra nadbudowuje kolejne poziomy odbioru: widz obserwuje eksperiencję gracza komputerowego, *World War 3* służy prezentacji fabuły dramatu Słowackiego, a w świecie przedstawionym bitwa jest dla bohaterów nie realnym, ale wirtualnym doświadczeniem. W kontekście pandemii poruszony w przedstawieniu temat samotności w

społecznej izolacji ma już charakter dokumentalny – premiera *Balladyny* odbyła się w ostatnim tygodniu izolacji – jednak problem wyalienowania człowieka w wirtualnej rzeczywistości pozostaje aktualny.

Sadowski proponuje psychologiczną interpretację postaci Balladyny, zastanawia się, kiedy w głównej bohaterce narodziło się zło i jaki miała na to wpływ jej relacja z opresyjną, zaborczą matką. Postać Wdowy, granej przez Sandrę Korzeniak, jest wspomnieniem Balladyny, o czym widz dowiaduje się dopiero w scenie sądu nad Wdową, kiedy wypowiedź aktorki spontanicznie przerywa jej córeczka, Gaia Dravnel (to najmocniejsza scena, kiedy zanika granica między postacią sceniczną a życiem prywatnym artystki). Dziewczynka próbuje odciągnąć mamę od telefonu, przypominając o obiecanej zabawie. Reżyser włączył tę scenę, która na poziomie konstrukcji spektaklu funkcjonuje jako reminiscencja: córka Korzeniak staje się małą Balladyną. Działania tytułowej bohaterki w kreacji Marty Zięby determinuje nie tylko dzieciństwo, ale i fakt, że sama zostanie matką – przed zawiązaniem akcji jest już w ciąży z Grabcem (Maciej Grubich). Zarówno Korzeniak, jak i Zięba proponują głębokie studium swoich postaci, co w zestawieniu z eksperymentalnym montażem jest punktem ciężkości przedstawienia.

Chociaż *Balladyna* eksploruje nowe doświadczenie spektaklu internetowego, to wizja cyfrowego teatru oparta jest jednak na mocnych podwalinach teatru XIX-wiecznego. Na ekranie dominuje estetyka kampu: Balladyna i Kirkor pojawiają się w złotych, ozdobnych ramach przywodzących na myśl i zabytkowe obrazy, i ramę sceny pudełkowej. Poszczególne akty rozpoczynają się od odsłonięcia animowanej, „malowanej” kurtyny przedstawiającej erotyczne obrazy Konrada Żukowskiego, w których głównym motywem są kościotrupy, ludzkie ciało i fantastyczne zwierzęta. Zabieg ten podkreśla iluzyjność teatru i podział na scenę i widownię. Pełna rozmachu jest także

decyzja o ponaddwudziestoosobowej obsadzie – reżyser zaprosił do współpracy nie tylko aktorów teatralnych z całej Polski (w drugoplanowych rolach występują m.in. Jacek Poniedziałek, Bartosz Gelner, Dominika Biernat, Julian Świeżewski, Magdalena Celmer, Bartosz Ostrowski), ale i top modeli: Dominika Sadocha i Olę Rudnicką. Z kolei statyści tworzą queerową armię Kostryna – w widoku galerii w oknach komunikatorów widoczni są młodzi mężczyźni z nagimi torsami. Nienachalnie zaakcentowany temat widoczności osób nieheteroseksualnych wydaje się osobistym komentarzem reżysera do polskiej rzeczywistości.

Balladynę Oskara Sadowskiego charakteryzują wizualny nadmiar, efekciarskie animacje, kampowa estetyka, wyeksponowanie sztuczności i teatralności oraz świadomie korzystanie z języka, stylów i narzędzi mediów społecznościowych. Ścieżkę muzyczną do spektaklu skomponował Baash. Muzyka oddaje eklektyczny charakter przedstawienia, łącząc z elektronicznymi brzmieniami m.in. dźwięki inspirowane rave'em, tak by kompozycje oddawały nastroje bohaterów: zarówno napięcie i strach, samotność, wzburzenie. Jest w nich także dużo humoru. Oparty na formalnym eksperymencie spektakl skupia się nie tyle na interpretacji dramatu Słowackiego (warto jednak zwrócić uwagę na nowatorską interpretację relacji Balladyny z matką), ile na metateatralnym odbiorze „teatru wirtualnego", który nie udaje, że może w pełni zrekompensować – i aktorom, i widzom – brak kontaktu na żywo i ze sztuką, i z drugim człowiekiem. Dzisiaj – w zalewie produkcji realizowanych w ramach programu „Kultura w sieci" – można także spojrzeć na „wirtualny wideospektakl" Sadowskiego jako na ciekawy dokument o działalności artystów w czasie izolacji.

Autor/ka

Katarzyna Lemańska

Katarzyna Lemańska – absolwentka edytorstwa i performatyki przedstawień UJ. Redaktorka w Instytucie im. Jerzego Grotowskiego i sekretarz redakcji „Performera”. Członkini Komisji Artystycznej 26. edycji Ogólnopolskiego Konkursu na Wystawienie Polskiej Sztuki Współczesnej. Współpracuje na stałe z „Didaskaliami” i portalami eCzasKultury i taniecPOLSKA.

Przypisy

1. W tekście wykorzystuję informacje uzyskane w trakcie rozmowy z Oskarem Sadowskim.
2. *Kultura Osobista*, z Oskarem Sadowskim i Sandrą Korzeniak rozmawia Marta Perchuć-Burzyńska, TOK.fm, z dnia 10 czerwca 2020, https://audycje.tokfm.pl/podcast/91576,Oskar-Sadowski-i-Sandra-Korzeniak-o-pracy-nad-spektaklem-Balladyna.

Źródło: *https://didaskalia.pl/artykul/w-wirtualnych-pokojach*