didaskalia
gazeta teatralna

Z numeru: **Didaskalia 160**
Data wydania: grudzień 2020
Źródło: https://didaskalia.pl/pl/artykul/te-wszystkie-wlaczone-przypadkiem-mikrofony

/ REPERTUAR

Te wszystkie włączone przypadkiem mikrofony

Wiktoria Tabak

European Ensemble: Schauspiel Stuttgart, Nowy Teatr, Zagreb Youth Theatre

Enter Full Screen

reżyseria: Wojtek Ziemilski, dramaturgia: Sodja Zupanc Lotker, scenografia i wideo: Wojciech Pustoła, muzyka: Jan Sigsworth, tłumaczenie scenariusza na język polski: Mateusz Rulski-Bożek, konsultacja: Sean Palmer

premiera: 29 września 2020

Najnowszy projekt w reżyserii Wojtka Ziemilskiego, *Enter Full Screen*, rozgrywa się co prawda na zoomie, ale jest grany w czasie rzeczywistym i dzięki temu przypomina o czymś podstawowym dla teatru – o wszystkich tych sytuacjach, w których coś poszło nie tak. O momentach, kiedy komuś przestał działać mikroport, kamera się nie uruchomiła – i oczywiście o takich, gdy interakcje między sceną i widownią wymykały się spod kontroli, przybierając nieoczekiwany obrót. Od wpadek nie jest wolne także korzystanie z komunikatorów wideo, dlatego w performansie Ziemilskiego

dużo ciepłych uczuć wzbudziło we mnie właśnie to, co działo się poza porządkiem, czyli momenty utraty łącza, fragmenty rozmów osób, którym przypadkiem włączyły się mikrofony czy niespodziewanie pojawiające się w prostokątach twarze widzek lub widzów, przerywające na kilka sekund spójność akcji.

Enter Full Screen powstało w ramach European Ensemble kuratorowanego przez Olivera Frljicia. Założenia tego przedsięwzięcia są proste: reżyser lub reżyserka spotyka się ze stałą, sześcioosobową grupą aktorów i aktorek (reprezentujących teatry biorące udział w projekcie) i razem realizują spektakl podejmujący wątki dotyczące europejskiej wspólnoty. Dotychczas powstały: *Erazm* Anny Smolar i *Imaginary Europe* Olivera Frljicia. Tym razem punktem wyjścia była refleksja na temat „kraju ze strefami bez LGBT". Początkowo zoom miał być jedynie miejscem prób, przystankiem na drodze do realizacji pełnowymiarowego performansu, lecz tak się nie stało i efekt oglądamy nie na scenie przy Madalińskiego, a we własnych domach.

Gdy wybiła godzina premiery, a widzowie odnaleźli drogę do wirtualnego teatru dzięki otrzymanemu wcześniej linkowi, na ekranie pojawił się scenograf Wojciech Pustoła, który stał się na moment przewodnikiem po meandrach zoomowego uniwersum. Objaśnił nam dokładnie, co włączyć, a co wyłączyć, żeby wszystko działało jak należy. Ciągle jeszcze testujemy takie formy komunikacji i naszą zintensyfikowaną obecność w wirtualnych systemach oraz relacjach, dlatego uznaję ten prosty gest za przejaw dobrej praktyki.

Właściwa akcja rozpoczyna się od sekwencji prezentującej rozmaite filtry nałożone na ciała aktorów i aktorek dzięki technologii rozszerzonej rzeczywistości (*Augmented Reality*). Co my tutaj mamy albo raczej czego nie mamy? Jest człowiek wlepiony w drzewo, wiking, cyfrowy kot na głowie

Eweliny Pankowskiej, tost z jajkiem, czyjeś oczy wtopione w arbuz z gry *Fruit Ninja*, kolorowe palmy i wiele więcej. Ten wstęp przypomina trochę spełniony koszmar Jeana Baudrillarda. Francuski postmodernista, naczelny przeciwnik poszerzonych cyfrowo światów, już w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku ostrzegał, że kroczymy bez opamiętania w stronę pustyni hiperrzeczywistości, w której znaki uniezależniają się od swoich rzeczywistych odpowiedników i znaczeń i stają się autoreferencyjne. Mam poczucie, że *Enter Full Screen* ogniskuje się właśnie wokół przyszpilonego przez Baudrillarda napięcia – mamy do czynienia z mapą wyprzedzającą terytorium, zatarciem granicy między rzeczywistością a obrazem, ale przede wszystkim z dojmującym strachem przed wszechogarniającą, alienującą pustką i tym, że nie odnajdziemy się w tej dynamicznie przeobrażającej się konstelacji.

Tenzin Kolsch, Claudia Korneev, Ewelina Pankowska, Adrian Pezdirc, Andjela Ramljak znajdują się w swoich domach, mimochodem zyskujemy więc okazję do zaspokojenia ciekawskich pragnień. Możemy bezkarnie przyglądać się tak wewnętrznym (mieszkania), jak i zewnętrznym (widoki za oknem) scenografiom ich prywatnych światów. Jedynie Jan Sobolewski łączy się z nami z innego miejsca. Wychodzi poza bezpieczny pokój i relacjonuje podróż do podwarszawskiej Kobyłki – najbliższej stolicy „strefy bez LGBT". Ten gest wydaje mi się nieco banalny: oto nieheteronormatywny mężczyzna w poszukiwaniu realności jedzie przyjrzeć się temu dziwacznemu miejscu i zamieszkującym go istotom. Okazuje się jednak, że jest to miasto jak każde inne: są tu kościoły, sklepy, szczekające psy, ruchliwa ulica, pędzący ludzie zajęci załatwianiem swoich spraw, chodniki, lampy, drzewa. Czy oczekiwaliśmy czegoś innego? Bardziej spektakularnego? Sensacyjnego? Czy się rozczarowaliśmy?

Przez cały ten czas Janka nawiedzają zoomowe zjawy, w które wcielają się pozostali performerzy i pozostałe performerki. I tak Pankowska – przyjmująca postać cyfrowego jajka – w roli Ducha Zadawania Pytań dopytuje Sobolewskiego, czy czuje się samotny, a przerywający tę wymianę zdań Pezdirc jako Specjalny Kumpel Europa histerycznie zastanawia się, czy przypadkiem nie potrzebuje on jego pomocy. Twórcy i twórczynie stawiają tutaj pytanie o problematyczną od dawna relację Polski i Europy: w teorii jesteśmy wspólnotą, ale w praktyce bywa różnie. Obóz rządzący krajem nad Wisłą notorycznie wyciąga z szafy rozliczne trupy nacjonalizmu i jak mantrę powtarza, że krytyka płynąca z Brukseli do Warszawy jest częścią międzynarodowego spisku i zamachem na tradycyjne polskie wartości. Stosunek naszej władzy do „ideologii gender i LGBT" znają już chyba wszyscy, tyle że licznie podpisywane apele nawołujące do zachowywania praworządności i ochrony praw człowieka czy groźby odcięcia strumienia funduszy rozwojowych na niewiele się zdają. Europejscy włodarze wyrażają zaniepokojenie tym, co dzieje się w Polsce, ale na tym ich interwencja się kończy. Dobrze oddaje to scena, w której Janek próbuje o coś zapytać Specjalnego Kumpla Europę, a ten w pośpiechu się rozłącza. Kończy się więc na solidarnościowych frazesach. Pytanie tylko, czy ta diagnoza nie jest nam już, przynajmniej od jakiegoś czasu, znana?

Do końca performansu zwiedzamy z głównym bohaterem Kobyłkę, ale siedzimy bezpiecznie w swoich domach. Niby razem, a jednak osobno. Oglądamy relację z podróży ujętą w ramy wydarzenia artystycznego – niczego nie ryzykujemy, w każdej chwili możemy się przecież wylogować i zniknąć. Dlatego też ciekawsze w *Enter Full Screen* są dla mnie próby tematyzowania mechanizmów empatii i digitalnej ontologii współczucia niż bieżące polityczne rozpoznania. Roger Ebert, amerykański krytyk, w 2005 roku użył do opisu medium filmowego terminu „maszyna empatii", a dekadę

później Chris Milk, podczas wystąpienia na konferencji TED, zaadaptował to pojęcie do rozważań nad statusem wirtualnej rzeczywistości. Milk (twórca m.in. *Clouds Over Sidra*, projektu VR przenoszącego użytkownika w sam środek jordańskiego obozu dla uchodźców) stwierdził, że rozszerzone cyfrowo światy są skutecznym narzędziem generowania empatii i projektowania społecznej zmiany. Teza ta spotkała się z ambiwalentnym przyjęciem, ale tocząca się wokół niej dyskusja pozwoliła na sformułowanie fundamentalnego pytania o to, komu i czemu służyć ma owa „maszyna empatii".

Przeniosę to rozpoznanie na grunt projektu European Ensemble, mimo że nie mamy w tym przypadku do czynienia z wirtualną rzeczywistością (VR) *sensu stricto*, a jedynie z rozszerzoną (AR), czyli z hybrydyczną formą zawierającą i fizyczną, i cyfrową rzeczywistość – obie te techniki są jednak częścią tego, co nazywamy *Extended Reality* (XR). W pewnym momencie performansu Duch Prawdy (ponownie Pankowska) pokazuje zdjęcia zmaltretowanych osób identyfikujących się jako nieheteronormatywne, mówiąc, że tak wygląda tutejsza homofobiczna codzienność. Upublicznienie tych fotografii ma sprawić, że Janek – a w konsekwencji i my – coś poczuje, dotknie realności (Sobolewski od razu podkreśla, że to manipulacyjny chwyt). Później Andjela Ramljak proponuje wszystkim „grę w płacz" przy akompaniamencie przygnębiającego utworu *Adagio per archi e organo in sol minore* (muzyka Remo Giazotto, Tomaso Albinoni). Wygrywa ten, kto pierwszy zapłacze. Ale nawet jeżeli po naszych policzkach popłyną wreszcie łzy, to co z tego?

Zastanówmy się: widziałyśmy i widzieliśmy zdjęcia pobitych osób, współodczuwamy z dystansu, a dalej pozwalamy, by te emocje pomogły nam przetworzyć obrazy i bodźce, które otrzymaliśmy. W tej konfiguracji na pierwszym planie znajdujemy się my i nasze uczucia, a nie doświadczające

nadużyć osoby, z którymi empatyzujemy. Jakie więc ma znacznie dla innych to, że częściowo poczujemy się, „jakbyśmy byli" w czyjejś skórze, jeśli nie pójdą za tym konkretne, nawet najmniejsze, działania ukierunkowane na zmianę? Empatia staje się wówczas retorycznym chwytem służącym do podskórnego usprawiedliwiania samych siebie, a powinna raczej być przystankiem na drodze do celu, nie punktem dojścia. Twórcy i twórczynie nie wyczerpują tego tematu, przeciwnie, znacznie go komplikują, pozostawiając bez odpowiedzi rodzące się podczas seansu pytania. W jaki sposób myśleć o empatii tak, aby nie redukować jej do pustego słowa czy wytartych frazesów o przyjmowaniu cudzego punktu widzenia? Co możemy zrobić, by nasz wirtualny aktywizm (polegający na udostępnianiu postów czy umieszczaniu smutnych ikonek pod wpisami dotyczącymi przemocy) nie był papierowy? I jak przy tym automatycznie, choć czasem nieświadomie, nie dyskredytować osób, które nie mają możliwości ani warunków, by rozszerzać swoje zaangażowanie w sprawy społeczne poza media społecznościowe (pisała o tym dobitnie Johanna Hedva w *Sick Woman Theory*)? Jak rozpracować mechanizmy współczucia, by nie reprodukować symbolicznej hierarchii zawartej w relacji między obiektem współczucia a współczującym? I wreszcie: skoro już wiemy, że nie tędy droga, to którędy?

Autor/ka

Wiktoria Tabak – studentka teatrologii w ramach Międzywydziałowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych na Uniwersytecie Jagiellońskim.

Bibliografia

Baudrillard, Jean, *Symulakry i symulacja*, Wydawnictwo Sic!, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

Milk, Chris, *How virtual reality can create the ultimate empathy machine?*, „TED 2015”, https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine, [dostęp: 16.10.2020].

Źródło: *https://didaskalia.pl/artykul/te-wszystkie-wlaczone-przypadkiem-mikrofony*