didaskalia
gazeta teatralna

Z numeru: **Didaskalia 160**
Data wydania: grudzień 2020
Źródło: https://didaskalia.pl/pl/artykul/beckett-2020

/ REPERTUAR

Beckett 2020

Urszula Pysyk

Teatr Polski w Poznaniu

Planeta Beckett

dramaty Becketta w tłumaczeniu Antoniego Libery, tłumaczenie na polski język migowy (PJM), napisy: Agnieszka Misiewicz

reżyseria: Agata Koszulińska – *Kołysanka*, Karolina Kowalczyk – *Końcówka*, Katarzyna Minkowska – *Nie ja*, Karolina Szczypek – *Katastrofa*, Jan Jeliński – *Komedia*, Jan Kamiński – *Fragment dramatyczny I*, Marcin Starosta – *Wtedy gdy*

kuratorzy: Maja Kleczewska i Łukasz Chotkowski

premiera online: 19 października 2020

Czy świat obecny w dramatach Samuela Becketta jest teraz naszą rzeczywistością? Twórcy i twórczynie projektu on-line *Planeta Beckett* widzą pewne paralele, a swoje pomysły na ich ujawnienie przedstawili w postaci siedmiu etiud teatralno-filmowych, w których wykorzystali *Fragment dramatyczny I*, *Katastrofę*, *Kołysankę*, *Komedię*, *Końcówkę, Nie ja* i *Wtedy gdy*. Jednak zarówno w doborze tekstów, jak i ich realizacji mamy do

czynienia z dwoma zasadniczymi problemami: powtarzalnością i brakiem innowacyjności. Również kwestie techniczne, istotny przecież element projektów on-line, stwarzają problemy w odbiorze tak pojedynczych etiud, jak i całej *Planety Beckett* .

W *Kołysance*, *Nie ja* i *Wtedy gdy* intensywnie wykorzystywany jest zabieg powtórzenia, choć w każdej z etiud trochę inaczej. Konstrukcja tych tekstów opiera się na ustanawianiu pewnych sekwencji wypowiedzi, a następnie powtórzeniu ich ze zmianami w ich obrębie. Do pewnego stopnia schemat ten został przełożony na warstwę wizualną inscenizacji.

W *Kołysance* (reżyseria Agata Koszulińska) sekwencje rozszerzane są o kolejne elementy, które wydają się nieskończoną repetycją nieznacznie zmienionych fraz. Wywołuje to poczucie nadmiaru, zagęszczenia, które zostaje spotęgowane animacją 3D (autorstwa Mateusza Korsaka). Tekst jest wypowiadany przez aktorkę, podczas gdy na czarnym tle pojawia się sylwetka ludzka, która powoli lewituje wśród rozmaitych przedmiotów, co sprawia, że obraz staje się hipnotyczny. Z czasem wśród tych obiektów pojawiają się części ciała, które zaczynają stapiać się w coraz bardziej abstrakcyjne formy. Etiuda ta ma potencjał wprowadzenia widza w stan transu, który koresponduje z tematyką stanu pomiędzy, zawieszenia pośród ruchu i bezruchu.

Nie ja (reżyseria Katarzyna Minkowska) jest inny rodzaj repetycji: powroty pewnych obrazów zarówno w tekście, jak i w warstwie wizualnej. Powracające w toku wypowiedzi zdania (czy raczej fragmenty zdań), są punktami, od których rozwija się dalsza narracja, możliwa do przedstawienia w kategoriach fabuły. Fragmentaryczność, budowana przez zastosowanie obok krótkich wypowiedzi punktów-wtrąceń sprawia, że cały tekst zdaje się powtarzać w nieskończoność. Wrażenie to zostaje spotęgowane przez

powracające ujęcia czarno-białych zbliżeń twarzy aktorki, przeplatane z fragmentami przedstawiającymi pejzaż, a także bzyczenie muchy, która co jakiś czas pojawia się na ekranie. Poczucie rozproszenia obecne na obu poziomach, tekstowym i wizualnym, sprawia, że zaburzone zostaje poczucie czasu trwania etiudy.

Do podobnej sytuacji dochodzi we *Wtedy gdy* (reżyseria Marcin Starosta) jednak tutaj, w odróżnieniu od dwóch omówionych powyżej etiud, warstwa wizualna jest bardziej zróżnicowana, choć i tu głównym środkiem jest zapętlenie schematów obrazowych i tekstowych. Wypowiedzi, choć tworzą sieć powtarzalnych obrazów-wspomnień, noszą ślady różnorodności dzięki zróżnicowaniu tempa i natężenia głosów, które niekiedy zachodzą na siebie. W ten sposób, choć struktura tekstu opiera się na podobnych zasadach jak *Kołysanka* i *Nie ja*, narracja zyskuje na dynamice.

Drugą grupą, jaką można by wyodrębnić spośród etiud *Planety Beckett*, są te opierające się na wymianie zdań pomiędzy dwoma postaciami: *Fragment dramatyczny I* (reżyseria Jan Kamiński) i *Końcówka* (reżyseria Karolina Kowalczyk). Pierwsza z etiud posługuje się nieruchomym, czarno-białym kadrem podzielonym na pół, z którego para aktorów wygłasza tekst, tworząc rodzaj (znudzonego?) napięcia w rozmowie o wszystkim i o niczym. Po raz kolejny mamy do czynienia ze statyczną w narracją wizualną, co z jednej strony pozwala wybrzmieć postaciom i słowom, z drugiej zaś sprawia, że *Fragment dramatyczny I* staje się jedną z kilku podobnych do siebie etiud.

W *Końcówce* mamy do czynienia z wykorzystaniem kilku planów (przestrzeni wąskich, niewygodnych), które odzwierciedlają świat po apokalipsie. Bohaterowie ustanawiają między sobą nowe relacje władzy i podległości, ujawniając rolę przemocy w tym procesie. Na tle innych etiud *Końcówka* dość sprawnie operuje różnorodną dynamiką. Pauzy, w których dominuje

cisza, przerywane są dialogami wykorzystującymi zmienne natężenie głosów aktorów.

Dwie pozostałe etiudy to *Komedia* (reżyseria Jan Jeliński) i *Katastrofa* (reżyseria Karolina Szczypek), które najbardziej twórczo korzystają z dramatów Becketta. *Komedia* to krótki film niemy, którego scenerią jest wnętrze opustoszałego teatru. Puste loże, sprzęt nagłaśniający wychwytujący jakieś zakłócenia i kolejno twarze trojga aktorów. Twórcy zrezygnowali z dialogów i pozostawili teatr samemu sobie, sprawiając, że sam stał się komedią absurdów: bez widowni, bez słów, tylko puste twarze aktorów. *Katastrofa* rozgrywa się podczas prób do spektaklu, gdzie grupa twórców i twórczyń podejmuje temat problemów teatru, z jakimi przyszło im się mierzyć. Pierwszy to władza: z jednej strony są ci, którzy już na poziomie instytucjonalnym zajmują pozycje decyzyjne, z drugiej ci, którzy tej pozycji są pozbawieni. Drugi to finansowanie, który podsumować można zdaniem wypowiedzianym w tej etiudzie: „nie chodzi o sztukę, ale o wzięcie pieniędzy". Jest ono skierowane przeciw systemowi i samym artystom, którzy w nim tkwią. Napisy końcowe to lista płac: najwyższe wynagrodzenie (kuratorka) to 9700 złotych, najniższe (montaż) 0 złotych. Sala prób, będąca miejscem akcji, sfilmowana zostaje statycznie, podobnie jak w większości etiud *Planety Beckett*.

Kwestia powtarzalności pewnych zabiegów (statyczna kamera, powracanie obrazów, czarno-biała kolorystyka) staje się znacząca, jeśli weźmiemy pod uwagę, że wszystkie te etiudy mają tworzyć pewną całość. Nie bez znaczenia są również strategie, które mają wprowadzić elementy interaktywne. Partycypacja widzów nie jest zagadnieniem nowym, jednak w obecnej, śródpandemicznej sytuacji kwestia zaangażowania odbiorców, obecnych już nie na widowni, lecz przed ekranami komputerów, wydaje się trudniejsza do

zrealizowania i bardziej złożona.

Narzędzia oddane przez twórców i twórczynie w ręce odbiorców, teoretycznie mające na celu wprowadzenie elementu interaktywności, czyli możliwość wybrania kolejności wyświetlenia etiud oraz pozostawienia komentarzy, nie spełniają jednego z podstawowych założeń interaktywności, czyli emergencji nowych znaczeń powstałych w wyniku spotkania różnych elementów[1]. Mimo że komentarze są śladem obecności widzów, nie stają się integralnym elementem etiud, ponieważ nie wprowadzono ich bezpośrednio do obrazu.

Kwestia ingerencji w kolejność wyświetlania obrazów filmowych również sprawiała trudność. Rozrzucone po centralnej części ekranu prostokąty, kryjące poszczególne etiudy, trudno było uporządkować według jakiegoś świadomie wybranego schematu, ponieważ właściwie nic nie wskazywało na to, z którą z nich mamy do czynienia (tytuły można było dostrzec tylko w kilku z nich). Wybór opierał się na losowej selekcji, co ograniczało sprawczość widza.

Kolejnym problemem jest strona internetowa projektu, która skutecznie utrudnia oglądanie. Obracający się na czarnym tle biały mózg, czaszka (i inne elementy), raczej rozpraszają niż tworzą bazę dla etiud. Obraz ten, mocno skontrastowany kolorystycznie, w połączeniu z nieustannym ruchem zlewa się z filmami, szczególnie z tymi utrzymanymi w czarno-białej kolorystyce (*Fragmencie dramatycznym I*, fragmenty *Nie ja* i *Katastrofy*). Statyczne etiudy znikają w ruchomym tle, cały czas widocznym podczas oglądania. Filmy wyświetlane są po najechaniu kursorem na jeden z siedmiu prostokątów. Wybrany ekran powiększa się nieznacznie, więc zmuszeni jesteśmy do wpatrywania się w niewielki obszar (niemożliwy do powiększenia), zdominowany przez ruchomy drugi plan.

Nawet przy założeniu, że taka strategia rozproszenia uwagi ma wzmacniać wydźwięk etiud, mierzących się przecież z pandemiczną degrengoladą, nie wydaje się ona trafiona. Zamiast zmiennego napięcia pomiędzy skupieniem a dekoncentracją widza, które pozwala na aktywny odbiór, mamy do czynienia ze stałą (statyczną) rozbieżnością tych dwóch stanów. *Planeta Beckett* jest więc projektem, który zmusza do zadania przynajmniej trzech pytań: czy założona przez twórczynie i twórców rama owej partycypacji może skutecznie zadziałać dzięki wybranym strategiom wykorzystania przestrzeni internetowej, w tym na poziomie technicznym? Czy podobieństwa strategii artystycznych miały nadać etiudom pewien element wspólny, sprawić, że traktujemy *Planetę Beckett* jako całość? Czy też może są wynikiem trudności, jakie może sprawiać twórczość Becketta?

Autor/ka

Urszula Pysyk

Urszula Pysyk - studentka teatrologii UJ.

Przypisy

1. Mirek Filiciak, Alek Tarkowski, *Alfabet nowej kultury: I jak interaktywność*, https://www.dwutygodnik.com/artykul/362-alfabet-nowej-kultury-i-jak-interaktywnosc.html [dostęp: 14 XII 2020].

Źródło: *https://didaskalia.pl/artykul/beckett-2020*