didaskalia
gazeta teatralna

Z numeru: **Didaskalia 175/176**
Data wydania: czerwiec – sierpień 2023
Źródło:
https://didaskalia.pl/pl/artykul/mapy-gry-i-wirtualna-rzeczywistosc-albo-kto-zabil-marie-lenz

/ REPERTUAR

Mapy, gry i wirtualna rzeczywistość albo kto zabił Marię Lenz

Magdalena Rewerenda

Teatr Nowy w Poznaniu

Georg Büchner

Woyzeck

przekład: Barbara Witek-Swinarska, reżyseria i dramaturgia: Zdenka Pszczołowska, scenografia: Anna Oramus, kostiumy: Magdalena Mucha, muzyka: Andrzej Konieczny, wideo: Natan Berkowicz, choreografia: Oskar Malinowski, reżyseria świateł: Klaudyna Schubert

premiera: 25 marca 2023

Woyzeck Georga Büchnera wydaje się naturalnym ciągiem dalszym wcześniejszych teatralnych zainteresowań Zdenki Pszczołowskiej. Reżyserka chętnie sięga po teksty z szeroko pojętej i nie zawsze oczywistej klasyki literatury: od *Alicji w Krainie Czarów* w *Świni z pieprzem* (2020) i motywów z dramatów Williama Szekspira w *Porcjach* (2021), przez *Upiory* Ibsena

(2022), aż po *Świteź* Mickiewicza w jednej z części *Ballad i romansów* (2023). Zwykle buduje dramaturgię swoich spektakli na obecnym w tych utworach napięciu między magicznością i odrealnieniem a brutalną diagnozą rzeczywistości. Odsłania jej nie zawsze widoczne warstwy i poddaje refleksji istnienie równoległych światów, ukrytych często w społecznej nieświadomości przez oficjalne narracje oraz znormalizowanie hierarchiczności, hipokryzji i kulturowych norm. Nierzadko czynnikiem destabilizującym uśpiony świat jest w przedstawieniach Pszczołowskiej morderstwo, a śledztwo w jego sprawie stopniowo ujawnia więcej niż sprawcę przestępstwa. Tak było nie tylko w *Balladach i romansach*, ale także w inspirowanym *Podróżą do kresu nocy* Louisa-Ferdinanda Céline'a improwizowanym spektaklu *Kisielice, 32-022 Kresowo* (2022), w którym zbrodnia dokonana w małym miasteczku ujawniała jego mroczną przeszłość i redefiniowała społeczne relacje.

Podobny jest punkt wyjścia w *Woyzecku*. Niedokończony i epizodyczny dramat Büchnera, przez samego autora nazywany „fragmentem", tajemniczy i inspirujący dla teatralnych twórców i twórczyń dzięki swojej na wskroś współczesnej formie oraz prawdziwym zdarzeniom, będącym jego źródłem, stał się dla Pszczołowskiej pretekstem do opowiedzenia kryminalnej historii, osadzonej w konwencji starej gry komputerowej. Tekst Büchnera zostaje w poznańskim przedstawieniu znacząco poszerzony o rozpisane z niezwykłą detalicznością postaci i wątki, które w efekcie czynią z dramatu luźną inspirację, dość powierzchownie sprowadzoną do wątku kryminalnego i, co gorsza, nie układają się w spójną tematycznie narrację.

W programie znalazł się, opisany jako *Woyzeck – przestrzeń spektaklu*, przedruk mapy myśli stworzonej przez reżyserkę w trakcie pracy nad spektaklem. Białym flamastrem na czarnym papierze rozpisane zostały

rozmaite myśli, tropy, luźne skojarzenia, pytania bez odpowiedzi i wstępne założenia sceniczne. Te konstelacje robią wrażenie, uwodzą materialnością i intymnością odręcznego pisma, jak również zachęcają do podążenia za rozległą podróżą intelektualną autorki i do snucia fantazji o możliwym użytku, jaki z mapy zrobił zespół aktorski podczas procesu powstawania spektaklu. Wszystkie te próby obarczone są ryzykiem niepowodzenia – logika chmury może być czytelna tylko dla osoby, która ją wykonała, a szybko gubiąc trop, tracimy zainteresowanie jego śledzeniem. Wydaje się, że ta czarna strona w programie dobrze podsumowuje cały spektakl: udostępniona w formie schematu ogromna praca osób zaangażowanych w przygotowanie poznańskiego *Woyzecka* okazuje się niezbyt przydatna dla odbiorców, zdezorientowanych plątaniną strzałek, odnośników, haseł, nazw i prywatnych żartów.

Odpowiedzialna także za dramaturgię reżyserka bardzo dokładnie przeczytała dramat, uwzględniając w swoim spektaklu szereg tematów i problemów obecnych w tekście Büchnera. W zasadzie każda postać lub szkielet relacji pomiędzy poszczególnymi bohaterami otwiera inny wątek: etyczność eksperymentów medycznych, zwierzęcość człowieka, napięcie między wolną wolą a systemem determinującym ludzkie działania, regulowaną patriarchalnymi normami seksualność Marii czy płynną, niedookreśloną seksualność Woyzecka. Tematy mnożą się nieustannie, bo Pszczołowska nie tylko rozpisuje nieobecne w oryginale historie zarówno głównych, jak i pobocznych bohaterów – między innymi prowadzącej lumpeks Małgorzaty czy nieco zdziwaczałego Karola – ale również dodaje całkiem nowe postaci, takie jak niepraktykująca, żyjąca pod miastem lekarka Juta Kruk, ojciec Woyzecka Walery Brandt, lokalny policjant Krystian Klarus czy oddelegowany z Warszawy detektyw Artur Schneider. Dzięki dopisanym wątkom poruszone zostają budujące kolejne pola do interpretacji kwestie

takie jak wpływ nieobecnego ojca na rozwój Woyzecka, aborcyjna afera sprzed lat, problem z egzekwowaniem prawa w niewielkiej społeczności czy skutki zespołu stresu pourazowego u weterana wojennego. Dodatkowo reżyserka rozbudowała warstwę wizualną, tak aby efektowna scenografia (Anna Oramus) i równie efektowne kostiumy (Magdalena Mucha) odnosiły do przaśnej, okołotransformacyjnej małomiasteczkowej rzeczywistości, a poszczególne części spektaklu przeplatane są wykonywanymi przez zespół aktorski choreograficznymi przerywnikami (Oskar Malinowski). Wszystko to tworzy nieco kakofoniczną mieszankę.

Uszczegółowione portrety są wynikiem metody pracy Pszczołowskiej, polegającej na tworzeniu kart postaci na modłę gier RPG, będących matrycą dla wykonywanych podczas prób zadań aktorskich. Metoda ta najwyraźniej działa, bo sprawni aktorzy i aktorki przejawiają dużą świadomość tego, co grają. Niepewność staje się jednak udziałem publiczności.

Widzowie otrzymują w programie rodzaj materiałów do samodzielnego śledztwa. Ma ono charakter jedynie symbolicznej zabawy. Na podstawie informacji zawartych w przedstawieniu możemy nanieść na umieszczoną w programie mapę odpowiedzi na takie pytania jak: kto odwiedzał Marię i Woyzecka w mieszkaniu, kto miał motyw i wreszcie – kto zabił Marię Lenz. Ta zagadka jednak nigdy nie zostaje jednoznacznie rozwikłana, bo rozbudowane historie postaci dają różnym osobom motyw do zabicia Marii Lenz (noszącej nazwisko bohatera innego utworu Büchnera). Jednak motywacje wielu z nich pozostają niejasne. Gra, w której umieszczono tytułowego bohatera, toczy się bez wyraźnego celu. Nieznana pozostaje jej proweniencja i metaforyka. Czy to gra społecznych układów mających spacyfikować jednostkę? Jeśli tak, to system, uosabiany przez śledczych, wydaje się raczej nieudolny. Czy raczej – jak pisze twórczyni przedstawienia

– analiza społecznych mechanizmów czyniących niewinną osobę biernym pionkiem w grze? Mechanizmy te giną niestety w nagromadzeniu wątków i bodźców, a sam Woyzeck, domniemany sprawca, agresywny już w pierwszych scenach z Marią, nie wydaje się przez nikogo zmanipulowany. A może konwencja gry to metafizyczna refleksja o nonsensowności dochodzenia do płynnego pojęcia prawdy? Ono w przedstawieniu Pszczołowskiej, wraz z kolejnymi perspektywami rozmnożonych postaci, ulega rozrzedzeniu i komplikuje się niczym sceniczna przestrzeń spektaklu, nieustannie pogłębiająca się dzięki projekcjom wideo autorstwa Natana Berkowicza. Wówczas chciałoby się zapytać, cytując słowa wyświetlone nad sceną, otwierające drugą część przedstawienia: „jakie są konsekwencje tej gry"? Na te pytania nie uzyskujemy odpowiedzi.

Rozpączkowanie tekstu Büchnera służyć ma – jak się zdaje – wypełnieniu luk pozostawionych przez autora, który zmarł przed ukończeniem dramatu, nie zostawiając żadnych zapisków wskazujących na jego dalsze plany: zarówno w kwestii zawartości kolejnych scen, jak i układu tych istniejących. Reżyserka zachłannie i konsekwentnie wykorzystuje rozmaite możliwości pozostawione przez nieukończony tekst: w puste miejsca wlewa własne opowieści, a nieustaloną nigdy ostatecznie kolejność scen nie tylko zmienia w ciąg nielinearnych i symultanicznych obrazów, ale także sygnalizuje wariantywność ich porządku. Deklarowana w programie przedstawienia przymiarka do losowego ustawiania scen – będąca zapewne także pokłosiem realizowanej na próbach metody improwizacji – jest jednak tylko symboliczna. Motyw wyboru rodem z gier pojawia się co prawda w momentach, gdy Woyzeck podejmuje decyzje odnośnie odwiedzenia kolejnych osób i miejsc: wówczas nad sceną wyświetlana jest plansza – swą prostotą i estetyką przypominająca dawne programy komputerowe – na której widownia widzi wylosowaną dla Woyzecka akcję. Jednak w końcu

bohater i tak odbywa wszystkie wizyty, a wariantywność ogranicza się zaledwie do kolejności scen (i to nie tych kluczowych), co w przypadku fragmentarycznego i nielinearnego spektaklu ma niewielkie znaczenie. Losowość zatem równie dobrze mogłaby być jedynie markowana, nie jest niestety strategią prowadzenia spektaklu, lecz ozdobnikiem. Łączyć ma po prostu zagadkę tekstu z konwencją retro gry komputerowej, w jakiej prowadzone jest przedstawienie.

Prawdziwa historia tajemniczego morderstwa i towarzyszącego mu zawiłego śledztwa – szczegółowo rekonstruowanego w przywoływanej w programie spektaklu książce Anny Róży Burzyńskiej *Atlas anatomiczny Georga Büchnera* – będąca inspiracją do napisania *Woyzecka*, staje się dla Pszczołowskiej pretekstem do ukrycia w przedstawieniu aluzji do autentycznych postaci związanych z historyczną sprawą, choćby poprzez nadanie bohaterom imion i nazwisk pochodzących z prawdziwego śledztwa, np. detektywa Krystiana Klarusa. To, czy zostaną przez widownię rozpoznane, czy nie, nie wpływa na odbiór całości, ale obecność tych tropów buduje kolejne piętro nieco dezorientującej piramidy kontekstów.

Twórczyni spektaklu chciała, zdaje się, powiedzieć o *Woyzecku* wszystko, co się da (i jeszcze więcej), w efekcie jednak nie tylko nadwątliła związek z utworem Büchnera, ale też obciążyła go masą tematów, wątków i kontekstów, które niekoniecznie mogą zostać odczytane przez widzów pozostających poza procesem powstawania przedstawienia. Sygnalizowane przez reżyserkę słowa klucze, ważne jej zdaniem do odczytania spektaklu, czyli gra i śledztwo, mimo obwarowania kontekstami i wątkami, spłycają odczytanie dramatu Büchnera. *Woyzeck* staje się zaledwie pretekstem dla zabawy w zagadkę kryminalną. Odsłaniane przez reżyserkę warstwy świata pozostają wirtualne: zarówno w sensie wykorzystywanego w spektaklu

efektownego ozdobnika w postaci wirtualnej rzeczywistości, jak i jednowymiarowości interpretacji *Woyzecka* – nieco paradoksalnej, bo szczelnie otulonej pokrywą tropów i kontekstów. Być może obcowanie ze spektaklem daje namiastkę doświadczenia reżyserki w pracy nad tekstem Büchnera: tak jak ona wcześniej, tak teraz my musimy *Woyzecka* po swojemu ułożyć – lub nie.

Szkoda jednak, że z masy interesujących pomysłów nie wyłania się przekonująca dominanta. Mogłaby być nią choćby bardziej pogłębiona panorama potransformacyjnej Polski lat dziewięćdziesiątych, gdy second-handy dominowały krajobraz polskich miasteczek, w telewizji królowały telenowele, a świeży i dziki kapitalizm umożliwiał szereg nadużyć, których ofiarami stawały się najczęściej osoby poszkodowane przez zmianę systemu – takie jak bohaterowie spektaklu Pszczołowskiej. Temat ten przewija się przez przedstawienie, tworząc dla niego ramę estetyczną, ale pośród niezliczonych tropów i wątków staje się tylko jednym z wielu ornamentów. Żal też ciekawej koncepcji losowości, która mogłaby rozsadzić teatralną formę, a sprawia wrażenie raczej ściśle zaprogramowanej konwencji. Ostateczny cel tej gry jest niejasny, a mapy prowadzą do labiryntów. Do tej wirtualnej rzeczywistości wchodzi się na własną odpowiedzialność.

Wzór cytowania:

Rewerenda, Magdalena, *Mapy, gry i wirtualna rzeczywistość albo kto zabił Marię Lenz*, „Didaskalia. Gazeta Teatralna” 2023 nr 175/176, https://didaskalia.pl/pl/artykul/mapy-gry-i-wirtualna-rzeczywistosc-albo-kto-zabil-marie-lenz.

Autor/ka

Magdalena Rewerenda

Magdalena Rewerenda – teatrolożka, adiunktka w Katedrze Teatru i Sztuki Mediów UAM w Poznaniu. Autorka książki *Performatywne archiwum teatru. Konsekwencje „Nie-Boskiej komedii. Szczątków" Olivera Frljicia* (2020). Członkini Komisji Artystycznej 29. Ogólnopolskiego Konkursu na Wystawienie Polskiej Sztuki Współczesnej.

Źródło:
https://didaskalia.pl/artykul/mapy-gry-i-wirtualna-rzeczywistosc-albo-kto-zabil-marie-lenz