



Teatr - wywiady

Nie jestem ofiarą techniki cyfrowej...

Z Jeanem Lambert-Wild'em rozmawia Izabella Pluta-Kiziak

Izabella Pluta-Kiziak: Jak zrodził się pomysł spektaklu, czy bezpośrednio po przeczytaniu "Orgii" Pasoliniego?

Jean Lambert-wild: Pomysł związany jest z Mireille. Widziałem ją wielokrotnie na scenie, ona także zna moją pracę teatralną. Po przeczytaniu "Orgii" powiedziałem sobie, że rola Kobiety idealnie pasuje do tej aktorki. Zatem wokół energii Mireille skupiłem energię Erica i Nolwenn.

I. P.- K: Nie sądzi Pan, że „Orgia” jest sztuką bardzo pesymistyczną?

J. L.-w: Pesymistyczna? Nie, to czysty stoicyzm. Widzę tutaj szansę "zmartwychwstania".

I. P.-K: Jak powstała koncepcja wizualna przedstawienia?

J. L.-w: To jest podstawowa trudność, którą napotykamy zawsze w teatrze, znaleźć sposób wyrażenia adekwatny do doświadczenia tekstu pisanego. Każdy ma swoją metodę pracy, zależną od jego chęci i możliwości. W przypadku "Orgii" zobaczyłem pewien świat i jednokomórkowe organizmy już tam były. Następnie przemierzaliśmy ten tekst razem z aktorami. Zagubiony Mężczyzna, bohater Pasoliniego, odbywał pewną długą podróż na same krańce otchłani, przywoływał fantazje Kobiety, odnajdywał swoje okrucieństwo i stopniowo je ujawniał. W tej wyprawie towarzyszyły mu widma, świetliste organizmy porozumiewające się między sobą. Aby pokazać taką sytuację na scenie nie można po prostu zbudować gigantycznego basenu, trzeba znaleźć inne rozwiązanie.

I. P.- K: Miał Pan już gotowy pomysł plastyczny w momencie rozmowy z grupą informatyków?

J. L.-w: Mój pomysł polegał na stworzeniu sztucznych organizmów, poruszających się zgodnie z zachowaniem prymitywnych stworzeń z dna oceanu; chciałem, by wchodziły one w interakcje z aktorami dzięki zastosowaniu czujników sensorycznych; w zależności od stanu psycho-somatycznego aktorów zmieniałyby się też zachowanie organizmów. Jeśli dodalibyśmy do tego jeszcze trzeci wymiar, wrażenie zanurzenia w wodzie czy otchłani, relacji żywego ciała i ciała wirtualnego, przestrzenności obrazu i dźwięku... Taka była w przybliżeniu moja eksplikacja. Zaczęliśmy razem pracować, twórcy teatralni, badacze i studenci z l'Université de Technologie de Belfort-Montbéliard. Opracowywaliśmy tzw. architekturę systemu, najpierw powstał pierwszy prototyp, a później kolejne, gdyż praca była ogromna, nazywaliśmy poszczególne prototypy "Paolo 1", "Paolo 2". Przy "Paolo 10" mogliśmy już pracować na teatralnej scenie i szczęśliwie wszystko zadziało. System "Daedalus" składa się z podsystemów: "Abysses" jako napęd sztucznej inteligencji, "Nerf" dla czujników będących jednocześnie "zmysłami" wirtualnych organizmów, "Callas" jako system dźwiękowy i "Spectre" - system wizualizacji. Muszę tutaj powiedzieć o osobie, bez której trudno byłoby to wszystko uruchomić, to Emmanuel Mâa Berriet. Dzięki oprogramowaniu, które stworzył, mogliśmy zwizualizować na scenie nasze meduzy. Zastosowaliśmy również zjawisko katoptryki,

iluzji wykorzystywanej niegdyś przez magów.

I. P.-K: Jaka była reakcja aktorów, czy chcieli pracować, mając na swoim ciele elektroniczne czujniki?

J. L.-w: Aktorzy to "dzikie bestie", trzeba je umiejętnie przekonać. Najważniejsze to doprowadzić do zawarcia paktu między reżyserem i aktorem, i dojście do momentu, gdy aktor jest gotów poddać się metamorfozie, jaką proponuje mu reżyser. Może nie trzeba aktorom mówić wszystkiego od razu...

I. P.-K: Jak w takim razie należy Pana zdaniem pracować z aktorami?

J. L.-w: Wiele zależy od metody. Moja metoda pracy okazała się skuteczna w tym przypadku. Jest to metoda precyzyjna, cicha, osiemdziesiąt procent dekoracji jest już na scenie podczas prób, poszczególne rozwiązania techniczne funkcjonują. Nie traktuję siebie jako reżysera, który kieruje, ale jako kogoś upośledzonego, otoczonego ludźmi, którzy kierują, którzy pracują razem z nim i na przekór niemu. Mam współpracowników, zwłaszcza ekipa techniczna, z którymi pracuję od dłuższego czasu: Renaud Lagier, Franck Besson, oczywiście kompozytor Jean - Luc Therminarias, współtwórca "Orgii". W taki sposób próbujemy zbliżyć się do teatru przyszłości, który mógłby skonfrontować różne dziedziny sztuki, a nawet wykroczyć poza nie. Pracujemy wedle zasad kooperatywy.

I. P.-K: Czym jest "Coopérative 326"?

J. L.-w: Idea "Coopérative 326", którą utworzyliśmy, opiera się na równości współpracowników co do ich praw i obowiązków względem siebie, w przeciwieństwie do kolektywu, który jest rozwiązaniem częstym we Francji, gdzie definiuje się pewną estetykę i artyści wspólnie w niej tworzą. U nas wygląda to nieco inaczej. J-L Therminarias jest kompozytorem i dyrektorem artystycznym "Maison des disques". Ja jestem dyrektorem artystycznym "Coopérative 326" tzn. jestem odpowiedzialny za administrację i perspektywę rozwoju taką, by każdy ze współpracowników miał warunki do życia i do pracy twórczej w stopniu poprawnym. Członkami są m.in.: Christoph Blangero poeta i twórca wideo, Christophe Farion specjalista od dźwięku, Franck Besson, Stephane Pelliccia, o których już mówiłem i Jean-François Philippe zajmujący się administracją. Wszyscy oni pracują razem nad dużym projektem, bądź każdy pracuje osobno lub w bardzo małych, dwuosobowych zespołach jak J-L Therminarias i ja. Wprowadziliśmy zasadę rozdziału pracy, co gwarantuje zajęcie wszystkim. Nie chcę być dyrektorem instytucji. Muszę z nią współpracować, chcę być raczej w relacji opozycji wobec niej i rzeczywiście pomagać młodym artystom, dać im możliwość tworzenia w spokoju i zaufaniu. Każdego roku lub co dwa lata, w zależności od naszych możliwości, pomagamy innym artystom finansowo w ich projektach w wysokości 22-29 tysięcy euro, co stanowi olbrzymią kwotę. "Coopérative 326" istnieje dzięki wsparciu finansowemu władz miejskich miasta Belfort, władz regionalnych i Ministerstwa Kultury. Właściwie jest to kwota, którą zwykle subwencjonowana jest młoda grupa teatralna. Ale nam udało się tak skumulować energię i pomysły, że zdołaliśmy osiągnąć znacznie więcej niż zwykle można zagospodarować taką ilością pieniędzy. Rozpoczęliśmy współpracę z firmą "LXSolution", która opracowuje nasze strony internetowe i inne potrzebne oprogramowania. Współpracujemy też z uniwersytetami i tak na przykład studenci prowadzą dla nas badania nad zastosowaniem technologii cyfrowej w sztuce, badania te liczą się w ich pracy dyplomowej. Często studenci odbywają u nas staże i otrzymują za nie wynagrodzenie. Muszę podkreślić, że wszystko to nigdy by się nie ziściło gdyby nie jedna osoba - Henry Taquet, dyrektor teatru Le Granit - Scene Nationale de Belfort, który od samego początku wspiera naszą inicjatywę. Bez jego zgody i pomocy nie zrealizowalibyśmy projektu Orgia i innych.

I. P.-K: Jaki jest udział w powstaniu spektaklu „Orgia” paryskiego Théâtre National de la Colline?

J. L.-w: Jest on jednym ze współproducentów. Przez dwa lata skupiałem różnych ludzi i instytucje wokół tego projektu i to dzięki ich udziałowi „Orgia” mogła powstać.

I. P.-K: To Pana pierwsze doświadczenie z technologią cyfrową na scenie?

J. L.-w: Nie wiem, co chce Pani powiedzieć mówiąc technologia cyfrowa na scenie?

I. P.-K: Mam na myśli stworzenie pewnej poetyki z wykorzystaniem rozwiązań cyfrowych.

J. L.-w: Tak, pierwsze doświadczenie. Potrzeba do tego jednak trochę środków. W innych moich teatralnych pracach nie było takiej potrzeby.

I. P.-K: Czy zamierza Pan kontynuować tę stylistykę w następnych spektaklach?

J. L.-w: Nie jestem ofiarą tego delirium sztuki cyfrowej i przekonania, że może ona sama coś stworzyć. Jest to tylko i wyłącznie narzędzie. Jeśli go potrzebuję, wykorzystuję je. Ale równie dobrze mogę sięgnąć po rozwiązania bardzo proste, wcale nie techniczne, notabene w "Orgii" zastosowałem oba. Jeśli skojarzy Pani przykładowo zegar z rośliną, a roślinę z komputerem, jaki może być tego efekt? Może żaden, a może zrodzi się ciekawy pomysł, jeśli myślimy w kategorii pewnej poetyckości. Wiem, że reżyserując "Orgię", sytuuje się mnie automatycznie w nurcie teatru nowych technologii i od razu zakłada się, że Jean Lambert-wild będzie tworzył właśnie w takiej stylistyce. Ale być może krytycy będą rozczarowani. Po prostu wykorzystuję narzędzia swojej epoki.

I. P.-K: Dziękuję za rozmowę.

Orlean, 26 marca 2002

JEAN LAMBERT - WILD ur. w 1972 roku. Pisarz, reżyser i scenograf. Artysta stowarzyszony przy teatrze Le Granit-Scene Nationale de Belfort, był asystentem Matthiasa Langhoffa, Michela Dubois'a, Jeana-Yves' ;a Lazenec'a i Philippe'a Goyard'a. Od 1998 roku dyrektor artystyczny Coopérative 326. Wyreżyserował ponad dziesięć przedstawień, m. in.: "Trojanki" Seneki, "Iwona, księżniczka Burgunda" Gombrowicza, "Orgia" Pasoliniego, cztery spektakle na podstawie swoich tekstów, m.in: "V versus W", "Paradis". Był autorem scenografii do dwóch przedstawień w reżyserii Philippe'a Goyard'a jak i wielu akcji performance, m.in.: "Le Mur", "Walk-Don't Walk", "Aptes". Jego sztuka "Splendeur et Lassitude du Capitaine Marion Déperrier" została wydana przez Les Solitaires Intempestifs. Aktualnie pracuje nad nowymi tekstami "Tete perdue au fond de l'Océan-Premiere Mélopée", "Mue-Deuxieme Mélopée" i "L'homme qui avait vendu ses Jambes-Troisieme Mélopée" oraz przygotowuje libretto do "Spaghetti's Club" z muzyką Jeana-Luca Therninaria.