



## Teatr - teksty

Izabella Pluta-Kiziak

### ORGIA

**Le Centre Dramatique National w Orleanie: "Orgia" Piera Paola Pasoliniego, reżyseria Jean Lambert-wild, muzyka Jean-Luc Therminarias, dźwięk: Christophe Farion, oświetlenie: Renaud Lagier, opracowanie cyfrowe: grupa badawcza "Systemes multi-agents" z Université de Technologie Belfort-Montbéliard, marzec 2002.**

Pasolini napisał pierwszą wersję "Orgii" trzydzieści siedem lat temu. Nazwał swój dramat teatrem słowa, "bazującym wyłącznie na tekście i wykluczającym akcję" (L. Leoncini: "Entretien radiophonique avec Pier Paolo Pasolini, Dossier de presse" spektaklu "Orgia"). Rozpisany na partyturę dla Kobiety i Mężczyzny (oraz kilka końcowych kwestii Dziewczyny) składa się tak naprawdę z długich monologów, dwóch paralelnie prowadzonych strumieni tekstu. Postaci sztuki błądzą w niemożności nazwania swych pragnień i myśli, w swej pustej gadatliwej ułomności. Dramat oparty został na autentycznej historii uśmiercenia przez pewnego mężczyznę własnej żony i dzieci a następnie samobójstwa. Pasolini znajdując inspirację w tym ponurym wydarzeniu, usiłuje dotrzeć w swym tekście do źródeł owej tragedii, znaleźć własną interpretację. Przedziera się przez najdalsze pokłady podświadomości Kobiety i Mężczyzny, do ich wspomnień z dzieciństwa, niejasnych, dotąd niewerbalizowanych pragnień. Ta pesymistycznie zabarwiona historia zostaje wsparta solidnym stoicyzmem, czytelnik dystansując się wobec sadomasochistycznych relacji małżonków, staje z boku ich bezkresnej samotności.

Jean Lambert-wild, młody francuski reżyser, w swej scenicznej interpretacji "Orgii" podąża tropem sugestii Pasoliniego. Sytuuje widza w zaciszu tabu. Proponuje odbiorcy rodzaj doświadczenia zbliżonego do stanu medytacji, któremu sprzyjać będzie scenografia, wykorzystująca technologię cyfrową oraz rozbudowana narracja dźwiękowa.

Trudno mówić o czasie w tym spektaklu. Odnosimy wrażenie, że zastyga i drętwieje, a wraz z nim wszystko inne na scenie. Oglądamy nieruchomych aktorów na tle czarnego monolitu po środku sceny. Ona (Mireille Herbstmeyer) w prostej białej sukience, włosy splecione w warkocz, on (Eric Houzelot) w ciemnych spodniach i jasnej koszuli. Stojąc, z lekko uniesionymi głowami wolno wypowiadają swoje kwestie. Ich ciała obramowane czernią, nie żyją ale trwają w sobie tylko właściwym somnambulicznym rytmie, zawieszane między życiem a śmiercią. Owe szczególne rigor mortis kontrastuje ze skomplikowaną mozaiką przeżyć. Kobieta i Mężczyzna nie spoglądają sobie w oczy. Tworzą izolowane uniwersum, każdorazową autoreferencyjną przestrzeń nieprzekraczalną dla partnera. Z rytuału wolno płynących zdań, wyłania się wspólny mianownik doświadczeń: jedyną umiejętnością, którą nauczyli się od swoich rodziców to zdolność wydobywania własnego głosu. Z potoku codziennych rozmów, pytań i odpowiedzi, rodzi się jedynie prawdziwa fraza "przecież nikt nie rozmawiał" [przeł. I.P-K.]. Jak refren słyszymy ją wielokrotnie z offu, dociera do nas z różnych zakamarków sali i sceny. Nie mamy teraz wątpliwości, jesteśmy świadkami konfesji, kataraktycznej werbalizacji, schodzenia w niebezpieczne obszary id, ujawniania odmienności. Publiczność zostaje

odgradzona od aktorów ogromną płaszczyzną z tiulu, umieszczoną w miejscu kurtyny. Widz nigdy nie zobaczy więc postaci tragedii bezpośrednio. Orgia w interpretacji Lambert-wilda jest w dużej mierze spektaklem fonicznym o bardzo rozbudowanej warstwie dźwiękowej autorstwa Jeana Luca Thermaniasa (w tej wersji zaistniałaby bez wątpienia również jako słuchowisko radiowe). Umieszczone w wielu miejscach widowni głośniki wypełniają przestrzeń różnorodnymi dźwiękami. Bliżej nieokreślone, odbiegające od tradycyjnie pojętej oprawy muzycznej, wprowadzają nas w świat spowolniony i senny, w przestrzeń szmerów i szeptów. W monochromatycznej oceanicznej zieleni co jakiś czas ukazują się nam kolorowe kałamarnice, to znów ławice małych meduz o pulsujących wirtualnych ciałach\*. Dryfują leniwie w przestrzeni scenicznej, zbliżają się do aktorów, płyną nad ich głowami. Doskonała iluzja rodzi przekonanie o ich autentyczności i witalności. Może stają się ucieleśnieniem pragnień małżonków, może niemocy i błędzenia bez celu w ich całkowicie prywatnym piekle? "Chcę naprawdę cię zabić" słyszymy z ust Mężczyzny; "Chcę naprawdę umrzeć" mówi następnie Kobieta, "naszą rzeczywistością nie jest ta, którą wyraziliśmy słowami, ale ta, którą wypowiedzieliśmy przez nas samych, poprzez nasze ciała jako symbole. Ja jako ofiara, ty - jako kat".

Mężczyzna posuwa się do zbrodni. Dowiadujemy się o niej z jego rozmowy z Dziewczyną. Wabi ją do siebie, chce uwięzić. Jest już sam, krępuje jej ręce, uderza szpicrutą, upokarza. Sam obnażony, w damskich pończochach zdaje się ujawniać swe głęboko ukryte erotyczne fascynacje. W scenie finałowej ponownie sytuuje się w nieruchomej pozycji. "W końcu ktoś zrobił dobry użytek ze śmierci", słyszymy z offu, podczas, gdy postać Mężczyzny okala pulsująca świetlista forma geometryczna. Ten wirtualny obraz staje się niewątpliwie metaforą śmierci. Przybierając kształt waginy przywodzi na myśl początek życia, wypełniony czernią - jego koniec. Tym samym łączy czas przeszły z teraźniejszością, zderza harmonię i porządek z chaosem, a w nim człowiek, u swego zarania i kresu. Scena ta wydaje się być interpretacyjną klamrą przedstawienia. Wypełniona niedopowiedzeniem, wkrada się w naszą podświadomość, jej intencje bardziej przeuczujemy niż potrafimy nazwać. Temu spektaklowi trzeba się raczej poddać niż go zrozumieć, oglądając go trzeba w pewnym sensie spowolnić również swój intelektualno-percepcyjny metabolizm.

*Clou* reżyserii Lambert-wilda wydaje się tkwić w pojęciu cielesności, które rozpisane zostaje na kilka istotnych tropów. Z jednej strony reżyser dokonuje szczególnego zabiegu rozszczepienia postaci. Odbierając jej fizyczną witalność pozostawia świadomość i zdolność samozpoznania. Owo rozbicie dostrzegamy w grze aktorów, niczym ucieleśnienie Craigowskiej nadmarionety, statyczni, ożywiani wypowiedzianym przez siebie tekstem, towarzyszącym mu zaledwie odcieniom emocji. Zwłaszcza wyraźne jest to w interpretacji Erica Houzelota, który balansuje między byciem człowiekiem, a tłumionym monstrem, między żywym a martwym, co chyba nie do końca udało się Mireille Herbstmeyer. W opozycji sytuuje się Dziewczyna (Nolwenn Le Du), tworząc postać kontrastowo witalną.

Z drugiej strony, owe momentami nużące, spowolnienie aktorów z krwi i kości wyraźnie konfrontowane jest z żywotnością wirtualnych obrazów. A przecież tak naprawdę to oni istnieją realnie na scenie podczas gdy jednokomórkowce stają się tylko optyczną uludą. Z dychotomii ruchu i zamierania, żywego i wirtualnego, wyłania się wreszcie pytanie o symulakrum. Trzeba bowiem podkreślić, że Orgia jest kolejnym głosem w poszukiwaniach tej części współczesnych twórców, którzy dążą do transgresji przyjętych definicji sztuki. Przesuwają granice, reformułują je w obliczu możliwości techniki digitalnej. Lambert-wild podjął się karkołomnego zadania powołania w spektaklu żywego planu obrazów syntezowanych, winkrustowania ich w fakturę przedstawienia. Co więcej uzależnienia ich ruchu od stanu psycho-somatycznego aktorów, poprzez umieszczenie na ich ciałach elektroniczne czujniki. Zastosowanie sensorów trzeba byłoby raczej nazwać próbą, tak naprawdę trudno dopatrzeć się wyraźnej interakcji między aktorami a wirtualnymi obrazami. Niezależnie od skuteczności tego rozwiązania nie można twórcy odmówić konsekwentnej reżyserii, stworzenia, bądź co bądź, oryginalnej poetyki. To kolejny udany krok w ujarzmianiu technologii cyfrowej na deskach teatralnej sceny.

\*Jak wyjaśnia Lambert-wild, system "Daedalus" jest oparty na interakcji między aktorami i sztucznymi organizmami, które stworzyliśmy na podstawie algorytmów inspirowanych żywymi organizmami z dna oceanu. Nazwaliśmy je "Posydone". Dzielą się na dwa rodzaje o specyficznym zachowaniu: "Apharias" i "Hyssards". Aby zastosować system "Daedalus", wykorzystaliśmy technikę systemu "multiagents". Każdy "Posydone" jest takim agentem, a więc całością ewoluującą w pewnym otoczeniu. Jest zdolny postrzegać i działać w tym otoczeniu. Może porozumiewać się z innymi organizmami i cechować się jednocześnie własnym zachowaniem. Poza tym stan fizjologiczny aktorów jest rejestrowany przez system czujników; zebrane w taki sposób informacje wpływają na zachowanie wirtualnych organizmów. Ich wizualizacja w postaci obrazów 3D w przestrzeni scenicznej staje się możliwa dzięki wykorzystaniu animacji 3D w czasie rzeczywistym (AAASeed) jak również dzięki optycznej iluzji opartej na zjawisku katoptryki.