

PAWEŁ SCHREIBER

RYTUAŁY I CHICHOTY

Paweł Schreiber – pracownik Katedry Filologii Angielskiej UKW w Bydgoszczy. Zajmuje się przede wszystkim współczesnym dramatem brytyjskim.

Dream Adoption Society i Teatr Powszechny w Warszawie
Tadeusz Miciński

NIETOTA

reżyseria: Krzysztof Garbaczewski,
artyści VR: Maciej Gniady, Marta Nawrot, Mateusz Świdorski, Jagoda Wójtowicz (Dream Adoption Society),
choreografia: Iza Szostak, rekwizyty:
Jan Strumiłło, kostiumy: Marcin Kosakowski, muzyka: Jan Duszyński,
premiera: 6 października 2018

Spektakl *Nietota* autorstwa Dream Adoption Society pod wodzą Krzysztofa Garbaczewskiego jest adaptacją jednego z najdziwniejszych tekstów polskiej literatury. *Nietota. Tajemna księga Tatr* to pół tysiąca stron czystego szaleństwa, mieszającego wiedzę ezoteryczną, mitologię ze wszystkich stron świata, góralskie gawędy i satyryczny obraz początku XX wieku. To z jednej strony lektura, delikatnie mówiąc, męcząca. Mistyczne dywagacje Micińskiego są dla dzisiejszego odbiorcy trudne do zniesienia. Z drugiej strony – *Nietota* zadziwia lekkością, z jaką autor przechodzi od analizy pism hermetycznych, przez scenki rodzajowe z życia Podhala, do złośliwego obrazu zblazowanej zakopiańskiej socjety, która wciąż podważa natchnione wizje Arjamana,

poszukującego oświecenia głównego bohatera powieści. Można tu znaleźć nie tylko opisy góralskich obyczajów, ale również pływającą tatrzańskimi dolinami łódź podwodną czy elegancki salon zaludniony człeko- i zwierzokształnymi robotami. Wszystko to w dobie wojny japońsko-rosyjskiej – czyli dekadę przed tym, jak znany Europejczykom świat najpierw rozpadł się na kawałki, a potem złożył w zupełnie inny kształt. Można powiedzieć, że w rozbitej, niejednorodnej i wciąż negującej własne założenia *Nietocie* widać już przeczucie tej zmiany.

Jak stworzyć przedstawienie na podstawie tekstu, będącego jednocześnie do bólu archaicznym i niezwykle nowoczesnym? Garbaczewski wykorzystuje *Nietotę* wyłącznie jako punkt wyjścia dla własnej konstrukcji. W spektaklu



pojawiają się przede wszystkim krótkie, wyrwane z szerszego kontekstu fragmenty powieści. Można powiedzieć, że reżyser czyta *Nietotę* powierzchownie. Czasem daje się porwać rytmowi języka, niezliczonym dziwactwom i wizji Tatr z pogranicza narkotycznego snu, a czasem, kiedy natrafi na szczególnie uduchowiony fragment, nie może się powstrzymać od chichotu. Można też powiedzieć, że chyba tylko tak *Nietotę* da się dzisiaj czytać.

Z powieści Micińskiego twórcy zaczerpnęli przede wszystkim tęsknotę za pierwotnym, wspólnotowym rytuałem, dla którego trzeba wciąż poszukiwać nowych form. To marzenie bardzo charakterystyczne nie tylko dla młodopolskiej prozy, ale również dla współczesnego teatru. Wspólnoty budowane w przedstawieniu DAS są w pewnym sensie jego realizacją – poczucie współuczestnictwa jest tu naturalne i wszechogarniające. Z drugiej strony warszawska *Nietota* również to marzenie kompromituje, pokazując, jak bardzo bywa komiczne i jak płytkimi formami potrafi się zadowolić.

Jeszcze przed wejściem na salę widzowie otrzymują od obsługi teatru niewielkie totemy – umieszczone na specjalnych podstawkach patyki porośnięte nie liśćmi czy mchem, a głośnikami i podzespołami elektronicznymi. Dowiadują się, że o totemy trzeba dbać, przelewać na nie swoją miłość, nadawać im imiona. Spektakl zaczyna się już na korytarzach teatru. Czekaający przed wejściem na salę widzowie, chcąc nie chcąc, stają się widowiskiem dla sąsiadów, którzy mniej lub bardziej dyskretnie ich podpatrują, sprawdzając, jak poważnie potraktowali obowiązek opieki nad totemami. To jedna z charakterystycznych cech *Nietoty* – granicę dzielącą uczestników przedstawienia na publiczność i występujących burzy prosto, naturalnie, czasem wręcz niezauważalnie.

Chodzenie po teatrze z własnym totemem jest swojsko trybalistyczne (trybalizmu w polskiej rzeczywistości społecznej dzisiaj sporo), ale jednocześnie trochę niezręczne. Widzowie

spontanicznie wchodzą w pewien arbitralnie skonstruowany rytuał, ale czują też jego absurdalność. Taki podwójny posmak będą miały wszystkie rytuały w spektaklu. Po wejściu na salę publiczność uczestniczy w prowadzonej przez aktorów ceremonii duchowego wtajemniczenia, luźno opartej na naukach, jakich u Micińskiego Arjamanowi udzielał Mag Litwor. Wtajemniczenie Arjamana było długie i męczące, ale w przedstawieniu sprowadza się do naśladowania kilku układów ruchowych, opartych na góralskich hołubcach. Nazwy jego kolejnych etapów (np. „eksploracja pozioma Tatr Himalajów”) drwią sobie z nadętego tonu mistycznych fragmentów *Nietoty*. Arjaman ćwiczył narodową jogę – tu zyskuje ona wyraźnie cepeliowski posmak.

Po wtajemniczeniu przychodzi czas na założenie gogli VR. Wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości to najczęściej podkreślany element przedstawienia Garbaczewskiego. Widzowie przenoszą się dzięki niej w dziwaczne, mityczne Tatry, wykreowane w powieści Micińskiego. To pomysł, wbrew pozorom, bardzo oczywisty: Arjaman z *Nietoty* porusza się przecież w przestrzeniach odrealnionych, płynnych, niedostępnych dla zwykłych zjadaczy chleba (choć pewnie bardziej pasowałyby do niego gogle rzeczywistości rozszerzonej, a nie wirtualnej). Świetnym pomysłem było stworzenie środowiska dla wielu użytkowników – zwiedzając wirtualny świat, oglądamy również pozostałych widzów. Gogle VR, zamiast odcinać od stojących obok ludzi, podtrzymują wspólnotę publiczności. Odbiorcy nie błakają się po cyfrowych Tatrach bez celu. Po najciekawszych miejscach oprowadza ich przewodnik (w tej roli Julian Świeżewski), którego awatar jest również obecny w przestrzeni wirtualnej. Twórcy aplikacji dobrze rozwiązali kluczowy dla środowisk VR problem ruchu bez dodatkowych kontrolerów – widzowie przemieszczają się, podskakując w miejscu (a właśnie na podskokach były oparte tańce z kolejnych etapów wtajemniczenia). Widać, że dla DAS wirtualna rzeczywistość

ma być nie technicznym gadżetem, ale integralnym elementem spektaklu.

Jest też jednak sporo problemów. Przede wszystkim – w porównaniu z szalonymi wizjami z powieści Micińskiego, wirtualne Tatry w *Nietocie* wyglądają po prostu nieciekawie. Trójwymiarowe obiekty są stosunkowo proste i nie zachęcają do eksploracji. Możliwość oglądania świata z góry sprawia, że odbiorcy widzą też, jak bardziej oddalone elementy otoczenia niezbyt elegancko znikają po kawałku, zakrywane półkulą obrazującą niebo. Mało tu prób budowania nastroju barwą czy oświetleniem, dzięki którym twórcy tacy jak Jessica Harvey, Kitty Horroshow czy Connor Sherlock są w stanie stworzyć niesamowite cyfrowe przestrzenie za pomocą bardzo prostych środków. W wirtualnym świecie *Nietoty* jest też mało do zrobienia. Twórcy zaplanowali kilka form interakcji, takich jak, na przykład, podnoszenie porozrzucanych po okolicy przedmiotów, ale wyraźnie nie mieli pomysłu, jak z tych działań zbudować ciekawszą całość. Szkoda, bo pojawia się tu kilka zabiegów o wielki potencjał – na przykład miejsce, w którym spod ziemi wyrasta wielki totem, a rośnie tym szybciej, im więcej osób staje w pobliżu. Takie interakcje mogły być świetnym narzędziem integrującym widownię i zachęcającym do wspólnego działania, a tu zostały potraktowane wyraźnie po macoszemu. Przy tak skromnych możliwościach działania i przestrzeni, która jest na tyle otwarta, że nie prowadzi odbiorcy żadnym wyznaczonym szlakiem, strukturę całemu doświadczeniu nadaje tylko przewodnik, popędzający gromadkę zwiedzających i opisujący kolejne widoki na tyle szybko, że ani latający wieloryby, ani tańczące w powietrzu głowy nie robią należytego wrażenia. Ta część mogłaby być dużo ciekawsza.

Na szczęście, w warszawskiej *Nietocie* nie chodzi tylko o VR. Po wirtualnym spacerze następuje bodaj najciekawsza część spektaklu. Najpierw widzowie, jeszcze w goglach, wsłuchują się w głos opisujący kolejne etapy medytacyjnych ćwiczeń relaksacyjnych. Potem są gotowi na konfrontację już nie

z obrazami zaczerpniętymi z powieści Micińskiego, tylko z ogromnym kawałem jej tekstu – opisem wyprawy do grot pod Giewontem. Magdalena Koleśnik recytuje go w dziwnym transie, z przeskokami i przerwami, jakby mówiła nie żywa kobieta, a zadziwiająco naturalny syntezytor mowy, który od czasu do czasu komicznie się zacina i przekręca słowa (może czyta źle zeskanowany tekst). Na sali panuje cisza, widzowie wciąż leżą na podłodze, dochodząc do siebie po wirtualnym spacerze, a aktorzy od czasu do czasu ilustrują to, o czym mowa w tekście, układami ruchowymi (na przykład budując ze swoich ciał dziwaczne potwory, zamieszkujące góry z wizji Arjamana). Archaiczny język powieści na przemian uwodzi wizjonerstwem i śmieszy zadęciem. Ta wyprawa w głąb budowanego przez Micińskiego sztucznego mitu jest dużo bardziej porywająca niż to, co chwilę wcześniej oferowało doświadczenie VR. Przy ogromnej prostocie środków udało się w niej umieścić zaskakująco dużo. Przede wszystkim to, co w spektaklu dominowało od początku, czyli rozdarcie między powagą i śmiesznością mistycznego rytuału, odprawianego w XXI wieku, epoce, w której swoje totemy ironicznie obwieszamy elektroniką, a uniesienia duchowe czerpiemy z otaczających nas ekranów i głośników. W tym hipnotyzującym monologu na podstawie powieści Micińskiego równowaga między powagą a absurdem jest niemal doskonała. Stając się po części wygłupem, rytuał nie przestaje być rytuałem.

Nietota Garbaczewskiego jest spektaklem nierównym – doświadczenie VR raczej wskazuje na duży potencjał, niż go realizuje. Widać, że twórcy wciąż szukają nowych środków, ale jeszcze nad nimi w pełni nie panują. Nie zmienia to faktu, że nikt inny w polskim teatrze nie podchodzi do wirtualnej rzeczywistości tak poważnie, ciekawie i nieprzewidywalnie jak Dream Adoption Society. Na pewno warto czekać na ich kolejne projekty. ■