

Atak klonów

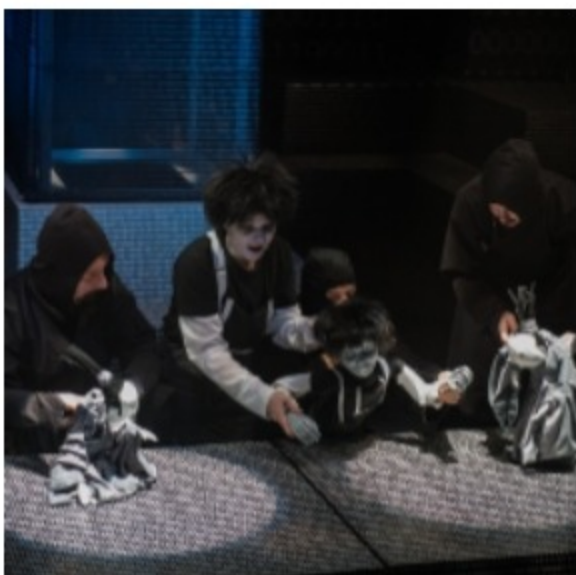
Zagubiony chłopiec, rez. Paweł Passini, Teatr Łalki i Aktora w Opolu



HENRYK MAZURKIEWICZ

Doktor nauk humanistycznych, krytyk teatralny, członek redakcji portalu „Teatralny.pl”. Pisz

A A



fol. Grzegorz Gajos

Po obu stronach sceny za przezroczystymi czarnymi zasłonami stoją rzędy białych kukieł. Natychmiast je poznaję i uśmiecham się szeroko. To dusze, duszki i duszyczki z opolskich *Dziadów*. W przedstawieniu Pawła Passiniego, zrealizowanym dwa lata temu na fali ogólnokrajowej „dziadomanii”, wypełniały one niemalże całą przestrzeń gry. Wdzierały się na widownię, osaczały ją ze wszystkich możliwych stron. Było ich grubo ponad setkę. Miałły wyraźny antropomorficzny kształt, jednak na tym kształcie ich podobieństwo do istot ludzkich właściwie się kończyło. Nie posiadały nawet zarysów twarzy. Czegoś, co

wyróżniałoby poszczególne jednostki w tym natłoku jednakowych figur. Czegoś, co pozwalały na użycie zaimków w drugiej osobie.

Wygląda więc to tak, jakby jeden spektakl reżysera przyglądał się drugiemu. Sposób i miejsce ustawienia tych zagadkowych, beziemiennych dusz mógłby też sugerować, że *Dziady* stanowią dla *Zagubionego chłopca* pewnego rodzaju ramę. W ostateczności wyszło jednak na to, że bardziej niż na wzniesieniu kolejnych meta-poziomów, otwieraniu nawiasów i cudzysłowów lub stawianiu innych znaków interpunkcyjnych Passiniemu zależało na prostej, precyzyjnej i pięknej metaforze. Bo kim jest człowiek bez twarzy, czyli bez osobowości? Człowiek, który niczym nie różni się od innych? Jest odrzeczynistionym pozorem i symulacją podmiotu. Jest klonem. A historia *Zagubionego chłopca* okazuje się właśnie być historią ataku klonów. Nie tak spektakularnego, jak w *Gwiezdnych Wojnach*, w których „wyprodukowani” na zamówienie żołnierze podbijali całe gwiazdozbiory na rzecz Republiki, mającej wkrótce przeistoczyć się w Imperium. A jednak ataku jeszcze bardziej niebezpiecznego, bowiem dziejącego się nie gdzieś tam – w dalekiej, dalekiej galaktyce, tylko tu i teraz. Dziejącego się na tej planecie, chociaż jeżeli przejrzymy się jej dokładniej, czyli przejdziemy od Ziemi do ziemi, nie zauważymy niczego oprócz kamieni i liści. Nie mamy szans nic innego dostrzec, ponieważ przed nami, chociaż tego nawet nie wiemy, stoją odważni wojownicy ninja – Szuko i Szuriken. Są niedoścignionymi mistrzami kamuflażu. Tak przynajmniej twierdzą, bowiem Passini w tym momencie, jak i dalej, unika dosłowności, pozostawiając swobodę dla wyobraźni młodych widzów.

Widzimy dwie niewielkie lalki każdym swym szczegółem przywołujące skojarzenia z Krajem Wschodzącego Słońca. Lecz o ich zdolnościach i przygodach dowiadujemy się z ich własnych, uroczych w pełnej natchnienia szczerości, dialogów. Niekiedy śmiesznie się przekomarzają, z japońskim kolorytem językowym i gęstym ogrywając mistrzowsko-uczniowskie relacje, innym razem toczą filozoficzne dyskusje na temat własnego przeznaczenia i sensu nieustannej walki, którą zmuszeni są toczyć od niepamiętnych czasów. Niepamiętnych, bowiem animowani przez Karolinę Gorzkowską i Łukasza Bugowskiego bohaterowie są częścią gry komputerowej. Z woli nieznanego programisty i przy udziale kolejnych „bogów” ze świata ludzi wojują z Królem Czaszek, a to nie lada przeciwnik. Wydaje się być wszechpotężny. „Robi wszystko to, co złe”, a pomaga mu w tym cała armia klonów. Chociaż mieszka po drugiej stronie ekranu, potrafi być niebezpieczny dla tych, którzy zbyt długo przed nim przesiadują. Tym właśnie sposobem trafia w szereg jego bezosobowego wojska Michał, brat tytułowego chłopca, który, nie wahając się ani sekundy, niczym Gerda wyrusza na wyprawę do wirtualnej Królowej Śniegu. Tylko że w odróżnieniu od bohaterki Andersena udaje mu się wynająć na służbę dwóch ninja.

W trakcie swej doprawdy nieprzewidywalnej ekspedycji, jak w każdym dobrym *road movie*, będącym jednocześnie inicjacyjną podróżą w głąb siebie, nasz bohater spotka niejednego przewodnika-przeciwnika i niejedną będzie musiał pokonać przeszkodę. Każde takie spotkanie ma swój koloryt, wewnętrzne tempo, atmosferę i własne małe przesłanie. Każde stanie się przedstawieniem w przedstawieniu. Najdłużej jednak w pamięci pozostaje jedno z pierwszych. Fantastyczna scena niechcianej wizyty chłopca w królestwie Aleksandry Mikołajczyk, ubranej w kostium Pajęczycy z doczepionymi długimi odnóżami. Aktorka porusza się powoli, z szyczeniem i szeleszczeniem cedząc układające się w słowa dźwięki. Jest potwornie przyciągająca. Z lekkością hipnotyzuje widownię. „Czujesz jak drga” – tak mówi o sieci. I rzeczywiście czuję. Dreszcz przechodzi mi po plecach. „Kiedy się podłączysz – kusi chłopca obietnicą wszelkiej wiedzy – też będziesz drgał”. I w tym momencie siedząca obok mnie parka gimnazjalistów też zaczyna jakby drgać. Jak podejrzewam, nagle uświadomiła sobie, o którą sieć tak naprawdę tu chodzi. O tą mianowicie, co niczym kosiarka „ścina” głowy nieugięte nad migoczącym ekranem smartfona. Stać się jej częścią jest łatwo. Cena z pozoru wydaje się być niewygórowana – imię. Oddając własne, będziesz mógł wypożyczyć jakiegokolwiek inne. Tylko że żadne od tej pory nie będzie już twoim własnym. Wspomniane na początku duszki dobrze o tym wiedzą. To userzy bez twarzy. Klony Króla Czaszek, którzy zadawalają się nickname’ami. Ale znów nic z tego nie zostanie ani tu, ani dalej powiedziane wprost, co bezsprzecznie znacznie zmniejsza możliwy opór związany z wkroczeniem spektaklu na pole moralitetu.

Jednak dla Pałygi to dopiero rozgrzewka. Jedynie wstęp. Pierwszy poziom wielopiętrowej metafory, którą zamierza w dalszej części przedstawienia starannie i konsekwentnie rozbudowywać i pogłębiać. Jak się wydaje, nie zawsze czyniąc to z należytym umiarem. Dla przykładu na scenie ze studnią, w której pływają czerwone ryby-pragnienia, tekst zaczyna się rozpadać na poszczególne, coraz to bardziej enigmatyczne kwestie. Bohaterowie rozmawiają ze sobą niczym doświadczeni mnisi zen, przerzucać się koanami w stylu „co się widzi, kiedy się nic nie widzi?”. W tym momencie nasz chłopiec, mający w spektaklu oprócz twarzy Anny Wieczorek ze trzy lalkowe awatary różnej wielkości, wygląda na małego Buddę, który walczy z demonami Mai, fałszywym ego i pokusą posiadania. „Czy jestem w grze, czy pod grą? Czy może w głębi?”. Na szczęście narracja nie rozplywa się w tej poezji skomplikowanych gier językowych. Po jakimś czasie pewnie rusza dalej. Tam, gdzie czekają kolejni bohaterowie: Bezcielesny Człowiek (Jakub Kowalczyk), Rybak (Barbara Lach) z najbardziej serdeczną żoną bez serca (Elżbieta Żłobicka), a przede wszystkim Księżniczka Wojownicza (Beata Passini). Każdej z tych postaci można by poświęcić niejedną akapit. Są niczym hiperlinki zachęcające do klikania w nie w celu uzyskania nowych informacji.

Klimat internetowego surfowania oraz matematycznej precyzji programów komputerowych starannie współtworzy scenografia Agnieszki Aleksiejczuk. Jest pełna kątów prostych składających się na równie proste figury geometryczne. Jedynie u góry na sztukankie wisi „spaghetti” świecących kabli. Trzy wielkie prostopadłościany i liczne podesty zdobione zerojedynkowym deseniem przypominają ogladaną z lotu ptaka, zracjonalizowaną przestrzeń metropolii z jej niekończącą się siatką dróg i ulic. Atmosferę komputowych zaświatów uzupełniają przeszywające wszystko projekcje Marii Porzyc, która ułożyła wideo-kolaże z fragmentów gier komputerowych z ubiegłego stulecia, oraz pogłębiająca poczucie obecności i zaangażowania muzyka Daniela Mońskiego i Pawła Passiniego.

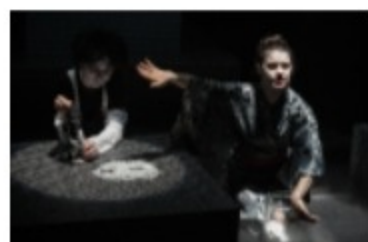
Straciwszy imię, sny i serce, dzieląc się wszystkim, nasz bohater dostaje w darze więcej, niż mógłby się spodziewać. Odnajduje bowiem nie tylko brata, ale również samego siebie. Odczytywać więc *Zagubionego chłopca* jako ostrzeżenie przed niebezpieczeństwem gier komputerowych, uzależnienie od których WHO uznało już za formę zaburzenia psychicznego, byłoby wielkim uproszczeniem. Nie bagatelizując tego problemu, Passini wraz Pałygą, niczym prawdziwi gracze, „przechodzą” jeden za drugim każdy *level* psychiki osoby żyjącej w osaczeniu zdigitalizowanego świata za pośrednictwa za pośredniczonego i kopiowania kopii.

Jest w spektaklu taki króciutki, łatwy do przeoczenia moment, kiedy Anna Wieczorek patrzy prosto w twarz animowanej przez nią lalki. Od tej pory nabieramy przekonania, że główny bohater nie będzie już zagubionym chłopcem. Skończył z tym. Dorósł duchowo. Zdobył mapę, dzięki której nie będzie się już błąkał. Problem w tym, że podzieliwszy się swym sercem z klonami, ze świata gry powraca on akurat do świata zagubionych chłopców i dziewczyniek. I wiek tu nie ma większego znaczenia. Dużo groźniejszymi stają się zabawy i zabawki. „Co to za strzały?” – pyta chłopiec. „Wiadomości. To rodzice oglądają wiadomości” – dostaje mało pocieszającą odpowiedź. Te słowa kończą spektakl. Zawisają w powietrzu wielkim znakiem zapytania. Cisza wypełnia salę.

26-03-2018

GALERIA ZDJEĆ

ZAGUBIONY CHŁOPIEC, REŻ. PAWEŁ PASSINI, TEATR ŁALKI I AKTORA W OPOLU

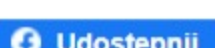


ZOBACZ WIĘCEJ



Teatr Łalki i Aktora w Opolu
Artur Pałyga
Zagubiony chłopiec
reżyseria: Paweł Passini
scenografia: Agnieszka Aleksiejczuk
muzyka: Paweł Passini, Daniel Moński
projekcje: Maria Porzyc
obsada: Karolina Gorzkowska, Barbara Lach, Aleksandra Mikołajczyk, Beata Passini, Anna Wieczorek, Elżbieta Żłobicka, Zygmunt Babiak, Łukasz Bugowski, Jakub Kowalczyk
premiera: 17.02.2018

TAGI: Artur Pałyga, Paweł Passini, Opole, Opolski Teatr Łalki i Aktora im. Alojzego Smolki,



SKOMENTUJ

Autor

lub zaloguj się

Treść komentarza

Aby potwierdzić, że nie jesteś robotem, wpisz wynik działania:

jeden razy osiem jako liczbę:



KOMENTARZE (0)