

Gold Diggers

Maria Karaś (Uniwersytet Wrocławski)

Wielonarodowościowy zespół Teatru Lalek z Zwickau podejmuje próbę poszerzenia horyzontów definicji teatru. W odpowiedzi na potrzebę utrzymania kontaktu ze sztuką podczas pandemii, powstał projekt Virtual Puppetry, który stosuje innowacyjne podejście do wirtualnej rzeczywistości. W swoim projekcie reinterpretuje znane niemieckie ballady, odświeżając nie tylko ich treść, ale również formę. Za pomocą technologii VR (Virtual Reality) widz zostaje przeniesiony w samo centrum wydarzeń, jest pochłaniany przez otaczającą go przestrzeń wizualną i dźwiękową.

Nie ruszając się z miejsca, widownia doświadcza wszystkiego tego, co byłoby niemożliwe do osiągnięcia w klasycznym teatrze – płynie przez grobowe koryto rzeki, podróżuje po górskich szczytach, a na końcu trafia do monumentalnego gniazda pradawnego ptactwa. Połączony zostaje tutaj zarejestrowany świat rzeczywisty (na czele z trojgiem aktorów w kostiumach, przypominających skalne trolle, ich kukły o poczwarkowych formach oraz, na pierwszy rzut oka niewidocznymi aktorami stojącymi za animacją lalek) ze światem wirtualnym (efekty komputerowe takie jak ogień i dym, zdigitalizowany krajobraz).

Każdy z widzów, pomimo świadomości bliskości z innymi, na chwilę przeżywa swój własny, prywatny spektakl. Jest to całkowicie inna wersja teatru, która ma swoje plusy, jak i minusy. Brak tu relacji i więzi aktora z widzem, która jest jedną z najistotniejszych wyznaczników teatru. Spektator pozbawiony zostaje jakiegokolwiek roli sprawczej, nie ma możliwości obcowania z drugim, żywym człowiekiem, co burzy immersję, a nawet wywołuje dyskomfort.

W *Gold Diggers*, wyreżyserowanym przez Monikę Gerboc, tytułowe złoto jest jedynie symbolem, środkiem do ukazania wewnętrznej ludzkiej zgnilizny, zdolnej do zdrady i zniszczenia. To opowieść o człowieczym cieniu, mrocznej stronie jego pragnień, która, gdy niezaspokojona, gotowa jest kłamać, krzywdzić, a nawet zabić. Najważniejszymi czynnikami, waśniącymi ze sobą nawet najbliższe osoby, okazują się zazdrość i chęć posiadania. Nie jest to jednak zwykła „chęć”. Pragnienie posiadania – to *clou* i największa potrzeba, która prowadzi jedynie do autodestrukcji jednostki i otaczającego go środowiska.

Pokraczne i karykaturalne wizerunki dotkliwie poranionych postaci, pełzające uosobienia zła oraz ich oślizgłe głosy, szepczące głównym bohaterom najgorsze myśli, mogły nawet u dorosłych wywołać dreszcze. Można zastanowić się, jak tak drastyczne obrazy mogą

wpłynąć na wrażliwość młodego odbiorcy. Ciąg niepowodzeń i kłótni zwieńczony jest tragicznym końcem całej trójki. Razem z ich uchodzącym życiem umierają również ich wewnętrzne demony, które osiągają swój upragniony cel – tracą potrzebę posiadania.

A więc następuje pytanie do widzów. Czy jest to teatr? Czy jest to film? Czy może całkowicie alternatywna droga zdalnej realizacji widowiska teatralnego.

Gold Diggers

Maria Karaś (University of Wrocław)

The multinational puppet theatre company from Zwickau attempts to redefine theatre. With the desire to keep in touch with theatre art during the pandemic, the Virtual Puppetry project was created. Its reinterprets well-known German ballads, refreshing not only their content but also their form. Using VR (Virtual Reality) technology, the viewer is transported into the very centre of events, being absorbed by the surrounding visual and aural space.

Without moving from their seat, the audience experiences everything that would be impossible in a classical theatre. They swim through a gravelly riverbed, travel over mountain peaks and end up in the monumental nest of an ancient bird. Here, the recorded real world (three actors in costumes resembling trolls, their pupa-like puppets and, at first glance, the invisible actors behind the puppet animation) is combined with the virtual world (computer effects such as fire and smoke, digitised landscape).

Each audience member, despite being aware of their proximity to the others, experiences their own 'private' performance. It is a completely different version of theatre, which has its pluses as well as its minuses. It lacks the relationship and bond between the actor and the audience, which is one of the most essential determinants of theatre. The performer is deprived of any agential role and has no opportunity to interact with another, living human being, which destroys the immersion and even creates discomfort.

In *Gold Diggers*, directed by Monika Gerboc, the gold in the title is only a symbol, a means to show the inner human decay, capable of betrayal and destruction. It is a story about man's shadow, the dark side of his desires, which, when unsatisfied, is ready to lie, hurt and even kill. The most important factors, feuding even the closest of people, turn out to be jealousy and the desire to possess. It is not, however, a mere 'desire'. The desire to possess is the clou

and the greatest need, which only leads to the self-destruction of the individual and the environment around him.

The twisted and grotesque images of severely wounded characters, the creeping personifications of evil and their slimy voices whispering the worst thoughts to the main characters, could even make adults shudder. One wonders how such drastic images might affect the sensibilities of young audiences. A string of failures and quarrels culminates in a tragic end for all three. Along with their escaping lives, their inner demons also die, and they achieve their desired goal of losing their need for possession.

So the question for the audience follows. Is it a theatre? Is it a film? Or is it a completely alternative way of remotely realising a theatrical performance.