



Teatr
Ateneum

WITOLD
GOMBROWICZ

**POR
NOGRA
FIA**

ADAPTACJA
I REŻYSERIA –
ANDRZEJ
PAWŁOWSKI ○

PRZEDSTAWIENIE DYPLOMOWE – WYDZIAŁ
REŻYSERII PWST W WARSZAWIE ○
SCENOGRAFIA – MARCIN STAJEWSKI ○
OPRACOWANIE MUZYCZNE –
TOMASZ BAJERSKI ○

OBSADA:

Amelia – EWA WIŚNIEWSKA
Henia – ANNA GORNOSTAJ
Hipolit – JAN KOCINIAK
Karol – MICHAŁ BAJOR
Witold – MAREK LEWANDOWSKI
Fryderyk – JERZY KAMAS
Wacław – JACEK BORKOWSKI
Józiek Skuziak – TADEUSZ CHUDECKI
Siemian – MARIAN OPANIA
Kucharka – TATIANA KOŁODZIEJSKA

Prapremiera w listopadzie 1983 roku
Pierwsza premiera w sezonie 1983/84

Dyrektor i kierownik artystyczny – JANUSZ WARMIŃSKI

Zastępca dyrektora
ANDRZEJ WIŚNICKI
Kierownik literacki
JAN KŁOSSOWICZ
Kierownik muzyczny
TOMASZ BAJERSKI

Przedstawienie prowadzi
IRENA DRWIĘŁO
Kontrola tekstu
BEATA SZARADOWSKA

Organizator pracy artystycznej
BARBARA ŚWIRSKA
Kierownik Działu Organizacji Widowni
MARIA NOWOCIEN
Kierownik techniczny
ANTONI POROŚ

Światło
MARIAN ŚLĘZAK

Kostiumy wykonano pod kierunkiem
HENRYKI KRZEWICKIEJ
i WŁADYSŁAWA HRYBKA

Kierownik pracowni elektroakustycznej
ZBIGNIEW KIBLER
Kierownik pracowni malarsko-modelatorskiej
KRZYSZTOF STEPANÓW

Kierownik pracowni fryzjersko-perukarskiej
DANUTA FUKSIEWICZ

Kierownik pracowni stolarskiej
ALEKSANDER KORNACKI

Kierownik pracowni tapicerskiej
WOJCIECH CHOJNACKI

Kierownik pracowni ślusarskiej
JAN TEODORCZYK

Brygadier sceny
JÓZEF DĄBROWSKI

Redakcja programu
ELŻBIETA KOSIERADZKA

Opracowanie graficzne
WOJCIECH WENZEL

Wydawca: Teatr Ateneum w Warszawie

WITOLD GOMBROWICZ

„Pornografia” dzieje się w Polsce lat wojennych. Dlaczego? Trochę dlatego, że klimat wojny dla niej najwłaściwszy. Trochę, że to jednak polskie – i nawet może pomyślane było, w pierwszym rzucie, odrobinę na wzór taniego romansu z gatunku Rodziewiczówny, czy Zarzyckiej (czy to prawdopodobieństwo znikło w późniejszym opracowaniu?). A trochę na przykład – żeby podsunąć narodowi, iż w jego tonie mieszczą się inne konflikty, dramaty, idee, oprócz tych ... teoretycznie ustalonych.

Tej Polski wojennej nie znam. Nie byłem przy tym. W ogóle Polski od 1939 r. nie oglądałem. Opisałem to tak, jak sobie wyobrażam. To więc jest Polska imaginacyjna – i nie przejmuję się, że czasem pomyłone, czasem może fantastyczne, bo nie o to chodzi i to zupełnie bez znaczenia dla spraw tutaj się odbywających.

Jeszcze jedno. Niech nikt nie doszukuje się w wątku związanym z Armią Krajową (w drugiej części) intencji krytycznej lub ironizującej. AK może być pewna mojego szacunku. Wymyśliłem tę sytuację – która mogłaby się zdarzyć w jakiegokolwiek organizacji podziemnej – gdyż tego wymagała kompozycja i jej duch, w tym miejscu trochę melodramatyczny. AK, czy nie AK, ludzie są ludźmi – wszędzie przytrafi się wódz, tchórzem nawiązany, lub morderstwo dyktowane konspiracją.

Wstęp do „Pornografii”,
Instytut Literacki,
Paryż 1960

Jeżeli grę o ludzkie szczęście rozumiemy jako grę, w której przeciwnikiem są wszystkie siły przynoszące nam zdarzenia negatywne, to nie powinno nas wcale paraliżować, że jest to gra nie fair. O istocie nieuczciwości tej gry z emocjonalnego punktu widzenia powiedzieliśmy już: aparat emocjonalny działa niesprawiedliwie, ponieważ łatwiej i szybciej produkuje „materię żalu” niż „materię radości i przyjemności”.

[...] Wierzę, że przemyślanymi metodami można poprawić emocjonalny bilans człowieka i zwiększyć jego szanse na porcję życiowego szczęścia.

Miroslav Plzák,
Gra o ludzkie szczęście,
Przeł. T. Siemek,
Wiedza Powszechna, Warszawa 1980

Wszystko, co dzieje się w naszym świecie, podobne jest do wielkiej gry, ustalone zaś w niej są z góry jedynie reguły. I tylko one dostępne są obiektywnemu poznaniu. Sama gra nie jest tożsama ani ze zbiorem swych reguł, ani też z łańcuchem przypadków, które kształtują każdy jej poszczególny przebieg. Nie jest ona ani tym, ani tamtym, ponieważ jest zarazem jednym i drugim i ma nieskończenie wiele aspektów, tyle mianowicie, ile można ich na nią rzutować w formie pytań. (...) Winniśmy pojąć: ani człowiek nie jest pomyłką natury, ani też nie troszczy się ona w sposób automatyczny i oczywisty o zachowanie go. Człowiek jest uczestnikiem wielkiej gry, której wynik jest dla niego otwarty. Winien rozwinąć w pełni wszystkie swe umiejętności, by utrzymać się jako gracz i nie stać się igraszką przypadku.

Manfred Eigen, Ruthild Winkler,
Gra. Prawa natury sterują przypadkiem.
Przeł. K. Wolicki
Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1983

Powieści, te zwiewne bajeczki, nabierają wagi dopiero, gdy świat przez nie odstonięty stanie się dla nas czymś prawdziwym. Dostojewski pozostanie bajeczką dla kogoś, kto nie uchwyci go w jego nagiej rzeczywistości. Kafka, Valéry, Dante, surrealizm, dadaizm, cokolwiek w sztuce, wszystko w sztuce, ma rację istnienia tylko, o ile odnosi się do rzeczywistości, do jakiejś rzeczywistości nowej, zaskakującej nieraz, którą czyni dostępną, żywą, namacalną.

Sandauer, badający moje zбочzenia erotyczne? Ależ musiałyby naprzód ustalić, czy one doprowadziły do jakiejś prawdy. Jeśli nie, nie warto nimi zawracać głowy, ani sobie, ani innym. Taki casus nadawałby się tylko do szpitala. Krytyk, który by chciał ocenić, na przykład, „Pornografię”, musiałby przede wszystkim zbadać, o ile takie widzenie człowieka może być istotnym wzbogaceniem wiedzy o nas samych. Autor tej książki mówi, że tu pragnieniu człowieka by być Bogiem przeciwstawia się inne pragnienie, krańcowo odmienne: być Młodym. Czy to prawdziwe? Nieprawdziwe? Wzbogacające? W powieści urzeczywistnione? Jaki zasięg tego? Jaka dynamika?

Czy ja się myślę, gdy u mnie człowiek wschodzący, młody, musi stać się bożyszczem (lub może raczej: dopowiedzeniem) człowieka już urzeczywistnionego, starzejącego się, schodzącego? Czy wypływa tylko z mojej patologii twierdzenie, że dumne panowanie starszego nad młodszym, wraz ze wszystkimi swymi socjalnymi, kulturalnymi, psychicznymi konsekwencjami, służy między innymi do zatarcia innej rzeczywistości, równie ważnej – tej, mianowicie, że człowiek zstępujący może nawiązać z życiem tylko poprzez istotę wstępującą, dorastającą – albowiem życie zawsze jest „wschodzące”? Czy jestem zбочenem, gdy twierdzę, że natura chłopca, tak specyficzna, tak odmienna w swej niepełności, niedostateczności, niższości, w swojej przedziwnej lekkości, staje się kluczowa dla zrozumienia natury dorosłego – a więc i natury naszego, dorosłego, świata? Czy jestem chory, gdy twierdzę, że w ludzkości odbywa się wciąż tajna współpraca wieków i faz rozwojowych, że dzieje się w niej gra urzeczeń, oczarowań, gwałtów, dzięki

GRA I ŻYCIE

Intrygującą i dramatyczną grą jest życie człowieka wśród innych ludzi w kulturze i cywilizacji. Ta gra toczy się o najwyższe stawki: o szczęście, o miłość, o potwierdzenie wartości i sensu swojego istnienia. Efektem zgrania się może być załamanie psychiczne, izolacja, utrata pozycji społecznej, zniszczenie możliwości szczęścia rodzinnego itd. itd.

Psychologowie od kilku lat analizują gry interpersonalne, szukają anty-gier, aby ochronić naiwnych graczy przed całkowitym zgraniem się. W grze bowiem nie można znaleźć szczęścia, poprzez grę nie można naprawdę porozumieć się z innymi. Naiwny gracz zostaje sam ze swymi powiększającymi się kłopotami, a chytry bankier (bankierem może być rzeczywista postać, ale częściej bywa nim wyobrażone ambitne alter ego gracza) zachęca do następnej gry pod tytułem „Dlaczego zawsze zdarzają się kłopoty?”, a potem do następnej i dalszych. Gra w sensie psychologicznym jest bowiem zawsze fałszywa, nieuczciwą relacją, w którą gracz wchodzi lub ją stwarza w nadziei uzyskania określonych korzyści psychologicznych, np. uznania, szacunku, zainteresowania, przewagi, opieki itd., nie komunikując swoich potrzeb. Każda gra ma więc jakby dwa poziomy komunikacji – jawny i ukryty. Jawny poziom przejawia się w słowach, pytaniach, prośbach i działaniach pozawerbalnych skierowanych do partnera. Poziom ukryty to faktyczne intencje, dla których gracz porozumiewa się z innymi. Istotne treści poziomu jawnego (słowa, działania) i poziomu ukrytego (intencje) są zawsze różne, a najczęściej – przeciwstawne.

Gra zawsze prowadzona jest przeciwko komuś i, choć nie zawsze skutki gry mają dramatyczny i drastyczny charakter, nie się ze sobą ryzyko przerwania komunikacji między ludźmi z dalszymi tego psychologicznymi konsekwencjami.

Jeżeli gry mają tak destrukcyjny wpływ na stosunki międzyludzkie, to dlaczego ludzie w nie grają? Psychologowie twierdzą, że powodem stosowania gier są kulturowe wzorce rela-

ci i postaw ludzkich, które nakazują ludziom nie ukazywać wprost swoich prawdziwych pragnień i niepokojów. Społecznie bardziej aprobowany jest człowiek kultury, twardy, nie ujawniający emocji, walczący, niż – człowiek natury, potrzebujący miłości, pełen wątpliwości i rozterek. Człowiek poddany presji kultury, w obawie przed ujawnieniem swoich tzw. słabości, ukrywa to co uważa za kompromitujące, a zwykle są to jego najważniejsze potrzeby. Ukryte stają się niewyrażalne, „nieuświadomiane”. Człowiekowi kultury brak umiejętności komunikowania tych najgłębszych, naturalnych potrzeb. Potrzeby te są jednak na tyle istotne, że – często nie umiając ich nazwać, „nie uświadamiając” ich sobie – człowiek komunikuje je nie wprost, ale np. w grach. Nie daje to jednak pełnego rezultatu – inni bowiem reagują na słowa, na jawny poziom gry i tu powstaje nieprzewidywalne nieporozumienie międzyludzkie. Gra jednak daje poczucie pozornego zaspokojenia tych głębokich potrzeb, daje zysk psychologiczny niepełny, nietrwały, ale przyjemny. Człowiek kultury uczy się stosować gry dające częściowe zaspokojenie potrzeb, zamiast – ujawniania i pełnej ich realizacji. Jest to droga pozornie łatwiejsza, nie obciążona wstydem, stosowana i uznana przez innych. To wstyd, obawa przed śmiesznością i odrzuceniem przez otoczenie w przypadku ujawnienia intymnych potrzeb skłaniają do gier. Opisane skutki gier dla relacji międzyludzkich początkowo nie są widoczne. Dlatego ludzie grają. Grają, bo grać jest łatwiej i wygodniej, bo grać nauczyli się od dziecka.

Co robić, aby uniknąć szaleńczej spirali gier? Psychologowie zalecają naukę rozpoznawania własnych potrzeb, stanów emocjonalnych, pragnień. Następnie zachęcają do zdobycia się na odwagę powrotu do naturalnego sposobu porozumiewania się z innymi ludźmi, tzn. mówienia otwarcie o swoich kłopotach, lękach, pragnieniach, radościach. Taki system komunikowania się nie tylko eliminuje możliwość wpadnięcia w grę, ale także pozwala na autentyczne zbliżenie się z innymi ludźmi, uzyskanie w nich rzeczywistego poparcia i autentycznego zaspokojenia ważnych potrzeb psychologicznych. Człowiek naturalny, bezpośredni, otwarty, autentyczny jest po prostu bardziej szczęśliwy niż człowiek kultury skazany na nieustanną grę.

Manfred Eigen, Ruthild Winkler,
Gra. Prawa natury sterują przypadkiem.
Przeł. K. Wolicki
Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1983

którym „dorosły” nigdy nie jest jedynie „dorosłym”? Mówimy: człowiek. To słowo dla mnie nic nie znaczy. Ja bym zapytał: człowiek w jakim wieku? Jakim wiekiem oczarowany? Jakim wiekowi poddany? Z jakim wiekiem w swojej ludzkości związany?

Witold Gombrowicz,
Dziennik (1961–1966),
Instytut Literacki,
Paryż 1971



Dzieje naszej gry sięgają aż do początku czasów. Oto energia pierwotnego bangu puściła wszystko w ruch i zawirowała materia, by nigdy już jej nie zezwolić na spoczynek. Moce porządkujące starały się owo rozprzężenie opanować, poskromić przypadek. To jednak, co stworzyły, nie jest sztywnym porządkiem kryształu. Jest to porządek czegoś żywego. Przypadek od zarania jest nieodzownym przeciwnikiem mocy regulacyjnych.

Przypadek i reguła są elementami gry. Rozpoczęły ją kiedyś cząstki elementarne, atomy i molekuly, a kontynuują teraz komórki naszego mózgu. Nie człowiek jest tym, kto wynalazł grę. Na pewno jednak to „gra i tylko gra czyni człowieka pełnym człowiekiem”.

PONADTO W REPERTUARZE TEATRU

POLONEZ – Jerzy S.Sito, reżyseria – Janusz Warmiński, scenografia – Seweryn Wiśniewski, muzyka – Michał Kleofas Ogiński, Adam Sławiński

POLICJA – Sławomir Mrozek, reżyseria – Jan Świdorski, scenografię według projektów Jana Kosińskiego zrekonstruowała Irena Burke

HAMLET – William Shakespeare, spolszczył Jerzy S.Sito, reżyseria – Janusz Warmiński, scenografia – Marian Kołodziej, muzyka – Edward Pałłasz

FANTASTICKS – libretto i teksty piosenek – Tom Jones, muzyka – Harvey Schmidt, przekład libretta – Kazimierz Piotrowski, przekład piosenek – Wojciech Młynarski, reżyseria i choreografia – Jagienka A. Zychówna, scenografia – Marcin Stajewski

SYN MARNOTRAWNY – Stanisław Trembecki (według Voltaire'a), opracowanie literackie i reżyseria – Adam Hanuszkiewicz, dekoracja – Mariusz Chwedczuk, kostiumy – Xymena Zaniewska, muzyka – Jan Raczkowski

SCENA 61

DUSIA, RYBA, WAL i LETA – Pam Gems, tłumaczenie – Mira Michałowska i Irena Szymańska, reżyseria – Agnieszka Holland, dekoracja – Allan Starski, opracowanie muzyczne – Władysław Igor Kowalski

NIEBO ZAWIEDZIONYCH – Bertolt Brecht, teksty polskie – Władysław Broniewski i Robert Stiller, muzyka – Bertolt Brecht, Kurt Weill i Janusz Tyłman, układ tekstów i reżyseria – Lena Szurmiej (warsztat reżyserski PWST w Warszawie), scenografia – Edward Ratuszyński

SŁODKIE MIASTO – Stephen Poliakoff, opracowanie tekstu i reżyseria – Emilian Kamiński, scenografia – Marcin Stajewski

SOBOWTÓR – Friedrich Dürrenmatt, reżyseria – Przemysław Basiński (warsztat reżyserski PWST w Warszawie), scenografia – Ryszard Winiarski, muzyka – Tomasz Bajerski

