Gry (w) pana Cogito

na podstawie tekstów Zbigniewa Herberta

Stowarzyszenie Teatralne **Chorea**

CHOREA

FABRYKA SZTUKI

reżyseria:
Tomasz Rodowicz
muzyka:
Tomasz Krzyżanowski, Maciej Maciaszek
choreografia:
CHOREA

występują:
Dominika Gorzkiewicz, Małgorzata Lipczyńska, Julia Jakubowska, Adam Biedrzycki, Hubert Domański, Tomasz Krzyżanowski, Maciej Maciaszek, Sebastian Klim

animacje i projekcja:
Piotr Wdówka, Jaromir Dziewic
światło i dźwięk:
Tomasz Krukowski
współpraca literacka:
Joanna Chmielecka

SPIS GIER

GRA ZEROWA:
ćwiczenia ewakuacyjne
„Praktyczne przepisy na wypadek katastrofy"

GRA 1: SEN PO KATASTROFIE
zrytmizowana gra w codzienność
sporządzić listę sprawunków, zdążyć przed zamknięciem sklepów
„Sen Pana Cogito"

GRA 2: STRATEGICZNO – PRZESTRZENNA
każdy z graczy ma do dyspozycji: 5 punktów w przestrzeni, linie proste i słowa
zadanie – połączyć je ze sobą, wypełnić ścieżki tekstem
„Przyszło do głowy", „O dwu nogach Pana Cogito", „Siostra", „Próba opisu", „Przepaść Pana Cogito", „Zasypiamy na słowach"

GRA 3: METAFIZYCZNA
gracze opisują przedmiot którego nie ma
gra przebiega od słowa: "najpiękniejszy" do słów: "źrenica śmierci"
nie ma reguły ustalającej kolejność wypowiedzi
jeśli więcej niż jedna osoba jednocześnie wypowie frazę - gra wraca do poprzedniego wersu
"Studium przedmiotu"

GRA 4: GRA W SZUKANIE DRUGIEGO, KÓŁKO I KRZYŻYK
gra przegranych z historią
gra pustki z nadzieją
gra bliskości z samotnością - wygrywa ta ostatnia
"Przebudzenie"

GRA 5: GRA W(Y)STĘPNA
rozpisana na 2 głosy, pożądanie i 3 instrumenty
reguły trudne do ustalenia, jak to w miłości
"Jedwab duszy", "Z erotyków Pana Cogito", "Opuszczony", "Ona", "Ja", "Nasza miłość"

GRA 6: GŁOS WEWNĘTRZNY
troje graczy dzieli głos na czworo, na sposób dyskusyjny
celem gry jest osiągnięcie wewnętrznej harmonii (w czasie ostatnich prób cel nie został osiągnięty)
"Głos wewnętrzny"

GRA 7: GRA W KLASY
gra z moralnym dylematem
rozszyfrowywanie kombinacji rzeczowników w rytmie kołatki
"Kołatka"

GRA 8: GRY DUSZY Z CIAŁEM
pole gry wyznaczają wspólne ćwiczenia gimnastyczne opracowywane przez Pana C
wygrywa dusza, ale dopiero po śmierci
"Dusza Pana Cogito", "Codzienność duszy", "Pan Cogito. Aktualna pozycja duszy"

GRA 9/10: PRZEPYCHANKA NA KŁADCE / GRA W Z(A)BIJANEGO
wygrywa najsilniejszy / przegrywają wszyscy
"Co myśli Pan Cogito o piekle", "Stanęło w głowie", "Pan Cogito a długowieczność", "Siostra", Zasypiamy na słowach","Pięciu"

GRA 11: GRA W SYNCHRONICZNE ŚNIENIE
gra terenowa
zadanie - wytropić ślady strachu odbite na śniegu
"Odpowiedź"

GRA 12: RUCH NARODOWY
gimnastyka wieczorna
myśl wypowiadana jest niezgodnie z rytmem ruchu
przegrywają widzowie jeśli uczestnicy wypadną z rytmu
zadanie dla widzów – zrozumieć tekst w całości
"Rozważania o problemie narodu"

GRA 13: GRA MITOLOGICZNA
rozgrywana po kole
rozpisana na trzy hulajnogi i religijny niepokój
"Ofiara", "Ofiara - Dionizos"

GRA 14: GRA W PROSTOWANIE ANIOŁA
gracz otrzymał tylko jedno życie
nadrzędną regułą jest całkowity brak wpływu uczestników na przebieg gry
wygrywa przepowiednia
"Przesłuchanie anioła"

GRA 15: BEZ TYTUŁU
"Rozmyślania Pana Cogito o odkupieniu"

GRA 16: GRA OSTATNIA - GRA O WSZYSTKO
"Przesłanie Pana Cogito"

„Uczymy się grać, patrząc jak grają inni.
Jak jednak obserwator odróżni błąd graczy od posunięcia prawidłowego?(...)

Przypatrz się temu co nazywamy grami.
Co jest im wszystkim wspólne?
A może wszędzie istnieje wygrana i przegrana albo współzawodnictwo graczy?
Zobacz jaką rolę grają sprawność i szczęście.(...)

W jakiż sposób zamknięte jest pojęcie gry?
Co jeszcze jest grą a co już nią nie jest?
Czy możesz podać granice?
Nie. Możesz je wytyczyć. Dotąd bowiem ich jeszcze nie wytyczono. (...)

Pojęcie gry jest pojęciem o rozmytych brzegach.
Czy jednak pojęcie rozmyte jest w ogóle pojęciem?
A czy nieostra fotografia jest w ogóle obrazem człowieka?
I czy zastąpienie nieostrego obrazu ostrym jest zawsze korzystne?
Czyż obraz nieostry nie jest często właśnie tym, czego nam trzeba?"

Ludwig Wittgenstein „Dociekania filozoficzne"

Stowarzyszenie Teatralne **Chorea**

CHOREA

www.chorea.com.pl

Fabryka Sztuki Łódź, ul. Tymsowskiego 3, www.fabrykasztuki.org

Gry (w) Pana Cogito - najnowszy projekt Teatru **CHOREA** - to rozpisanie myśli poety na przestrzeń sceny. Precyzyjne poetyckie konstrukcje zostają rozłożone na części. Taki zabieg prowadzi do odsłonięcia ich elementarnych, żywych znaczeń oraz do wydobycia autentycznej siły słów. Fragmenty tekstów Zbigniewa Herberta składane są w nowe związki.

Trzy źródłowe środki teatralne - **słowo, ruch i muzyka** - budują rządzącą się własnymi prawami rzeczywistość sceniczną. Tworzą nierozerwalną jednię. Nową choreę. Ruch nie ilustruje słowa. Muzyka nie dopowiada treści. Dopiero z ich równoprawnego połączenia rodzi się wielopoziomowy świat przewrotnych znaczeń i fizycznie odczuwalnych napięć. Surrealizm przenikający obrazy sceniczne oddziałuje z jednakową siłą na zmysły, podświadomość i cogito.

Zmierzenie się z ideami Pana C. dokonywane jest w szesnastu rozgrywkach, rozpisanych według zasad przewrotnej metody **CHOREI**. Gra z myślami poety stanowi próbę odpowiedzi na pytanie o to co Herbert ma nam do powiedzenia w dzisiejszej rzeczywistości. Stwarza okazję, żeby poeta sam zapytał nas gdzie dziś jesteśmy. Do kogo mówi? Kto go dziś słucha?

FABRYKA SZTUKI

MKiDN

patronat medialny:
gazeta

Projekt zrealizowano w ramach programu "Herbert"
ogłoszonego przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego