



TEATRLUDOWY
scena pod ratuszem

Adam Rapp
POWAŻNY JAK ŚMIERĆ,
ZIMNY JAK GŁAZ

Philip Larkin

przekł. Stanisław Barańczak

WYSOKIE OKNA

Gdy widzę parę smarkaczy, po których
Poznać, że on ją rypie i że im nawzajem
Dobrze dzięki pigułce czy innej diafragmie –
Wiem, że to właśnie jest rajem,

O którym każdy starzec marzył całe życie:
Dawne więzi i gesty, niby muzealny
Kombajn, zepchnięte na pobocze drogi,
A kto młody, ten zjeżdża po długiej zjeżdżalni.

W basen szczęścia, bez końca. Ciekaw jestem, czy też
Ktoś czterdzieści lat temu, patrząc na mnie z boku,
Także myślał: Ten będzie miał dopiero życie;
Żadnego już tam Boga, zimnych potów w mroku

Na myśl o piekle, fałszu klękania przed katabasem,
Którym się gardzi. Tacy jak on będą drwili
Z tych bzdur, z radosnym piskiem zjeżdżając w swój basen,
Wolni, psiakrew, jak ptaki. I w tej samej chwili

Zamiast słów, myśl rozjaśnia blask wysokich okien:
Szkło przeniknięte objawieniem słońca,
Za szkłem błękit powietrza, puste i głębokie
Nigdzie, nic nie mówiące, nie mające końca.

Adam Rapp

**POWAŻNY JAK ŚMIERĆ,
ZIMNY JAK GŁAZ**

(Stone Cold, Dead Serious)

z języka angielskiego przełożyła

Hanna Szczerkowska

Osoby:

WYNNE Marcin Kalisz

CLIFF, jego ojciec Kajetan Wolniewicz

SHAYLEE, jego siostra Agnieszka Kawiorska *gość.*

/Dominika Markuszewska

LINDA, jego matka Beata Schimscheiner

SHARICE, jego dziewczyna Iwona Sitkowska

JACK Krzysztof Górecki

GŁOS SPRAWOZDAWCY Jacek Strama

Reżyseria, scenografia,

opracowanie muzyczne **Tomasz Obara**

inspicjent, sufler: Manuela Nowicka

307 premiera **Teatru Ludowego**

Scena Pod Ratuszem 20 października 2007

ADAM RAPP:

– Mam syndrom czarnej owcy. Byłem średnim z trójki dzieci. Moja siostra była zawsze aniołem, a brat – małym geniuszem. Przez całe dzieciństwo byłem więc w wielkich tarapatach.

– Kiedy byłem dzieckiem nienawidziłem teatru, bo mój brat był małym aktorem. Zaczął grać na Broadwayu, kiedy miał dziewięć lat. Była to sztuka *Mały Książe i pilot* oparta na fabule książki Saint-Exupery'ego. Moja rodzina przeprowadziła się więc „znikąd” do Nowego Yorku na dziesięć tygodni. Potem, mój brat występował w różnych miejscach, mieszkaliśmy kolejno w Huston, Memphis, wszędzie w hotelach. Grałem w koszykówkę i chciałem mieć normalne życie, ale nie miałem na to szansy. Moja młodsza siostra chodziła do dziewięciu różnych szkół średnich, a ja skończyłem w szkole wojskowej z internatem. Moja nienawiść do teatru była więc związana z tym, w jaki sposób moja rodzina została „wysiedlona”.

– Szkoła wojskowa dała mi dużo tematów do opisania. To kontrolowane, uporządkowane środowisko z inspekcjami, krótkimi włosami, uniformami może rodzić tylko anarchię. Szkoła St. John nauczyła mnie także jak chłopcy wpływają na siebie na wzajem, i jak – czy tego chcą czy nie – stają się mężczyznami. Prawie każdy związek mężczyzn, jaki opisałem, jest kształtowany przez doświadczenia wyniesione z tej szkoły.

– Niewiele czytałem w szkole średniej. W college’u też nie było lepiej. Ale zacząłem pisać, kiedy miałem około dwudziestu lat. Uczestniczyłem w kursie kreatywnego pisania, podczas którego mieliśmy serię ćwiczeń pisania do muzyki. Musieliśmy zacząć pisać i nie mogliśmy oderwać długopisów przez dziesięć minut. Słowa po prostu ze mnie wypływały. Potem zacząłem żarłocznie pisać, głównie dlatego, że byłem zaintrygowany językiem, a właściwie, muzycznością języka. Kiedy czytam poemat lub powieść, zawsze widzę muzyczność jego kompozycji.

– Miałem dwadzieści trzy lata, kiedy przeprowadziłem się do Nowego Yorku. Mój brat występował w *Six Degrees of Separation* w Lincoln Center, a ja nie znałem nikogo w mieście. Spotykałem się z nim po przedstawieniu i rozmawiałem z aktorami. Kochałem poczucie wspólnoty. Czułem potrzebę stworzenia czegoś w rodzaju rodziny i pomyślałem, że pisanie sztuk teatralnych pomoże mi w tym. Później, kiedy studiowałem dramaturgię na Juilliard, Marsha Norman, poza uczeniem mnie o strukturze dramatycznej, mówiła do mnie w sposób w jaki matka może mówić do swojego syna. Przez to poczułem rodzaj silnego związku między teatrem a rodziną. I dlatego nie znoszę być, jako dramaturg, odcięty od procesu prób.

– Kiedy zabieram się do pisania, zazwyczaj pierwszy pojawia się tytuł. Potem znajduję dla swoich bohaterów środowisko. Inspiracją do napisania sztuki *Poważny jak śmierć, zimny jak głaz* była telewizja. Tytuł pojawił się, gdy razem z Dallasem Robertsem (aktorem grającym syna w sztuce *Nokturn*) rozmawialiśmy w jego apartamencie po niedzielnym przedstawieniu. Skakaliśmy po telewizyjnych programach i na kanale QVC zobaczyłem najdziwniejszą, śmiertelnie poważną prezentację produktu, jaką kiedykolwiek widziałem. Sprzedający ciągle powtarzał: „Jeśli nie kupisz tej karty – baseball card special – popełnisz największy błąd swojego

życia. Jestem poważny jak śmierć, zimny jak głaz.”
Ciągle i ciągle. Był to dla mnie moment przejścia
przez drzwi do świata, w którym zawody w grach
komputerowych są dla syna uzasadnionym
sposobem na próbę uratowania jego rodziny.

– Mam obsesję na punkcie języka. Nie jestem dobry
z ortografii. Ani z gramatyki. Ale zawsze sprawdzam
w słowniku. Ludzie nie mogą kontrolować rządu,
podatków, długości życia, ani z kim się umawiają na
randki. Ale możemy kontrolować jak konstruujemy
język. Jest to rodzaj rządu jaki ciągle tworzymy.
Ludzie cały czas nadużywają języka, ale to mnie
interesuje. Znajduję przyjemność w odnajdywaniu
nowych połączeń słów.

Z wywiadu z Adamem Rappem
przeprowadzonego przez Ryana McKittricka

Rapping with Rapp

Fenomen gier komputerowych badany jest na świecie już od kilku lat. W 1999 roku Gonzalo Frasca i Lars Konzack z Danii zaproponowali powołanie do życia nowej dziedziny – ludologii (od łac. ludus – gra, zabawa). W Centrum Badań nad Grami Komputerowymi przy Uniwersytecie Informatycznym w Kopenhadze można się doktoryzować z socjologii, psychologii albo estetyki gier komputerowych. Stypendia dla badaczy gier oferują placówki naukowe w USA, Singapurze i Japonii. Ostatnio grami interesują się także polscy badacze.

Ludolodzy mają pełne ręce roboty, bo w krajach przodujących w elektronicznym ludyzmie – USA, Korei Płd. czy Japonii – gry odbierają audytorium telewizji. Razem z internetem stają się najpopularniejszą formą rozrywki. W USA 26 proc. osób w wieku 7-29 lat gra codziennie, a 48 proc. – niemal codziennie. Brytyjczycy wydają na gry półtora raza więcej pieniędzy niż na kino.

O ile Huizinga mógł w przededniu II wojny światowej pisać, że gry i zabawy są na mocy konwencji czasowo i przestrzennie wydzielone z prawdziwej rzeczywistości, o tyle dzisiejsze gry komputerowe powołują do życia autonomiczne, wirtualne światy w internecie, gdzie można w każdej chwili zajrzeć przez okno monitora.

Wirtualne światy gier serii *Diablo*, *Lineage* czy *Ultima* mają pokaźne rozmiary umożliwiające wielogodzinne, jeśli nie wielodniowe podróże. Obowiązuje w nich własna waluta, religie i prawa fizyki umożliwiające m.in. posługiwanie się magią. Koreańska seria *Lineage* bije rekordy frekwencji – w jej wirtualnym świecie przebywa naraz po 300 tys. graczy.

Cyberświaty zaczynają oddziaływać na świat rzeczywisty. W internetowych serwisach aukcyjnych,

jak Allegro czy eBay, znajdziemy mnóstwo ogłoszeń o sprzedaży wirtualnych przedmiotów za prawdziwe pieniądze. Ich ceny w Polsce sięgają kilkudziesięciu złotych, w USA – nawet kilku tysięcy dolarów. Przekazanie nabytku odbywa się w umówionym miejscu cyberprzestrzeni.

Współzawodnictwo, które jest lejtmotywem większości gier, doprowadziło do powstania idei "sportu elektronicznego". Od 2000 roku organizuje się cyberolimpiadę, a w USA, Europie i na Dalekim Wschodzie działają liczne ligi cyberzawodników. W Korei Południowej i Chinach sport elektroniczny ma już status prawny równy tradycyjnemu sportowi, buduje się narodowe reprezentacje.

Internet pełen jest prostych gier, które reklamują i agituja. *Wall Street Journal* oblicza: koszt dotarcia do 1000 odbiorców za pomocą 30-sekundowej reklamy telewizyjnej wynosi od 7 do nawet 30 dol., a za pomocą gry internetowej – zaledwie 2 dol. Nic dziwnego, że na stronach amerykańskich firm gry stają się żelaznym elementem, a ostatnie prezydenckie wybory przyniosły wiele gier-agitek.

Zjawisko dociera także do Polski. Przed wyborami do Parlamentu Europejskiego Paweł Moras (PO) opublikował na swojej stronie grę *Lepperkusje* o żabie połykającej owady obdarzone facjatą Andrzeja Leppera. *Lep* okazał się skuteczny – strona Morasa zaliczyła 1, 5 mln odśton.

W 2000 r. ludolog Gonzalo Frasca postulował, że gry mogą być bardzo nośnym medium. Gra, w której naprawdę ma się tylko jedno "życie", a napis "game over" uniemożliwia jakąkolwiek dalszą rozgrywkę, przełamuje konwencję i tworzy efekt artystyczny, niczym aktor, który schodzi ze sceny i podchodzi do widza.

Konrad Godlewski
Gazeta Wyborcza
4.02.2005

*Pieękto to ledwie niemożność miłości
i deklamacja, wydrąęzone słowa,
poetyzacja wolnoobrotowa
długogrająca w karty w fanty w kości,
pieękto to tylko niemożność miłości.*

...

Przez szereg lat patrząc na Amerykę z perspektywy kraju oddzielonego od niej nie tylko Oceanem, ale też barierą ustrojową i przepaścią gospodarczą, wierzyliśmy, że za Wielką Wodą może być raj. Coca-cola i Mc Donald's były dla nas niemal synonimem wolności. Staliśmy się bezkrytyczni wobec tego, za czym tęskniliśmy. Aż taka rzeczywistość stała się także naszym udziałem.

Stopniowo świat stał się bezduszny i doraźny. Jednorazowe naczynia, jednorazowe pieluchy, jednorazowe strzykawkki... mimo to, jeśli tylko możliwe, używamy tych przedmiotów wielokrotnie, bez szacunku dla nich i dla siebie, jak śmieci. Zrastamy się z nimi, upodabniamy, odgradzamy się od świata hałdą odpadków, którą z upodobaniem usypujemy wokół siebie jak mur obronny. Tylko w wirtualnych światach, w które czasem uciekamy, nasze alter ego nie zawsze jest jednorazowe, może mieć kilka „żyć”.

Nikt już nie pamięta, że kiedyś w wielopokoleniowych rodzinach pielęgnowano rodowe srebra, szanowano życie i śmierć.

Adam Rapp pokazując fragment – ten może najbardziej pospolity – świata chicagowskich przedmieść, okazuje się bardzo bezwzględny

obserwatorem. Jego diagnoza jest bolesna, ale nie zabija nadziei.

W świecie, który deprecjonuje człowieka, rzucając mu jak ochłap kilka dolarów za godzinę, pieniądź staje się miarą relacji międzyludzkich. Wyznacza cele i marzenia – spłacenie niekończących się rat kredytu, wirtualne zakupy *absolutnie niezbędnych w każdym gospodarstwie domowym i niezawodnych produktów, które uczynią życie lekkim łatwym i przyjemnym...*

I kupujemy tę nieprawdę za ciężko zarobione pieniądze, jak dogmat wiary w lepsze życie. Tylko potem tak rzadko stać nas na ostatni wysiłek wyobraźni, aby życie stało się naprawdę lepsze. Zewsząd wyziera niemożność i bezradność.

I chociaż każdy gest i działanie niesie w sobie tęsknotę za czymś wyższym – uczuciem, wartością, absolutem – to właśnie Boga, który powinien mieścić w sobie to wszystko, obwiniamy za swoje porażki. A jeśli nie stać nas na taką odwagę, staramy się zamknąć Go w oleodrukowym obrazku, żeby móc Go oswoić, uczynić równym sobie i bez strachu wyzalić Mu się z przegranego życia.

Jednak te wszystkie protezy, którymi podpieramy się w naszych zmaganiach z codziennością, groteskowe i koślawe, ujawniające nasze słabości, bywają najbardziej wzruszającym dowodem na to, że w człowieku nie da się zabić potrzeby kochania i bycia kochanym.

Maria Klotzer

...

*Piekło to tylko miłości niemożność,
samotność, jedność i biedność, i zdrożność
w sobie w potrzebie gorzkiej nachylona,
coda jeziorna, deklamacja płona –
piekło, piekielne jak w słowie ostrożność.*

*Hades to tylko drelowane słowa
i gest znużenia i spuszczonego głowa.*

(Witold Dąbrowski)

ADAM RAPP

dramatopisarz, pisarz, reżyser teatralny i filmowy. Urodził się w 1968 roku w Chicago. Obecnie mieszka w Nowym Jorku dokąd przeprowadził się w 1991 roku.

Był wielokrotnie nagradzany i otrzymywał stypendia naukowe za swoje sztuki, opowiadania i powieści. Uzyskał stypendium Herberta i Patricii Brodkinów, dwie nagrody Lincoln Center le Compte de Nuoy, nagrodę księżnej Grace dla dramaturgów, nagrodę Rogera L. Stevensa, był nominowany do Nagrody Pulitzera.

Wśród uznanych sztuk Rappa wymienić warto *Nocturne*, *Ghosts in the Cottonwoods*, *Animals and Plants*, *Blackbird*, *Finer Noble Gases*, czy też *Fast*, wystawiane w wielu teatrach Ameryki i poza jej granicami.

Sam wyreżyserował swoją sztukę *Red Light Winter*, wystawianą z ogromnym sukcesem w słynnym Steppenwolf Garage Theater. Natomiast jego pierwszy film *Winter Passing (Oby do wiosny)* miał premierę w 2005.

Jest absolwentem Clarke College w Dubuque, ukończył także dwuletnie studia dla dramaturgów w Julliard.

scena pod ratuszem

Rynek Główny 1, tel.: 012 421 50 16

kasa czynna: wtorek - sobota, godz. 12.00 - 19.00
niedziela i święta 2 godz. przed spektaklem

Dyrektor: **Jacek Strama**

Przewodniczący Rady Artystycznej: **Jerzy Fedorowicz**

Kierownik muzyczny: Krzysztof Sz wajgier

Sekretarz literacki: Maria Klotzer

Koordinacja pracy artystycznej,

kierownik sceny: Katarzyna Kolanowska

Promocja i reklama: Beata Strama, Ewa Zawalska

Jerzy Fedorowicz, Jr

Kierownik Biura Obsługi Widza: Halina Wiśniewska

Kierownik techniczny: Zenon Maciak

Oświetlenie: Tomasz Kapusta, Robert Kania

Akustyka: Dariusz Puk, Michał Róg

Brygadier sceny: Roman Sorbjan

Charakteryzacja: Krystyna Ryś

Garderobiana: Dorota Kurowska

Kierownik pracowni krawieckiej damskiej: Danuta Szkarłat

Kierownik pracowni krawieckiej męskiej: Zofia Maj

Prace modelatorskie i malarskie: Witold Krawczyk

Prace tapicerskie: Stanisław Kasprzyk

Prace ślusarskie: Edward Dyrda

Redakcja programu: Maria Klotzer

projekt graficzny:  mediadesign.com.pl

