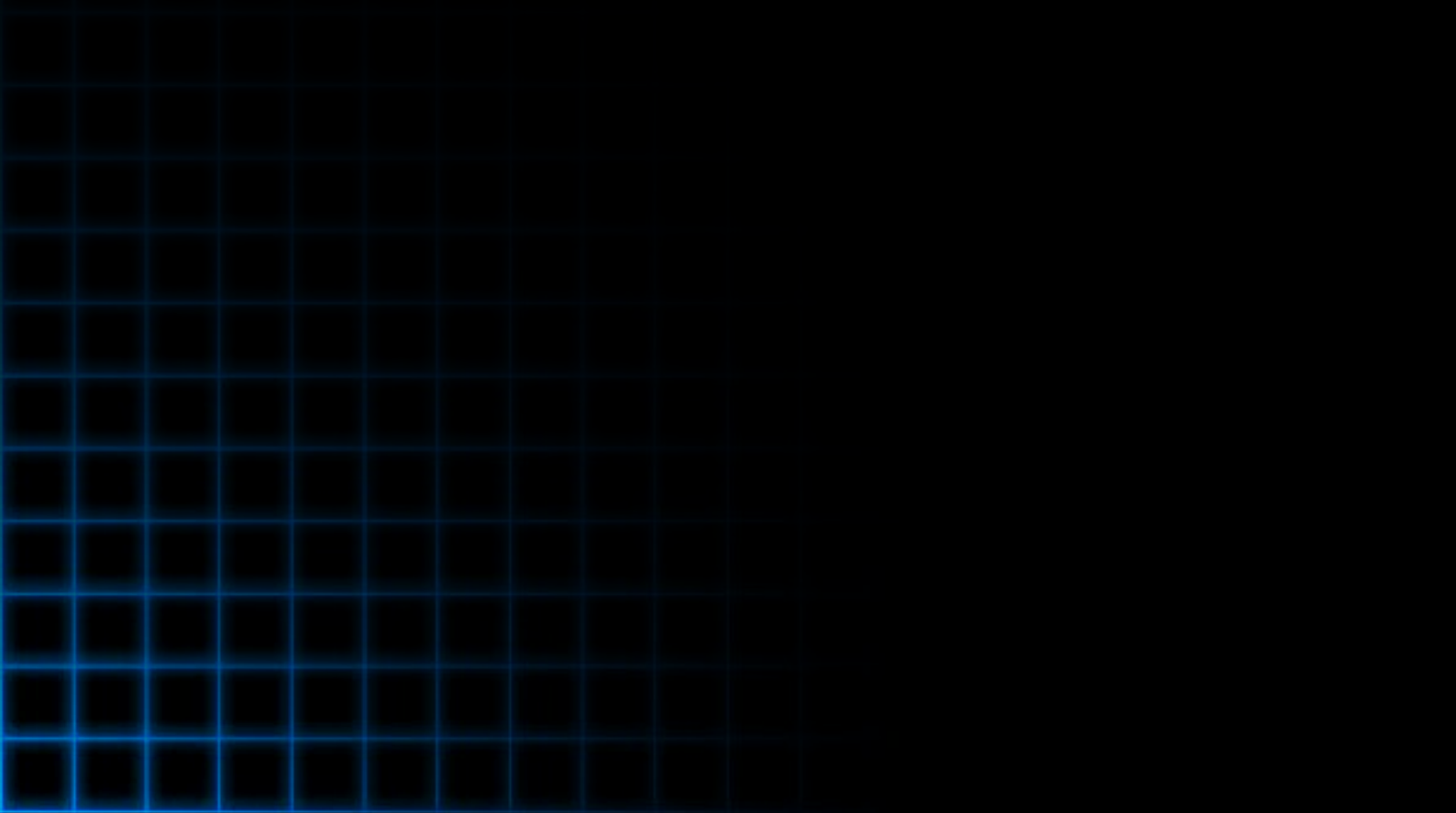
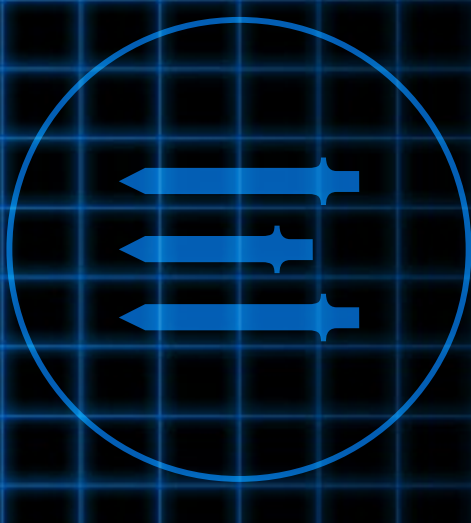


ELSYNOR



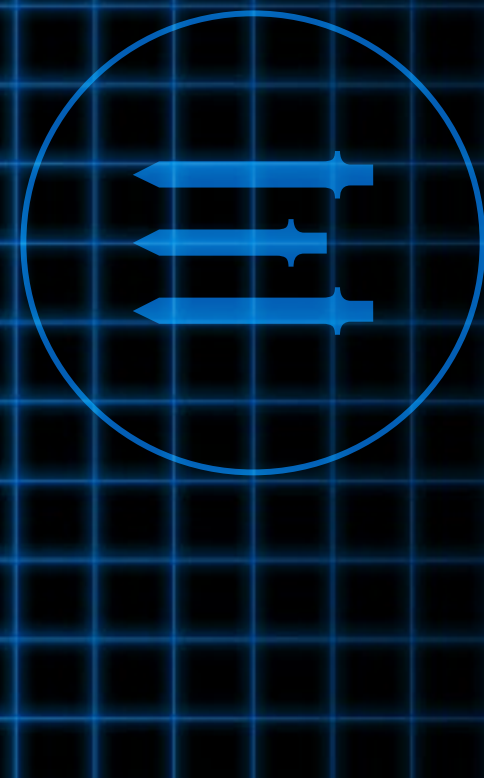


OD REŻYSERA

Urodziłem się w 1985 roku. W czasach, w których gry komputerowe na świecie weszły w nową erę. W USA pojawiły się pierwsze konsole. W wieku kilku lat dostałem pierwszą tzw. "grę telewizyjną" i od tego czasu gry brały udział w kształtowaniu mojego życia. Nie jestem naukowcem ani psychologiem, jestem graczem i człowiekiem teatru. Chciałbym, poprzez spektakl, wejść do umysłu gracza. Zadać sobie pytanie o sens tej wielkiej gry, jaką jest rzeczywistość, i jak w nią grać, żeby nie przegrać. Rozmiar rynku gier komputerowych dowodzi, że ta forma spędzania czasu coraz silniej wkracza w naszą przestrzeń życiową. Tracimy coś, zyskując jednocześnie coś innego. Długo zastanawiałem się, jak bardzo, dla ludzi takich jak ja, postrzegających świat przez pryzmat elektronicznych obrazów, zmienia się potrzeba realnego przeżycia i kontaktu z drugim człowiekiem. Fascynuje mnie, jak silna jest potrzeba życiowej przygody i stawiania czoła nowym wyzwaniom. Tym właśnie są dla mnie gry – przygodą. Chciałem zrobić spektakl, w którym aktorzy staną się bohaterami fikcyjnej gry komputerowej. Trzeba było stworzyć ku temu przestrzeń. Fabuły najbardziej popularnych gier komputerowych często bazują na znanych, egzystujących już światach, stworzonych pierwotnie na potrzeby powieści, komiksu czy filmu. Jeśli chodzi o teatr, trudno znaleźć bardziej kompletny, uniwersalny i rozpoznawalny niż ten, który swoimi dramataми stworzył Szekspir. Kto nie zna walecznego Hamleta, króla Leara czy tragicznej historii Julii? Idąc za przerysowaną logiką projektowania gier na bazie istniejącego już uniwersum, postanowiłem wrzucić szekspirowskich bohaterów do jednej gry i tak powstał [ELSYNOR](#). Tytuł pochodzi od miasta w Danii – miejsca akcji jednego z najświetniejszych dramatów, *Hamleta*. Szekspir najprawdopodobniej nigdy tam nie był, osobiście. Można zatem domyślać się, że zamek w Elsynorze funkcjonował w głowie pisarza jako świat tajemniczy, wyobrażony. Miejsce godne niesamowitej i tragicznej historii młodego księcia Danii. Elsynor zatem to z jednej strony tytuł naszej "gry", a z drugiej – alegoria świata wirtualnego. Razem z Szymonem Adamczakiem współautorem scenariusza i dramaturgiem spektaklu pragniemy odwołując się do szekspirowskiej frazy na nowo zadać pytanie o to, jak żyjemy i kto albo co nami steruje – zarówno w prawdziwym, jak i wirtualnym świecie. Bohaterów dramatów Szekspira jako postaci z gry konfrontujemy z ludźmi, którzy je prowadzą – graczami, bohaterami "szarej rzeczywistości". Zagubieni lub uwięzieni w trudny realnego życia, znajdują ratunek w rozrywce. Nie chodzi tu o drugie, wirtualne życie.. Rozrywka daje poczucie bezpieczeństwa i szansę uczestnictwa z perspektywy domowego fotela w czymś atrakcyjnym, a jednocześnie dalekim od nas samych. Chętnie korzystają z gotowych, niejednokrotnie pasjonujących scenariuszy, jakie napotykają w grze. W [ELSYNORZE](#) nasi gracze wybrali swoje postaci zgodnie z indywidualnymi pragnieniami. Granice zaczynają się zacierać, coraz trudniej godzić potrzeby obu równie wymagających światów, realnego i wirtualnego. Z czasem pozbawieni gry stają wobec własnej pustki, a otoczenie jawi się jako system, w którym nie ma jasnych zasad, co powoduje, że przywiązują się do swoich szekspirowskich "postaci" jeszcze bardziej. Jako gracz i reżyser tego spektaklu nie mogę jednoznacznie powiedzieć, że czas poświęcony na grę jest czasem straconym. Co jednak zostaje z naszego wysiłku po wielu godzinach gry?

Grzegorz Gołaszewski





GRA W TEATR. CZY TEATR POTRZEBUJE GIER WIDEO (fragmenty)

W trzeciej księdze *Wyznań* św. Augustyn przedstawia rzadko już braną poważnie, a bardzo ciekawą krutykę teatru. Opisuje tam najbarwniejszy okres swojego życia, czyli pobyt w Kartaginie, w czasie którego jedną z jego ulubionych rozrywek było wybieranie się na przedstawienia. Kiedy sam siebie pyta o powód, dla którego teatr był dla niego tak interesujący, odpowiedź jest prosta: na spektakle chodził, żeby się smucić – a można tu pewnie pójść dalej i powiedzieć, że w ogóle robi się to po to, by odczuwać silne emocje, które życie mu w danym momencie zapewnia w mniejszym stopniu. "Czyż to nie obłąd godny zadziwienia?" – pyta Augustyn. Czasem widz cierpi wraz z postaciami scenicznymi, a jeszcze częściej im współczuje, co na pierwszy rzut jest przejawem miłosierdzia, ale – i tu pada pytanie kluczowe – "Jakież jednak może być miłosierdzie w odniesieniu do fikcji rozgrywającej się na scenie?". Odpowiedź, której udziela Augustyn, jest niezbyt pochlebna dla teatru. Punktem dojścia takiej sztucznej empatii jest dla niego niemożliwy do realizacji i przesycony obłądą paradoks "niezycliwej życzliwości", w ramach której "mógłby człowiek, który prawdziwie i szczerze się lituje, pragnąc istnienia nieszczęśliwych, aby miał się nad kim litować". To byłoby wyjątkowo perfidne, a zatem litość w tym przypadku na pewno nie może, zdaniem Augustyna, być prawdziwa i szczerą.

Na pierwszy rzut oka Augustyn opisuje bardzo prosty, czysto emocjonalny odbiór spektaklu teatralnego, w którym liczą się tylko wzruszenia dostarczane przez fabułę i losy postaci. Warto jednak zwrócić uwagę, że choć z początku pisze głównie o smutku, szybko przechodzi do współczucia. To już nie tyle prosta reakcja widza na wydarzenia ukazywane na scenie, co jego odpowiedź, skierowana z powrotem ku scenie. Augustyna niepokoi ta dwustronność relacji postaci-widownia, bo zwracając się w ten sposób ku postaciom, sam robi krok w kierunku światła pozoru budowanego na scenie, a może nawet do niego wchodzi. Spektakl dotyka go na tyle, że i on chce dotknąć spektaklu. Wybierając się do teatru, młody Augustyn zanurzał się w rzeczywistości symulowanej, ale kuszącej swoją namacalnością i domagającej się reakcji.

Na tym przecież polega cała perfidia teatru, który zawsze dzieje się tu i teraz, w tej samej przestrzeni, w której znajduje się widownia. Na scenie widać ciała prawdziwych ludzi, poruszające się między przedmiotami tak samo realnymi, jak oparcie fotela widza. W przeciwieństwie do wielu innych form fikcji, jasno oddzielających się od odbiorcy barierą zapisanego dawno temu słowa albo ekranu, na którym niczego nie można zmienić, teatr stawia bariery wyłącznie konwencjonalne – bo przecież tylko konwencja nie pozwala w niektórych spektaklach podejść do aktora i go zagadnąć, albo sprawdzić, czy stojąca kilka metrów od nas na scenie kanapa jest rzeczywiście tak miękka, jak wygląda. Odbiorca, nawet jeśli postanawia pozostać bierny, i tak wkracza świat budowany przez teatr i w nim uczestniczy.

Opisywane przez Augustyna zjawisko doskonale oddaje również sposób funkcjonowania gry wideo, która buduje sztuczne światy i skłania odbiorcę-gracza do tego, żeby angażował się w ich funkcjonowanie. Zarówno w teatrze, jak i w grach, najbardziej podstawowym mechanizmem działania jest zbudowanie lub wyznaczenie dynamicznie zmieniającej się przestrzeni, funkcjonującej na innych prawach niż przestrzeń poza sceną (w najszerszym tego słowa znaczeniu) lub grą – i umieszczenie w niej zarówno tego, co jest przedmiotem widowiska, jak i samego odbiorcy. Trudno znaleźć inną formę sztuki (idąc za Henrym Jenkinsem i jego artykułem [ART FORM FOR THE DIGITAL AGE](#), polski przekład w "Didaskaliach" nr 99, gry wideo również zaliczam do sztuk), która działałaby na podobnej zasadzie. Najbardziej zbliża się do niej architektura (której głównym zadaniem jest sytuowanie ciała odbiorcy w przestrzeni), ale opiera się ona na przestrzeniach nieruchomych, podczas gdy teatr i gra podkreślają zmianę w czasie.

Okazuje się więc, że gry wideo i teatr są, może paradoksalnie, bardzo blisko ze sobą spokrewnione.

Jeżeli teatr potrzebuje usprawiedliwienia w obliczu zarzutów Augustyna, to nie są nim emocje, które wzbudza, tylko fakt, że jest formą, w której tworzywem i tematem są ludzkie działania i decyzje. Teatr jak żadna inna tradycyjna forma sztuki potrafi je wydobyc z rzeczywistości, dokładnie opisywać i badać, nie tylko je reprezentując, ale i prezentując. Gry wideo wyrastają z tych samych korzeni, co on – budują fikcyjne, ale prawie dotykalne przestrzenie, nakładają lub narzucają rolę, manipulują napięciem pomiędzy rolą a odgrywającą je osobą i, w najciekawszych dziełach, tematyzują i objaśniają samo zjawisko podejmowania działań i wyborów.

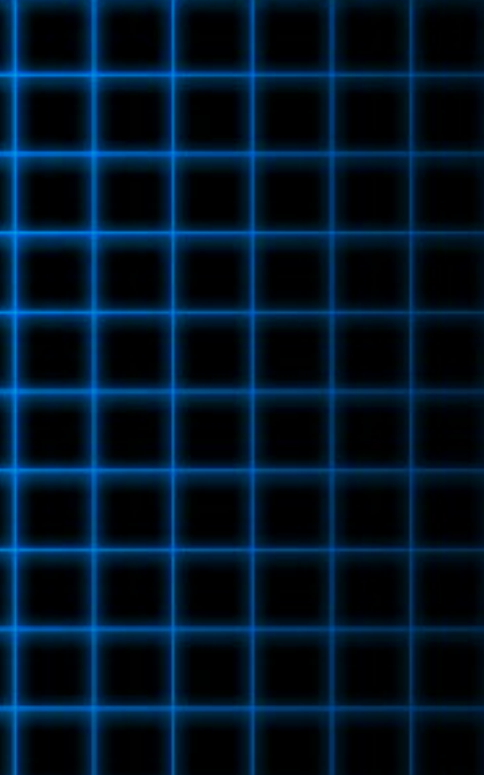
Skoro dziedziny teatru i gier wideo mają wspólne źródła, wspólne cele i często wspólne metody działania, mogą ze swojego pokrewieństwa wynosić obustronne korzyści. Gry, często zachęcające się własnymi możliwościami budowania iluzji, mogłyby się od teatru uczyć tego, że moment, w którym "opadną czarodziejские stroje" wcale nie oznacza kompromitacji, a wręcz przeciwnie, bardzo często nadaje dodatkowej wagi temu, o czym mowa. Teatr może wiele wyciągnąć ze sposobu, w jaki w grach funkcjonuje przestrzeń, bardzo wyraźnie obejmująca również odbiorcę i pozwalająca mu się nie tyle oglądać, co aktywnie odkrywać. Jak ważne i potrzebne jest przypomnienie widzowi przyzwyczajonemu do siedzenia na widowni, że zanurza się w tę samą przestrzeń, co aktorzy, może zaświadczyć każdy, kto wciąż pamięta wszechobecny zapach trocin w *Sprawie Dantona* Jana Klaty, wdychany tak samo przez aktorów i widzów. Eksploracja, a nie tylko patrzenie na scenę, jest w teatrze trudna do realizacji, ale jednak możliwa, jak pokazują choćby *Supernova. Rekonstrukcja* Marcina Wierzchowskiego czy *Sprawa Dantona* Pawła Łysaka.

W zajmowaniu się eksploracją przestrzeni gry wideo mają ogromne, budowane przez dziesięciolecia doświadczenia, które teatr mógłby z powodzeniem wykorzystać. Dalejszym ciągiem umieszczenia odbiorcy w przestrzeni jest skłonienie go do aktywnego uczestnictwa w działaniach i wyborach obecnych na scenie – choć duża część wyborów dokonywanych w grach jest błaża lub pozorną, to właśnie to medium ma i ogromny potencjał, i duże doświadczenie w zajmowaniu się tego rodzaju problemami. To kolejny obszar, w którym teatr mógłby wiele zaczerpnąć z gier wideo.

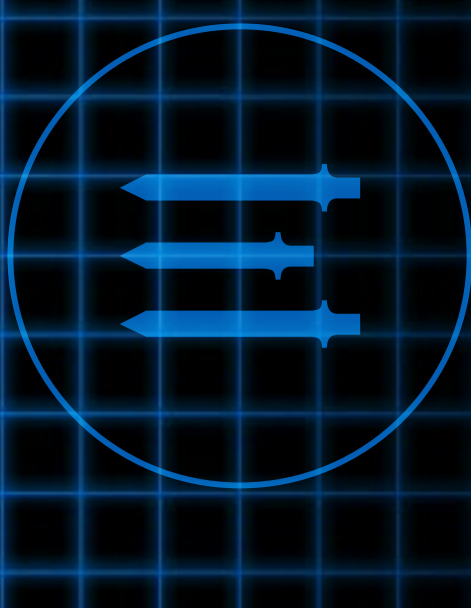
W artykule *Sztuka dla epoki cyfrowej* Henry Jenkins stwierdza, że głównym problemem podejścia do gier wideo jest dzisiaj przekonanie, że z punktu widzenia kultury są z definicji nieciekawe – a w związku z tym, choć bardzo dobrze je znamy z codziennego doświadczenia, na mapie kultury pozostają całą czas białą plamą, *terra incognita*, której potencjału po prostu nie znamy. Można utrzymywać, że dzieje się tak ze stratą dla gier wideo, bo to one powinny uczyć się od innych gałęzi kultury, robić się coraz bardziej złożone i doczekać się wreszcie arcydzieła (*Obywatela Kane'a* gier, które to sformułowanie pojawia się często w różnych debatach o grach), które wprowadziłyby je na kulturalne salony. Tak naprawdę jednak rację ma chyba Jenkins, który sugeruje, że na arcydzieła nie trzeba już czekać, tylko zastanowić się, gdzie są oraz jak je znaleźć. A przede wszystkim warto pomyśleć, jak umożliwić wejściu zdobywcy kilkudziesięcioletniej historii gier wideo do całego krwioobiegu kultury, bo ich oddzielenie od reszty form twórczości jest też dużą stratą właśnie dla kultury jako całości. Świadomość, że jedna z najstarszych form sztuki – teatr – jest tak blisko spokrewniona z jedną z najmłodszych – czyli grami (choć przecież wyrosły na zupełnie innym podłożu społecznym i technologicznym i miały zupełnie inne cele) – może być bardzo zaskakująca. Ale, prawdę mówiąc, nie powinna.

Paweł Schreiber
"Didaskalia", nr 99 (2010), s. 3–8

[>BLOG PAWŁA SCHREIBERA](#)







TWÓRCY:
**GRZEGORZ
GOŁASZEWSKI**
(reżyseria)

Aktor Teatru Nowego im. Tadeusza Łomnickiego w Poznaniu, absolwent Wydziału Aktorskiego PWSFTViT im. Leona Schillera w Łodzi (2008). Występował w spektaklach m.in.: Izabelli Cywińskiej, Moniki Strzępki, Remigiusza Brzyka, Marcina Libera, Radosława Rychcika, Pawła Miśkiewicza i Janusza Wiśniewskiego.

TWÓRCY:
**SZYMON
ADAMCZAK**
(dramaturgia)

Dramaturg, członek i współzałożyciel Kolektynu 1a w Poznaniu. Student Międzywydziałowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Pracował m.in. w Teatrze Dramatycznym w Warszawie (*Until lions... i Kto zabił Alonę Iwanowną*), Teatrze Nowym w Poznaniu (*Dom lalki*) oraz wrocławskim Teatrem Polskim (*Nowe wyzwolenie.doc*). Współautor dokumentalnej audycji *Posłuchaj maszynisty* w ramach Festiwalu Sopot Non-Fiction 2014. Współpracował i pisał dla: "Czasu Kultury", "Dwutygodnika", "Didaskaliów" i platformy e-teatr.pl.

TWÓRCY:
**AGATA
UCHMAN**
(scenografia
i kostiumy)

Absolwentka Wydziału Malarstwa i Scenografii Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie (magister sztuki). W latach 1995-2002 pracowała jako kostiumografka, dyrektor artystyczna, scenografka teatralna i telewizyjna (m.in. Teatr Nowy w Poznaniu, Teatr Roma w Warszawie, Opera Nova w Bydgoszczy). Brała udział w wielu międzynarodowych projektach: filmowych, artystycznych, warsztatach i wystawach. Współpracowała także przy produkcjach komercyjnych (MTV, *Pimp my Room*, 2008).

TWÓRCY:
**MARCIN
PARTYKA**
(muzyka)

Kompozytor muzyki teatralnej, absolwent Akademii Muzycznej im. Karola Szymanowskiego w Katowicach. Autor muzyki do spektakli m.in. w Teatrze Rozrywki w Chorzowie, Teatrze Muzycznym Roma w Warszawie, Teatrze im. H.Ch. Andersena w Lublinie, Teatrze Powszechnym w Łodzi, Teatrze Capitol w Warszawie oraz Teatrze Lalki i Aktora w Wałbrzychu.

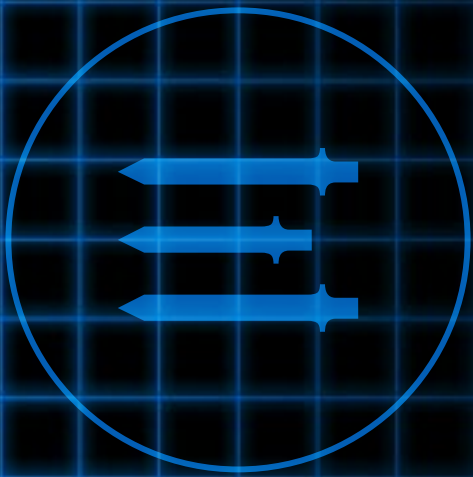
TWÓRCY:
**MONIKA
SIEMIŃSKA**
(animacja
komputerowa)

Hula Hop jest studium kreatywnym zajmującym się animacją i projektowaniem graficznym. Tworzy je Monika Siemińska, absolwentka Komunikacji Wizualnej na Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, oraz grono stałych współpracowników – specjalistów w swoich dziedzinach. Stąd szerokie możliwości produkcyjne studia, od projektów identyfikacji wizualnej, przez animacje, strony internetowe po mapping 3D.

[>hulahopstudio.pl](http://hulahopstudio.pl)

03





David Perry,
Are games better than life.
Wykład projektanta gier komputerowych w ramach platformy TED.

[>ZOBACZ](#)

Michael Highland,
As real as your life.
Animacja/film dotyczące wpływu gier wideo na percepcję rzeczywistości.

[>ZOBACZ](#)

KONTEKSTY

Jane McGonigal,
Gaming can make a better world.
Wykład projektantki gier komputerowych w ramach platformy TED.

[>ZOBACZ](#)

Bownik,
Fotografie graczy komputerowych z serii *Gamers*.

[>ZOBACZ](#)

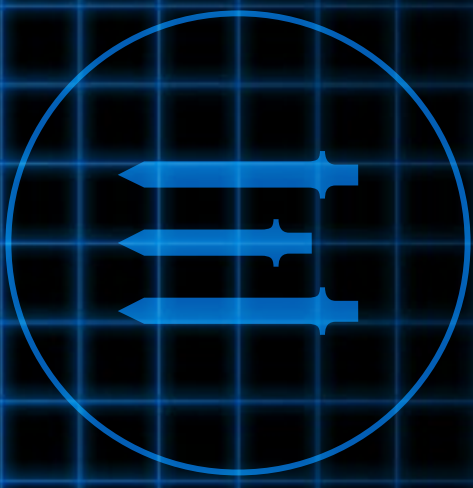
Jacek Bławut,
Wirtualna wojna.
Film dokumentalny produkcji HBO opowiadający o mężczyznach zafascynowanych II wojną światową i realizujących swoją historyczną pasję za pomocą najnowszych zdobyczy techniki.

[>ZOBACZ](#)

Peter Toledano, *Gamers*.
Fotografie graczy komputerowych.

[>ZOBACZ](#)





SŁOWNIK GRACZA

AVATAR – postać prowadzona przez gracza w grze

BOSS – potężny przeciwnik, najczęściej ujawniający się pod koniec etapu

CHEATER – oszust; ktoś przechodzący grę na kodach

EPIC FAIL – kompletna porażka, zupełnie nieudana zagrywka

FARMA – długotrwałe zabijanie przeciwników w celu zdobycia dużej ilości złota

GOLD – ogólnie pojęta waluta

HUD – wyświetlane na ekranie podstawowe informacje jak życia, cel misji, posiadana broń, ilość amunicji, minimapa, celownik itp.

LAG – opóźnienia pomiędzy graczem a serwerem wynikające z problemów sieciowych

LVL – level, poziom doświadczenia

MMO – Massive Multiplayer Online; gatunek gry, umożliwiający granie wielu osobom jednocześnie

NOOB – pogardliwe określenie słabego gracza

NERD – pochodzące z języka angielskiego negatywne określenie osoby nieprzystosowanej do życia w grupie młodzieżowej; stereotypową postacią nerda często wykorzystuje się w popkulturze

OUTRO – film kończący grę

RESPAWN – miejsce odrodzenia się bohatera po śmierci

SPELL – czar, zaklęcie

TUTORIAL – samouczek przedstawiający podstawowe mechanizmy gry jak np. poruszanie się

UNIVERSUM – świat gry

Pomysł i reżyseria:
GRZEGORZ GOŁASZEWSKI

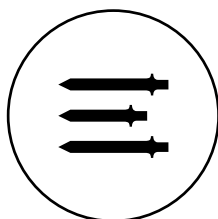
Dramaturgia:
SZYMON ADAMCZAK

Scenografia i kostiumy:
AGATA UCHMAN

Muzyka:
MARCIN PARTYKA

Video:
MONIKA SIEMIŃSKA

Aktorzy:
ANTONINA CHOROSZY
JULIA RYBAKOWSKA/ALICJA JUSZKIEWICZ
MARTA SZUMIEŁ
FILIP FRĄTCZAK
MICHAŁ GRUDZIŃSKI
BARTOSZ NOWICKI (gościnnie)
MARIUSZ ZANIEWSKI



ŁSYNOR

Inspicjent:
HANNA KUJAWIAK
Światła:
DAMIAN PERUCKI, WOJCIECH WOJTKOWSKI
Akustyka i multimedia:
MICHAŁ STRYSZYK, PIOTR PINIEWSKI

Premiera:
19 WRZEŚNIA 2014, SCENA NOWA

Teatr Nowy
im. Tadeusza Łomnickiego
w Poznaniu

Sezon artystyczny 2014/2015

Teatr Nowy
im. Tadeusza Łomnickiego
w Poznaniu
ul. Dąbrowskiego 5,
60-838 Poznań

Dyrektor
Piotr Kruszczyński

Centrala
tel. 61 848 48 85

Sekretariat
tel. 61 848 49 49



TEATR NOWY
W POZNANIU

Dział marketingu
i impresariatu
tel. 61 847 24 40
fax 61 848 49 33

> PRACOWNIE I BIURA TEATRU NOWEGO

www.teatrnowy.pl
sekretariat@teatrnowy.pl
facebook.com/teatrnowypoznan



INSTYTUCJA KULTURY
SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO

PARTNERZY SPEKTAKLU



PARTNERZY TEATRU



PARTNERZY, PATRONI, MECENASI



PATRONI MEDIALNI TEATRU

