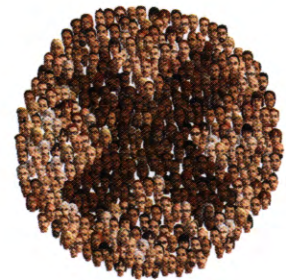


K R

U M



DEDYKUJEMY NASZYM MAMOM

K R
U M



Hanoch Levin **KRUM**

w przekładzie Jacka Poniedziałka

REŻYSERIA	Krzysztof Warlikowski
SCENOGRAFIA	Małgorzata Szczęśniak
MUZYKA	Paweł Mykietyn
REŻYSERIA ŚWIATEŁ	Felice Ross
KRUM	Jacek Poniedziałek
MATKA	Stanisława Celińska
TRUDA	Maja Ostaszewska
DUPA	Małgorzata Hajewska-Krzysztofik
FELICJA	Anna Radwan-Gancarczyk
CICA	Danuta Stenka
TUGATI	Redbad Klynstra
TAKTYK	Marek Kalita
DULCE	Zygmunt Malanowicz
BERTOLDO	Adam Nawojczyk
SZKITA	Paweł Kruszelnicki
DOKTOR SZEBOJGAN, PIELĘGNIARZ, FOTOGRAF, FRYZJER, GRABARZ	Miron Hakenbeck
REALIZACJA PROJEKCJI	Paweł łoziński zdjęcia Kacper Lisowski (współpraca Anna Morawska), montaż Rafał Listopad
PRODUKCJA	Joanna Warsza
ASYSTENT REŻYSERA	Katarzyna Łuszczuk
ASYSTENT SCENOGRAFI	Olga Mokrzycka
INSPICJENT	Łukasz Józków
PREMIERY	3 marca 2005 TR Warszawa
.....	12 marca 2005 Stary Teatr w Krakowie

Hanoch Levin (1943 – 1999) niechętnie mówił o swojej pracy i z biegiem życia coraz rzadziej udzielał wywiadów. Rok przed śmiercią, poważnie już chory, kiedy odbierał nagrodę Izraelskiej Akademii Teatralnej za swoją ostatnią sztukę *Requiem*, swoje wystąpienie ograniczył do słowa „dziękuję”. Jedynym źródłem wiedzy o autorze i jego pracy są więc pozostawione teksty literackie: kilka zbiorów utworów satyrycznych, dwa tomy prozy, tom poezji i 56 dramatów.

Urodził się w Tel Awiwie kilka lat po przyjeździe jego rodziców z Polski do Palestyny, mandatowego terytorium brytyjskiego, które wkrótce miało stać się państwem Izrael. Wychował się w biednej dzielnicy Tel Awiwu, w żydowskiej rodzinie ortodoksyjnej. Często później swoim bohaterom nadawał imiona w jidisz, imiona znaczące, które ich w jakiś sposób charakteryzowały. Kiedy miał dwanaście lat, zmarł jego ojciec. Musiał porzucić szkołę i pomóc matce w utrzymywaniu rodziny. Do końca życia z matką łączyła go szczególna więź. Naukę kontynuował w szkole średniej, pracując jednocześnie jako goniec. Dość wcześnie porzucił ortodoksyjny tryb życia, odbył służbę wojskową i wstąpił na uniwersytet, gdzie studiował filozofię i literaturę hebrajską.

Większość jego sztuk doczekała się realizacji w Izraelu i licznych wystawień na światowych festiwalach. Wśród dramatów Levina znajdują się sztuki polityczne, biblijne i komedie. Większość z nich wyreżyserował sam. Przez długi czas zajmował stanowisko dramaturga w Teatrze Cameri w Tel Awiwie. Reżyserował w Teatrze Miejskim w Hajfie i jerozolimskim Teatrze Han. Jego sztuki otrzymały wiele nagród zarówno w Izraelu, jak i na świecie, m.in. na festiwalu w Edynburgu. Do najbardziej znanych dramatów pisarza należą: *Krum* (1975), *Yisorei Iyov* (*Męki Hioba*, 1981), *Melech Hachaim* (*Trud życia*, 1989), *Hazona Meohio* (*Dziwka z Ohio*, 1997) i *Morderstwo* (1997).

Pisał i reżyserował do końca. Szpitalny pokój, w którym spędził swoje ostatnie dni, stał się miejscem prób *Requiem*, spektaklu przygotowywanego dla Teatru Cameri.

Jako radykalny krytyk izraelskiej polityki ekspansji z okresu wojny sześciodniowej i okupacji Zachodniego Brzegu zdobył sobie opinię buntownika. Uważano go za eksperymentatora, twórcę ekscentrycznego. Akceptacja jego twórczości w Izraelu długo nie była powszechna. Dziś uznany jest za jednego z najwybitniejszych dramaturgów izraelskich.

Grzegorz Niziołek
NIEOCZYSZCZENI

DLACZEGO CIĄGŁE WRACASZ?

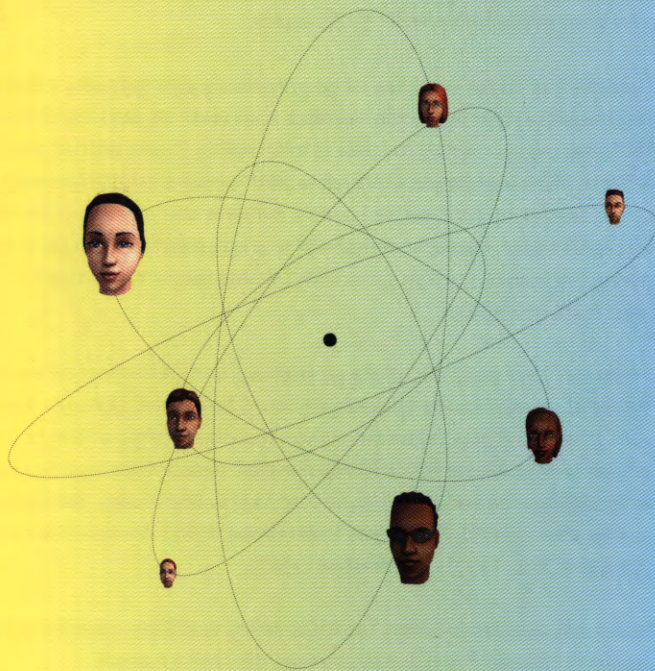
W dramacie Hanocha Levina są dwa światy. Jeden „tam” – „wielki świat”, kuszący, luksusowy, pełen domniemywanych możliwości. Z tego świata przybywa Cica, fundująca sobie wciąż nowe podróże i seksualne doznania, dla której życie jest nieustanną zabawą. Znakiem tego świata jest niepamięć:

KRUM

Jak tam było na Capri?

CICA

Już zdążyłam zapomnieć.



WPROWADZENIE:

01

02

NOWY WYMIAR

W grze THE SIMS 2 Simowie dostali zupełnie nowy wymiar. Kolejne pokolenia uzupełniają ich drzewa genealogiczne, zobaczysz więc, jak przekazują sobie kod DNA, osobowość i cechy charakteru. Patrz, jak Twoi Simowie wyrastają z gaworzących niemowląt, stają się dorosłymi, potem mają własne dzieci, a przez cały czas usiłują wypełnić swoje życiowe cele. Oczywiście, można także zaniedbać ich potrzeby, dopuścić do zrealizowania ich obaw i zobaczyć, co się wtedy stanie.

03

CO SIĘ WTEDY STANIE

■ POKOLENIA

■ KOD DNA

■ ŻYCIOWE CELE

Jutro znowu wyjeżdżam.

Drugi świat jest „tu” – prowincjonalny, zamknięty, pozbawiony perspektyw. Prowincja nie oznacza tutaj usytuowania geograficznego, to raczej synonim wszystkich „gorszych światów” lokujących się poniżej wyobrażeń o „wielkim świecie”. Poczucie przynależności do „gorszego świata” to doświadczenie znacznie bardziej powszechne – z nim borykają się niemal wszyscy bohaterowie dramatu. Dla Kruma to także kwestia rodowodu, konieczność postawienia pytania o to, skąd jest i co go ukształtowało. I co ciekawe, Levin odziera swojego bohatera z przynależności narodowej, religijnej, kulturowej – niewiele jest w dramacie sygnałów pozwalających osadzić go w realiach Izraela lat siedemdziesiątych (sztuka



Aby rozpocząć konstruowanie pierwszego Sima, kliknij przycisk STWÓRZ SIMA, który pojawi się nad ikoną tworzenia rodziny. Możesz następnie wybrać opcję: STWÓRZ SIMA. Kliknij na niej. Pojawi się losowy model Sima, wraz z panelem projektowania Sima.

Stwórz dziecko: Ta opcja nie jest dostępna, dopóki w rodzinie nie będzie przynajmniej dwóch dorosłych Simów przeciwnej płci. Gdy klikniesz na tym przycisku, gra miesza kody DNA dwojga dorosłych członków rodziny, by stworzyć ich możliwe potomstwo. Teraz możesz wybrać inne charakterystyczne cechy tego Sima.

04
STWÓRZ SIMA:

05

KLIKNIJ

06

KONSTRUOWANIE

MODEL

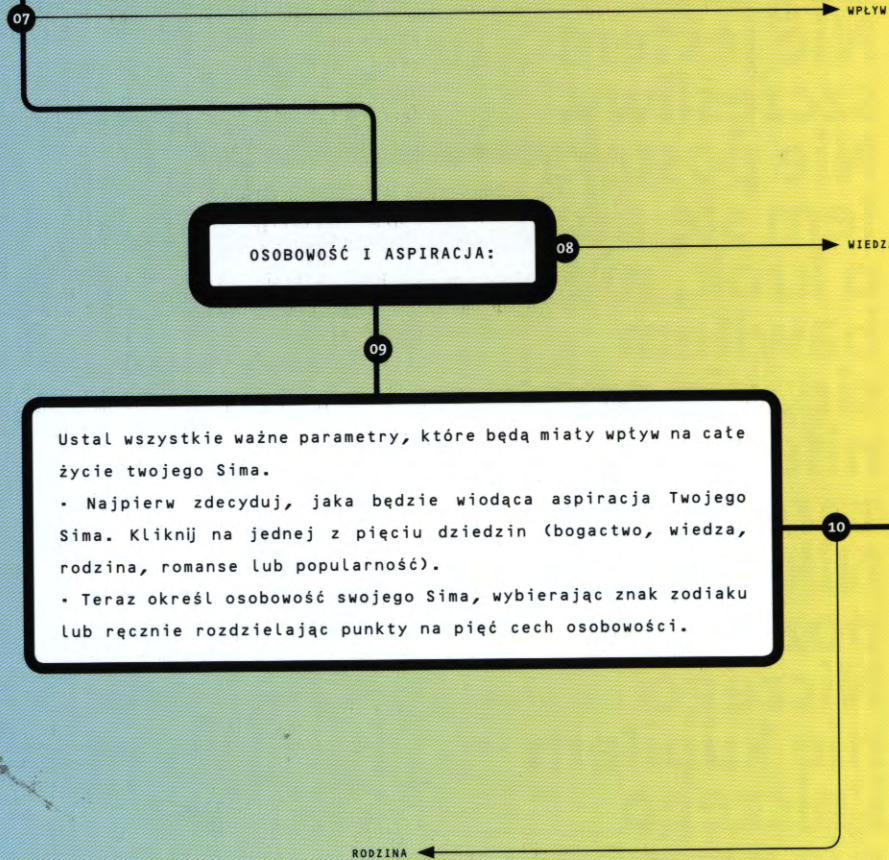
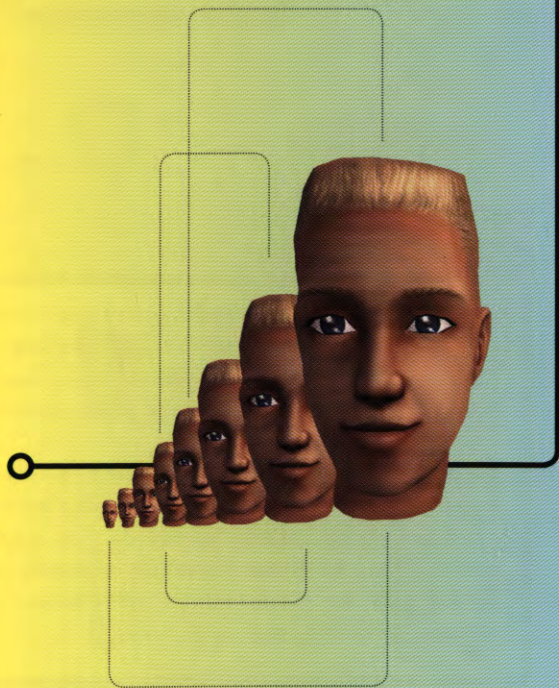
POTOMSTWO

powstała w 1975 roku), gdzie tego typu pytania musiały mieć nader rozległe – także polityczne i ideologiczne – konsekwencje, z którymi pisarz otwarcie i prowokacyjnie mierzył się w innych dramatach. Pamięć Kruma krąży wokół kawałka szarego, beznadziejnego, depresyjnego świata, z którego wyszedł i który go stworzył. Stworzył przede wszystkim jego chore „ja”.

Krum wraca do domu, do matki, do przyjaciół. Ale jego powrót to tylko retoryczna figura, fabularna abstrakcja – ukryta metafora paraliżu i zapowiedź groteskowego rytuału pamięci.

Pierwsza wypowiedź Kruma zawiera aż dziesięć przeczących zdań:

**„Mamo,
nie udało
mi się za
granicą.
Nie jestem**



OSOBOWOŚĆ I ASPIRACJA:

Ustal wszystkie ważne parametry, które będą miały wpływ na całe życie twojego Sima.

- Najpierw zdecyduj, jaka będzie wiodąca aspiracja Twojego Sima. Kliknij na jednej z pięciu dziedzin (bogactwo, wiedza, rodzina, romanse lub popularność).
- Teraz określ osobowość swojego Sima, wybierając znak zodiaku lub ręcznie rozdzielając punkty na pięć cech osobowości.

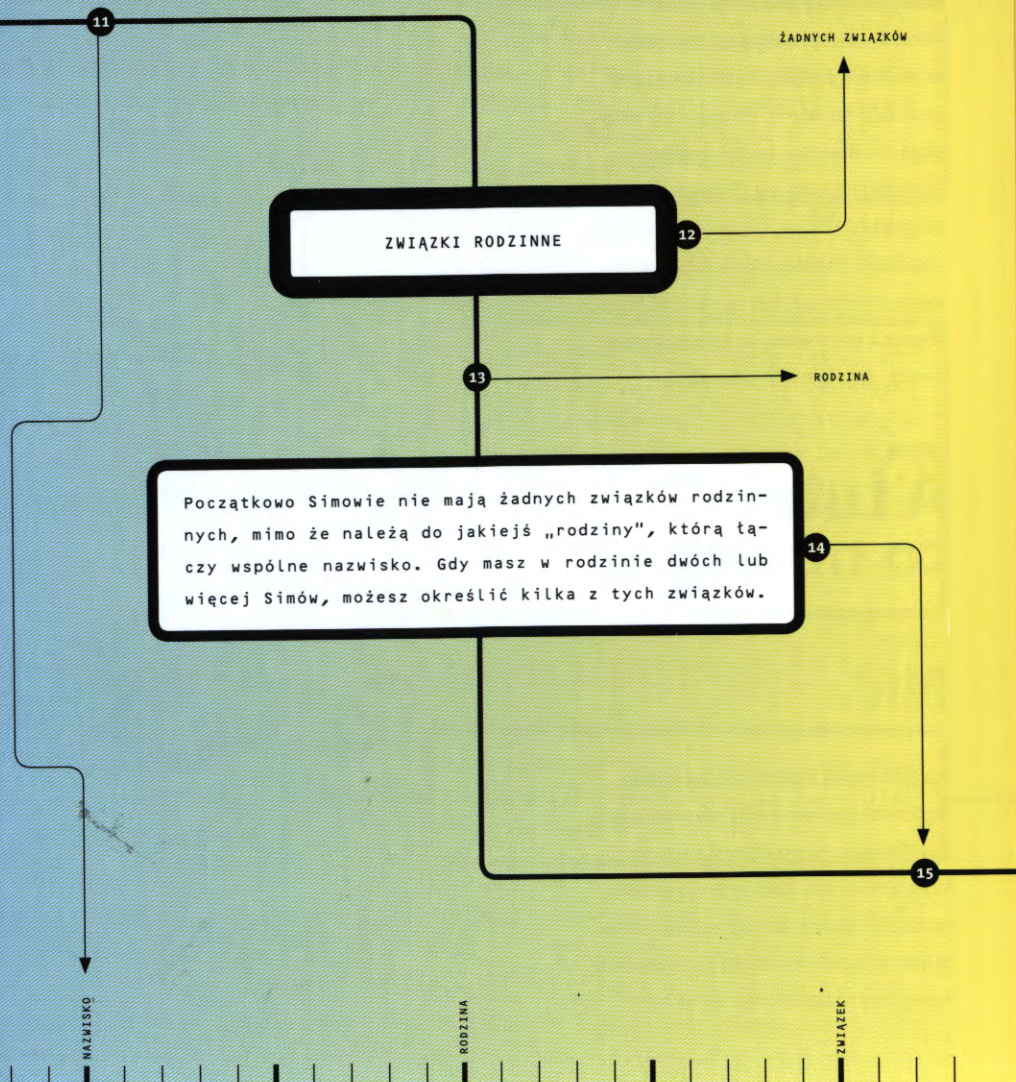
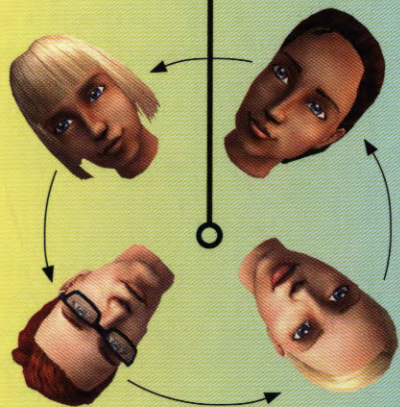
PARAMETRY

DZIEDZINY

OSOBOWOŚĆ

PUNKTY

**bogaty.
Nie jestem
szczęśliwy.
Nie posuną-
łem się ani
o krok, nie
bawiłem
się, nie oże-
niłem, nie
zaręczyłem.
Nikogo nie
poznałem
Niczego
nie kupiłem
i niczego
nie przy-
wiozłem”.**



Natręctwo zaprzeczeń jest tak silne, że zaczynamy powątpiewać w realność świata, z którego Krum powrócił do domu. Niczego nie osiągnął nie dlatego, że jest życiowym nieudacznikiem, ale dlatego, że przybył ze świata, który jest próżnią, nicością – świata, który niczego nie może ofiarować. Ale co dziwniejsze, również w świecie, do którego Krum wraca, nic się nie wydarzyło.

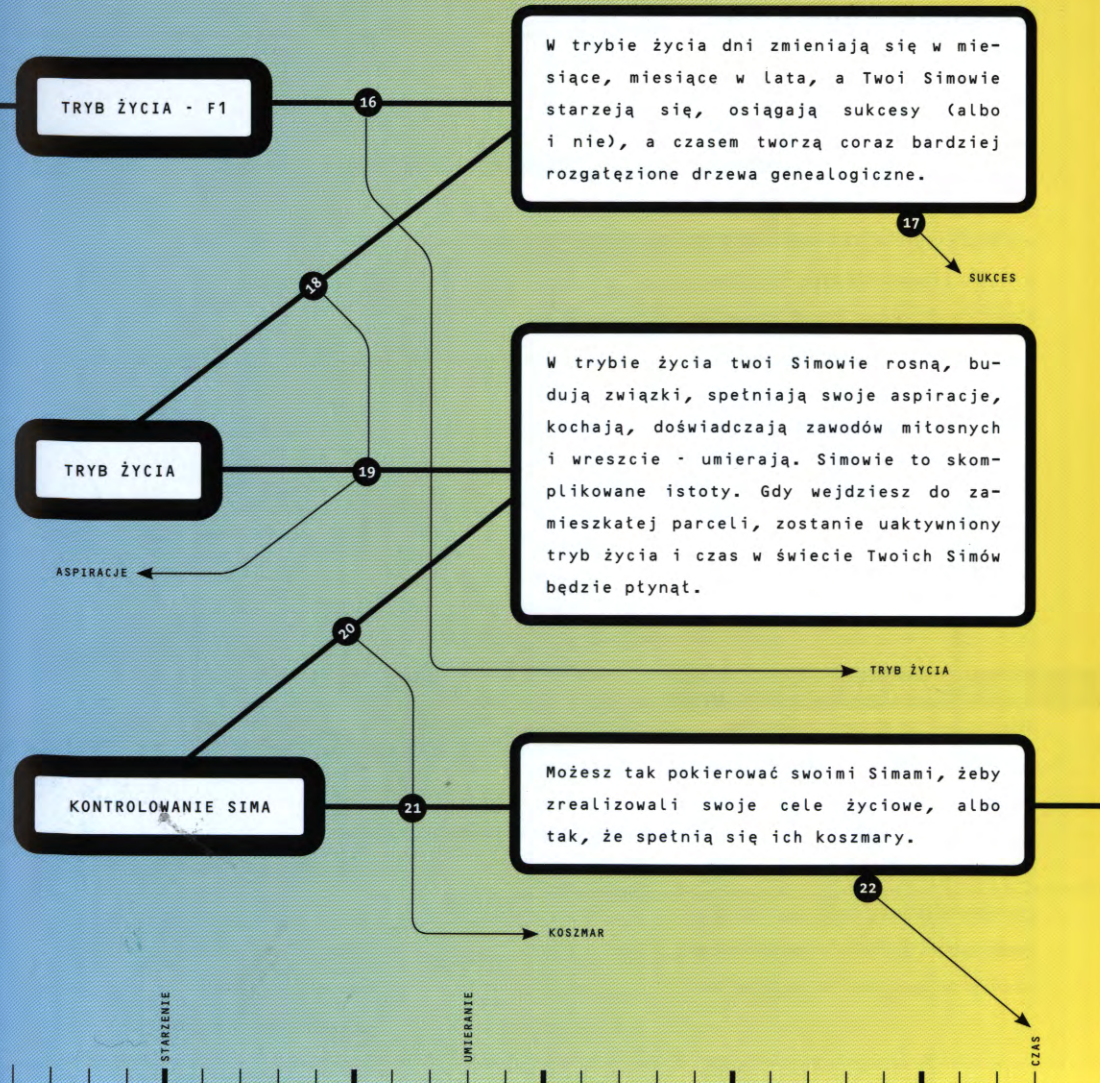
KRUM

A tutaj co nowego?

TUGATI

Nic.

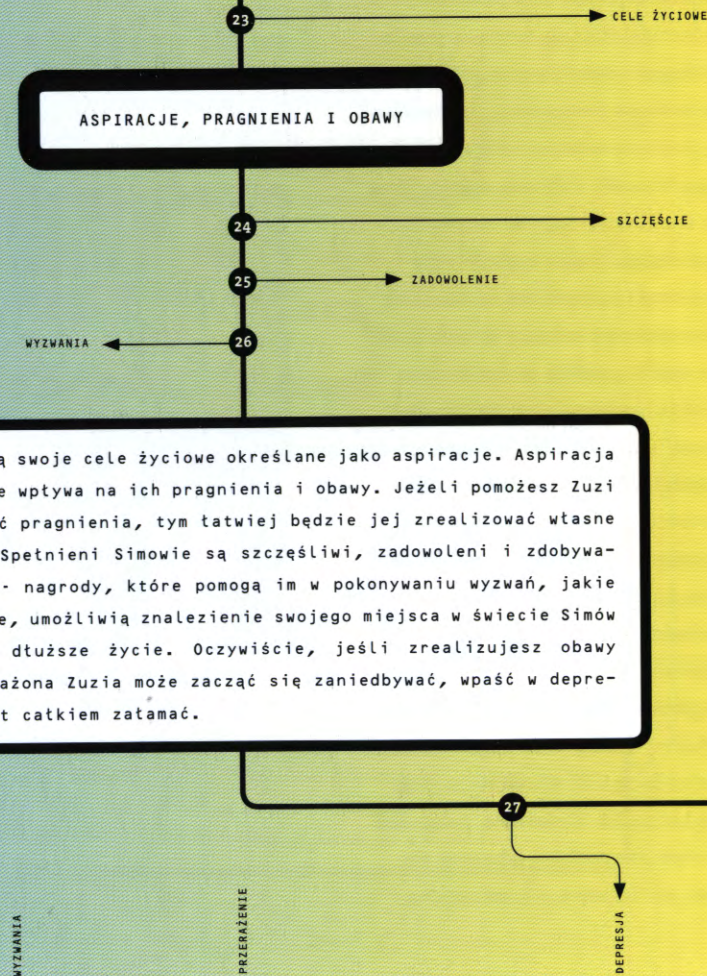
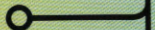
Na tym styku dwóch nicości zjawia się Krum. Zastaje świat niewybranych możliwości, niepodjętych decyzji. Wygląda to tak, jakby rzeczywistość, do której wraca, zastygła, znieruchomiła w oczekiwaniu na jego powrót. Jakby bez niego nic się nie mogło



w tym świecie wydarzyć. Rodzi się nawet podejrzenie, że ci wszyscy znajomi i bliscy Kruma to tylko podstawione figury, błażejko za-właszczające cudzy byt, jak w teatrze Tadeusza Kantora. Być może prawdziwa Truda wyszła już dawno za mąż, a Matka i Tugati nie żyją. Rzeczywistością w dramacie Hanocha Levina rządzi obsesja znieruchomienia i powtarzalności – niczym obracająca się martwo płyta gramofonowa. I nawet powrót Kruma wydaje się należeć do sfery obsesyjnie przeżywanego możliwości, a nie realnych zdarzeń. To pierwsze wrażenie.

PRZEPRASZAM, ALE TERAZ TRAWIMY

Trudno jednak dramat Hanocha Levina traktować wyłącznie jako subiektywną wizję głównego bohatera, wpisywać w model dramaturgii jaźni. Zbyt silne jest tu bowiem doświadczenie cielesności rzucone na puste, ciemne tło i ukazane w całej rozległej skali: płodzenia, narodzin, trawienia,



ASPIRACJE, PRAGNIENIA I OBAWY

23

CELE ŻYCIOWE

24

SZCZĘŚCIE

25

ZADOWOLENIE

26

WYZWANIA

Simowie mają swoje cele życiowe określone jako aspiracje. Aspiracja Simów silnie wpływa na ich pragnienia i obawy. Jeżeli pomożesz Zuzi Sim spełniać pragnienia, tym łatwiej będzie jej zrealizować własne aspiracje. Spełnieni Simowie są szczęśliwi, zadowoleni i zdobywają obiekty - nagrody, które pomogą im w pokonywaniu wyzwań, jakie stawia życie, umożliwią znalezienie swojego miejsca w świecie Simów i zapewnią dłuższe życie. Oczywiście, jeśli zrealizujesz obawy Zuzi, przerażona Zuzia może zacząć się zaniedbywać, wpaść w depresję, a nawet całkiem zatęmiać.

27

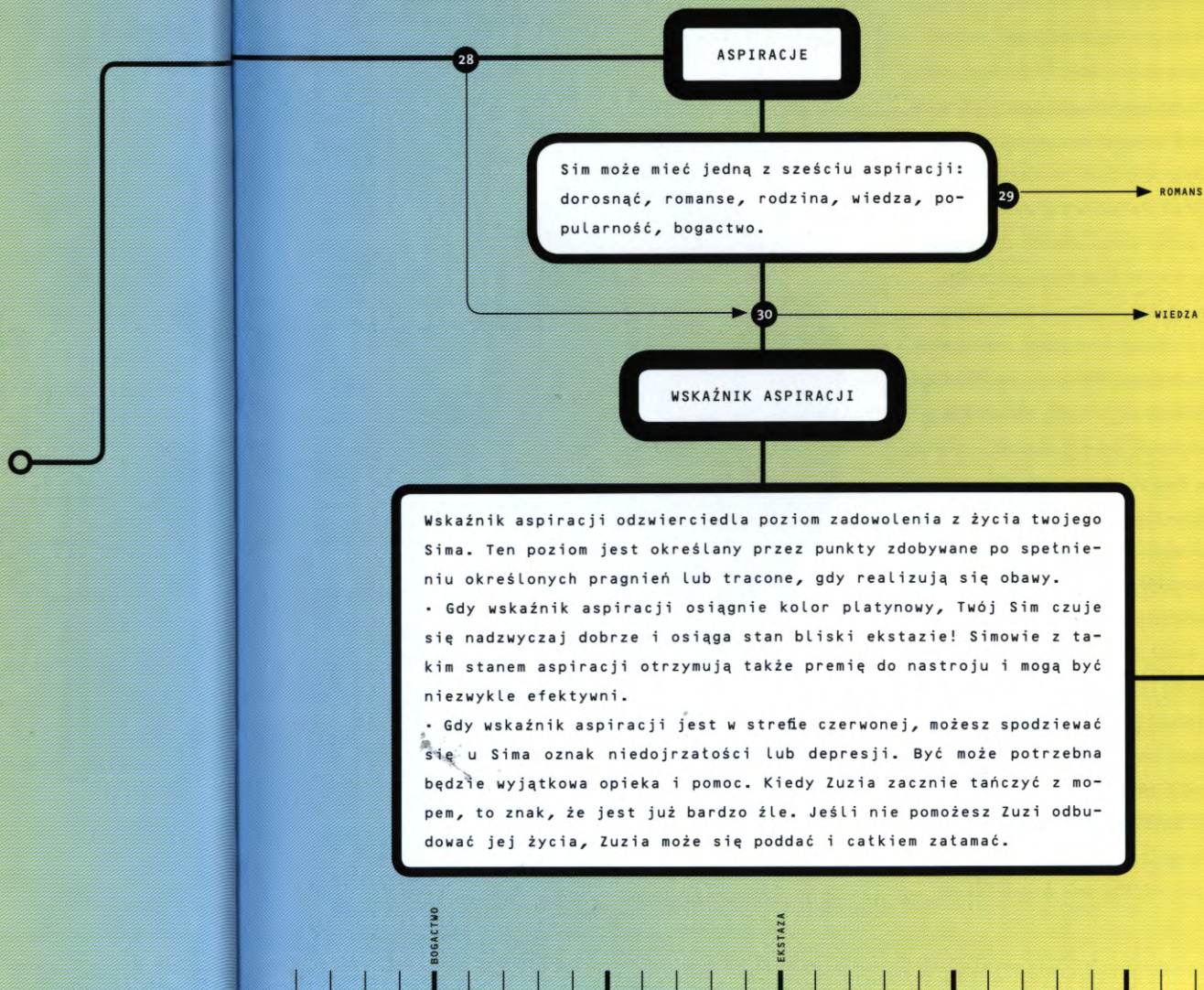
DEPRESJA

WYZWANIA

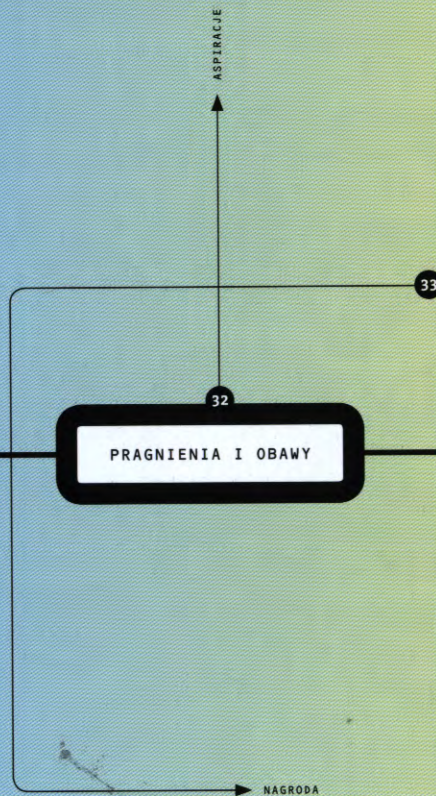
PRZERAŻENIE

DEPRESJA

wydalania, choroby i umierania. Stąd tak potężny tu żywioł farsy związany z automatyzmem ciała. Doświadczenie cielesności staje się formą opętania. Pochłania i rodzi traumę. Wdziera się w obszar świadomości, podmywając poczucie własnej odrębności, wyjątkowości, indywidualności. Staje się czymś uwierającym, niewygodnym. Felicja i Dulce krążą między weselami i stypami, aby oddawać się nieprzerwanej rozkoszy trawienia. To oni najsilniej należą do świata farsy, która ustanawia namacalne „tu i teraz” teatru, wieczną powtarzalność ludzkiej komedii, stwarzającej pozór nieobecności śmierci. Ten sam automatyzm rządzi także w innych sferach życia. Ludzie kleją się w pary nie z miłości, ale z potrzeby posiadania wygrzanego łóżka, z powodu niezbyt wygórowanego interesu ciała lub co najwyżej – nader mizernego wyobrażenia o szczęściu. Wszystkie pary są karykaturalnie niedobre, połączone splotem przypadków, odarte ze złudzeń, wprzęgnięte w bezwzględny



mechanikę farsy. Ten ktoś drugi jest zawsze poniżej oczekiwań, nawet bardzo skromnych. Nietrudno odczuć mdłości i wstręt. Ale Krum – pewnie w ślad za autorem – przeczuwa w świecie materii obecność potężnych sił. Polami ich grawitacji stają się stoły i fózka: ołtarze ciemnego, nieustannie świętującego śmierć i narodziny, świata materii. Krum nie chce ulec tym siłom, ale chce ich doświadczyć. Wycofuje się z zamiaru ożenienia się z Trudą, ale oddaje ją Taktykowi, który ją poślubia i zapładnia. Dwa zaaranżowane przez niego śluby – Dupy i Tugatiego oraz Trudy i Taktyka – robią wrażenie prowizorycznych i pospiesznie skleconych. Są zaledwie parodią świętych obrzędów, ale świat materii może być tylko parodią idealistycznych wyobrażeń na temat miłości. Ma jednak swój ciężar i doniosłość, a nawet eschatologię. Może dlatego, że na straży tego świata stoi Matka, tak natrętnie domagająca się od Kruma, aby dał jej wnuka. Zna ona wartość życia,



Pragnienie to doświadczenie pożądane przez Twoich Simów. Mogą to być cele zawodowe, zajęcia, interakcje, czy wreszcie pragnienie posiadania wspniatej, wielkiej wanny. Dla Twoich Simów pragnienie to pozytywne doświadczenie, które zbliżają ich do wypełnienia aspiracji.

Obawy to doświadczenia, których Sim woli unikać. Obawy mają negatywny wpływ na poziom aspiracji Twojego Sima.

- Twój Sim zawsze ma cztery aktualne pragnienia. Jeśli klikniesz na ikonie pragnienia, dowiesz się, czego Twój Sim potrzebuje, żeby spełnić to konkretne pragnienie. Możesz także sprawdzić, ile punktów na nagrody otrzyma po spełnieniu danego pragnienia.

- Simowie mają trzy aktualne obawy. Kliknij na wybranej obawie, jeśli chcesz uzyskać więcej informacji i dowiedzieć się, ile punktów na nagrody straci Twój Sim, jeśli zrealizuje się ta obawa.

którą Krum zaledwie przeczuwa. Nie znamy jej biografii, choć łatwo sobie wyobrazić, jakie doświadczenia może ukrywać życiorys izraelskiej matki. Lecz z jakiegoś powodu autor na ten temat milczy.

ZABIERAM SIĘ DO PISANIA

Krum powraca dobrze uzbrojony – w swój zamiar napisania powieści. Pozwala mu to odrealnić rzeczywistość, do której wraca, i w pewien szczególny sposób wdrzeć się w nią. Uzurpuje sobie prawo bycia narratorem wszechwładnym i wszechwiedzącym. A nade wszystko cynicznym. Krum przyznaje sobie przywilej brutalności. Z jednej strony pozwala mu to wejść w bardzo bezpośredni kontakt z tym światem, zderzyć z niego maskę codziennej potoczności i uwolnić się nie tylko od konwenansu, ale i od reguł zwykłej przyzwoitości. Z drugiej jednak strony przywileje narratora odrywają go od materii życia, każą mu egzystować



SPEŁNIANIE PRAGNIĘŃ I OBAW

34

Możesz tak pokierować swoim Simem, żeby spełniły się pragnienie lub obawa, a może zdecydować o tym czynnik losowy. W takim przypadku dzieje się kilka rzeczy:

- Ikona pragnienia lub obawy jaśnieje, a potem obraca się, pokazując nowe pragnienie lub obawę.
- Poziom wskaźnika aspiracji rośnie lub maleje zależnie od wydarzenia, jakie miało miejsce.

LOS

PUNKTY NA NAGRODY

37

Gdy spełnią się pragnienie, Twój Sim otrzymuje punkty na nagrody. Te punkty gromadzone są w katalogu nagród. Możesz wydawać te punkty na kupno obiektów-nagród aspiracji z katalogu. Obiekty-nagrody [...] pomagają Simom zaspokajać ich potrzeby i osiągać w życiu sukcesy.

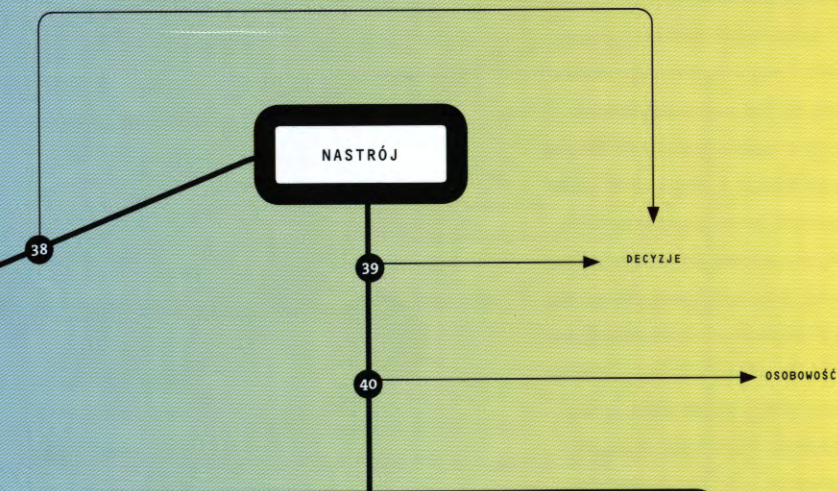
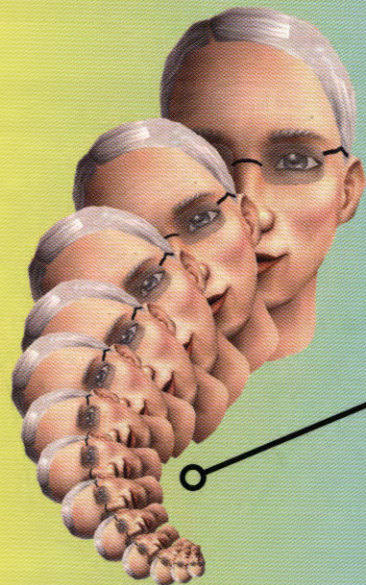
36

KUPOWANIE

POTRZEBA
SUKCES

ASPIRACJE

na pograniczu różnych światów, których nie da się połączyć żadną spójną narracją. Dlatego też Krum narzuca innym postaciom funkcje sobowótów. Właśnie narzuca – bo nie są to czyste projekcje jego umysłu, ale raczej ofiary jego manipulacji. Krum nie jest wszechwładny, on tylko podszywa się pod innych, za ich pomocą pragnie dotknąć świata i odbyć swoją podróż w kilku kierunkach naraz. Taktykowi każe ożenić się z Trudą. Szkita wyjeżdża za granicę, powtarzając jeszcze raz drogę Kruma. Najsilniej jednak Krum związany jest z Tugatim: towarzyszy mu w jego doświadczeniu umierania – trudnym, żmudnym, bolesnym. Tugati to dziwne, gorsze „ja” Kruma. Nigdy nigdzie nie wyjechał, za żonę dostaje mu się najbrzydsza z kobiet, wiecznie choruje, wreszcie umiera. Choroba czyni z niego niewolnika cielesności, wciąga w świat materii, nie pozwala na hodowanie złudzeń. Ale to właśnie Tugati pozwala Krumowi uświadomić sobie, jak silnie związany jest



Wskaźnik nastroju

Nastwór wpływa na zachowanie Simów i podejmowane przez nich decyzje. Gdy Simowie są w dobrych nastrojach, łatwiej im zawieranie przyjaźni i osiąganie sukcesów. Utrzymuj potrzeby w zielonym polu, a Simowie będą zawsze ukazywali lepszą stronę swej osobowości. Simowie mogą czuć się lepiej lub gorzej po interakcji z pewnymi obiektami lub z innymi Simami.

PRZYJAŹŃ

NIEMAWIŚĆ

OBOJETNOŚĆ

ze światem, który w akcie cynicznej desperacji pozbawił wszelkiej wartości, sprowadził do rzeczy godnej wstrętu i pogardy. Krum przeczuwa jednak, że tak naprawdę nie ma niczego innego oprócz tego świata, że musi wrócić do tego, co w sobie przekreślił, że musi utożsamić się z tym, co zapamiętał jako brudne, mizerne, beznadziejne i czemu nie chce ofiarować ani wzruszenia, ani miłości. Że właśnie doświadczenie choroby zbliży go do tego, co najistotniejsze. Tugati jest tą figurą w dramacie, która najdotkliwiej obnaża Kruma. Jego słabość, jego choroba, jego niezdecydowanie, jego obsesja śmierci, jego hipochondria wydobywają na powierzchnię to, czego zapewne Krum najbardziej w sobie nienawidzi. Spotkana na plaży świeżo poślubiona para młodych odmawia Tugatiemu wspólnej fotografii. Świat, który chce zapamiętać o śmierci i stwarza kiczowate wizerunki szczęścia, odrzuca go w chwili, kiedy Krum zaczyna



PASKI POTRZEB

Potrzeby to fizyczne i mentalne wymagania Twoich Simów - od niezbędnych wizyt w taziencie do spotkań z kumplami. Potrzeby Simów mają bezpośredni wpływ na ich nastrój.

Pałace potrzeby: Simowie reagują na krytyczny stan potrzeb, na przykład obwąchując się, gdy są bardzo brudni. Gdy jakaś potrzeba Sima staje się pałacą, w chmurce nad głową Sima pojawi się ikona odpowiadająca tej potrzebie.

Zaniedbanie potrzeb: Gdy pasek potrzeby energii, pęcherza lub głodu spadnie do zera, Twój Sim może być w krytycznym stanie. Na przykład upadnie na podłogę, żeby się zdrzemnąć, a jeśli Simowie będą zbyt wygłodzeni, mogą nawet umrzeć.

41

CIAŁO

42

43

44

GLÓD

SEN

ŚMIERĆ

SEKS

ZMĘCZENIE

odczuwać braterstwo z tą żalną figurą i dzięki niej odkrywa swoje prawdziwe „ja”, a raczej uświadamia sobie, jaki kawałek świata ze sobą wciąż dźwiga. Przyzwyczajony do ciężaru, zapomniał o nim.

Krum czuje więc, że pisanie powieści wymyka mu się z rąk, że wyniosła postawa narratora jest czystą uzurpacją. W ciemnej materii życia, w którą – chcąc nie chcąc – się obsuwa, nie czyhają na niego demony podświadomości (byłoby to nawet malownicze), ale doświadczenia znacznie bardziej elementarne. Przede wszystkim jego więź z Matką. Scen z Matką jest niewiele, ale to one tworzą oś dramatu. Spotkanie z nią wydaje się prawdziwym celem powrotu Kruma.

Dramat rozpoczyna się sceną na lotnisku. Krum wrócił z niczym, nie ma nic do ofiarowania Matce. Nie ma sceny czułego powitania, od razu jest kłótnia – jedna z tysięcy w ich życiu. Zastygły w oczekiwaniu świat od razu umieszcza Kruma w starych koleinach.



ZWIĄZKI

Związki między Simami decydują, w jaki sposób odnoszą się do siebie. Stworzenie mocnego związku wymaga czasu. W miarę tworzenia się związku, między Simami zmieniają się możliwości ich interakcji między sobą. Gdy otworzysz panel związków, możesz kontrolować stan związków między twoimi Simami.

WSKAŹNIKI ZWIĄZKU

Wszystkie relacje towarzyskie w życiu Twojego Sima są pokazane jako małe obrazki na panelu związków. Wskaźniki związku wskazują dzienne i życiowe poziomy związków między Simami. W miarę, jak Sim buduje dobry związek z innym Simem, pasek zmienia kolor na zielony i jego wartość wzrasta; jeśli ten związek się psuje, pasek zmienia kolor na czerwony i wartość liczbowa maleje.

Uwaga: Jeśli stan wskaźnika związku dziennego z jakimś Simem jest niski, zastanów się, czy nie należy wykorzystać jakichś bardziej zaawansowanych interakcji społecznych. Akceptacja społeczna lub odrzucenie przez społeczeństwo wpływają na zaspokojenie potrzeb towarzyskich Twojego Sima.

45

46

47

RELACJE

RODZINA

ZWIĄZEK

MATKA

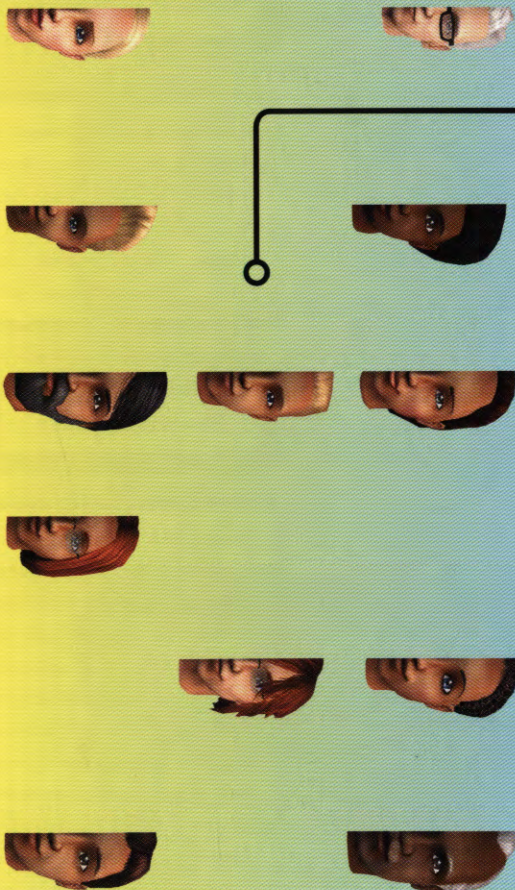
Czego wrzeszczysz? Ktoś cię o coś prosi? Wrócisz, żeby się kłócić?

KRUM

Znowu się zaczyna.

Matka płacze. Krum wobec niej jest okrutny, ona żyje niespełnionymi oczekiwaniami wobec syna. Wyzwała w nim poczucie winy:

„Kiedy śpisz, jestem



48

OSOBOWOŚĆ

49

CZAS

50

Osobowość wpływa na sposób, w jaki Simowie reagują na świat wokół nich. Decyduje, czy ich potrzeby rosną z biegiem czasu, co lubią, a czego nie lubią robić oraz jak odnoszą się do innych.

Cechy osobowości

Istnieje dziesięć cech osobowości, a każda z nich ma wpływ na zachowanie Sima. Cechy osobowości są pogrupowane w pary i reprezentują swoje przeciwieństwa: niechlujność/schludność, nieśmiałość/otwartość, lenistwo/aktywność, powaga/niefraszobliwość oraz zręczliwość/uprzejmość.

51

CECHA

LENISTWO

NIEŚMIALOŚĆ

OTWARTOŚĆ

AKTYWNOŚĆ

niewinny. Kiedy się budzisz, jestem wi- nowajcą”.

Krum pragnie zabić w sobie tę pełną roszczeń figurę, uwolnić się od niej raz na zawsze. Mechanizm Hassliebe jest tu aż nadto oczywisty, aby go warto opisywać. Ale sceny z Matką mają poruszającą zmysłowość zapachu starości, ataku duszności w środku nocy, krzyku i fez starej kobiety. Mamy prawo podejrzewać, że udreka Matki wiąże się nie tylko z Krumem, że jej pamięć ukrywa niejedno doświadczenie koszmaru. Levinowi chodziło jednak – jak przypuszczam – o bardziej intymne obnażenie: lęk, rozpacz, udreka jest tu aurą ciała, niemal jego wydzieliną, jak pot. Kruma łączy z Matką coś znacznie bardziej pierwotnego niż



ZAINTERESOWANIA

52

WSPOMNIENIA

54

ROZMOWY

PRZESZŁOŚĆ

PRZYSZŁOŚĆ

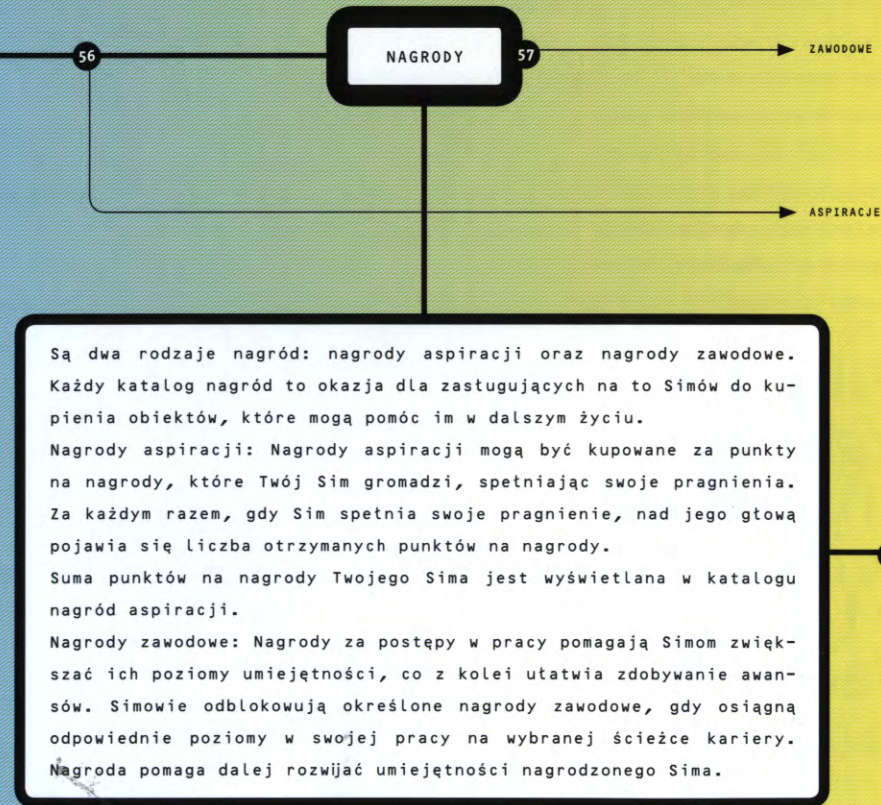
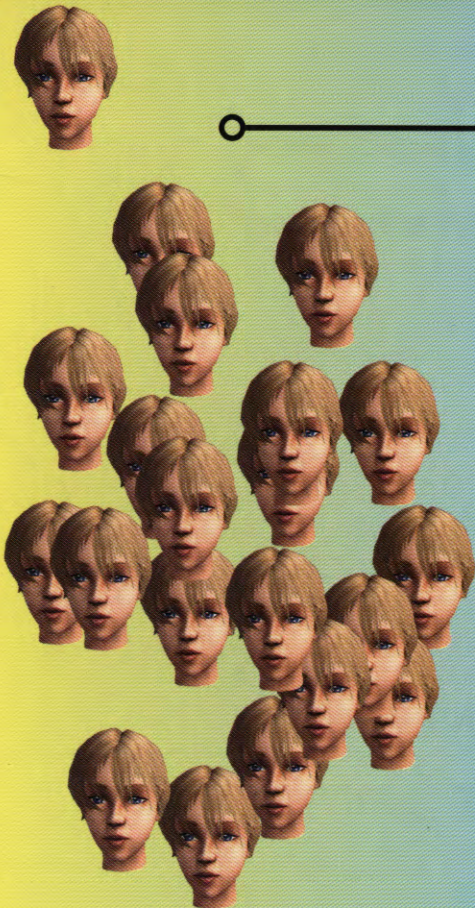
Zainteresowania to tematy rozmów, które mogą prowadzić Simowie. Simowie muszą mieć jakieś zainteresowania, jeśli chcą prowadzić ciekawe rozmowy z innymi Simami i zdobywać przyjaciół. Kupowanie czasopism może zwiększać zainteresowania w określonych dziedzinach.

Twój Sim zapamiętuje znaczące wydarzenia w swoim życiu, które stają się wspomnieniami. Panel wspomnień pozwala ocenić, jak Simowie postrzegają swoją przeszłość. Kliknij na ikonie wspomnienia na panelu Simologii, jeśli chcesz zerknąć w przeszłość swojego Sima.

miłość – jakieś sklejenie ciał, pamięć zapachu, przenikanie się głosów w dusznym pokoju. Krum z Matką tworzą hybrydę, jedno cierpiące, krzyczące dwoma głosami ciało. Dramat Levina niemal wyłącznie tworzą sytuacje banalne, oczywiste, codzienne, powszechne, ale rozpoznawanie się w banale jest czymś bolesnym, nieprzyjemnym i urągającym naszemu poczuciu wyjątkowości. Szczególnie jeśli doświadczenie codzienności tak mocno osadzone jest w ciałach brzydkich, chorych lub starych.

NIE MOGĘ SIĘ NAWET ROZPŁAKAĆ

Świat w dramacie Levina oczekuje faski oczyszczenia. Ale wszelkie próby katharsis są tu dziwnie bezradne, dziecinne, sentymentalne, nawet żałosne. Mają jednak większą siłę niż patetyczny zamiar Kruma, aby napisać powieść. Jedną z przymiarek do katharsis jest wyprawa do kina, gdzie w ciemności połyskuje świetlista



fatamorgana: „W ciemnościach będziemy patrzeć na światło. Przez dwie godziny utopimy w nim swój smutek i nasze upodlenie”. Oczywiście brzmi to sentymentalnie i daje się obronić jedynie jako wyprawa w krainę dzieciństwa, w której kino było prawdziwą i jedyną świątynią. Dlatego też monolog Kruma brzmi jak żarliwa modlitwa:

„Filmie, drgający strumieniu światła, w tobie pokładamy nadzieję”.

Obudzona w Krumie dusza dziecka pozwala mu po raz pierwszy przemawiać w imieniu innych, a gesty okrutnych demaskacji zamienić w akt



STARZENIE SIĘ SIMÓW

CTRL+SHIFT+C

Świat Simów stale się zmienia. Efekty upływu czasu przejawiają się nie tylko w tym, że Gosia Sim rozwija swoje umiejętności gotowania, ale także w tym, jak zmienia się z młodej dziewczyny w piękną kobietę. W grze THE SIMS 2 Twój Simowie przeżywają całe życie, od narodzin do śmierci. Czas życia Simów podzielony jest na sześć etapów, z których każdy niesie inne wyzwania i radości. Rodziny Simów mogą teraz cieszyć się z ciąży i narodzin. A ci Simowie, którzy dotarli do kresu swego życia, umierają ze starości. W zależności od punktacji aspiracji Sima, Sim może żyć dłużej - jeśli jego życie było udane, albo umrzeć przedwcześnie - jeśli jego życie obrzydziły mu ciągłe troski, niespełnione pragnienia i zrealizowane obawy.

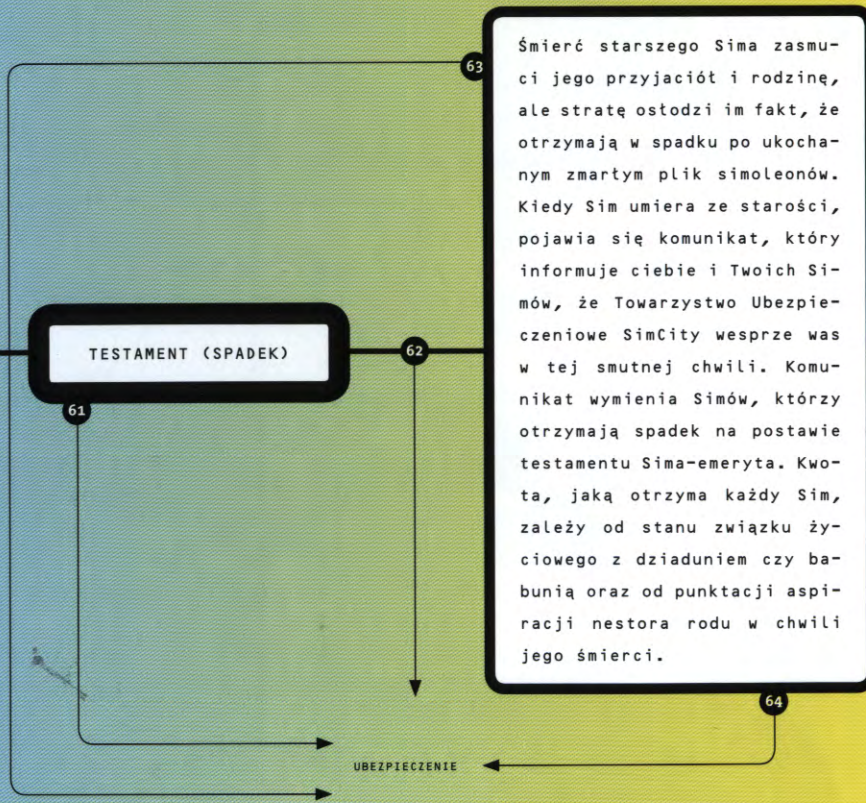
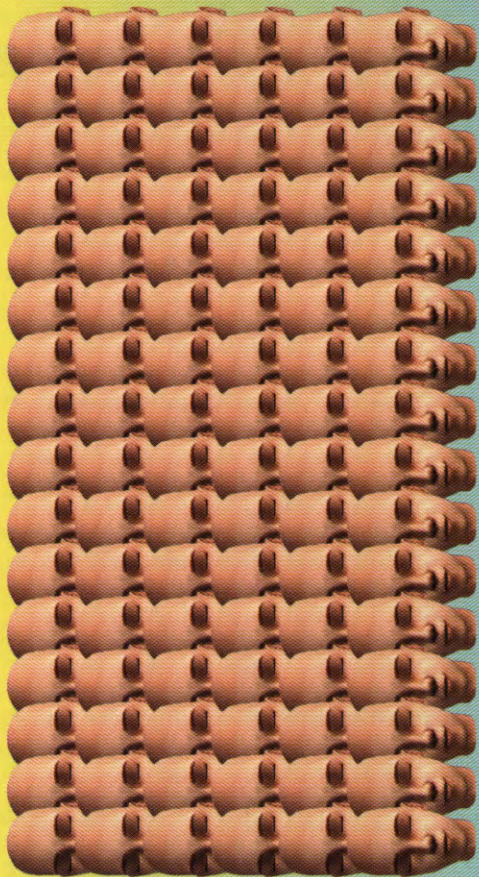
Choroba: Simowie mogą chorować i zarażać innych Simów. Choroba nie wpływa dobrze na nastrój, higienę oraz wystrój. Chorzy Simowie potrzebują odpowiedniego wypoczynku.

Uwaga: Możesz zatrzymać proces starzenia, stosując małe oszustwo w grze. Wciśnij klawisze CTRL + SHIFT + C.

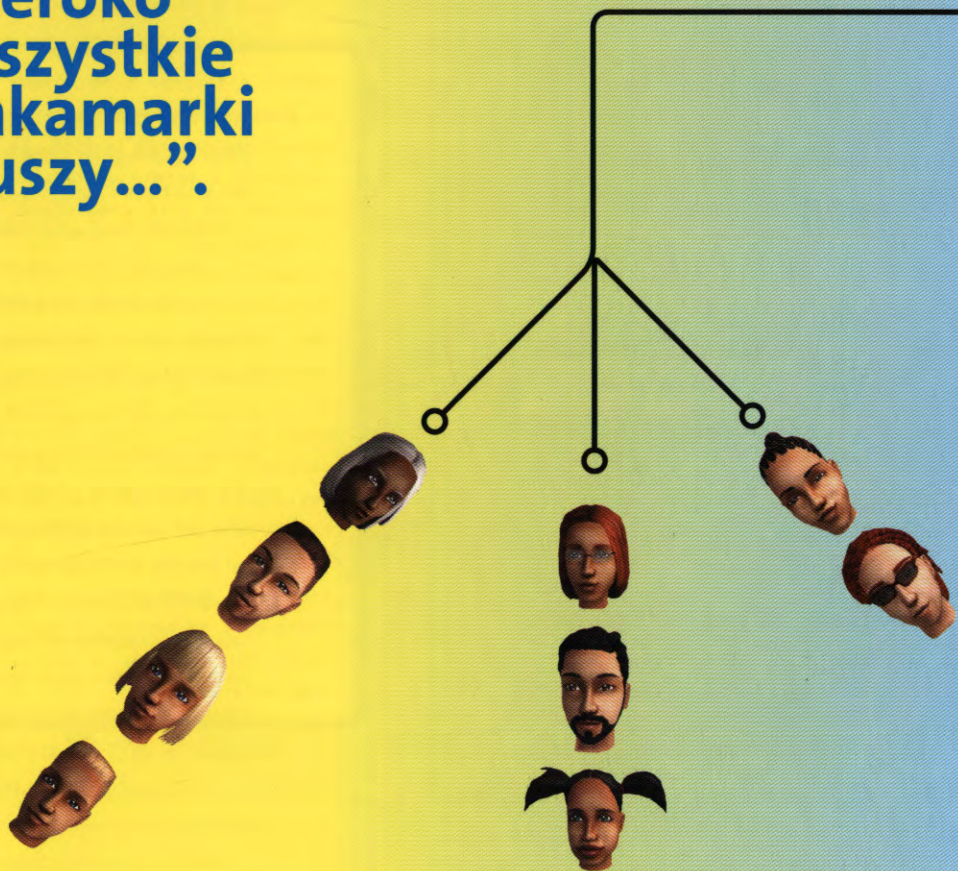
W linii komend, która się pojawi w lewej górnej części ekranu gry, wpisz polecenie „Agingoff” (starzenie wyłączone), po czym wciśnij ENTER. Jeśli chcesz znowu wprawić w ruch klepsydrę czasu, ponownie wywołaj linię komend i wpisz komendę „Aging on” (starzenie włączone), po czym wciśnij ENTER.

solidarności – w to tak zaskakujące „my”. Choć światło jest tu przecież tylko iluzją, wiązką ruchomych promieni przecinających ciemność ponad głowami pogrążonych w ciemności ludzi.

Pragnieniem Tugatiego jest rozpłakać się, gdyż płacz leczy duszę i ciało, obmywa je – czyli łączy to, co tak po manichejsku Levin rozdzielił w swoim dramacie. „Dzisiaj w gazecie napisali, że płacz rozluźnia przeponę i że zdrowy człowiek powinien rozpłakać się od czasu do czasu”. Dlatego też Tugati pragnie, aby Dulce puścił mu jakąś smutną muzykę. Ale fzy popłyną później, po ślubie Tugatiego z Dupą. Nie wiemy nawet dłaczego. Płacz nie jest tutaj oznaką wzruszenia, ale zrozumienia, jakie zagarnia całego człowieka, także jego ciało – inicjuje podróż Tugatiego ku śmierci. I jak zwykle Tugati wyprzedza Kruma. W swoim ostatnim monologu – już po śmierci Matki – Krum czeka na płacz niczym na akt ostatecznego poznania:



„Otworzę szeroko wszystkie zakamarki duszy...”.



65

INTERAKCJE Z INNYMI SIMAMI

POTRZEBY

Związki z innymi Simami zaspokajają różne potrzeby i pragnienia Twojego Sima. Interakcje socjalne mogą poprawić lub psuć związki Twojego Sima. Jeśli chcesz nawiązać interakcję z innym Simem, kliknij na tym Simie.

W menu interakcji socjalnych pojawiają się różne interakcje możliwe między dwoma wybranymi Simami. Zawartość menu interakcji socjalnych zależy od stanu związku Twojego Sima z innym Simem, a także od jego wieku i osobowości. Z faktu, że każesz swojemu Simowi nawiązać interakcję socjalną, nie wynika, że ta akcja zakończy się sukcesem. Drugi Sim może odrzucić interakcję. Zależy to od tego, jak się czuje w danej chwili.

Interakcje autonomiczne

Czasami Simowie decydują się podejmować pewne działania na własną rękę. Interakcje autonomiczne odpowiadają wydanym przez Ciebie wskazówkom, chyba że Twój Sim działa w sytuacji wyjątkowej. Simowie o niskiej ocenie aspiracji mogą częściej zachowywać się autonomicznie. Niedorośli Simowie cofają się w rozwoju i zaczynają zachowywać tak, jakby byli jeszcze młodszy. Starsi Simowie stają się nieproduktywni i zachowują bezsensownie. Nie martw się, możesz anulować interakcję autonomiczną jednym kliknięciem myszki.

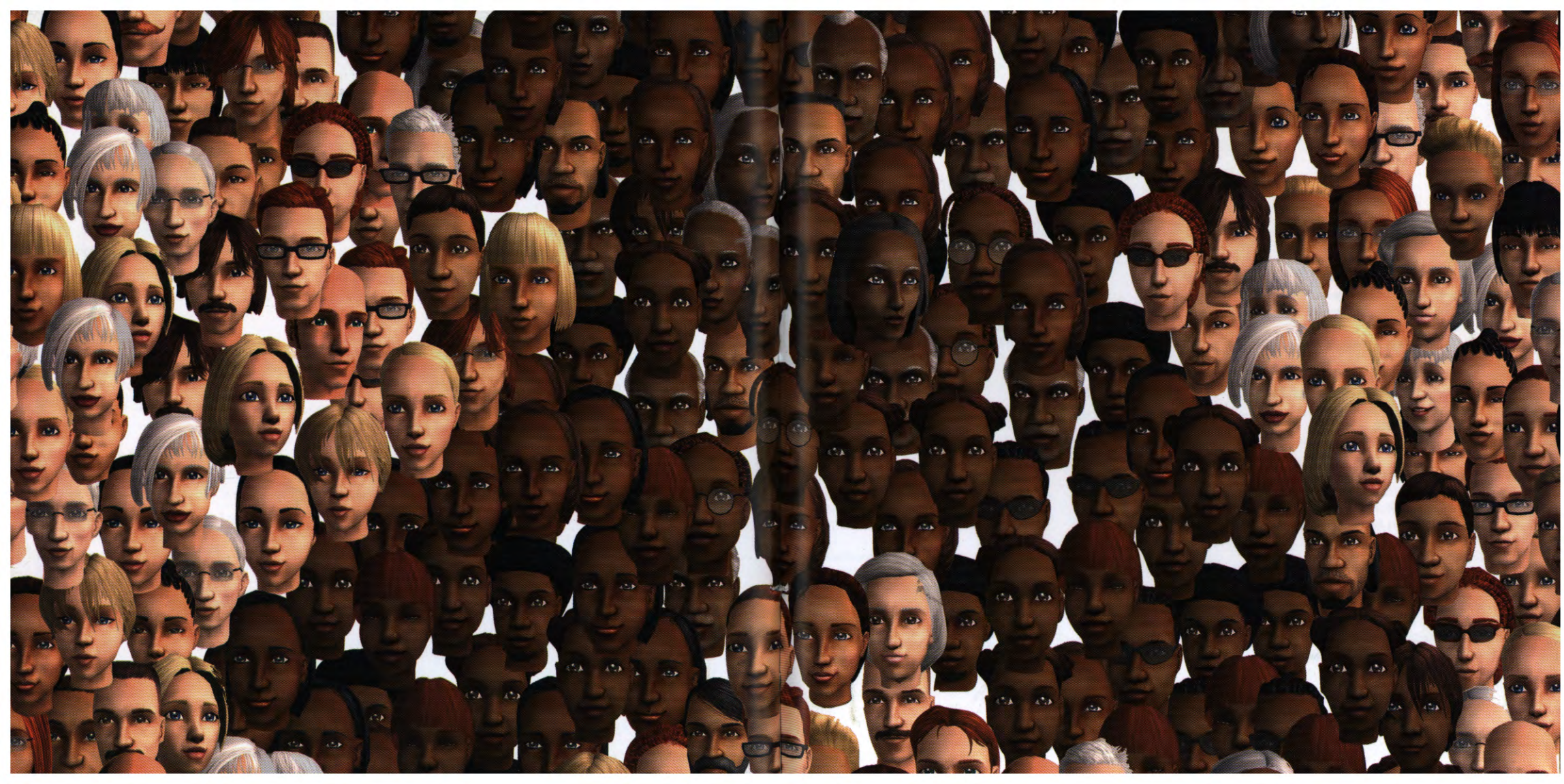
66

MOŻLIWOŚCI

UCZUCIA

REAKCJE

WOLNOŚĆ



Dyrektor Naczelny **Michał Merczyński**
Dyrektor Artystyczny **Grzegorz Jarzyna**

Konsultant programowy **Agnieszka Tuszyńska**

Impresariat **Karolina Ochab**
Koordynacja pracy artystycznej **Małgorzata Mazur**
Promocja **Urszula Szwed-Strych**
Sponsoring **Beata Żylińska**
Biuro Organizacji Widowni **Beata Zaborek-Sroka**

Kierownik techniczny **Paweł Kamionka**
Z-ca kierownika technicznego **Andrzej Turkowski**
Kierownik pracowni elektro-akustycznej **Piotr Pawlik**
Oświetleniowcy **Dariusz Adamski, Krzysztof Krawczyński, Marcin Gruszka**
Akustyk **Łukasz Faliński**
Brygadier sceny **Andrzej Tuszewicz**
Maszyniści **Tomasz Trojanowski, Artur Wyżywniak, Karol Korytko**
Rekwizytor **Kazimierz Fabisiak**
Garderobiane **Elżbieta Kołtonowicz, Ewa Sokołowska**
Charakteryzatorzy **Monika Fetela, Anna Jabłońska, Hubert Grabowski**
Pracownia krawiecka **Janina Piskorz**
Stolarze **Stefan Dukała, Tomasz Tomaszewski**
Ślusarz **Jerzy Zagórski**
Zaopatrzenie **Bohdan Mazurek**

Dyrektor Naczelny i Artystyczny **Mikołaj Grabowski**
Zastępca Dyrektora **Aleksander Nowak**
Kierownik literacki **Grzegorz Niziołek**
Kierownik muzyczny **Mieczysław Mejza**

Impresariat **Agata Siwiak**
Koordynacja pracy artystycznej **Kinga Głowacka, Małgorzata Tusiewicz, Urszula Wać**
Promocja **Danuta Rogowska**
Biuro Obsługi Widzów **Małgorzata Piotrowska**

Kierownictwo techniczne **Andrzej Starzyk, Tadeusz Kulawski**
Produkcja kostiumów **Elżbieta Wójtowicz-Gularowska**
Światło **Adam Piwowar**
Dźwięk **Mieczysław Guzman**
Brygadzysta sceny **Jacek Puzia**
Charakteryzacja **Zofia Zielińska**

Kostiumy:
Pracownia krawiecka damska **Marta Ornacka**
Pracownia krawiecka męska **Fryderyk Katkus**

Dekoracje:
Pracownia butaforska **Jerzy Cieśliski**
Pracownia malarska **Małgorzata Talaga**
Pracownia stolarska **Wiesław Wróbel**
Pracownia ślusarska **Adam Rojek**
Pracownia tapicerska **Jan Regulski**

Redakcja programu **Agnieszka Tuszyńska**
Projekt graficzny **Grzegorz Laszuk**^{K+S}

W programie wykorzystano fragmenty instrukcji
do gry komputerowej THE SIMS 2™



Wydawca

TR Warszawa

ul. Marszałkowska 8, 00-590 Warszawa

tel. 629 87 04, e-mail: teatr@rozmaitosci.pl

www.trwarszawa.pl

Podziękowania dla Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP

MIASTO STOŁECZNE WARSZAWA

WARTA

Bank **BPH**

OFICJALNY PRZEWOZNIK
LOT

EA
ELECTRONIC ARTS™

POLITYKA

gazeta
WARSZAWA

TOK

gazeta.pl

ZE ZBIORÓW
Instytutu Teatralnego
TVP
TELEWIZJA
POLSKA



K R
U M

PROJEKCIJE

