

Kamil Bartczak

# *Kuszenie / Zbawienie*



**Argos**

Akademia Rozwoju Argos  
[www.argos.edu.pl](http://www.argos.edu.pl)

## **Wstęp:**

Kuszenie/ Zbawienie jest jeepem poświęconym tematowi wyborów etycznych i ich wpływu na kształtowanie osobowości. Główny bohater rozpoczyna grę niemal jako czysta karta, zostanie uformowany przez wydarzenia które będą miały miejsce w czasie jeepa. Dwie postaci, stanowiące personifikacje jego wyobrażeń na temat czułości i agresji, będą przez większość gry wpływać na jego zachowanie. Rezultat zależy jednak od działań widowni, która będzie stopniowo wciągana do aktywnego kształtowania rozwoju wypadków.

Scenariusz jest przeznaczony raczej dla odbiorców pełnoletnich – część scen może się wydać dość sugestywna.

## **Sugerowana ilość uczestników : 15 – 25**

### ***Uwagi odnośnie redakcji scenariusza.***

Konstrukcja Kuszenia/Zbawienia wykorzystuje pewną ilość meta-growych zasad. Autor sugeruje przedstawiać je w graczom w trakcie gry, w miarę jak kolejne sceny będą danych zasad wymagać. Tłumaczenie całości mechaniki przed grą zajęłoby dłuższą chwilę czasu a w trakcie jeepa i tak wymagało powtórzenia. Zasady zostały pomyślane tak by prezentacja ich „w locie” była możliwa w sposób płynny. Co więcej, odsłanianie kolejnych warstw mechaniki w przypadku kilku scen samo w sobie doda grze dramaturgii.

Niniejszy dokument zorganizowany został wg. kolejności scen odgrywanych w trakcie jeepa. Kolejne zasady prezentowane są przed scenami w których się pojawiają, czytający pozna je więc w takiej kolejności i momentach, jak uczestnicy gry. Podobnie zaprezentowane zostaną postaci – poza grupą postaci przedstawianych uczestnikom na początku gry, kolejne umieszczono w dalszej części tekstu.

### **Oznaczenia:**

Regularnym tekstem pisane są opisy scen i wydarzeń



Symbolem maski oznaczono opisy postaci, prezentowane w odpowiednich momentach uczestnikom.



Symbolem zębatego koła oznaczono zasady gry.



Gwiazdka oznacza uwagi dla prowadzącego.

## **Zarządzanie nastrojem uczestników i widowni**

Istotą niniejszego scenariusza jest wpływ na emocje uczestników, opowieść pełni tu rolę służebną. Kluczem powodzenia odsłony jest wywołanie u uczestników działania z motywacji etycznej - sytuacji w której ich gra wynika już nie wyłącznie z chęci przeżycia opowieści, immersji w kreowanym świecie, etc, ale również z przekonania że dane działanie jest w napotkanie sytuacji etycznie właściwe. W pewnych momentach pojawi się również dążenie do wywołania u uczestników poczucia bycia ofiarami niesprawiedliwości oraz poddania ich moralnemu szantażowi.

Pomimo głębszej, „poważniejszej” warstwy, scenariusz nie wymaga jednak utrzymania nabożnego skupienia uczestników przez cały czas jego trwania. W pewnych momentach cisza i zaangażowania emocjonalne publiczności będzie niezbędne, zwłaszcza w późniejszym etapie gry, jednak przy pomocy przedstawionych dalej zabiegów uzyskanie tego efektu nie będzie zapewne bardzo kłopotliwe.

W pierwszej części gry, pewien poziom rozproszenia, „offtopu” będzie nawet dla gry korzystny, gdyż możliwe jest wykorzystanie go do osadzenia publiczności w kreowanym świecie po jednej ze stron konfliktu. Z tego też względu ważne jest by ilość osób biorących udział w odsłonie nie była zbyt mała (na pewno nie mniejsza niż 10). Ważna jest tutaj aktywność prowadzącego, który powinien wręcz w kilku momentach podsyć rozbawienie widowni – przypadki te zostaną opisane w uwagach do scen 7 i 8, tam również mechanizm rozszerzania świata gry na, w zamierzeniu, pozagrowe zachowania stanie się jaśniejszy.

### **Do przygotowania przed jeepem**

Do przeprowadzenia jeepa potrzebne będą następujące rekwizyty:

- w miarę duża miska.
- 20 eklerów. O ile akt jedzenia ciastek w trakcie jeepa ma znaczenie symboliczne, to same ciastka symboliczne pozostać nie mogą. Potrzebne będzie nam 20 dużych, obrzydliwie słodkich eklerów, na widok których cieknie ślinka, ale po zjedzeniu dwóch zbiera się na wymioty. Pysie, pączki są słabym substytutem – nie można lubieżnym gestem zebrać językiem kremu za szczeliny między wafelkami :-)
- taca na powyższe
- szklanka
- klocki dla dzieci, takie z literkami.
- Nie koniecznie, ale przyda się jakieś źródło niebieskiego, lub niebiesko – czerwonego migającego światła – imitującego światła karetki bądź policji. Nie może jednak wydawać dźwięku.
- Urządzenie grające z którego będzie można odtworzyć w paru momentach muzykę.

Ścieżka dźwiękowa:

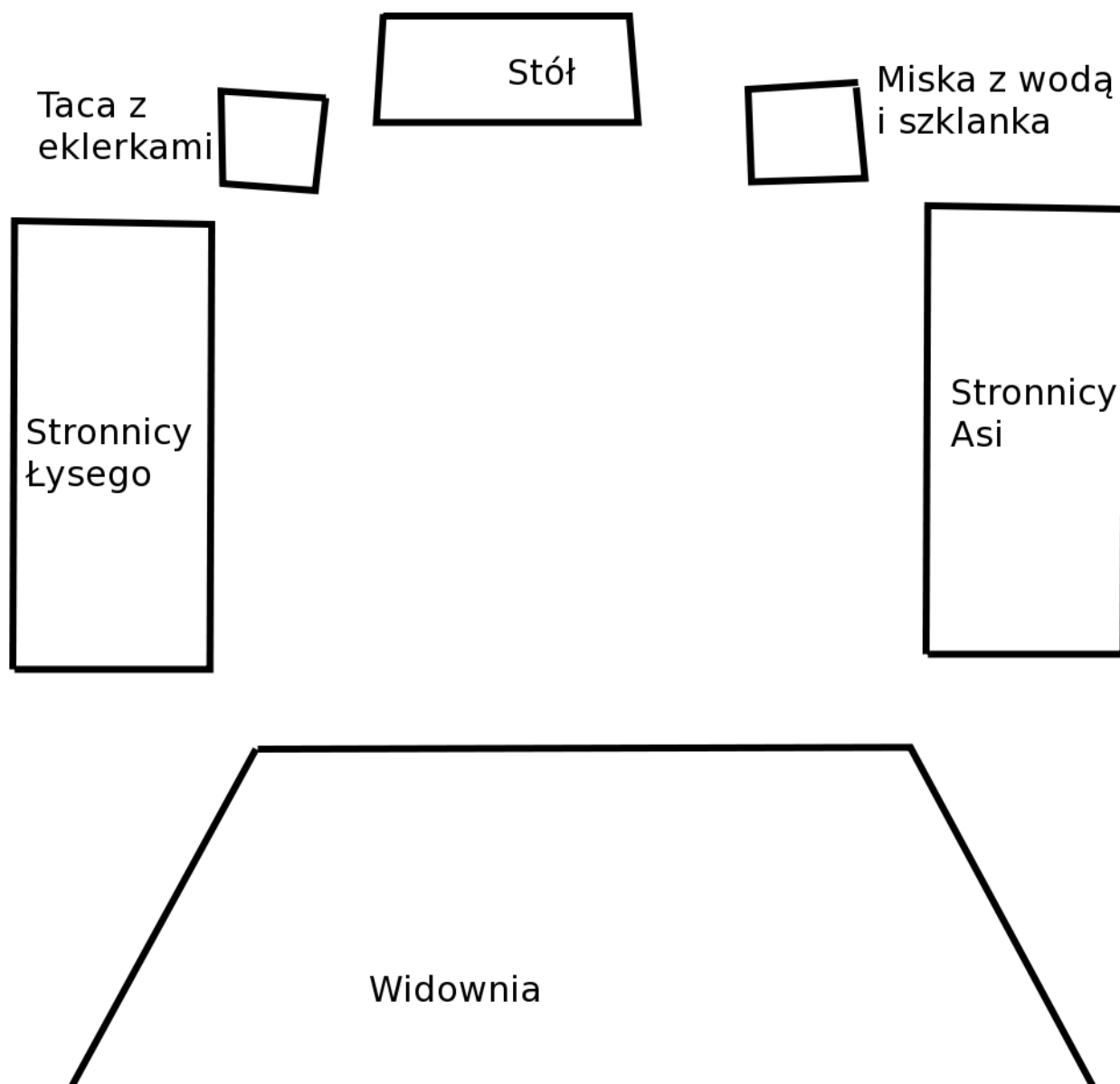
1. „Yesterday” The Beatles

2. Philip Glass, „Knee 1”, fragment „odliczania” - <http://www.youtube.com/watch?v=ezOI3sPqWPU>
3. „When You believe”, ścieżka dźwiękowa filmu „Książę Egiptu”, utwór 14, fragment ze śpiewającymi po hebrajsku dziećmi (coś koło 3ciej minuty) <http://www.youtube.com/watch?v=HZI5yKwp-y0>

W miejscu realizacji jeepa potrzebne będzie oczywiście miejsce dla widowni. W tym wypadku jednak potrzebować będziemy też dwóch stref dla uczestników którzy opowiedzieli się po stronie Asi bądź Łysego. Miejsca te powinny być położone po przeciwnych stronach sceny. Miejsca te na początku pozostaną puste. W tych strefach umieszczone też zostaną stoliki z, odpowiednio, miską wody oraz eklerkami.

Za sceną, naprzeciw widowni, potrzebujemy postawić stół. Stół nie będzie potrzebny przez większość czasu, prowadzący może na nim trzymać notatki, laptopa, etc.

Sugerowaną organizację przestrzeni gry przedstawia poniższy diagram.



## Postaci rozdawane na początku gry

Zawarte tu opisy przedstawiają postaci tak, jak w zamierzeniu powinny zostać przedstawione widzowi. Nie są w części przypadków tożsame z odprawkami postaci wręczanymi odgrywającym te postaci uczestnikom. Treści odprawk wszystkich postaci znajdują się na końcu dokumentu, w formie gotowej do druku, pocięcia i wręczenia uczestnikom.

Postaci : **Adama, Asi, Łysego** wymagają przeprowadzenia rozmowy z prowadzącymi je graczami przed rozpoczęciem gry, wytłumaczenia założeń jeepa i przekazania sugestii odnośnie gry.

Pozostałe postaci (czyli **Pestka, Grzesiu, Pani Teresa**, oraz postaci przedstawiane w dalszych scenach) mogą zostać przeczytane uczestnikom tuż przed grą, bądź nawet w jej trakcie i powierzone chętnym do ich zagrania uczestnikom.

Płeć postaci jest niemal zawsze znacząca, prowadzący je aktorzy powinni być płci zgodnej z ich postaciami. Bez poważniejszej modyfikacji spojrzenia na scenariusz w zasadzie tylko postać Doktora można zastąpić żeńską wersją.



**Adam**

Głównego bohatera naszej opowieści poznajemy gdy ma 6 lat. To kim się stanie okaże się w ciągu najbliższej godziny.



**Asia**

We wstępie – jest koleżanką ze szkoły i podwórka Adasia. Bardzo się lubią i często bawią się razem, mimo że na podwórku krzyczą czasem na nich „zakochana para”. Wymyślają razem świetne zabawy (takie że inni zazdroszczą i małpują) i pocieszają się kiedy są smutni. Mają kryjówkę nad rzeką.

Po wstępie - postać jest wyobrażeniem Adama o Asi. Dziewczynką / dziewczyną /kobietą która go rozumie, pociesza i doradza mu. Życzy mu jak najlepiej, chce żeby był mądry, silny i odważny; znalazł czułą partnerkę i był dla niej dobry. Jest głosem który wskazuje mu cięższą, właściwą drogę. Personifikacją jego potrzeby czułości, prywatności i wyobraźni.



### Łysy

We wstępie – większy i silniejszy dzieciak z klasy Adasia, nieustannie go nękający. Gardzi Adasiem jako słabszym i bawiącym się z dziewczynami.

Po wstępie – postać jest wyobrażeniem Adasia o Łysym. Chłopiec / chłopak / mężczyzna będący uosobieniem siły, agresji i cynizmu. Gardzi Adamem tak długo, dopóki ten zachowuje się jak baba – rozmarza się, przejmuje uczuciami, szuka jakiegoś „sumienia”. Łysy chce mieć w Adamie kumpla takiego jak on sam – bezwzględnego i agresywnego. Łysy to głos kuszący Adama do łatwej, prostej i przyjemnej drogi. Egotyzm, podporządkowanie sobie innych dla własnej przyjemności, władza.



### Pestka

Czarny sweterek, glany, długie włosy, kompleksy – poznajcie Pestkę. Ofiara przewlekłego rozvodu jej starszych, pryszczki i powszechnego kultu kalendarzowego typu urody. Pestka chciałaby mieć znajomych i chłopaka. Niestety, znajomi którzy by się z nią zadawali sami mieliby problem ze znalezieniem znajomych. Wymarzony chłopak Pestki byłby wysoki, przystojny i szarmancki. Ale gdyby był po prostu czuły i słuchał tego co ma do powiedzenia.. też by wystarczyło. Pestka już podejrzewa że ta lista wymagań z czasem będzie się kurczyć.

To w zasadzie wszystko o niej. To, że marzy o podróżach, lubi zwierzęta, maluje i dużo czyta nikogo nie interesuje.



### Grzesiu

Kiedyś Pani Teresa zadała wypracowanie na temat „Utopia – przedstaw pojęcie idealnego świata”. Grzesiu napisał że w idealnym świecie:

- koledzy nie śmiali by się z niego i nie dokuczali mu
- miałby dobre oceny
- mama byłaby zawsze w dobrym humorze.

Tak się składa że na niego trafiło czytanie na głos na lekcji. Klasa go wyśmiała (Pani Teresa chyba też żartowała mówiąc że to „bardzo impresyjny tekst”), dostał 2+ a po południu mama nawrzeszczała na niego że jest głupi i nigdy nie dostanie nawet tróci.



## Teresa

Pani Teresa, nauczycielka Adasia, Asi, Łysego, Pestki i Grzesia. Na ogół miła, czterdziestoletnia wychowawczyni i nauczycielka polskiego w gimnazjum. Uważa się za wymagającą, ale też stara się zdobywać sympatię uczniów – a przynajmniej grupki tych fajniejszych. Lubi organizować szkolne dyskoteki i wycieczki gdzie młodzież będzie mogła ją poznać jako zabawną i popularną osobę. Znajoma kilku pań z kuratorium, członkini - aktywistka Związku Nauczycieli Mowy Ojczystej. Jej mąż jej nie zadowala, pewnie stąd ma zamiłowanie do twardej pornografii i pokaźną kolekcję tejsze.

## Scena 1 – zabawa z Asią.

Adaś ma 6 lat.

W scenie biorą udział: **Adam, Asia**

W scenie bierze udział rekwizyt – **klocki** którymi dzieci się bawią.

Scena odbywa się w przedszkolu. Adaś i Asia mają po 6 latek i razem bawią się klockami – po kolei budując swoje konstrukcje i przekonując to drugie jaki to ułożony właśnie pomysł jest fajny.



Sceny 1-4, przed wprowadzeniem zasady kuszenia/zbawiania, mają na celu przedstawienie głównych bohaterów oraz wykreowanie przez uczestników zrębów opowieści, która dalej będzie kontynuowana



Podczas sceny 1 Adaś i Asia pierwszy raz nawiązują ze sobą relacje, charakter zabawy najlepiej zostawić inwencji graczy. Ważne, że w jej efekcie dzieci się zaprzyjaźnią.



**Otwarcie klamry.** Prowadzący powinien bacznie obserwować wprowadzane przez uczestników motywy, zwłaszcza w pierwszych scenach. W szczególności zaś, czy któryś będzie mógł posłużyć jako klamra pod koniec scenariusza (np. dzieci wpadną na pomysł że chcą zbudować z klocków wspólny dom – pod koniec gry dorosły bohater może przywołać ten motyw, np. próbując zbudować dom przed śmiercią.). Jeżeli gracze sami nie stworzą motywu na klamrę, posłużyć się można motywem zabawy nad rzeką – scena 3.

## Scena 2 – spotkanie z Łysym

**Adaś ma 9 lat.**

W scenie biorą udział: **Adam, Łysy**

Scena ma miejsce na szkolnym boisku po szkole. Łysy zastrasza i bije Adasia, odbierając mu kieszonkowe i kanapki na drugie śniadanie.



Scenka zawiera werbalną i fizyczną przemoc, powinna ją pokazać możliwie sugestywnie. Poznajemy postać Łysego.

## Scena 3 - Nad rzeką.

**Adaś ma 9 lat.**

W scenie biorą udział: **Adam, Asia**

Scena odbywa się godzinę po poprzedniej, nad rzeką, w miejscu w którym Asia i Adaś mają swoją kryjówkę i gdzie często się razem bawią. Adaś jest na granicy płaczu, chociaż przynajmniej na początku utrzymuje że „nic się nie stało”. Asia go pociesza.

Pod koniec sceny pada z ust Adasia obietnica „zawsze będziemy przyjaciółmi”.



Sposób rozegrania sceny zostawia pole do improwizacji graczy (jak w zasadzie większa część warstwy wydarzeń). Ważne żeby padła jednak deklaracja która będzie mogła zostać przywołana przez Asię w chwili upadku Adama, w dalszych scenach.



**Szukamy kłamry** – Uczestnicy wprowadzą niemal na pewno elementy opowieści które będą mogły pod koniec zostać użyte jako kłamra. Jeżeli nie – może do tego posłużyć motyw zabawy nad rzeką.



## Scena 4 - Pani Teresa mówi o wypadku

Adaś ma 11 lat.

W scenie biorą udział: **Adam, Pani Teresa**

Adaś był wczoraj chory i nie mógł wziąć udziału w wycieczce do zoo w którym brała udział jego klasa. Dzięki temu zapewne jeszcze żyje – gimbus z dziećmi miał w drodze powrotnej wypadek (łącznie 5 osób zabitych, 9 rannych, było wczoraj w telewizji, ale Adaś nie zwrócił uwagi).  
Pomiędzy dziećmi które zginęły znaleźli się Asia i Łusy.

Scena odbywa się rano, w słoneczny i pogodny dzień, w pustej sali lekcyjnej. Pani Teresa musi jakoś powiedzieć Adasiowi że Asia i Łusy zginęli w wypadku gimbusa. Asi będzie mu żal, ale Łusy przestanie mu w końcu dokuczać. Może to go nawet pocieszy..



**Syndrom niedopchnięcia** – W tej scenie pojawia się Pani Teresa. Jest postacią drugoplanową, warto jednak dołożyć starań żeby pokazać jej antypatyczny charakter.

Trudna rozmowa to nieprzyjemny obowiązek z dzieckiem którego ani specjalnie nie lubi, ani nie darzy zainteresowaniem.



**Koniec wstępu** – Poznaliśmy głównych bohaterów naszej opowieści – od następnej sceny wchodzi zasady kuszenia/ zbawiania, nasz bohater będzie musiał podejmować wybory i będzie przez nie kształtowany.

## Scena 5 – Zabawka Grzesia

Adaś ma 12 lat.

W scenie biorą udział: Adam, Pani Teresa, Łysy, Asia



**Kuszenie / Zbawianie** Od tej pory Asia i Łysy towarzyszą bohaterowi przez całego jeepa. Wyobrażenie Asi uosabia pozytywny, czuły pierwiastek bohatera. Wyobrażenie Łysego to ciemna strona jego osobowości.

Oba „duszki” mogą znajdować się w następującej odległości kroków od bohatera:

3 kroki od bohatera - duszek nie może się odzywać (może gestykulować, grać ciałem)

2 kroki od bohatera – duszek może do Adama mówić

1 krok od bohatera – duszek może mówić do Adama, może go dotknąć, obrócić mu głowę (np. od drugiego duszka). Może też raz w scenie na chwilę (wg uznania prowadzącego) zastąpić gracza grającego Adama w odtwarzaniu tej postaci. Symbolizuje to utratę Adama kontroli nad sobą i zawładnięcie nim przez żądzę i gniew lub przez imperatyw moralny.

W trakcie gry duszki powinny utrzymywać fizycznie mniej więcej taką odległość, jak wynika z ich „stanu zbliżenia”. Oba duszki zaczynają grę w odległości dwóch kroków od bohatera.

Na stopień zbliżenia duszków do bohatera wpływ ma widownia. W każdej chwili dowolna osoba może powiedzieć „stop” (zatrzymujemy wtedy odgrywanie sceny), wejść na scenę i dokonać jednej z dwóch czynności:

- **Zjeść eklerkę.** Wówczas Łysy jest zbliżany do bohatera o jeden krok, bądź Asia jest od niego o krok oddalana (wybór uczestnika). Osoba taka nie wraca już na miejsce na widowni które zajmowała, lecz dołącza do stronnictwa Łysego, zajmując miejsce w jego sekcji. Eklerki można spożyć do dwóch razy w ciągu gry – mogą to robić osoby już znajdujące się po stronie Łysego (m.in stąd konieczność by były prawdziwe i stosownie duże). Za każdym razem efekt zbliżenia / oddalenia jest wyzwalany.
- **Wylać sobie na głowę szklankę wody.** Oznacza to przejście do stronnictwa Asi, powoduje analogicznie zbliżenie o krok Asi, bądź oddalenie o krok Łysego. Obmyć się wodą można tylko raz, osoby już znajdujące się w stronnictwie Asi nie mogą ponowić tej akcji. Dalszy wpływ na zbliżenie Asi mają jedynie przez zachęcanie innych uczestników do opowiadania się po ich stronie.

W trakcie gry nie wolno wycierać mokrej głowy ani używać chusteczki do starcia kremu i czekolady z ust i palców. Wolno oblizywać palce :-)

Od teraz każda scena będzie wymagała dokonywania wyborów Adama, duszki będą mogły mu podpowiadać.

Jeżeli wydarzenia które miały miejsce w trakcie sceny spowodowały wyraźny moralny upadek Adama, bądź też były inspirujące, prowadzący może zdecydować o zbliżeniu bądź oddaleniu jednego z duszków o krok.

Od śmierci Asi minął już rok, jednak Adaś już kilka tygodni po wypadku zorientował się że ona nie opuściła go do końca. Wciąż przychodzi do niego w nocy, pociesza go gdy jest smutny i wciąż są przyjaciółmi (przecież obiecał).

Nie odszedł też do końca Łysy- a wyobrażenie tej postaci zaczyna Adasiowi dziwnie imponować. O

Wczoraj koleżka Adasia z klasy, Grzesiowi, zginęła zabawka, Pani Teresa widziała że ostatni bawił się nią Adaś – trzeba go więc przepytac. Zabawka naprawde znajduje się w tej chwili w plecaku Adasia – zdecyduje się przyznać i oddac zabawke (niestety, odwaga cywilna doceniona zostac nie powinna, ochrzan i uwaga w dzienniku gwarantowana), czy zatrzyma ja dla siebie?



Ta scena ma na celu zapoznanie uczestników z zasadą kuszenia / zbawiania. W dalszych scenach w ramach tego settingu będą kreować opowieść i budować dramaturgię, warto dać im więc na tą scenkę troszkę więcej czasu niż wymagane ze względu na same wydarzenia – pozwolić duszkom działać, uczestnikom przechodzić do stronnictw.



Duszki dorastają razem z Adasiem – zachowują się zawsze jakby były rówieśnikami bohatera.

## Scena 6 – Idol

Adaś ma 14 lat.

W scenie biorą udział: Adam, Pani Teresa, Łysy, Asia, Grzesiu, Pestka, Jeden uczestnik ze stronnictwa Łysego. Potrzebne rekwizyty: Muzyka w tle - „Yesterday” Beatles'ów, tekst piosenki w pongliszu



### Konwersja

Zasada ogłaszana dopiero gdy pierwszy uczestnik zdecyduje się zmienić stronnictwo . Jest to możliwe wg następujących zasad.

**Upadek** – przejście ze stronnictwa Asi do Łysego jest możliwe w każdej chwili. Wymaga standardowego zjedzenia eklerki i powoduje zbliżenie Łysego / oddalenie Asi o **dwa** kroki.

**Nawrócenie** – przejście ze stronnictwa Łysego na stronę Asi jest trudniejsze i powoduje zbliżenie jej/ oddalenie Łysego tylko o jeden krok. Stosuje się tu zasada **Skok Wiary**, opisana niżej, ogłaszana gdy pierwszy uczestnik zechce dokonać takiej akcji.

Odnosnie wszystkich zasad „ogłaszanych gdy uczestnik...” - bez obaw, te sytuacje się niemal na pewno zdarzą.



### Skok Wiary

Zasada jest ogłaszana w pierwszej sytuacji gdy uczestnik, który opowiedział się po stronie Łysego, postanowi przejść na stronę Asi. W tym wypadku nie wystarczy wylanie sobie na głowę szklanki wody, konieczne jest odkupienie dotychczasowej winy. Uczestnik musi wykonać skok wiary – stanąć na stole za sceną, tyłem do jego krawędzi i skoczyć / przewrócić się z niego na plecy. Łapać go będą uczestnicy znajdujący się w danej chwili po stronie Asi. Jeśli zachcą.

Uwaga: prowadzący nie może dopuścić do próby skoku, gdy łapiących jest zbyt mało by bezpiecznie przechwycić upadającą osobę (4 osoby). Ale... o tym obostrzeniu w żadnym razie nie mówimy uczestnikom – jeżeli ilość łapiących nie jest bezpieczna, nie wprowadzamy tej zasady. Jeżeli mamy jednak te 4 osoby... to jedyny komentarz na ewentualne uwagi odnośnie bezpieczeństwa, wygłaszane przez uczestników, brzmi:

**„Nie musisz tego robić. Nie chcesz – nie skacz.”**

Nie idziemy na ustępstwa, nie łagodzimy wymogu (np. na skok z krzeselka, etc.) To zapewne pierwszy moment w którym uczestnicy mają szansę odczuć moralny szantaż. Meta – growa decyzja o rezygnacji ze skoku rodziłaby w grze konsekwencje w postaci ułatwienia Adamowi stoczenia się w kierunku zła – co może / powinno w części graczy budzić ślady etycznego sprzeciwu.

Gdy uczestnik będzie już gotowy do skoku, można jeszcze rzucić łapiącym uwagę typu „na pewno chcecie go łapać? Pamiętajcie co przed chwilą się z jego powodu stało?”

Po skoku wiary, skaczący może wylać sobie na głowę szklankę wody, a Asia jest zbliżana (ew. Łysy oddalany) o jeden krok.

Pani Teresa dziś zrealizuje swój nowy pomysł na zabawę na godzinie wychowawczej. Jest taki program.. nazywa się „Idol”. Polega na tym że jedna osoba śpiewa, a trzech jurorów mówi czy im się podobało i czasem tak śmiesznie nabija się z występującego.. zwłaszcza jak ten śpiewający jest nie do końca rozgarnięty... Grzesiu nada się do tej roli doskonale. Ważne żeby dzieci się dobrze bawiły i szkoliły elokwencję.

Tak więc, przygotujmy się na remake koncertu poniżania człowieka przez człowieka na oczach ludzi, jakim jest „Idol”. Adaś, Pestka i jeszcze jeden ich kolega stanowią jury, a przed nimi zaśpiewa Grzesiu. Piosenka którą przygotował jest po angielsku, będzie więc śpiewał z kartki. Po występie dzieci go ocenią.

Co powie Adaś? Pogratuluje odwagi, czy każe Grzesiowi przeprosić za fakt, że zużywa publiczne powietrze?



Tekst piosenki, zapisany „ponglishem”, znajduje się w materiałach do druku. Ważne by uczestnik wcielający się w Grzesia zaśpiewał go tak, jak jest zapisany, nie zaś po angielsku.



W tej scenie w roli jednego z aktorów (trzeci członek jury) obsadzamy gracza ze stronnictwa Łysego. Ten zabieg będziemy powtarzać w dalszych scenach – gracze z obu stronnictw dostaną okazję by wpłynąć na historię odtwarzając postaci drugoplanowe.



W tej scenie pierwszy raz pojawia się Pestka – na razie jako niemal anonimowa uczennica.

## Scena 7 – Pierwsza okazja

Adam ma 16 lat.

W scenie biorą udział: Adam, Łysy, Asia, Pestka, jeden – dwóch uczestników ze stronnictwa Łysego.



### Gra miłości

Seks w trakcie tego jeepa odgrywamy masując się po głowach. Osoba aktywna masuje, osoba pasywna jest masowana. Za pomocą czułości i energiczności masowania odgrywamy charakter zbliżenia – od czułych pieszczot do zachowań agresywnych.

Scena dzieje się w schyłkowych godzinach domówki u jednego z kolegów Adama. Konkretnie rzecz ujmując w pokoju brata kolegi, w którym zaległa umiarkowanie trzeźwa Pestka. Kolega właśnie przyprowadził to Adasia, kierując się przekonaniem że bycie prawiczkim w wieku 16 lat to już lekka siara.

Pestka jest w stanie w którym już trochę chce i jeszcze w miarę może. Gumki leżą na szafce nocnej. Ciężko się będzie oprzeć...



W tej scenie prowadzący może wykorzystać każdą poza-grową wypowiedź kogoś z widowni, offtop, rozproszenie uczestników do zwiększenia immersji w grze. Ktoś się zaśmiał? Prowadzący niech zaśmieje się głośniej, wyciągnie telefon komórkowy i zrobi uczestniczące grającej Pestkę slit-focie na fejsa. W ten sposób zbliżymy się do nastroju sceny – imprezy obojętnej, dobrze bawiącej się młodzieży. A że gdzieś tam na górze Pestka jest krzywdzona...



Jeżeli dojdzie do wykorzystania Pestki – w trakcie stosunku na chwilę aktorki prowadzące Pestkę i Asię zamienią się rolami (w Pestce Adam dosłownie ujrzy Asię)

## Scena 8 – Wpierdol żulowi

Adam ma 17 lat.

W scenie biorą udział: Adam, Łyso, Asia, Żul Zbychu (można obsadzić uczestnika ze stronnictwa Asi), jeden – dwóch uczestników ze stronnictwa Łysego.



### Żul Zbychu

Zbychu ma dziś dzień jak co dzień. Obudził się w całkiem solidnej altance na działkach, ciesząc się że wciąż jeszcze go z niej nie wygonili. Pomyślał że trzeba będzie znowu wyprać swoje ciuchy, bo niedługo zacznie śmierdzieć jak te dziadki z dworca. Wziął swój wózeczek i spędził przedpołudnie na przegrzebywaniu śmietników w poszukiwaniu puszek. Koło pierwszej znowu zdarzyło mu się usiąść i popłakać chwilę po tym jak minęła go na ulicy dziewczyna podobna do jej córki. Znaczy się do jego córki 10 lat temu, zanim wyjechała do Niemiec. No ale trzeba było wstać i się pozbierać, człowiek musi być twardy a nie miękki. Za te 12,76 które zapłacili mu za puszki będzie można kupić chleb, byczki w pomidorach i tą dobrą wiśniową nalewkę. Nie pójdzie więc dziś spać głodny ani smutny.



### Poza odkupieniem

Zasada ogłaszana w chwili gdy uczestnik zechce wykonać skok wiary po raz drugi w ciągu gry – tj. będzie próbował po raz kolejny zmienić stronę. Nie można powtórzyć skoku wiary i po raz drugi wrócić na stronę Asi. Zasada ma na celu podkreślenie wagi czynu jakim jest wybór strony i zapobieżenie „grania mechaniką”.



### Powiedziałem „wszyscy”

Zasada ogłaszana w momencie według wyczucia prowadzącego, bądź gdy uczestnicy wprost o nią zapytają. Stanowi de facto wytłumaczenie pewnej części zasady kuszenia/zbawiania. Zjeść eklerkę / połączyć się wodą może każdy w przestrzeni gry za wyjątkiem Asi i Łysego.

Może tego dokonać bohater (raz w ciągu gry).

Może to zrobić osoba która przypadkowo znalazła się w pomieszczeniu gdzie toczy się gra. Pozwalamy stronnikom Asi i Łysego w takim wypadku zachęcać tą osobę do przyłączenia się do jeepa i opowiedzenia po jednej ze stron. „Dawaj! Wylej sobie szklankę wody i siadaj tutaj, inaczej on zgwałci tą laskę” jest ok. Efektem będzie z jednej strony pewne wybicie z nastroju rozgrywanej sceny, lecz w zamian mamy szansę osiągnąć efekt ekspansji przestrzeni gry poza samą opowieść. Jest to też jeden z kroków w celu przeniesienia zaangażowania uczestników z opowieści na sferę etyczną.

Gestu opowiedzenia się po jednej ze stron dokonać też prowadzący. Ze względu na dramaturgię historii, prowadzący opowieść po stronie Łysego, w pewnym momencie (okolice sceny 10) zje eklerkę. Celem jest zburzenie poczucia graczy że grają w zbilansowaną grę z równymi szansami dla obu stron i wyzwolenie poczucia niesprawiedliwości, bycia oszukanymi. Bardzo mi przykro, dobrzy mają trudniej. W momencie gdy gracze wyrażą takie spostrzeżenie, tłumaczymy ostatnią, niżej opisaną zasadę.

Adam ma już 17 lat, ma też wreszcie kumpli którzy jednocześnie są fajni i jakoś go akceptują. Ich akceptacja nie jest na tyle jednak ugruntowana, by Adamowi nie zależało na zaimponowaniu im jakoś.

Wychodząc z nocnego klubu chłopcy spotykają starego żula. Pora na zabawę...



To scena przemocy, nie należy jej rozmywać w dialogi



Możliwe że w dynamicznej scenie, z sześciorgiem graczy zrobi się troszkę głośno i scena będzie chaotyczna. W takim wypadku prowadzący może „wyciszyć” duszki, pozwalając im grać jedynie językiem ciała.



Tu znów można „podkręcić” publiczność by zartowała ze sceny (tj. Żula Zbycha), co postawi ją po stronie Łysego. Po tej scenie już nie należy stosować tej metody, będziemy wchodzić w etap spokojniejszej bardziej skupionej gry. Przy zastosowanych dotąd zabiegach publika będzie już dostatecznie zaangażowana i niechętna do rozbijania atmosfery.



W pewnym momencie, gdy Asia znajdzie się w odległości trzech kroków od bohatera, a rozwój wydarzeń będzie przebiegał po myśli stronników Łysego, prowadzący może poprosić ją by na chwilę usiadła skulona w kącie sali, poza sceną – symbol destrukcji pewnego obszaru jaźni Adama. Po kilku minutach pozwalamy Asi wrócić normalnie do gry.



## Scena 9 – Zmoknięci

Adam ma 19 lat.

W scenie biorą udział: Adam, Łusy, Asia, Pestka.



### Nie chcesz – odpuść sobie.

Stronnicy Łysego mogą jeść eklerki dwa razy, a my polać się możemy tylko raz? Prowadzący zjadł eklerkę? Konwersja daje złym dwa kroki a nam jeden? Gra jest niesprawiedliwa?

*Odpuście sobie. Nie musicie się zmuszać, możecie dać sobie spokój i zostawić Adama samego. Nic nie jesteście mu winni, to wszystko to przecież tylko gra. Jeśli zrezygnujecie nic się nie stanie, po prostu Asi będzie tylko troszkę ciężiej uratować swojego przyjaciela.*

Powyższe stanowi odpowiedź którą prowadzącego na ewentualne zastrzeżenia uczestników co do zbilansowania gry. Słowem komentarza – gra jest w istocie miarę zbilansowana, obecność postaci Pestki stanowi poza- mechaniczny, ale istotny i niezrównoważony czynnik działający na korzyść jasnej strony. To nie powinno być jednak graczom uświadomione – zależy nam właśnie na wywołaniu poczucia że walczą już nie tylko przeciwko drugiemu stronnictwu, ale i przeciwko prowadzącemu i światowi gry. Spokojnie, nie zrezygnują... Świadome działanie z motywacji etycznej jest fajne.

Pomimo wydarzeń z pamiętnej imprezy (jeżeli nawet Adam wykorzystał Pestkę), jakoś tak się złożyło, że od jakiegoś czasu spotykają się ze sobą. Adam traktuje sprawę znacznie mniej poważnie niż Pestka, ale układ jest dla niego na razie całkiem przyjemny.

Teraz stoją przy drodze, próbując złapać stopa którym wrócą z wycieczki na 18tkę kumpeli. Stoją tu już od godziny, od mniej więcej takiego też czasu pada solidny deszcz. Oboje są zmoknięci, wyziębieni i w coraz gorszych nastrojach. To był pomysł Pestki, by łapać stopa.

Scenę zaczyna Pestka, słowami „Ależ jestem zmoknięta...”



W zależności od decyzji uczestników i zbliżenia duszków – dojdzie do ostrej awantury lub sytuacja się rozładuje i będzie później stanowiła dobry temat do wspomnień. Uczestnicy dopiszą zapewne kolejne motywy do opowieści.

## Scena 10 – Sufitowanie

Adam ma 24 lata.

W scenie biorą udział: Adam, Lysy, Asia.

Środek bezsennej nocy. Adam leży na plecach w swoim łóżku, patrzy się w sufit i wciąż zastanawia nad jednym pytaniem. Co dalej z Pestką?



Scena w której bohater podejmie decyzje o poważniejszym traktowaniu Pestki, o traktowaniu jej przedmiotowo tak długo, jak będzie trwała w tym związku, lub nie podejmie decyzji, kontynuując emocjonalny dryf.



Jeżeli gracze będą aktywni w takim kierunku, pomiędzy scenami, bądź w trakcie spokojniejszych momentów, możemy ich zachęcić do aktywnego zachęcania do przejścia na ich stronę. Na chwilę jeep ma szansę przybrać formę debaty czy dyskusji.



Prowadzący może już uczynić kilka ironicznych uwag w kierunku frajerów z mokrymi głowami.

## Scena 11 – Niemoralna propozycja

Adam ma 25 lat.

W scenie biorą udział: Adam, Lysy, Asia, Grzesiu 2



Grzesiu 2

Grzesiu urósł i już się z niego nikt nie śmieje. Ani na dzielni, ani na stadionie, ani na ustawkach. Zmieniło się wiele: ma kumpli, ma forszę, wszyscy są dla niego mili - zwłaszcza jak chcą działkę na kredyt. Nie zmieniło się imię – wciąż znany jest jako Grzesiu.

Adam zarabia zdecydowanie poniżej swoich aspiracji. Nie wie jednak że zwrócił na niego uwagę jego dawny kolega z podstawówki – Grzesiu. Grzesiu jest dilerem i właśnie szuka pracownika – kogoś kto będzie sprzedawał towar w klubach i dyskotekach. Sam Grzesiu jest już szczebel wyżej – odbiera większe dostawy i nie ma czasu ani chęci samemu obsługiwać detalu. W tej scenie, toczącej się w lokalnej knajpie, złoży Grzesiowi propozycje.



Stan majątkowy i życiowy Adama w tym momencie będzie wynikał z usnutej przez uczestników opowieści. Jeżeli zawód/ praca Adama dotąd się nie pojawiły, przyjmijmy że jest w dolnej-średniej grupie pod względem zamożności. Bez względu na zawód i pensje jednak – przyjęcie propozycji Grzesia oznaczać będzie potrojenie dochodów.

## Scena 12 – Spotkania

**Adam ma 29 lat.**

W scenie biorą udział: **Adam, Łysy, Asia.**

Rekwizyty: sugerowane **oświetlenie imitujące światła karetki, podkład dźwiękowy** – Philip Glass, „Knee 1”, fragment „odliczania” - <http://www.youtube.com/watch?v=ezOI3sPqWPU>

Adam miał wypadek samochodowy. Teraz leży na mokrym asfalcie i grudkach potłuczonego szkła, deszcz pada na jego ciało i twarz. Wokół grupa ludzi usiłuje go obudzić, uciskając mu miarowo klatkę piersiową i wpychając powietrze do ust. Niebieskie, ostre światło regularnie rozbłyska i to właśnie ono skupia resztki uwagi Adama.

Adama po kolei odwiedzają Asia i Łysy. Każde z nich przekaze mu tą samą wiadomość, choć w różny sposób.

W rzeczywistości naszego jeepa śmierć nie jest końcem świadomości. Śmierć polega na tym, że Adam zostanie sam na sam z jednym ze swoich aspektów – Asią lub Łysym. Jedno z nich zostanie jego jedynym towarzyszem na zawsze, w kosmologicznym rozumieniu tego słowa -do końca czasu.

Duszki przekażą tą wiadomość Adamowi, w taki sposób by to z danym duszkiem został. Nasz bohater ma bowiem jeszcze trochę czasu na ewentualną zmianę towarzysza, pod koniec sceny bowiem defibrylator przywraca bicie jego serca.



Tak, to scena przeżyć w stanie śmierci klinicznej. Warto przed nią wziąć aktorów odtwarzających Asię i Łysego na krótki briefing i dać chwilę na przygotowanie się do sceny.

Warto zwrócić uwagę by nie „łagodzili” charakteru swoich postaci aby przekonać Adama, Łysy nie powinien być sympatyczny, Asia nie powinna wpadać w relatywizm czy permissywizm – w tej scenie występuje bowiem takie zagrożenie.

## Scena 13 – Trudna wiadomość

Adam ma 29 lat.

W scenie biorą udział: Adam, Doktor.



**Doktor**

Nie zdąży niestety być w domu przed 19tą jak obiecał żonie, znowu będzie wrzeszczeć że spóźnia się na obiad z jej rodzicami. Musi stoczyć rozmówkę pod tytułem „niestety, mam złe wiadomości..” Facet którego przywieźli na OIOM z wypadku drogowego ma zdecydowanie większe zmartwienie niż złamanie kości promieniowej i wstrząśnienie mózgu. Gips już założony, wymiotować przestanie jakoś pojutrze, ale narośle widoczne na prześwietleniu to nie efekt wypadku. Gość ma raka kości, szpiczaka mnogiego. Zajęte są już obie ręce, lewa noga, żebro i cztery kręgi na odcinku piersiowym. Kaplica. Nie ma co operować, pomijając że skończyłby sparaliżowany od mostka w dół, to i tak nie da rady już zatrzymać postępu choroby. Nie ma nawet co męczyć go chemią, efekty uboczne przewyższą ewentualne korzyści.

Doktor musi mu więc powiedzieć że za jakieś 2-3 miesiące wyląduje w szpitalnym łóżku i zacznie umierać. To nie potrwa długi, jakieś kolejne kilkanaście tygodni, na szczęście przez większość tego czasu nie będzie jeszcze uodporniony na morfinę.

Jak nie będzie korków, może nawet nie spóźni się bardzo na tą kolację i da radę jakoś wytłumaczyć żonie.

Scena w pustym, szpitalnym korytarzu, w jasny, słoneczny dzień. Doktor, zgodnie z opisem swojej postaci, przekuje Adamowi że w wypadku nie odniósł trwałych obrażeń, zatrzymanie akcji serca było wynikiem wstrząsu. Niestety, wyniki przeprowadzonych badań wykazały że choruje na śmiertelny nowotwór.

Czas który pozostał Adamowi na uporządkowanie swoich spraw, mierzony jest w tygodniach. Tyle samo czasu ma też na wybór pomiędzy Asią i Łysym. O ile ewentualny powrót do Asi jest dla niego jeszcze możliwy...



Do wiadomości – zostały nam jeszcze 2-3 sceny żeby cokolwiek zmienić.

## Scena 14 – Co dalej?

**Adam ma 29 lat.**

W scenie biorą udział: Adam, Asia, Łysy.

Adam siedzi na ławeczce w parku. Obok niego leży plastikowa torebka zawierająca 17.741 złotych – wypłacone z konta i lokat oszczędności. Bohatera zajmuje tylko jedno pytanie „co teraz, zanim rak przykuje mnie do łóżka?”



W tej scenie aktorzy zdecydują jak bohater spędzi ostatnie tygodnie – możliwości jest dużo. Warto wprowadzić tu zamknięcie rozpoczętej na początku scenariusza kłamry – nawiązać do motywu z dzieciństwa bohatera. Jakie miejsce w planach Adama będzie zajmować Pestka?

## Scena 15 – Choć goni nas czas...

**Adam ma 29 lat.**

W scenie biorą udział: ???

Scena w scenerii wybranej przez prowadzącego, stanowiąca przedłużenie wydarzeń, wątków i decyzji wprowadzonych dotąd przez uczestników, zwłaszcza w scenie poprzedniej.



Jeżeli tak pokierowała inwencja graczy, scen improwizowanych może być więcej niż jedna. O ile jednak nie jest to konieczne, bądź bardzo atrakcyjne, lepiej nie wprowadzać ich więcej niż dwie, aby nie stłumić dynamiki jeepa (trwającego już pewnie godzinę - półtorej)

## Scena 16 – Żegnaj

**Adam ma 29 lat.**

W scenie biorą udział: Adam, Pestka, Asia, Łysy

Scena w nocy, w szpitalu. Z Adamem jest już źle, od tygodnia morfina działa już bardzo słabo (lekarz spokojnie wyjaśnił że ból z kręgosłupa ciężko zablokować). W końcu udało mu się jednak zasnąć na godzinę. Teraz obudził się, choć ból chwilowo ustał. Obok łóżka śpi na siedząco Pestka. [o ile wydarzenia jeepa definitywnie zakończyły ich związek]. Możliwe że to dla nich ostatnia okazja do rozmowy.



Jeżeli Pestka będzie starać się pocieszyć i uspokoić Adama – znów na chwilę aktorki grające Pestkę i Asię zamienią się rolami.

## Scena 16 – Witaj

**Adam ma 29 lat.**

W scenie biorą udział: **Adam, Asia lub Łysy**

Potrzebne: jeżeli Adam zostanie z Asią- podkład dźwiękowy: „When You believe”, ścieżka dźwiękowa filmu „Książę Egiptu”, utwór 14, fragment ze śpiewającymi po hebrajsku dziećmi (coś koło 3ciej minuty)  
<http://www.youtube.com/watch?v=HZI5yKwp-y0>

Ustalone zostaje który z duszków zostanie z Adamem – ten który był bliżej niego pod koniec poprzedniej sceny,

Adam leży pośrodku sceny, jeden z duszków przychodzi po niego.

Jeżeli przyjdzie Łysy – zejdą razem w ciszy ze sceny.

Jeżeli przyjdzie Asia - wcześniej przytulą się i zatańczą przez moment, przy dźwięku w/w melodii :-). Potem pójdą się pobawić nad rzeką.



Jeżeli Pestka będzie starać się pocieszyć i uspokoić Adama – znów na chwilę aktorki grające Pestkę i Asię zamienią się rolami.

## Ostatnie uwagi:

Warstwa wydarzeń niniejszego jeepa pozostawia sporo swobody uczestnikom w pisaniu życiorysu Adama. O odbiorze jeepa nie będzie jednak decydować sam przebieg wydarzeń, ale rozwój bohatera i strona etyczna scen. Konstrukcja scenariusza nie zakłada która ze stron ma odnieść zwycięstwo, jednak dla jego dramaturgii, bez względu na końcowy wynik, korzystniej jest tak manipulować wydarzeniami, by poziom etyczny bohatera osiągnął w ciągu gry oba ekstrema.

Wariant „niewinne dzieciństwo – upadek – zbawienie i happy end” wydaje się być najbardziej oczywisty, nie traci również na atrakcyjności. Możliwe są też zupełnie odmienne schematy, o ich wyborze pozwólmy najlepiej zdecydować uczestnikom.

Do Druku:

## Piosenka „Jesterdej” zespołu „De Bitels”

Jesterdej, ol maj trabuls simd soł far ałej  
Nał it luks as taf dejr hir tu stej  
oł aj bilif in jesterdej

Sadenli, ajm not half de men aj just tu bi  
der is szadoł henging ołwer mi  
oł jesterdej koms sadenli

łaj szi had tu goł aj dont noł szi łudnt stej  
aj sej samfing łrong aj dont noł, aj long for jesterdej.

Jesterdej, low łos sacz an izi gejm tu plej  
nał aj nid a plejs tu hajd ałej  
oł aj biliw in jesteredej

łaj szi had tu goł aj dont noł szi łudnt stej  
aj sej samfing łrong aj dont noł, aj long for jesterdej.

Jesterdej, low łos sacz an izi gejm tu plej  
nał aj nid a plejs tu hajd ałej  
oł aj biliw in jesteredej

Mm mm mm mm mm mm mm



## Adam

Głównego bohatera naszej opowieści poznajemy gdy ma 6 lat. To kim się stanie okaże się w ciągu najbliższej godziny.

*Do aktora:*

*Prowadząc tą rolę z jednej strony konieczna jest podatność na rady Asi i Łysego – na te które słyszysz wyraźniej. Nie powinieneś kierować się własną oceną etyczną przy podejmowaniu decyzji, to właśnie kształtowanie moralności Twojej postaci jest tematem gry.*

*„Duszków”, Asi i Łysego, nie traktuj jako duchy zmarłych znajomych czy odrębne od Ciebie byty. One do Ciebie mówią, możesz z nimi rozmawiać, ale to symbole fragmentów Twojej osobowości. Rozmowa z nimi jest w istocie dialogiem wewnętrznym Twojej postaci.*



## Asia

We wstępie – jest koleżanką ze szkoły i podwórka Adasia. Bardzo się lubią i często bawią się razem, mimo że na podwórku krzyczą czasem na nich „zakochana para”. Wymyślają razem świetne zabawy (takie że inni zazdroszczą i małpują) i pocieszają się kiedy są smutni. Mają kryjówkę nad rzeką.

Po wstępie - postać jest wyobrażeniem Adama o Asi. Dziewczynką / dziewczyną /kobietą która go rozumie, pociesza i doradza mu. Życzy mu jak najlepiej, chce żeby był mądry, silny i odważny; znalazł czułą partnerkę i był dla niej dobry. Jest głosem który wskazuje mu cięższą, właściwą drogę. Personifikacją jego potrzeby czułości, prywatności i wyobraźni.

*Wskazówki:*

- *Twoja postać nie jest aseksualna. Skłaniasz Adama by w seksie szukał czułości, zjednoczenia z drugą osobą. Jest to istotne w kontekście jego relacji z Pestką – jak najbardziej możesz mu podsuwać myśli że będzie mu z nią dobrze – również w fizycznym sensie, z racji łączącego ich uczucia. Jednak mówiąc o jego partnerce, zawsze masz na myśli Pestkę (ew, inną jego partnerkę), sfera erotyczna nie powinna być związana z wspomnieniami bądź myślami Adama o Tobie.*
- *Uniknij pokusy łagodzenia wymogów etycznych by twoja droga wydała się bardziej atrakcyjna. Milcząca akceptacja dla nieetycznych zachowań nie wchodzi w grę.*
- *Z drugiej strony – nigdy nie potępiasz i nie oskarżasz Adama. Jego grzechy sprawiają Ci ból, odpowiadasz jednak zachętami i prośbami o zmianę zachowania – nie oskarżeniami.*





## Lysy

We wstępie – większy i silniejszy dzieciak z klasy Adasia, nieustannie go nękający. Gardzi Adasiem jako słabszym i bawiącym się z dziewczynami.

Po wstępie – postać jest wyobrażeniem Adasia o Łysym. Chłopiec / chłopak / mężczyzna będący uosobieniem siły, agresji i cynizmu. Gardzi Adamem tak długo, dopóki ten zachowuje się jak baba – rozmarza się, przejmując uczuciami, szuka jakiegoś „sumienia”. Łysy chce mieć w Adamie kumpla takiego jak on sam – bezwzględnego i agresywnego. Łysy to głos kuszący Adama do łatwej, prostej i przyjemnej drogi. Egotyzm, podporządkowanie sobie innych dla własnej przyjemności, władza.

### Wskazówki

- *Unikaj bycia sympatycznym*
- *Nie nadużywaj relatywizowania, przedstawiania Twojego stronnictwa jako „inaczej dobrego”. Pełne osiągnięcie Twojego celu to sytuacja gdy Adam świadomie wybiera zło, ponieważ jest przyjemniejsze i łatwiejsze*
- *Nie mniej, relatywizacja jest dobrym narzędziem na początku drogi :-)* *Dziewczyna jest pijana na imprezie, więc sama się prosi, nie? Co w tym złego?*



## Pestka

Czarny sweterek, glany, długie włosy, kompleksy – poznajcie Pestkę. Ofiara przewlekłego rozwoju jej starszych, pryszczki i powszechnego kultu kalendarzowego typu urody. Pestka chciałaby mieć znajomych i chłopaka. Niestety, znajomi którzy by się z nią zadawali sami mieliby problem ze znalezieniem znajomych. Wymarzony chłopak Pestki byłby wysoki, przystojny i szarmancki. Ale gdyby był po prostu czuły i słuchał tego co ma do powiedzenia.. też by wystarczyło. Pestka już podejrzewa że ta lista wymagań z czasem będzie się kurczyć.

To w zasadzie wszystko o niej. To, że marzy o podróżach, lubi zwierzęta, maluje i dużo czyta nikogo nie interesuje.

### Do aktorki:

*Zwróć uwagę na ostatnie zdanie swojego opisu. Twoje zainteresowania są po części stawką w grze. Jeżeli Adam będzie Cię wykorzystywał, traktował przedmiotowo, uzależni emocjonalnie – twoja osobowość ulegnie regresowi. Po tym, że czymś się kiedyś interesowałaś, zostanie wspomnienie a Twoja rola sprowadzi się do bycia kobietą Adama. Jeżeli jednak okaże ci czułość i Wasz związek będzie miał jasną fazę – wyciągnij te detale na światło dzienne.*



### Grzesiu

Kiedyś Pani Teresa zadała wypracowanie na temat „Utopia – przedstaw pojęcie idealnego świata”. Grzesiu napisał że w idealnym świecie:

- koledzy nie śmiali by się z niego i nie dokuczali mu
- miałyby dobre oceny
- mama byłaby zawsze w dobrym humorze.

Tak się składa że na niego trafiło czytanie na głos na lekcji. Klasa go wyśmiała (Pani Teresa chyba też żartowała mówiąc że to „bardzo impresyjny tekst”), dostał 2+ a po południu mama nawrzeszczała na niego że jest głupi i nigdy nie dostanie nawet tróci.



### Teresa

Pani Teresa, nauczycielka Adasia, Asi, Łysego, Pestki i Grzesia. Na ogół miła, czterdziestoletnia wychowawczyni i nauczycielka polskiego w gimnazjum. Uważa się za wymagającą, ale też stara się zdobywać sympatię uczniów – a przynajmniej grupki tych fajniejszych. Lubi organizować szkolne dyskoteki i wycieczki gdzie młodzież będzie mogła ją poznać jako zabawną i popularną osobę. Znajoma kilku pań z kuratorium, członkini - aktywistka Związku Nauczycieli Mowy Ojczystej. Jej mąż jej nie zadowala, pewnie stąd ma zamiłowanie do twardej pornografii i pokażną kolekcję tejsze.



### Żul Zbychu

Zbychu ma dziś dzień jak co dzień. Obudził się w całkiem solidnej altance na działkach, ciesząc się że wciąż jeszcze go z niej nie wygonili. Pomyślał że trzeba będzie znowu wyprać swoje ciuchy, bo niedługo zaczną śmierdzieć jak te dziadki z dworca. Wziął swój wózecek i spędził przedpołudnie na przegrzebywaniu śmietników w poszukiwaniu puszek. Koło pierwszej znowu zdarzyło mu się usiąść i popłakać chwilę po tym jak minęła go na ulicy dziewczyna podobna do jej córki. Znaczący się do jego córki 10 lat temu, zanim wyjechała do Niemiec. No ale trzeba było wstać i się pozbierać, człowiek musi być twardy a nie miękki. Za te 12,76 które zapłacili mu za puszki będzie można kupić chleb, byczki w pomidorach i tą dobrą wiśniową nalewkę. Nie pójdzie więc dziś spać głodny ani smutny.



### Grzesiu 2

Grzesiu urósł i już się z niego nikt nie śmieje. Ani na dzielnicy, ani na stadionie, ani na ustawkach. Zmieniło się wiele: ma kumpli, ma forsy, wszyscy są dla niego mili - zwłaszcza jak chcą działkę na kredyt. Nie zmieniło się imię – wciąż znany jest jako Grzesiu.



## Doktor

Nie zdąży niestety być w domu przed 19tą jak obiecał żonie, znowu będzie wrzeszczeć że spóźnia się na obiad z jej rodzicami. Musi stoczyć rozmówkę pod tytułem „niestety, mam złe wiadomości..” Facet którego przywieźli na OIOM z wypadku drogowego ma zdecydowanie większe zmartwienie niż złamanie kości promieniowej i wstrząśnienie mózgu. Gips już założony, wymiotować przestanie jakoś pojutrze, ale narośle widoczne na prześwietleniu to nie efekt wypadku. Gość ma raka kości, szpiczaka mnogiego. Zajęte są już obie ręce, lewa noga, żebro i cztery kręgi na odcinku piersiowym. Kaplica. Nie ma co operować, pomijając że skończyłby sparalizowany od mostka w dół, to i tak nie da rady już zatrzymać postępu choroby. Nie ma nawet co męczyć go chemią, efekty uboczne przewyższą ewentualne korzyści.

Doktor musi mu więc powiedzieć że za jakieś 2-3 miesiące wyląduje w szpitalnym łóżku i zacznie umierać. To nie potrwa długi, jakieś kolejne kilkanaście tygodni, na szczęście przez większość tego czasu nie będzie jeszcze uodporniony na morfinę.

Jak nie będzie korków, może nawet nie spóźni się bardzo na tą kolację i da radę jakoś wytłumaczyć żonie.