RĘKAWICZKI

/ Jakub Famulski, Zofia Skowrońska

5 uczestników / 3-4h / narratywizm / powinność / sztuka

Narracyjna gra o powinności, degeneracji i wolnym wyborze. Zawiera bombardowania, monologi, stylowe imprezy na Pradze oraz palenie książek.

Żeby zagrać tę grę, nie trzeba znać się na sztuce.

Warszawa, 1939 rok. Gracze wcielą się w grupę historyków sztuki z Uniwersytetu Drezdeńskiego, którzy otrzymali zadanie od samego Führera. Mają przeprowadzić operację Sonderauftrag Linz – objąć przewodniczenie nad komisją pozyskującą dzieła sztuki z podbitych terytoriów. Obrazy, rzeźby i antyki wszelkiego rodzaju powinny zostać skatalogowane, a następnie wywiezione do Niemiec, gdzie powstanie największe muzeum na świecie. To dobre dla obiektów. Będą bezpieczne poza terenem walk.

Tematem gry jest konflikt rozgrywający się we wnętrzu każdej z postaci, gdy praca zmusza ją do udziału w coraz bardziej moralnie obciążających procederach. Gra daje pole do eksplorowania konfliktu w psychice człowieka, spowodowanego niemożliwością pogodzenia obowiązków, wynikających z wykonywanej pracy, z prywatnymi przekonaniami moralnymi.

Czy naprawdę ma się wolny wybór? I gdzie leży granica tego, co jesteśmy w stanie zrobić z rozkazu lub dla wyższej konieczności?

PRZED GRĄ: POSTACI

Przed przystąpieniem do rozgrywki zapoznajcie się ze spisanymi poniżej scenami, a następnie rozdzielcie między siebie wymienione archetypy postaci:

Profesorka/Profesor.

Naczelniczka przedsięwzięcia. Liderka i autorytet. Odpowiedzialna, najbardziej doświadczona. Jej zadaniem jest dopilnowanie ukończenia misji i zadbanie, by zespół wrócił w tym samym składzie do Drezna. Kieruje się odpowiedzialnością za grupę.

Asystentka/Asystent.

Empatyczna, skupiona na innych, wyrozumiała. Osobista asystentka profesorki, stoi na równi z pozostałymi. Dla zespołu stanowi wsparcie nie tylko merytoryczne, ale również emocjonalne. Kieruje się sercem.

Patriotka/Patriota.

Dumna, zaangażowana, zaciekła. Członkini partii. Wierzy w wyższe wartości i jest przywiązana do tradycji. Gotowa walczyć za swoje poglądy. Przekonana o słuszności rozkazów. Kieruje się dumą, wiarą w idee, przemocą.

Kolekcjonerka/Kolekcjoner.

Pragnąca piękna i chroniąca je, chciwa, hedonistyczna. Pragnie dóbr materialnych oraz zmysłowych. Jej decyzje są zazwyczaj impulsywne, żyje chwilą. Kieruje się pożądaniem, niezaspokojonym głodem dowolnego rodzaju.

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
NARODOWE CENTRUM KULTURY

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci”

PRZYGOTUJ

- **Konieczne rekwizyty**: 5 par białych rękawiczek z tkaniny, stół lub stołek lub inna podstawka do odkładania rękawiczek w trakcie monologów
- **Przydatne rekwizyty**: reflektor, książka, przedmioty mogące uchodzić za dzieła sztuki, głośnik z wybranym utworem muzycznym, kieliszki z szampanem

RĘKAWICZKI

/ Jakub Famulski, Zofia Skowrońska

Intelektualistka/Intelektualista.

Bystra, opanowana i wyrachowana. Naukowczyni skupiona na obiektywnych prawdach. Ponadprzeciętny rozsądek tworzy z tej postaci przeciwwagę dla lżejszych duchów drużyny. Kieruje się tym, co intelektualne.

Wybierzcie imiona. Pamiętajcie, że wszyscy gracie historykami sztuki, członkami jednej katedry na Uniwersytecie Drezdeńskim. Ustalcie:

Kto jest najstarszy, a kto najmłodszy. Czy coś z tego wynika?

Kto czym się wcześniej zajmował. Konserwacją, muzealnictwem, wyłącznie teorią, a może pracą tylko nad jednym działem? Kto z Was ma najwyższy stopień naukowy? Kto najniższy?

Znacie się nie od dzisiaj. Kto za kim nie przepada, ale współdzieli gabinet? Z czego wynika niechęć? Kto ze sobą wcześniej flirtował? Czy to było coś poważnego? Na ile? Ktoś się z kimś przyjaźni? Gdzie się poznaliście? Ktoś komuś zazdrości? Jeśli tak, czego? Kto komu jest wdzięczny za uratowanie kiedyś tyłka i w jakiej to było sytuacji? Spróbujcie zagęścić relacje.

Co lub kogo każde z Was zostawiło w Dreźnie, do czego warto wrócić?

ZASADY

Gra ma siedem aktów oraz epilog (“akt ostatni”). Każdy akt składa się z dwóch części: sceny i monologów. W scenach występują tylko Wasze postaci.

Przed sceną - ustalenia

Za każdym razem przeczytajcie zarys aktu i dopełnijcie opisaną w nim scenę własnymi pomysłami, odpowiadając na pytania. Dla płynności możecie na czas obmyślania sceny zawsze puszczać ten sam utwór muzyczny. Osobiście polecamy “Me and the devil” Soap&Skin lub “Easy” Son Lux. Po ustaleniu szczegółów aktu, rozpocznijcie grę.

Po scenie - monologi

Po zagraniu sceny następują monologi. Traktujemy je jako wewnętrzne przemyślenia postaci, do których inni bohaterowie nie mają dostępu.

Stańcie razem z kole, na środku umieszczając stół, stołek lub inną podstawkę (na niej będziecie kładli rękawiczki w ramach mechaniki). Wszyscy mówią po każdym akcie. Wasze postaci będą (poza wyjątkami opisanymi w dziale “mechanika białych rękawiczek”) odpowiadały na jedno, to samo pytanie: “DLACZEGO MOJA PRACA JEST POTRZEBNA I WAŻNA?”

Każde z Was kolejno ma za zadanie wyłożyć doniosłość, istotność, konieczność celu, do którego dąży zespół, w oparciu o rozegraną właśnie scenę. Celem jest wytłumaczenie się i uzasadnienie swojego działania. Znalezienie usprawiedliwienia dla sytuacji, w które wikła się bohater i jego wyborów. Monolog wskazuje na aktywny udział postaci (bądź jego brak) w prowadzeniu Waszego zespołu do celu, jakim jest wywóz dzieł sztuki poza Polskę.

Po zakończeniu swojego monologu, każdy z graczy korzysta z opisanej poniżej mechaniki rękawiczek.

Mechanika białych rękawiczek

W trakcie monologów przed graczami będzie leżała pula białych rękawiczek kustoszowskich. Pula ta zmienia się z każdym aktem. Gracz może mieć odkryte dłonie lub jedną parę rękawiczek na sobie. Po swoim monologu każdy z graczy decyduje, czy coś w tej kwestii się zmienia.

Założenie rękawiczek po wypowiedzeniu monologu sygnalizuje aktywne dążenie danej postaci

do zrealizowania misji Sonderauftrag Linz. Wskazuje też na skupienie się na pracy, odsunięcie na bok (wyparciu lub zignorowaniu) wątpliwości. Liczba rękawiczek oznacza nakład pracy, jaki jest na bieżąco wymagany od postaci. Słowem:

Jeśli Twoja postać wciąż aktywnie działa dla Sonderauftrag Linz – powiedz monolog, kończąc go frazą "...to tylko praca". Załóż rękawiczki z puli lub zachowaj te, które masz już na rękach. Grasz w rękawiczkach kolejną scenę.

Jeśli Twoja postać nie wspiera misji Sonderauftrag Linz i jeszcze nie masz na sobie rękawiczek – powiedz monolog, kończąc go frazą "...są rzeczy ważniejsze". Nie dotykaj rękawiczek, zachowaj już odkryte dłonie. Grasz kolejną scenę bez rękawiczek.

Jeśli Twoja postać zmieniła zdanie i sprzeciwia się aktywnie misji Sonderauftrag Linz, a już masz na sobie rękawiczki – nie musisz mówić monologu na ten sam temat, co wszyscy. Zdejmij rękawiczki, oddaj je z powrotem do puli (ktoś inny powinien je wybrać, jeśli misja ma się udać). Nie musisz mówić monologu na ten temat, co wszyscy. Masz w końcu możliwość powiedzenia tego, co rzeczywiście leży Twojej postaci na sercu, bez autocenzury i konieczności usprawiedliwienia się. To jedyna możliwość, by bezpośrednio wyrazić swój sprzeciw, wylać swoją gorycz i wykrzyczeć swoją złość. Grasz kolejną scenę bez rękawiczek.

Prowadzący po każdym akcie dokłada do puli rękawiczki, zgodnie z wytycznymi z działu "Akty". Jeśli po monologach wypowiedzianych na koniec aktu, wszystkie rękawiczki będą znajdowały się na czyichś dłoniach - misja Sonderauftrag Linz trwa, a gracze odgrywają kolejny akt. Natomiast jeśli w puli zostaną niewykorzystane rękawiczki, misja Sonderauftrag Linz została sabotowana i zakończy się porażką, wtedy gracze odgrywają wyłącznie ostatni akt.

AKTY

AKT I: Wernisaż, 14 czerwca 1939, Galeria Drezdeńska.

Wyszliście właśnie z prywatnej audiencji u zastępcy Führera, która odbyła się w trakcie wernisażu dzieł najnowszego artysty, wpisującego się w linię programową NSDAP. Dowiedzieliście się o powołaniu Was do Sonderauftrag Linz i o wyznaczonym zadaniu pozyskania dzieł dla Führermuseum z terenów II Rzeczypospolitej. To czas ekscytacji, snucia planów o przyszłości bliskiej i dalekiej oraz toast za rychły sukces, wszystko to z kieliszkiem szampana w ręku.

Monologi: łączna pula rękawiczek w grze wynosi 0.

AKT II: Inwentaryzacja archiwum, 20 sierpnia 1939, magazyn muzealny.

Kiedy promienie letniego słońca ogrzewają miejskie ulice, Wy spędzacie kolejne godziny w chłodnych piwnicach archiwum muzeum. Przyjęto Was tu z otwartymi ramionami, jako rozpoznawalnych zagranicznych uczonych. Przeprowadzacie inwentaryzację zbiorów już drugi dzień, co jakiś czas zaznaczając co ciekawsze dzieło, gdy jedno z Was zauważa daty na pewnym dokumencie sugerujące, że inwazja rozpocząć ma się za niespełna dwa tygodnie. Oznacza to ni mniej, ni więcej, że wojnę spędzicie na terytorium Rzeczypospolitej i upłynie sporo czasu, nim wrócicie do domu. Kto z Was to zauważył i przekazał reszcie? Które z Was zniesie tę informację najgorzej? To moment na wzajemne podnoszenie się na duchu i przekonanie samych siebie, że taki obrót zdarzeń nie musi być wcale najgorszy.

RĘKAWICZKI

/ Jakub Famulski, Zofia Skowrońska

Monologi: łączna pula rękawiczek w grze wynosi 1.

AKT III: Wykup dzieł za bezcen na aukcji, 13 listopada 1939, magazyn Sonderauftag Linz.

Stoicie w magazynie, do którego dostarczono "wylicytowany" przez Was na aukcji za bezcen obraz, wystawiony zapewne przez jedną z wielu rodzin, które szukają gotówki na ucieczkę z kraju, a może po prostu na przeżycie. Tym razem trafiła Wam się prawdziwa perełka, jakiś kubistyczny unikat czy inny futurystyczny majstersztyk. Niestety, macie się właśnie po raz pierwszy przekonać, że ta praca zmusi Was do brudzenia sobie rąk. Jedno z Was, wiedząc, że Führer nie gustuje w tym rodzaju sztuki, przyobiecało to dzieło swojemu znajomemu, który zapłacił sowitą sumkę, by móc zabrać je ze sobą do Wiednia. Szybko się okaże, że innemu z Was złożył propozycję wysokiego szczebla wojskowy, bliski przyjaciel samego gubernatora Hansa Franka – zażądał on, by przekazać mu dzieło niezwłocznie po otrzymaniu. Jak rozwiążecie tę sytuację?

Monologi: łączna pula rękawiczek w grze wynosi 2.

AKT IV: Rozkopywanie grobów, 29 kwietnia 1940, podmiejski cmentarz.

Księżyc w pełni rozświetla podmiejski cmentarz, na który przybyliście przed kilkoma godzinami, by uchronić drogocenne zabytki przed wyznaczonym na jutro przekształceniem tych terenów w poligon ćwiczebny dla oddziałów III Rzeszy. Staraliście się uprzedzić miejscowych o Waszym przybyciu, ale wiadomość musiała się gdzieś zawieruszyć: cmentarz jest pusty. Zabytkowa kaplica, która mieści drogocenne barokowe ikony, jest zamknięta na cztery spusty. Co więcej, ekipa techniczna musiała utknąć gdzieś po drodze, więc jesteście zdani na siebie, a na domiar złego brakuje Wam specjalistycznego sprzętu. Do świtu, kiedy wojsko ma rozpocząć roboty, brakuje już tylko kilku godzin, a Wy musicie zdecydować, co dalej. Brakuje Wam zarówno narzędzi, jak i czasu, ale tak czy inaczej, już jutro nie ostanie się tu kamień na kamieniu.

Monologi: łączna pula rękawiczek w grze wynosi 3.

AKT V: Całonocna hulanka, 24 lipca 1940, kasyno wojskowe nur für Deutsche.

W wieczór rocznicy Waszego przybycia do Rzeczypospolitej znaleźliście się w zadymionej sali kasyna wojskowego. Wszędzie wokół Was leje się alkohol, oficerowie grają w karty, a na parkiecie tańczy już niejedna para. To moment na zatracenie się w zabawie, żeby spróbować zapomnieć o wszelkich nieprzyjemnościach. Skupcie się na relacjach między Wami i zastanówcie, w jaki sposób ten rok na nie wpłynął. W jakich nastrojach zastaje Was ten dzień? Kto planuje zalać się w trupa? Kto króluje na parkiecie? Może jedno z Was ciągnie mocniej do drugiego? To czas, kiedy tłumione instynkty wychodzą na wierzch, a obowiązki wydają się nieco odleglejsze.

Monologi: łączna pula rękawiczek w grze wynosi 3.

AKT VI: Zastraszanie rodziny, 22 grudnia 1940, mieszkanie w kamienicy.

Tym razem wszystko poszło nie tak, mieliście przekonać mieszkającą tu rodzinę do wydania drogocennych obrazów, ale jedno z Was przesadziło z intensywnością perswazji, sytuacja eskalowała szybko, któreś z Was zostało postrzelone, a strzelający ojciec, głowa rodziny, leży teraz martwy na środku salonu. Gestapo właśnie wyprowadziło pozostałych członków rodziny z mieszkania, zost-

awiając Was samych ze sobą. W Waszych żyłach wciąż buzuje adrenalina i macie sobie nawzajem wiele do zarzucenia.

Monologi: łączna pula rękawiczek w grze wynosi 4.

AKT VII: Palenie książek, 1 stycznia 1941, plac przed galerią.

Mimo wczesnej godziny, wciąż bardziej nocnej niż rannej, plac jest jasny niczym dzień – rozświetla go ogromne ognisko. Płoną obrazy, rzeźby, książki, całe mnóstwo książek. Co miało i mogło zostać wywiezione, wywiezione zostało, ale żar, który czujecie na twarzy uświadamia Wam, że to jedynie drobna kropla w oceanie utraconych na zawsze dzieł sztuki. Powrót do Rzeszy zbliża się wielkimi krokami, ale to jeszcze jeden moment na miejscu, przed tytanicznym paleniskiem i jeszcze ostatnie słowa, ostatnia kłótnia, po której rozejdziecie się na lata. Od czego się zaczęła? Może z błahego powodu, któreś z Was ukryło pod płaszczem jedną z przeznaczonych dla płomienia książek, a ktoś inny to zauważył? Ustalcie powód i zawrzyjcie w tym konflikcie wszelkie powierzchowne podskórne urazy, które ogień wydobywa na wierzch.

Monologi: łączna pula rękawiczek w grze wynosi 5.

OSTATNI AKT: Po latach, 14 czerwca 1969, Galeria Drezdeńska.

To samo miejsce, ten sam dzień i 30 lat różnicy. Ostatnia scena to moment na refleksję i domknięcie historii Waszych postaci. W ramach tej sceny każde z Was ma prawo do ostatniego monologu, po którym ściąga rękawiczki. Monolog odbywa się w ramach wystawy “Dzieła odzyskane”. Możecie powiedzieć, co tylko uważacie za właściwe. Co działo się z Wami po wojnie? Co było najtrudniejsze podczas wojny? Jakie są w Was uczucia? Czy było warto? To ostatnie spojrzenie na historię tych postaci i ostatnie spotkanie postaci ze sobą.