

LEKTOR: Audycje Kulturalne – w dobrym tonie.

ALEKSANDRA GALANT: To są Audycje Kulturalne, podcast Narodowego Centrum Kultury, przy mikrofonie Aleksandra Galant. Dzisiaj czeka nas podróż, podróż podwójna, bo z jednej strony będzie to podróż do Krakowa, skąd pochodzi moja dzisiejsza rozmówczyni, ale także podróż do Soplicowa. Soplicowo to jest miejsce nierozzerwalnie związane z epopeją narodową, jaką jest "Pan Tadeusz". "Pan Tadeusz" w tym roku obchodzi 190. urodziny, dokładnie 28 czerwca 1834 roku "Pan Tadeusz" został wydany w Paryżu. Pewnie wydarzeń związanych z tą rocznicą będzie sporo, ale ja dzisiaj chciałam powiedzieć Wam o jednym, moim zdaniem szczególnym, mianowicie o grze. Gry planszowe kojarzą nam się z dzieciństwem, z różnego rodzaju świetlicami, wyjazdami, nieśmiertelne Grzybobranie czy Chińczyk. Natomiast okazuje się, że gra planszowa może przybliżyć bohaterów tego narodowego poematu, co więcej, można też poczuć pewien dreszczyk emocji, grając w grę, która nazywa się "Robak" i która została stworzona właśnie na podstawie "Pana Tadeusza" pióra Adama Mickiewicza. O tej grze, a także o całej platformie edukacyjnej i kampanii edukacyjnej, opowie jej organizatorka, pani Iwona Haberny z Agencji Promocyjnej OKO. Witam w Audycjach Kulturalnych.

IWONA HABERNY: Dzień dobry, witam serdecznie.

ALEKSANDRA GALANT: Pani trzyma pudełko z grą, za chwilę je uroczyście odpakujemy, ale może zanim do tego przejdziemy, to zapytam panią, skąd ten "Robak" się wziął?

IWONA HABERNY: "Robak" to jest takie ukoronowanie naszych marzeń. Wcześniej była "Świtez", to znaczy gierka karciana w oparciu o "Ballady i romanse" Adama Mickiewicza, to była gra storytellingowa, czyli gracze musieli opowiadać. Gra spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem, nie tylko wspaniale sprawdzała się w szkołach, ale również została nagrodzona nagrodą Projekt Roku przez Stowarzyszenie Twórców Grafiki Użytkowej, wygraliśmy w kategorii "Idea", tak że jesteśmy bardzo dumni. No i jak to nam się udało, dobrze to wszystko poszło, okazało się, że ludzie naprawdę gier w oparciu o wspaniałe utwory Mickiewicza potrzebują, chcą tych gier, a my zobaczyliśmy, jak wspaniałą potencjał ma Mickiewicz, jeśli chodzi o grywalizację, no to zamarzyliśmy o "Panu Tadeuszu". Niewątpliwie ta rocznica też była dla nas taką mobilizacją. Nad tym projektem pracowaliśmy 2 lata, to jest projekt dwuletni. Rok opracowywaliśmy grę i platformę, natomiast teraz właśnie rozpoczęliśmy ten drugi etap, to znaczy wprowadzanie tego w życie. Jeżdżę po Polsce, szkolimy bibliotekarzy, szkolimy nauczycieli po to, żeby umieli z tego korzystać w szkołach. No i takim zwieńczeniem wszystkiego będzie turniej, którego finał odbędzie się w Muzeum Pana Tadeusza we Wrocławiu.

ALEKSANDRA GALANT: Szkolenia już trwają. Pani się spotyka z nauczycielami, bibliotekarzami, kto wie, może też z uczniami. Jaki jest odbiór "Pana Tadeusza" wśród uczniów?

IWONA HABERNY: My kierujemy nasz projekt do VII-VIII klasy szkoły podstawowej i do

pierwszych dwóch klas liceów, ponieważ wiemy, że pod koniec liceum to już wszyscy żyją maturą i pewnie, jeżeli czytają "Pana Tadeusza", a mam nadzieję, że tak, to może już mają troszeczkę mniej czasu na gry, aczkolwiek wydaje mi się, że nasza platforma wiedzy zarówno do "Świtezi", jak i do "Pana Tadeusza". One mają taki adres: pantadeusz.promocjaksiazki.pl, więc te platformy na pewno mogą bardzo pomóc przygotować się do egzaminu, spojrzeć inaczej na epopeję. Natomiast jeżeli mówimy już o takiej zabawie, no to ona jest przygotowana dla takiej starszej młodzieży. To jest gra w tym wypadku strategiczna, trzeba kombinować. Platforma wiedzy pisana jest prostym językiem, zrobiona jest w taki sposób, że informacje są dostępne dosłownie za jednym kliknięciem, więc w taki sposób, w jaki poznają właśnie w tej chwili młodzi ludzie, jak lubią poznawać wiedzę. To, co przypomina "Świtez", aczkolwiek, jak mówię, mechanika gry jest nieco inna, to są nasze cudne grafiki, to znaczy one są zupełnie inne niż te świteziove.

ALEKSANDRA GALANT: Te świteziove były chyba dużo bardziej oparte na pewnej symbolice, natomiast tutaj z pudełka gry patrzą na mnie konkretne postaci, które znam z tekstu "Pana Tadeusza".

IWONA HABERNY: To się wzięło stąd, że "Ballady i romanse" to jest pogańska Litwa, to jest Mickiewicz, który jest zafascynowany pogaństwem właśnie, tym, co tam się działo w czasach zamierzchłych, w tych jeziorach i ostępach litewskich, więc sięgnęliśmy do grafiki ludowej z tego pogranicza polsko-białorusko-litewskiego. I rzeczywiście, tam Państwo znajdą różne symbole z wyszywanek z tamtego regionu, to są zupełnie inne wyszywanki, niż np. ukraińskie, tamte są bardziej surowe, pewnie już północ, więc bardziej to wszystko jest takie oszczędne. Więc "Świtez" to była pogańska Litwa, natomiast "Pan Tadeusz", no to już mamy polski dwór, na którym jedni noszą się po polsku, ale już duża część ludzi nosi się po francusku, a w tym wszystkim cały czas przewija się postać Napoleona, więc tutaj nawiązujemy do stylu empire, ale proszę się nie bać, to nie jest powtórka z Andriolliego ani z Szancera, tu jest pewna zabawa konwencją. Pani Anna Pałosz, która nagrodę za "Świtez" dostała, mam nadzieję, że za to również nagrodę dostanie, ponieważ spojrzała na ten styl empire i na całe towarzystwo z Soplicowa z pewnym przymrużeniem oka, z uśmiechem, bo dlaczego my się mamy usztywniać i robić ponure miny, jeżeli mówimy o epopei narodowej. No i to, co jest wspólne w obu przypadkach, to jest to, że wykorzystaliśmy Mickiewicza, on o tym nie wiedział, że ma takie talenty, ale my wiemy, jego talenty jako twórcy memów, ponieważ frazy mickiewiczowskie kapitalnie nadają się do memów. I tak jak to nam świetnie wyszło, dobry, dowcipny obrazek i zdanie z Mickiewicza przy "Świtezi", to samo mamy tutaj. Mamy przedstawione postaci i krótką charakterystykę. Może jak rozpakujemy grę, to sobie tam niektóre charakterystyki poczytamy, ale w każdym razie to, jak on patrzy na swoich bohaterów, ile tam jest pewnej złośliwości, ale takiej złośliwej, ale poczciwej, on ich lubi, śmieje się z nich trochę. Jednym słowem, jest to dowcipne, jest to fajne i dlatego mamy nadzieję, ponieważ znowu weszliśmy w świat memów, że młodzi ludzie jakoś tak się uśmiechną, rozluźnią i może inaczej spojrzą chociażby na Hrabiego, który był wielkim dziwakiem, czy na Tadeusza, który właśnie przyjechał do Soplicowa i miał wielką ochotę na psoty, no i napsocił w tym Soplicowie, jak wiemy, sporo, i do tego są właśnie ich portrety. Bardzo rzetelne, od razu tu muszę powiedzieć, że każdy portret był bardzo sprawdzany w Muzeum Pana Tadeusza, jest pani Małgorzata Orzeł, która wie wszystko o "Panu Tadeuszu" i epoce, w której powstał, rzeczywiście, musieliśmy dokonać paru poprawek, np. okazało się, że trzeba zmienić fryzurę Telimienie tudzież krój sukni, bo ta,

którą pierwotnie zrobiła nasza ilustratorka, była o 30 lat późniejsza, a to trzeba właśnie, żeby było z roku 1812, jak wiadomo. Tak samo długo debatowaliśmy, jak trzeba ubrać Asesora, jak oni mają wyglądać, jakie mają mieć atrybuty, tak że, proszę Państwa, z jednej strony uśmiechniecie się, jak to zobaczycie, a z drugiej strony naprawdę jest to bardzo rzetelne.

ALEKSANDRA GALANT: No to może nie ma co zwlekać i otworzymy tę grę.

IWONA HABERNY: Otwieramy. Szeleścimy tutaj. O, bo to jest naprawdę nowiutka gra. Wyrzucamy to. Otwieramy pudło. Oczywiście mamy instrukcję.

ALEKSANDRA GALANT: Wszystko jest bardzo kolorowe.

IWONA HABERNY: Tak, tylko to są takie wybrane kolory, tu jest wszystko przemyślane, bo tam dominują 4 kolory, to znaczy czerwony, czyli te sprawy patriotyczne, tu mamy takie patriotyczne motywy. Zielony, czyli przyroda litewska, tutaj mamy też niebo litewskie. I żółty, czyli właśnie pola, zboża, tutaj mamy te litewskie lasy, więc to są te 4 kolory podstawowe naszej gierki. No a tu, proszę Państwa, właśnie otworzyłam planszę i widzimy mapę Soplicowa.

ALEKSANDRA GALANT: Jest tutaj i zamek, i karczma Sopliców, i karczma Horeszków, jest dwór, jest świątynia dumania, no tak, wszystkie miejsca, które opisał Adam Mickiewicz, są przeniesione na planszę, no ale jest też już na planszy jedna postać. Postać, wydaje mi się, że dla całej gry kluczowa, co sugeruje już tytuł, mianowicie jest książd Robak.

IWONA HABERNY: Jeżeli coś się robi z dziełem literackim, a to zamienia go w inscenizację teatralną albo robi się z niego film, albo się grywalizuje, czyli to, co zrobiliśmy my, nagle okazuje się, że trzeba sobie postawić zupełnie nowe pytania, ponieważ jeżeli czytamy "Pana Tadeusza" i np. jeżeli mówimy Asesor, to się tak... A, był sobie Asesor, Rejent, lecimy i wszystko wymieniliśmy. No właśnie, a kim był ten Asesor? Dla Mickiewicza i jego współczesnych to już było oczywiste, kim on był, jak wyglądał itd., itd. No a tutaj my musieliśmy wyjaśnić, że Asesor to był carski urzędnik, a więc na naszych kartach on ma carski mundur na sobie, on był po prostu urzędnikiem cara. Rejent był urzędnikiem ziemskim, stąd lubił gesty i stąd on był ubrany po polsku, do czasu oczywiście, póki nie zaręczył się z Telimeną. Natomiast my zadaliśmy sobie to podstawowe pytanie: właściwie co jest kryterium wygranej w "Panu Tadeuszu"? No bo jeżeli grywalizujesz, to chcesz wygrać, prawda? No więc co jest tą wygraną? To, że tańczymy poloneza? Może to nie do końca, nie wszystkie wątki do tego zmierzają, żeby zatańczyć poloneza, a poza tym już mamy z tyłu głowy: "o tem że dumać na paryskim bruku". My widzimy, jak oni jadą na Moskwę. W utworze już nie ma tego, jak wracają spod Moskwy. Natomiast i Mickiewicz na paryskim bruku, i my wiemy, że to wszystko skończyło się klęską. No a tu trzeba było ustalić, co będzie kryterium zwycięstwa, więc żeśmy się zaczęli zastanawiać. Okazuje się, że bohaterowie "Pana Tadeusza" właściwie działają chaotycznie. "My z synowcem na czele i? - jakoś to będzie!". Impulsy, awantury, kłótnie, oni się cały czas o coś kłóca i to posuwa zresztą akcję do przodu. Natomiast jedyną postacią, która ma strategię, która coś chce osiągnąć, jest właśnie Robak. I dlatego celem naszej gry jest pomóc Robakowi w osiągnięciu jego podstawowych celów, a te cele Robaka to jest, po pierwsze, wywołanie powstania na Litwie przed przyjściem wojsk napoleońskich, po drugie, ożenienie Tadeusza z

Zosią, no i po trzecie, co jest z tym drugim związane, doprowadzenie do zgody Sopliców i Horeszków, więc my chcemy w imieniu Robaka te 3 cele osiągnąć. No ale to, co nam grozi, to dekonspiracja, to znaczy, jeżeli Robak zostanie zbyt prędko zdekonspirowany, zanim uda mu się osiągnąć ileś tam punktów na tablicy celów, no to niestety gracze przegrywają, gra jest grą kooperacyjną, więc przegrywają wszyscy. Tak że my tutaj realizujemy cele Robaka, przy czym, w kontekście tego, co już powiedziałam, musieliśmy przyjąć punkt widzenia bohaterów utworu, to znaczy my udajemy, że nie wiemy, jak to wszystko się skończy, udajemy, że myślimy, że ten Napoleon pójdzie na tę Moskwę i wróci zwycięski, przyjmujemy ich punkt widzenia, nie wiemy, co będzie dalej, no i w ten sposób rzeczywiście udało się stworzyć grę i można temu Robakowi pomóc, tam się zdobywa odpowiednią ilość punktów, to już nie będę nudzić, można to zarówno zobaczyć w instrukcji, która jest w pudełku, a ci, którzy nie mają pudełka, bo ilość jest ograniczona, a chcieliby się zainteresować, to jeszcze raz przypominam: www.pantadeusz.promocjaksiazki.pl. To jest platforma wiedzy i ona jest dostępna bez jakichkolwiek ograniczeń i w zakładce: "Gra" jest właśnie instrukcja filmowa tej gry, zresztą tłumaczona na polski język migowy, tak że naprawdę bardzo dostępna. Szkolimy nauczycieli, bibliotekarzy, opiekunów młodych ludzi, starszych ludzi, opiekunów ze świetlic i ci ludzie dostają grę, i tak samo grę dostają biblioteki, te biblioteki dostają po 10 egzemplarzy, bo wychodzimy z założenia, że jeżeli 10 egzemplarzy jest w bibliotece, to zawsze ktoś, kto chce skorzystać, np. na lekcji zrobić rozgrywki, może pójść, 10 pudeł pożyczyć i klasa zostanie zaskoczona zupełnie niezwykłą lekcją.

ALEKSANDRA GALANT: Przyznam szczerze, że chociaż moja matura jest już odległym wspomnieniem, to po wysłuchaniu pani pomyślałam o księdzu Robaku właśnie jako takim trochę szpiegu, agencie, który ma swoją misję do zrealizowania, ja oczywiście wiem, czym on się w poemacie zajmuje, ale przedstawienie go właśnie z takiej perspektywy rzuca nowe światło na tę postać. Wydaje mi się, że dosyć sporo można w ogóle dowiedzieć się o postaciach nakreślonych przez Mickiewicza. Ja sobie o nich poczytałam na platformie edukacyjnej, o której pani mówiła, tam się trochę tych informacji znajduje i to takich nie najbardziej podręcznikowych. Myślę, że wśród nich jest sporo informacji, które w klasycznych podręcznikach nie zawsze się znajdują, no ale tutaj pani trzyma w ręku karty i na tych kartach dodatkowo są postacie, akurat jest Telimena, o której sukience pani mówiła.

IWONA HABERNY: Tutaj to jest cytat: "Telimena, roztacza blaski swej urody. I ubiór od stóp do głów co najświeższej mody", no i widzimy tu Telimenę, w otoczeniu Telimeny jakieś pachnidła, pędzelki, no i oczywiście biegają mrówki.

ALEKSANDRA GALANT: Jeszcze brakuje nam tu bolończyka.

IWONA HABERNY: Jego tu nie ma, ale i tak dużo jest. Natomiast mamy karty rozmaite, karty cytatów, karty postaci, no ale to już Państwo sobie to zobaczą, no i mamy takie żetony. W tym Soplicowie to się głównie gada, oni siedzą i cały czas o czymś dyskutują, najczęściej zresztą się kłócą. Kłóć albo dochodzą do porozumienia, różnie to bywa. Właśnie dążenie do porozumienia jest też celem gry, jeżeli Robak ma osiągnąć jakiś cel, to punkty zdobywamy za to, że udało nam się ustalić coś w jakichś tam dziedzinach, w jakichś sprawach, o których rozmawiamy. A o czym oni rozmawiają? No to ja powiem, jak myśmy to widzieli, a Państwo

pomyślą, czy się z nami zgadzają. No więc o tradycjach rozmawiają, łącznie z grzybobraniem, z tym, co tam się je, te chłodniki itd., itd. O sprawach patriotycznych dużo się rozmawia. Tu pani widzi złamane serce na żetonie, wiadomo, sprawy sercowe w "Panu Tadeuszu" są bardzo, bardzo ważne. Oni jeszcze rozmawiają o majątnościach, to znaczy rozmawiają chociażby o ruinach zamku. Są takie rzeczy, jak ruiny zamku, które do pewnego czasu właściwie nie miały żadnego znaczenia, żadnej wartości, a nagle, ponieważ jeden go chciał, to drugi też go chciał i już mamy piękny przedmiot sporu. Czy np. rozmawiają o psach, pies z ogonem, pies bez ogona, który lepszy, no więc to są te wszystkie sprawy, o których się rozmawia, no i o najbliższej okolicy rozmawiają, więc takie mamy tematy rozmów. No i to wszystko jest w grze, i dysponując tymi elementami, tymi kartami, tymi żetonami, pionkiem Robaka, który biega po planszy, no i sprawdza, czy dogadali się, czy się dalej kłóć, no to dysponując tym, możemy rozegrać piękną grę. Natomiast to, na co ja jeszcze chciałam zwrócić uwagę, pani powiedziała, że zwróciło pani uwagę, że ta platforma jest właśnie nie taka podręcznikowa, nie szkolna, tylko idziemy w taką stronę nowocześniejszą. Muszę powiedzieć, ja nie jestem wybitnym specjalistą literatury XIX wieku, od tego jest pan prof. Paweł Bukowiec, który autorem platformy wiedzy na "Świtezi", jak i jest autorem platformy wiedzy na "Robaku", na platformie "Robak". Jeżeli mówimy o pierwszym wydaniu, to mamy tę możliwość, którą daje nam internet, klikamy i pobieramy sobie pierwsze wydanie. Ktoś, kto korzysta z platformy, po prostu może zobaczyć, jak to pierwsze wydanie wyglądało. Jak o czymś piszemy: klik, masz. Druga sprawa, myśmy tam to zrobili w ten sposób... A właściwie "-śmy", no pan prof. Bukowiec tak zrobił, że wiadomości historyczno-literackie podane są poprzez podanie całego tytułu, rozpisane na wersy. Jak wiadomo, tytuł "Pana Tadeusza" jest bardzo długi, "Pan Tadeusz, czyli Ostatni zajazd na Litwie. Historia szlachecka z roku 1811 i 1812 we dwunastu księgach wierszem", w ten sposób podawane są wiadomości historyczno-literackie. Tłumaczymy, co to jest epopeja, właśnie te 12 ksiąg wierszem itd., itd., dlaczego szlachecka, a gdzie są inni, a gdzie są ci chłopci, a gdzie są te kobiety. A poza tym zrobiliśmy taką zakładkę, ona się nazywa: "Do przemyślenia", i tam oczekujemy, że nasi młodzi odbiorcy zechcą się trochę spierać z Mickiewiczem, zechcą zadawać pewne pytania. No bo np. jest taka scena i ta scena np. zbulwersowała bardzo pana prof. Bukowca, który ma młodą córkę, no że jak to wojsko napoleońskie już idzie na Moskwę, stawiają Zosię na stole, no i ci wszyscy żołnierze obracają ją na tym stole w kółko, ona jest zawstydzona, no bo dziewczyna się głupio czuje, a Tadeusz stoi z boku i zaciera ręce, jej narzeczony. Jak to ładnie Telimena ujęła: "Tadeusz? prostaczek! Naiwny chłopczyzna! Dziecko prawie, raz pierwszy kochać się zaczyna!". On jest taki... No na pewno nie jest w stanie pociągnąć całego utworu, do tego był potrzebny ksiądz Robak. W każdym razie, tutaj Bukowiec postawił taki temat dla młodych ludzi do przemyślenia: "A co sądzisz o tej scenie, jak ty ją widzisz?", tak widziano kobiety na początku czy tam w połowie XIX wieku, i tak kobiety w dużym stopniu widział Mickiewicz. On kobiety, owszem, podziwiał, one były okrutne, albo je wielbił, albo był rozżalony, że mu tam serce łamią, ale nie traktował ich jako parterów, jako ludzi. Kobieta to był osobny gatunek. Jest jeszcze taka jedna scena, znowu Zosia. Mamy zajazd, Zosia rzuca się sędziemu na szyję, bo jest przestraszona, no i będąc przestraszona, krzyczy: "Jak dziecię od Żydów klute igiełkami", my jako żywo to mamy w "Panu Tadeuszu". Z jednej strony jest Żyd poczciwy, który Polskę jako Polak kochał, no i to jest główny partner zresztą Robaka, jedna z kart to jest właśnie karta Jankiela, on tam jest, no ale właśnie takie historie nam się tam pojawiają. Właśnie mogą młodzi ludzie podyskutować. Zaczyna się "Pan Tadeusz": "Litwo, Ojczyzno moja! ty jesteś jak zdrowie", a potem cały czas jest mowa o Polsce.

No więc właściwie powiedzmy sobie szczerze, jaka była ta Polska, o jakiej Polsce marzył Mickiewicz w "Panu Tadeuszu", co to była za Polska? Chodzi oczywiście o Rzeczpospolitą Obojga Narodów, ale radzę poczytać, bo myślę, że młodzi ludzie często nie zdają sobie z tego sprawy, na czym polegał patriotyzm Mickiewicza, właściwie czy on był Polakiem, czy on był Litwinem, czy kim on był, kim on się czuł sam. Nie miał z tym problemu, tak że bardzo zachęcam do zakładki: "Przemyśl", bo tam rzeczywiście mogą Państwo trochę podyskutować. No a dla nauczycieli mamy zakładkę z bardzo fajnymi scenariuszami lekcji, no i to sprawi, że ta lekcja będzie trochę inna, niż co roku.

ALEKSANDRA GALANT: W tym roku mija 190 lat od pierwszego wydania "Pana Tadeusza" w Paryżu. Jak widzicie, pytań, które można sobie zadawać à propos tego tekstu, tego poematu, cały czas przybywa, ich jest całkiem sporo, mimo że wielu badaczy cały czas zgłębia niemalże słowo po słowie to, co napisał Mickiewicz, cały czas pojawiają się wątki, które samemu można zacząć rozważać, zastanawiać się, szukać ich sensu. W tym wszystkim pomaga gra planszowa "Robak", a tak naprawdę cała platforma edukacyjna, która z "Panem Tadeuszem" jest związana, i o całym tym projekcie, całej kampanii opowiadała dzisiaj pani Iwona Haberny z Agencji Promocyjnej OKO, organizatorka tejże kampanii. Bardzo pani dziękuję za rozmowę.

IWONA HABERNY: Dziękuję i zapraszam na stronę: www.pantadeusz.promocjaksiazki.pl.

LEKTOR: Audycje Kulturalne – w dobrym tonie.