

HERBERT CHOREI

Wreszcie ktoś wystawił Herberta bez białych bluzek i charakterystycznego dla recytacji rozmarzenia w oku i smętnego patrzenia w dal, nieodłącznie towarzyszącego „widowiskom poetyckim”.

Zamiast tego **Chorea** zaproponowała *Gry (w) pana Cogito*. Gry najszczerze i najprawdziwsze, choć wyrafinowane. Wyreżyserowano ich aż 16, a nazw sam Huizinga by się nie powstydział: gra pustki z nadzieją i bliskości z samotnością (4 – gra w szukanie drugiego, kółko i krzyżyk), gra mitologiczna rozpisana na trzy hulajnogi i religijny niepokój (13), Gra w(y)stępna inspirowana m.in. „Jedwabiem duszy” i erotykami Pana Cogito(5) i cortazarowska Gra w klasy (7). A co gra, to kopalnia odniesień – płytszych, głębszych, absurdalnych, metafizycznych, zabawnych. Ale za każdym razem wartych drażenia i wciągających niczym praca górnika.

Jeżeli coś te Gry łączyło, to uparte poszukiwanie żywych, iskrzących znaczeń. Próba wydobywania z umierających, wyświechtanych szkolną analizą słów ich podskórnego życia. Istotna była także swoista dekonstrukcja – np. poprzez przekrzykiwanie się - Gra metafizyczna (3). „Gracze opisują przedmiot którego nie ma, gra przebiega od słowa „najpiękniejszy” do „żrenica śmierci”. Jeśli więcej niż jedna osoba jednocześnie wypowie frazę – gra wraca do poprzedniego wersu”. W ten sposób „Studium przedmiotu” wypowiedziano wielokrotnie, ale ileż tropów można się tam było dokopać, choćby przez samo nakładanie się głosów i inne niż zwykle podawanie herbertowskiego tekstu.

Zapada w pamięć także gra 6 – *Głos wewnętrzny*. Jak czytamy przed jej rozpoczęciem, „celem gry jest osiągnięcie wewnętrznej harmonii (w czasie ostatnich prób cel nie został osiągnięty)”. Okazuje się, że to, co kiedyś robiło dwóch ludzi z szafą, to pikuś przy tym, co z szafą wyprawiała Chorea...Chyba przewiercili ją na wylot, chwilami mieściło się tam nawet 5 osób, wyczyniając akrobacje, w charakterystycznym dla grupy, upajającym rytmem pieśni. Sprawność warsztatowa do pozazdrosczenia, także u nowych członków grupy.

Mimo sporego wysiłku włożonego w to, by widz się nie nudził, był niestety moment, gdy kolejne gry stawały się nieco nużące. Spektakl ma bardzo przemyślną konstrukcję, wyjęcie jednego z elementów mogłoby spowodować efekt domina. A może wcale nie? To chwilowe zmęczenie materiału się zapamiętuje. Raził też niedopracowany kostium jednej z aktorek. Zapewne tak miało być – w kontraście do pozostałych kobiet w zmysłowych sukienkach - podomka i geterki. Jednak coś tu nie grało do końca, drażniło.

Ale to była naprawdę dobra premiera, o niebo lepsza od zeszłorocznych „Śpiewów Eurypidesa”, gdzie umiejętności także było słychać i czuć, ale duch gdzieś uleciał. Grupa zdecydowanie lepiej wypada na swojej scenie, niż na przykład w Manufakturze, gdzie przepadła podczas Letniego Festiwalu Teatru Nowego. Spektakle Chorei wymagają pewnej kondensacji energii, poddania się jej oddziaływaniu, co w plenerze okazuje się bardzo trudne, ulega rozproszeniu. By rzeczywiście móc na chwilę się zatrzymać i pozwolić hipnotycznie wbić sobie do głowy „Bądź wierny i idź”, trzeba oderwać się od codzienności. A nie przegryzać frytki i jednym okiem popatrywać na muzykantów, jak miało to miejsce podczas występu plenerowego.

Tym razem, na scenie Fabryki, naprawdę się udało zawłasczyć uwagę widzów. „Grę ostatnią – grę o wszystko” trudno będzie zapomnieć. Podczas tej końcowej sceny rzeczywistość na zewnątrz jakby przestała istnieć, a banalne pytania o drogowskazy i wartości zaczęły pulsować nowym rytmem. Misja spełniona – Herbert odbrązowiony. I to jak.

Paulina Ilka