

Niniejszy tekst jest własnością intelektualną autora.  
W celu jego wykorzystania należy się z nim skontaktować.

**Maria Schejbal**

**„PERSEFONA?”**

Monodram lalkowy

(Tekst powstał w ramach stypendium twórczego Ministra Kultury na napisanie scenariusza widowiska teatralnego o tematyce mitologicznej)

**Maria Schejbal**

**P E R S E F O N A**  
**Monodram lalkowy**

(Tekst powstał w ramach stypendium twórczego Ministra Kultury na napisanie scenariusza widowiska teatralnego o tematyce mitologicznej)

**Uwagi do inscenizacji**

Scenariusz składa się z trzech symetrycznych części, wyraźnie od siebie oddzielonych sekwencjami muzycznymi i świetlnymi. Historia sceniczna skupiona jest na trzech centralnych postaciach kobiecych – Persefonie, Demeter i Hekate - trzech wielkich boginiach w mitologii greckiej, które mają w spektaklu swoje lalkowe wyobrażenia. Persefona i Demeter to figury plastyczne, poddające się animacji, przystosowane do prowadzenia przez jedną osobę, mocno zindywidualizowane, zanurzone w świecie emocji i konkretnego, fizycznego działania. Inaczej niż one funkcjonuje w scenariuszu Hekate. Jako przydrożny świątek w kapliczce – bogini „Działająca-z-Dala” - jest niemal całkowicie statyczna, trwa na scenie od początku do końca historii, obdarzona wszechwiedzą. Wszystkie pozostałe postacie – świadkowie monologów wygłaszanych przez trzy główne osoby dramatu – to plastyczne znaki, bezosobowe, określone jednym charakterystycznym rysem.

Obok głównego wątku Demeter i Persefony w scenariuszu pojawia się ślad innej mitologicznej historii – związanej z osobami Orfeusza i Eurydyki. Uzasadnieniem dla wprowadzenia tego tropu jest istotne „pokrewieństwo” doświadczenia utraty, jakie stało się udziałem i Orfeusza, i Demeter.

Ważne założenie budowania teatralnej historii stanowi zasada stopniowego odsłaniania – ujawniania ukrytych znaczeń i możliwości, zarówno w obszarze treści, zdarzeń, jak i w sferze plastyki, którą cechuje umowność. Sceniczne działania rozwijają się w dwóch kierunkach: animacyjnej precyzji i szczegółu - w różnych odsłonach wędrowania, ruchu i przemiany oraz specyfiki obrzędu, misterium - określonego metaforą.

Swoiste wyzwanie dla inscenizacji stanowi dialog pomiędzy rzeczywistością mityczną, a sferą chrześcijańskiej kultury i tradycji – poszukiwanie ich wzajemnej bliskości i „przystawalności”.

**Część Pierwsza: EROS. Z perspektywy Persefony**

Półmrok. Na scenie dwudzielna konstrukcja planu gry. Główny plan to podest, droga - z drzewem i przydrożną kapliczką z jednej strony i samotnym kwiatem na drugim krańcu. Pod drzewem leży nieforemny przedmiot – duży kamień, człowiek? Poniżej – w dolnym planie - przestrzeń Tartaru z figurami potępionych.

Wchodzi aktorka. Zdejmuje zawieszoną na słupie kapliczki maskę, wkłada ją.

Pierwsza odsłona dekoracji – aktorka „otwiera” jedną gałąź drzewa, odkrywając w niej kształt skrzydlatego boga (w tej scenie Eros). Ten zabieg będzie powtarzany i będzie patronował wszystkim trzem częściom opowiadanej historii. Towarzyszy mu

zawsze ten sam, charakterystyczny motyw dźwiękowy. Trzy gałęzie - trzy skrzydlate postacie uosabiają wymiar ponadziemski, ponadsceniczny.

Motyw muzyczny Persefony. Pierwszy obraz mitycznego zdarzenia – narodzin świata, narodzin człowieka. Długa, celebrowana scena „rozbrajania” leżącego przedmiotu – powolne rozwijanie pasa Ziemi (tkanina, sznury, wiklina, elementy dekoracyjne, głównie ornamenty roślinne – kwiaty, trawy, zboża). Ostatecznie z pasa Ziemi, w który była zawinięta, wyłania się bryła kształtu ludzkiego – splecione ze sobą ściśle dwie postacie: Demeter i Persefony (jedna w drugiej). Działanie fizycznego, „technicznego”, pełnego zgrzytów, rozdzielania figur. Działaniu towarzyszą pierwsze słowa tekstu.

**Tak. Na pewno.**  
**Będę ostrożna i nie pójdę za daleko.**  
**Nie. Nie martw się o mnie.**  
**Tutaj się spotkamy.**  
**Jak zwykle.**  
**Wieczorem.**  
**To tylko parę godzin.**  
**Nie spóźnię się.**  
**Tak. Dobrze.**  
**Będę tęsknić.**  
**Pamiętam.**  
**Kocham cię.**

Persefona uwalnia się z „więzów”. Ciało Demeter jest rozbite na fragmenty, pozostaje tak, porzucone na ziemi. Persefona wyrusza w świat. Wędrówka „rozpisana” na różne fazy ruchu i działania i różne emocje: radość i zabawa, euforia i taniec, wahanie i cofnięcie się, lęk i bieg. Motyw muzyczny Orfeusza.

**Chodźmy już!**  
**Gdzie jesteś, Eurydyko?** (Pogoń za wędrującym po scenie refleksem światła).  
**Nie pędź tak.**  
**Zaczekaj... Stój!**  
**Nareszcie.** (Eurydyka okazuje się liściem podniesionym z ziemi przez Persefonę i przypiętym do jej stroju).  
**Zawsze mi odmawiasz.**  
**Przecież obiecałaś. Tylko ten jeden raz.**  
**Muszę się przekonać.**  
**Nie oglądaj się. Chodźmy!**  
**Jest takie miejsce.**  
**To tajemnica. Sama zobaczysz.**  
**Już postanowiłam.**  
**Nie chcę się dłużej bać.**  
**Droga. Czuję ciepło.**  
**Ziemia jest miękka i wilgotna.**  
**O nic mnie nie pytaj.**  
**Rozejrzyj się dookoła.**

**Przestań się martwić.  
Nie masz racji. Dzisiaj go spotkam.  
Jeśli się czeka tak długo... Jeśli się pragnie tak mocno...  
Drogi. Wszystkie moje.  
Kwiaty. Najpiękniejsze.  
Jeśli nie dziś – to jutro.  
Muszę spróbować.  
Przecież zawsze możemy zawrócić.  
Czego mi brak? Oto jestem.**

Motyw muzyczny Hadesa. Persefona staje przed samotnym kwiatem, zrywa go – a właściwie wrywa z ziemi, odsłaniając wejście do Tartaru i sam Tartar. W nim postacie zakłęte w swoich mechanicznych, powtarzalnych czynnościach - jak nakręcane zabawki: Iksjon wpisany w płonące koło, Syzyf z kamieniem, Tantal zawieszony na drzewie i trzygłowy Cerber. Persefona waha się, powoli zstępuje do Tartaru, przemierza podziemny kraj, zwraca się kolejno do wszystkich postaci. Poruszone jej dotknięciem mechanizmy ożywają.

**Tak bardzo chciałeś być bogaty? Mieć wszystko.  
Jak to jest? Zdradzić podstępnie.  
Zastawić pułapkę. Oszukać.  
Udawać, że się nie widzi.  
Co wtedy myślałeś?  
Że na pewno się powiedzie.  
Że będzie lepiej.  
Że wreszcie zapomnisz.  
Szukałeś swojej drogi.  
Przechytryłeś bogów.  
Czekałeś na traf losu.  
Tak naprawdę nie chciałeś tego zrobić.  
W ogóle nie myślałeś.  
Wierzyłeś w szczęśliwe gwiazdy.  
Było ci źle. Tyle razy uciekałeś.  
Zazdrościłeś innym.  
Ktoś podał ci rękę.  
Żałujesz, że nie można cofnąć czasu.  
Ciągłe jesteś taki sam.  
Boisz się. Tęsknisz.  
Nie chcesz pamiętać.  
Teraz wiesz więcej.  
Wciąż czegoś nie rozumiesz.  
Wciąż jeszcze masz nadzieję.**

Spotkanie z Hadesem, którego uosabia królewski tron. Cały ten fragment monologu Persefony rozpisany jest na grę działań wokół tronu – określenie go i „oswojenie” ruchem, gestem, emocjonalną reakcją. Stworzenie – słowem i działaniem - postaci, która fizycznie jest nieobecna.

**A, to jednak ty.  
Nazywają cię królem.  
Masz podobno wielką władzę.  
I skarby całej ziemi.  
Nie chcę. Nawet nie próbuj.  
Tam jest mój świat. Tam jest życie.  
Nigdy ci się nie uda.  
Mówią o tobie, że jesteś zły. Zawsze ponury.  
Zawsze patrzysz w bok. Nigdy się nie uśmiechasz.  
Mówią, że znasz wszystkie ludzkie słabości.  
I wszystkie dobre myśli.  
Każde cierpienie.  
To prawda?  
Wolałbyś stąd odejść. Rozumiem.  
Nigdy więcej nie wrócić.  
Ale wracasz. Dlaczego?  
Widziałam cię nad rzeką. Siedziałeś sam.  
Byłeś smutny.  
Nie lubisz słońca. Zniknąłeś przed świtem.  
Tutaj jest twój dzień.  
Tutaj rodzi się śmierć. Kres i początek.  
A może jest jeszcze inaczej?  
Stąd tak daleko do nieba.  
Nie wiem. Może.  
Może tu zostanę.**

Motyw muzyczny Hekate.

### **Część Druga: HERMES. Z perspektywy Demeter**

Druga odsłona dekoracji – aktorka „otwiera” drugą gałąź drzewa, odkrywając w niej kształt skrzydlatego Hermesa. Kolejny obraz mitycznego zdarzenia – odradzania się życia, cudu wiosny. Motyw muzyczny Persefony. Mozolne działanie scalania postaci Demeter z rozproszonych fragmentów i pierwsze sekwencje tekstu. Demeter pozostaje nieruchoma, gdy tekst „biegnie” - pospieszny, urywany, napięty, naznaczony wysiłkiem. Pomiedzy sekwencjami słów krótkie ruchowe akcje – różne próby ruchu: rusza się tylko głowa albo tylko ręce, turlanie, pełznięcie na kolanach. Ruch jest wysiłkiem przezwyciężenia martwoty przedmiotu – jest próbą ANIMACJI. Stopniowo martwota ustępuje życiu, ruch początkowo rozbity na fragmenty – scala się i rozwija w wędrowanie.

**Nie ma jej nigdzie, szukałam wszędzie, wołałam, biegłam, upadłam.**

(animacja)

**Zakręty, kamienie, deszcz, pustka, ciemność, wiatr.** (animacja)

***Tyle dróg, którą wybrać, gdzie pójść, dokąd biec, kogo pytać?*** (animacja)  
***Nie widzę, nie słyszę, nie potrafię, boję się, nie mam siły, muszę.*** (animacja)  
***Iść dalej, szukać, wołać, prosić, pukać, nie ustawać.*** (animacja)  
***Może tu, może za tamtym drzewem, pod tym kamieniem, z tyłu, z boku, w środku, na zewnątrz, gdzieś musi być.*** (animacja)  
***Zabłądziła, uciekła, odeszła, zginęła, zapomniała, wróci.*** (animacja)  
***Przeczuwałam, wiedziałam, nie wierzyłam. Że to się zdarzy, stanie się, spadnie, zaskoczy, niechybnie, zniecka, dziś.*** (animacja)  
***Była młoda, piękna, dobra, moja, jedyna. Zawsze przy mnie, posłuszna, oddana, blisko, tuż obok.*** (animacja)  
***Nie ma jej.*** (animacja)  
***Nie ma drogi, nie ma zakrętów, nie ma nadziei, niczego nie ma.***  
***Niech ziemia umiera, niech świat się skończy, niech życie zamilknie, niech przyjdzie śmierć.***

Motyw muzyczny Orfeusza. Demeter znajduje na swej drodze lirę, która będzie w całej dalszej scenie jej protagonistą, symbolicznym uosobieniem Orfeusza.

***Kto ty jesteś, odejdz, nic nie mów, nie chcę cię znać.***  
***Nie zrozumiesz, nie pomożesz, nie widziałeś, nie wiesz, nie pytaj.***  
***Nic ci nie powiem, niczego ci nie dam, nikogo nie przyjmę, w nic nie uwierzę.***  
***Kto ty jesteś, artysta, śpiewak, poeta, śmiertelny, człowiek, ty jesteś Orfeusz.***

***Twoją żonę ktoś zranił, wołała cię, nie słyszałeś, zasnęła, tu jej nie ma.***  
***Wszystko straciłeś, nic nie zostało, nie ma ratunku, jesteś sam.***  
***Dokąd idziesz, szalony, głupcze, nieszczęsny, daj spokój, zginiesz, wróć.***  
***Tam tylko przepaść, i rozpacz, tam nie ma świata, tam nie ma nic.***  
***Kim ty jesteś, kto ci dał siłę, kto cię prowadzi, komu zaufałeś?***  
***Że się nie boisz i że nie wątpisz, za nic masz los.***  
***Tobie są posłuszne, za tobą idą, w ciebie zasłuchane, tobie się nie oprą.***  
***Wszelkie istoty, duchy, ludzie i stworzenia, skały, nawet bóg.***

Motyw muzyczny Persefony.

***Ty mi pomożesz, ty ją odnajdziesz, ciebie rozpozna, przyjdzie tu z tobą.***  
***Powiedz jej, weź to, wyjdź jej na spotkanie, wyciągnij rękę, przytul ją.***  
***Bądź ostrożny, nie trać odwagi, nie ustawaj, nie daj się zwieść.***  
***Ruszaj, spiesz się, śmiało, przed siebie, dalej, licz każdy krok.***  
***Ścieżką, przez łąkę, przez wąwóz, bagno, bez drogi, w górę i w dół.***  
***Falom naprzeciw, dziewięciu nurtom, wodzie, oceanom.***  
***Tam się zatrzymaj, tam czekaj, na powrót słońca, na bramy otwarcie, na zapomnienie i sen.***

***Wezwij na pomoc, módl się, proś, błagaj, on ci odpowie.***  
***Wieczny wędrowiec, przewodnik, z laską w ręku, w sandałach, poseł, wspaniały, bóg pogodny, Angelos.***

***Ponad otchłania, kamieniem przydrożnym, ponad pamięcią, on cię przeprowadzi.***

***Poprzez tęsknotę, rozpacz, cierpienie, poprzez niepewność i ból. Sam nie dasz rady.***

***Poszedł, zniknął, wędruje, niech go śpiew obroni.***

***Dał słowo, przyrzekł, nie cofnie się, nie zawiedzie.***

***Potknął się, upadł, wstaje, idzie.***

***Jak go ostrzec, jak mu dopomóc, jak go umocnić.***

***Nie przestraszy się, nie zatrzyma, nie odwróci głowy, tego mu nie wolno.***

***Tego mu nie wolno ...***

Motyw muzyczny Hadesa.

### **Część Trzecia: IRYDA. Z perspektywy Hekate**

Trzecia odsłona dekoracji – aktorka „otwiera” trzecią gałąź drzewa, odkrywając w niej kształt skrzydlatej Irydy. Zanim rozpocznie się narracja, ożywa figura w kapliczce – Hekate Przydrożna. Zaznaczenie kilku wyrazistych ruchów i gestów – głowy, dłoni, a przede wszystkim mimiki twarzy. W trakcie opowieści Hekate pozostanie w kapliczce nieruchoma, aktorka działa w przestrzeni scenicznej, ilustrując metaforycznie opowiadane historie. Znowu działanie w obszarze animacji – ożywianie roślinnych form, nadawanie im nowych funkcji, budowanie impresyjnych, ulotnych obrazów, „równoległych” wobec słowa. Dialog tekstu i obrazu. W efekcie tych działań dokonuje się plastyczne przekomponowanie, przeobrażenie wizerunku scenicznego świata, zostaje wykreowana jego nowa odsłona. Motyw muzyczny Hekate.

***Drogi były trzy.***

***Gdyby wybrała tę pierwszą, nic by się nie stało.***

***Powinna była skrócić w prawo - jak zwykle, jak wczoraj i przed rokiem.***

***Wtedy, zza zakrętu, wybiegłby Adonis. Nie było i nie będzie na ziemi piękniejszego człowieka. Umarł młodo.***

***Ale gdyby się spotkali, ona nie poszłaby dalej, a on - zostałby przy niej. Czas stanąłby w miejscu.***

***Byli jakby stworzeni dla siebie - oboje szlachetni i dobrzy, ulubieńcy bogów. Mieli obiecane szczęście i życie bez trosk, radość dzień po dniu.***

***Dzieciom daliby imiona rzecznych bóstw i leśnych kwiatów. Dom zbudowałiby na wyspie.***

***O czym jeszcze mogła marzyć?***

***Wszystko w nim było doskonałe i oczywiste – jak pewność wiatru północnego – Boreasza, który zwiastuje zimę.***

***Często wspominała dzień, kiedy się spotkali - jeden z tych pogodnych wieczorów, kiedy się czeka na coś niezwykłego. Adonis i Afrodyta szli, trzymając się za ręce – wtedy jeszcze widywało się ich razem.***

***Jak to się właściwie stało, że wybrał jednak ją – Persefonę?***

***Nawet dziś nie umiałaby tego wytłumaczyć.***

**Zawsze chciała być przy nim, trochę na uboczu, w jego cieniu - tak jej się przynajmniej wydawało.  
Mocno w to wierzyła.**

Motyw muzyczny Orfeusza.

**Drogi były trzy.**

**Gdyby skręciła w lewo, na jej drodze stanąłby Faeton – syn półboga Heliosa. Chwilę by się wahała, ona – zawsze posłuszna.  
Coś nagle zrozumiała, czegoś zapragnęła, podali sobie ręce i poszli śmiało razem.**

**Wiedziała, co im grozi, ale to przestało być ważne.**

**Widziała przed sobą słoneczną drogę – trakt niebieski pośród godzin, dni, miesięcy, lat i wieków, poprzez krajobrazy czterech pór roku.**

**Zapragnęła podróży podniebnej i szalonej przygody.**

**Chciała wspiąć się wyżej, niż to możliwe i zobaczyć cały świat z góry, z odległych obłoków.**

**Chciała się zmierzyć z mocą żywiołów i ze swoją słabością – choćby ten jeden raz.**

**Zawsze się czegoś bała, odkąd sięgnąć pamięcią.**

**Wóz jechał coraz szybciej, a gwiazdy były w zasięgu jej ręki.**

**Wiedziała, że to tylko chwila, która szybko minie, znała historię Ikara i pamiętała jego upadek.**

**Cieszyła się wiatrem we włosach, rytmem galopu i każdym nowym widokiem. Minęli środek nieba i wciąż jeszcze pięli się ku górze.**

**Daleko za nimi zostały znajome miejsca i ludzie, cały jej świat, za którym już zaczynała tęsknić.**

**Matka, od której nigdy dotąd nie odeszła tak daleko.**

**Wiedziała jak to wszystko się skończy.**

**Strąceni z rydwanu piorunem spadli do jeziora.**

**Pierwszy raz w życiu przestała się bać.**

**Pierwszy raz w życiu tak bardzo czegoś chciała.**

**Drogi były trzy, a nad nimi tęcza.**

**Gdyby wybrała tę pierwszą, nic by się nie stało.**

**Gdyby skręciła w drugą, straciłaby wszystko.**

**Ale ona poszła prosto przed siebie i nie obejrzała się ani raz.**

Motyw muzyczny Persefony.

**KONIEC**