

M A T E R I A Ł Y

DO „SŁOWNIKA RODZAJÓW LITERACKICH”

Czytelnicy wiedzą, że od początku istnienia *Zagadnień* intencją Redakcji było rozszerzenie wiedzy o rodzajach i gatunkach literackich o materiały pochodzące spoza kręgu Cywilizacji śródziemnomorskiej. Zamieszczaliśmy więc hasła ze świata Islamu, z Chin, Japonii i Indii.

Wśród indyjskich haseł dramatycznych i teatralnych ukazały się: *bhāna*, *bhānika* i *bhīluka* (t. II z 1/2), *dīpika*, *durmalika*, *džugupsita*, *gosthi*, *hallisa* i *mūrti* (t. V z 1/8), *parivarta*, *prahasana*, *prahelika*, *prasthana*, *vicitrartha*, *vilasika* i *vithi* (t. V z 2/9). Jeżeli obecnie wracamy do nich i nieco zmieniamy formę ich prezentacji, wynika to z chęci ukazania dramatu klasycznego Indii w kategoriach poetyki, którą wypracowała i skodyfikowała tamtejsza cywilizacja. Ta niezmiernie szczegółowa postulowana poetyka nakładała na autorów i aktorów wymagania ideowe, rzeczowe i formalne, którym niełatwo było sprostać.

Jedną z niezmiernie ważnych konsekwencji tej poetyki było to, że nie dopuszczała do tworzenia tragedii. Dla Europejczyka skomplikowany system wymagań dramatu *rupaka* może wydawać się przesadnie sformalizowany i krępujący twórcę jeszcze bardziej niż wymagania sceny greckiej i klasycystycznej. Dlatego stawiamy obok niego włoski teatr *commedia dell'arte*, wchodząc w szczegóły jego poetyki. Ileż tu podobieństw! Impuls twórczy i talent umięją jednak pokonać wszelkie przeszkody.

Redakcja

BHANA: zob. RUPAKA

COMMEDIA DELL'ARTE: włoskie „komedia zawodowa”, bo występujący w niej przeważnie zawodowi aktorzy nie tylko grali ją, lecz także sami improwizowali tekst; dlatego nazywano ją *Commedia all'improvviso*; ponieważ zaś nosili maski zasłaniające górną część twarzy i zmieniające kształt nosa, była również nazywana *commedia dei maschere*. Oparcie akcji na pisany jej zarys zwany scenariuszem sprawiło, że komedię tę określano także jako *soggetto* - „grane według scenariusza”.

Istniała we Włoszech XVI, XVII i XVIII wieku jako popularna forma teatralna przeciwstawiana innemu systemowi inscenizacji zwanemu *commedia erudita*, której pełne teksty tworzyli literaci-dramaturgowie, i którą odgrywano

po wyuczeniu się na pamięć dialogów pisanych przez autora, tak jak się to działo w śródziemnomorskiej tradycji teatralnej i jak się gra w większości teatrów do dzisiaj.

Jak wynika z badań wybitnego brytyjskiego historyka teatru Allardyce'a Nicolla przedstawionych w dziele *The World of Harlequin: A Critical Study of the Commedia dell'Arte (W świecie Arlekin: Studium o komedii dell'arte, 1967)*, teatr tego rodzaju komedii opierał się na odrębnej, swoistej poetyce, której odtworzenie nie jest łatwe z powodu ulotności dialogów i gry oraz wskutek trudnej do uchwycenia mieszaniny daleko posuniętej formalizacji postaci z ich swobodną indywidualizacją.

Commedia dell'arte była wielkim zjawiskiem alternatywnego teatru i nie tylko wpłynęła we Włoszech na twórczość

- pisarzy *commedia erudita* takich jak Goldoni i Gozzi, a we Francji na Moliera i Marivaux, lecz także przeniknęła kulturę całej Europy, tworząc w Anglii *Harlequinade* (zob. kukielkowy teatr *Punch and Judy Show*) zob. i wpływając na *Christmas Pantomime* (zob.) oraz pozostawiając wszędzie mit o Arlekinie, Pierrocie i Kolombinie a także wspomnienie o Poliszylu. Zostawiła ślady w Polsce i u twórców teatru w Rosji.

Teatr *commedia dell'arte* cechowały następujące wyróżniki formalno-treściowe:

1. W przeciwieństwie do pięcioaktowej tragedii *commedia dell'arte* składała się z trzech aktów.

2. Typ fabuły był zasadniczo komediowy; prawie zawsze zawierała ona mocny element farsy, choć mogła ocierać się o horror. Każdy scenariusz *komedii dell'arte* miał swój tytuł. Zarys akcji w każdej scenie był zapisany w *scenariu* z wyszczególnieniem sposobu wejść i wyjść postaci, ale dialogi pochodziły z z improvizacji artystycznej aktorów.

Zachowało się ponad 10 zbiorów scenariuszy. Do najbardziej znanych należy *Il teatro delle favole representative overo in ricreatione comica, boscareccia e tragica* sporządzony przez Flaminio Scala i wydany w Wenecji w 1611 (zawiera 50 tekstów). Wszystkie zbiory rzymskie, weneckie, florenckie, neapolitańskie, modeńskie i watykańskie zawierają przeszło 600 scenariuszy.

Fabuła rozwija się na motywie starszego zazdrosnego męża i młodej żony; na motywie łańcucha miłości do osoby, która zakochała się w kimś, kto kocha jeszcze kogoś innego; na występowaniu w przebraniu za odmienną płeć, aby kogoś śledzić lub zbliżyć się do ukochanego; na intrygach i nieporozumieniach, które kształtują losy młodego bohatera.

3. Postacie *commedia dell'arte* były z góry określone co do imienia, wyglądu, stroju, zawodu i pozycji społecznej, a nawet dialektu, którym przemawiały.

W centrum grupy liczącej około 10 lub nieco więcej osób znajdowali się:

Pantalone - starszy kupiec wenecki, mówiący weneckim dialektem, ze szpiczastą brodą i haczykowatym nosem, ubrany w obcisły czerwony strój, czarny płaszcz, czarne pantofle i takąż czapkę, ze sztyltem zatknętym za pas, zamożny pan domu, głowa rodziny, poważny, czasem energiczny, niewolny od słabości, grzechów i śmieszności.

Dottore, sąsiad *Pantalone*, czasem jego przyjaciel, czasem wróg, noszący różne nazwiska, ubrany w czarny kostium z krótkim płaszczem, w doktorskim birecie, z białą krezą u szyi, w rękawiczkach, z chustką do nosa za pasem. Miał półmaskę z dużym nosem i wypchanymi policzkami. Był poważnym prawnikiem lub lekarzem mówiącym bez przerwy uczonym językiem w narzeczu bolońskim, sentencjonalnie i głupio.

Obu tym postaciom podlegają dwaj służący zwani *zanni*, stanowiący komyczną parę analogiczną do *Flipa i Flapa* (*Laurel i Hardy*). Oni wpływają na przebieg wątków miłosnych akcji. Są to:

Arlecchino czyli *Arlekin* w kostiumie dopasowanym do ciała, w barwne łaty lub romby, w kapeluszu, w półmasce o krzaczastych brwiach i gęstym wąsie, z drewnianym płaskim ubijakiem przypominającym mieczyk, niezwykle zwinny i sprawny, o charakterystycznych ruchach szyi i ramion. Pojęcia moralne są mu obce, ale nie jest przewrotny, mściwy, ani złośliwy. Ma nagłe pomysły, które natychmiast wprowadza w czyn, wpada w przykre sytuacje, z których mistrzowsko wykręca się, nigdy nie traci głowy, ma wielkie poczucie humoru i skłonność do zabawy. Mówi narzeczem bergamskim jak jego partner.

Scapino albo *Brighella*, albo jeszcze inaczej zwany służący drugiego pana. Ubrany w białe spodnie i kurtkę oraz płaszcz, oblamowane zieloną wstążką. Gra i śpiewa. Przebiegły intrygant, spryt-

nie knuje spiski i wymyśla fortele, ale nie jest złośliwy, choć stałą jego radą udzielaną panu, gdy idzie o rywala, jest: „Zabić go!”.

Dokoła tych czterech postaci, stanowiących jądro każdej komedii, ustawiają się symetrycznie lub trójkami inne postaci należące do rodziny i domu Pantalone lub zgrupowane wokół Doktora. Wśród nich występuje *Capitano* - fantastyczny samochwał i tchórz wygłaszający długie tyrady o wojennych przygodach. Zamiast niego gra czasem Scaramuccia, zwany przez Anglików i Francuzów *Scaramouche*, niższy rangą żołnierz samochwał. Echem tej postaci jest Papkin w Zemście Fredry.

Kochankowie grają bez masek, mają różne imiona: Orazio, Silvio, Ortensio, Isabella, Flaminia, Angelica. Mają dobry głos, mówią po tokszańsku, mają bystry umysł, giętkie ciało, wdzięk, są modnie ubrani i eleganccy. Panny objawiają gwałtowne uczucia miłości i nienawiści.

Dokoła wymienionych już postaci grupują się w rolach służby lub oberżystów, ogrodników i rzemieślników następujące postacie:

Pedrolino (w późniejszej tradycji francuskiej *Pierrot*) - zawsze zaufany i pełen sprytu służący w białych luźnych spodniach i bluzie z wielką krezą, leniwy i stateczny, ale dobry doradca.

Servetta czyli służąca, zwana *Colombiną* lub *Smeraldiną*, działa sama; w dawniejszych scenariuszach starsza i pospolitsza, później młoda i bardziej szlachetna, niefrasobliwa, dowcipna, lojalna wobec pani; we Francji jako *Colombina* stała się partnerką *Pierrota*.

Ostatnią charakterystyczną postacią jest *Pulcinella* - główny rywal Arlekina w początkach XVII wieku. W Neapolu występował w luźnym białym stroju *zanniego*, czyli służącego, o długich rękawach bluzy, w stożkowatym kapeluszu. Był czasem wieśniakiem, piekarzem, oberżystą, głową domu i kochankiem.

Cechowała go brutalność i wulgarność, głupkowaty dowcip lub dowcipna głupota.

We Francji stał się *Piliszynem* i pod tym imieniem znany jest w innych krajach Europy z wyjątkiem Anglii, gdzie występuje w teatrze kukielkowym jako *Punch*, garbaty, z obwisłym brzuchem, haczykowatym nosem, który spotyka się z ostrą brodą. Ma stożkowaty kapelusz. Jest wściekłym złośliwym i krzykaczem, bije i zabija swą żonę *Judy*.

4. Realizacja sceniczna *commedia dell'arte*. Realizacją sceniczną komedii kierował *concertative* lub *guida* - reżyser, którym był jeden ze starszych aktorów trupy. Odczytywał on *argomento* czyli zarys osnowy sztuki i kolejne jej sceny. *Argumento* wywieszono za kulisami jako pomoc dla aktorów, którzy zastanawiali się jak będą grać i co powiedzą na scenie, wcielając się w jedną z przydzielonych ról. Wiadomo, że aktorzy rozczytywali się w poważnej literaturze dla wczucia się w psychologię postaci jaką zamierzali przedstawić. Planując dialog, porozumiewali się z partnerem w dialogu i wypracowywali wspólne duety. Korzystali z notatników zwanych *zibaldone*, *repertorie* lub *doni*. Byli autorami wypowiedzi i monologów. Żądano od nich sprawności fizycznej, żywej wyobraźni i zgrania się z innymi.

Scenerię w teatrze stanowiły 3 lub 4 domy z otwieranymi oknami i drzwiami, ustawione tak, żeby można było ukryć się za rogiem. Podczas przedstawienia objazdowego, tło sceniczne stanowiło malowane płótno.

Przedstawienie zaczynało się od prologu, który wygłaszał jeden z aktorów, np. *Dottore*. Prolog miał przyciągnąć uwagę publiczności do postaci a przez nią do sztuki.

Jednym z charakterystycznych wymagań poetyki *commedia dell'arte* było umiejętne pogodzenie ściśle określonych fizycznych i społecznych cech sformalizowanych postaci ze swobodnie wybraną

kreacją aktorską postaci. A. Nicoll tak opisuje ów proces: „Poszczególne osoby, dajmy na to Pantalone, zatrzymuje w kolejnych sztukach swoje imię, kostium i podstawowe cechy charakterystyczne, ale musi się ukazywać w rozmaitych okolicznościach i w różnych stosunkach wobec towarzyszących mu postaci”. Raz np. występuje jako ojciec córki, o której względy stara się kawaler; raz jako ojciec martwiący się utratą syna; w innej zaś sztuce jako stary mąż cierpiący męki zazdrości z powodu żony zakochanej w młodym galancie.

Mimo daleko posuniętej formalizacji postacie nie są typami. W odbiorze niezliczonych sztuk i sytuacji ich indywidualność wzbogaca się i narasta, podobnie jak narastała wśród czytelników indywidualność Sherlocka Holmesa i dra Watsona w niekończących się opowiadaniach A. Conan Doyle'a, aż stali się żywymi postaciami pewnego mitu kulturowego.

Analogiczną drogę przeszły w świadomości społecznej postaci Poliszynela, Arlekina - Pierrota i Colombiny. Każdy ma o nich wyobrażenie zindywidualizowanej osoby.

5. Kategorie estetyczne *commedia dell'arte* przedstawiały dużą różnorodność. Realizm niektórych postaci łączył się z romantyzmem i farsowością fabuły, z sielankowością, z błazeństwem i idiozmatem *zannich* oraz z barwną widowiskowością, akrobacją i śpiewnością i muzycznością przedstawienia.

Miłość, oszustwo, intryga, gniew, strach, humor i śmiech panowały w niej w ścisłym powiązaniu między sobą. Historia tego gatunku wskazuje na tendencję od komedii do farsy, ale jego postacie komiczne przechodzą ewolucję od prymitywnych do idealizowanych i sublimowanych.

6. Styl *commedia dell'arte* był zadziwiająco bogaty i zróżnicowany. Na poziomie językowym, każda z postaci mówiła innym włoskim dialektem; różne postacie

używały stylu wysokiego, uczonego lub niskiego; posługiwały się różnymi formami konwersacji albo monologami; ich wypowiedzi miały różne cele, wśród których jednym z głównych było wywołanie śmiechu.

Na poziomie fabuły romantyczna fantazja, sielanka, farsowa intryga, komedia obyczajowa i tragiczne okropności sąsiadowały ze sobą w naturalny sposób, podobnie jak w dramatach Szekspira, którego komedie mają wiele elementów zaczerpniętych z włoskiej tradycji.

Na poziomie charakteryzacji, ruchów i gestów każda postać była zróżnicowana i także miała własny styl.

Zarys historii *commedia dell'arte* przedstawia się następująco: Teatr ten powstał około 1550 roku we Włoszech. Najlepszy portret Arlekina ukazał się po raz pierwszy w broszurze Tristana Martinellogo w 1601 r.

Jako prekursor *commedia dell'arte* wymienia się aktorów-literatów - Angelo Beolco zwanego Ruzzante (działal 1520-1542), który wynalazł dla siebie postać-maskę gadającego wieśniaka padewskiego występującego w farso-komedii, i Andrea Calmo (ok. 1509-ok. 1561), który grał starego weneccjanina w farsowych sytuacjach, ale nie nosił on imienia Pantalone. Użycie dialektu, błazeństwa i karykatury w jego utworach ma wiele cech *commedia dell'arte*.

Obaj aktorzy mieli następców: Martinellogo, Cecchiniego, Biancollellego...

Decydującym czynnikiem w powstaniu teatru *komedii zawodowej* były zawodowe zespoły aktorskie - kompanie, które odpowiadały na zapotrzebowanie na rozrywkę w Mantui, Modenie, Parmii i ich okolicach ok. 1545 r.

Miały one nazwy: gelosi, Dediosi, Confidenti, Uniti, Fideli, powstawały dookoła wybitnego aktora lub aktorki. Dzięki dobrej wzajemnej znajomości poza sceną i na scenie, aktorzy mogli łatwo współdziałać.

Kompanie wyjeżdżały do Paryża, Londynu, Madrytu, Wiednia, Pragi, Warszawy i Petersburga i były różnie przyjmowane. Najchętniej widziano je we Francji. W 1661 r. jedna z nich osiadła w Paryżu, tworząc *Comédie Italienne*, dzieląc scenę z Moliere, używając francuskich dekoracji i maszynerii, wprowadzając na scenę nowe, fantastyczne wątki i wreszcie rezygnując z języka włoskiego, co w ogromnej mierze zmieniło charakter jej teatru. W 1697 r. zamknięto teatr włoski za aluzje do kochanki królewskiej, Madame de Maintenon, i dopiero w 1716 r. pozwolono aktorom wrócić i grać do końca stulecia.

Popadłszy w niełaskę francuskiego dworu, *Théâtre Italien* przeniósł się na dwór Augusta II do Drezna, ale tutaj dyrektor trupy Angelo Constantini został uwięziony na dwadzieścia lat za umizgi do królewskiej kochanki. Jego kompanię zastąpił inny zespół, który przybył do Warszawy w 1715 r. i grał tam przez piętnaście lat.

Comédie Italienne należały właściwie do historii teatru francuskiego. To ona ukształtowała w świadomości europejskiej postaci Arlekina, Pierrota, Colombiny i Poliszynela w wydaniu francuskim.

W XVIII wieku następuje schyłek i upadek *commedia dell'arte* we Włoszech. Przyczyniło się do niego coraz większe występowanie farsowych błazeństw i upadek kultury literackiej aktorów. Dwóch ludzi starało się zreformować komedię. Jednym z nich był Carlo Goldoni (1709-1793). Układał do niej scenariusze, ale będąc zwolennikiem realnych postaci, krytyki społecznej i idei moralnej w komedii, zmieniał ją radykalnie w kierunku *commedia erudita*.

Przeciwnikiem Goldoniego był Carlo Gozzi (1722-1806), który w swojej twórczości nawiązał do *commedia dell'arte*, wprowadzał maski i wytworzył *le fiabe* - sztuki stanowiące mieszaninę baśni cza-

rodziejskiej i farsy. Z nim *commedia dell'arte* przestała istnieć.

Bibliografia: A. Nicoll, *W świecie Arlekina. Studium o komedii dell'arte*, PIW, Warszawa 1967 (ang. oryginał: *The World of Harlequin. A Critical Study of the Commedia dell'arte* - zawiera spis scenariuszy, ikonografii i bogatą literaturę przedmiotu); Ph. Hartnoll (red.), *The Oxford Companion to the Theatre*, Oxford University Press, London 1967; W. Florian (red.), *Dzieje literatur europejskich*, t. 1, PWN, Warszawa 1977.

Witold Ostrowski

COMMEDIA ALL'IMPROVISO: zob. COMMEDIA DELL'ARTE

COMMEDIA DEL MASCHERE: zob. COMMEDIA DELL'ARTE

DIMA: zob. RUPAKA

HARLEQUINADE: ang. „arlekinada”; różni się sensem od wyrazu *Arlequinade*, który oznacza próbki dowcipu Arlekina. *Harlequinade* to sztuka lub widowisko sceniczne, które powstało w XVII wieku na marginesie i w łączności z włoską i francuską *commedia dell'arte* (zob.) początkowo stanowiło utwór lub występ sam w sobie, ale później weszło w skład *Christmas pantomime* (zob.), stało się jej zakończeniem i zanikło na początku XX wieku.

Aby zrozumieć charakter i ewolucję Harlequinade, trzeba poznać próby ukazania *commedia dell'arte* przez włoskie i francuskie zespoły aktorskie i to, co po nich mogło zostać i zostało w teatrze angielskim trzech stuleci.

Jednocześnie trzeba znać ewolucję angielskiego błazna scenicznego - *clown* - który wywodził się z teatru średniowiecznego, odgrywał ważną rolę w teatrze Szekspira, a w wiekach następnych wchłaniał nowe koncepcje błazeństwa,

tworząc pod wpływem *commedia dell'arte* jakby dwa bieguny - lobuza, który osiąga swój szczyt prymitywnego humoru w postaci jarmarcznego *Puncha* (włoskiego *Pulcinelli*, francuskiego Poliszynela) i Harlequina, który w tradycji angielskiej staje się transcendentальnym duchem igraszki i wesela w widowiskowej *pantomimie*, odgrywanej dla rodzin w okresie Bożego Narodzenia.

W wieku XVII spotykamy Harlequina jako błazna w widowisku *Britannia Triumphans* (1637). Za Karola II (1660-1685) Tiberio Fiorelli dwa razy grał Scaramouche'a, a w 1678 trupa z Modeny występowała na dworze z niewielkim sukcesem. Przeszkodą bowiem w odbiorze *commedia dell'arte* był język - jedna z najważniejszych wartości teatru włoskiego. Pozostawała druga wartość - mimika, która bez treści słownej niewiele dawała publiczności. Jednak w 1726 r. grupa Włochów postanowiła wystawić w Londynie mimiczne *Nocne sceny z Arlekinem i Scaramouche'm na sposób włoski i Mimiczną scenę nocną na sposób włoski z nowym Scaramouche'm i Arlekinem*.

Teatr Arlekina zaczyna interesować Anglików. W 1677 r. Edward Ravenscroft wystawia w Drury Lane komedię *Scaramouche a Philosopher* wzorowaną na *Szelmostwach Scapina* i drugą - *Harlequin a Schoolboy, Bravo, Merchant and Magician* (*Arlekin Uczeń, Zabójca, Kupiec i Czarownik*). W 1685 r. William Mountfort przedstawia *The Life and Death of Dr Faustus* z Arlekinem w roli głównej.

Dziś odegranie tragedii Fausta w konwencji arlekinady wydaje się czymś nieprawdopodobnym, ale w tym przypadku zadziałała niepisana konwencja wywodząca się z teatru paryskiego Hotel de Bourgogne, w którym Arlekin uzyskał pozwolenie na odgrywanie wszelkich ról, zwykle głównych. W Niemczech występował jako Juliusz Cezar zaszytle-

towany w Senacie. W Anglii wystąpił ponownie jako Faust, a później jako ówczesny bandyta Jack Sheppard w komediach Thurmonda w 1723 i 1724 r.

Anglicy skorzystali również z ewolucji rekwizytu Arlekina, która dokonała się we Francji. Niezrozumiała drewniana kuchenna packa została tam zamieniona na szpadę lub na różdżkę magiczną, która odegrała ważną rolę w angielskich wersjach *Harlequinade*.

Włoskie *noce mimiczne* i arlekinady w sztukach Ravenscrofta i Mountforta, którzy mimikę zamienili na angielską *horse-play* - rubaszne grubiańskie żarty, wkrótce złożyły się na powstanie pierwszej angielskiej pantomimy mimicznej Johna Weavera - *Italian Night Scenes* z Arlekinem jako główną postacią - wystawionej w Drury Lane.

Jako rywal Weavera w teatrze Lincoln's Inn Fields wystąpił John Rich, sławny z prapremiery *Opery żebraczyj* (1728). Uzyskał on rozgłos w roli Arlekina pod przezwiskiem Lun w różnych pantomimach. Najsławniejszą jego *Harlequinade* był *Harlequin the Sorcerer* (*Arlekin Czarownik*, 1741). W tej pantomimie Arlekin wykluwał się z jaja pod wpływem ciepła słonecznego.

Choć krytykowano angielską pantomimę z Arlekinem za to, że zostały z teatru włoskiego w niej tylko koziołki wywracane na scenie, stała się ona niezmiernie popularna. Arlekin Richa był lotrzykiem, tancerzem, kochankiem i czarodziejem. Grał Marsa w miłostkach z Wenerą, Perseusza ratującego Andromedę-Kolombinę, która stawała się jego partnerką i kochanką.

Z innych postaci *commedia dell'arte* pozostali na scenie angielskiej Pantaloon (wł. Pantalone), stary człowiek, który stał się ojcem, opiekunem lub mężem Colombine, i Pierrot grający jego służącego.

Głównym celem *Harlequinade* było pokazanie błazeńskich wyczynów Arleki-

na. Jednak pod wpływem odgrywania romantycznego kochanka angielski Arlekin utracił sporo błazeńskiego komizmu. Otrzymywał od Dobrej Wróżki magiczną różdżkę, odgrywającą ważną rolę w kluczowej scenie zwanej *transformation scene*. Od uderzenia różdżki dzięki wymyślonej maszynerii scenicznej cała sceneria zmieniała się w mgnieniu oka i podobnej zmianie ulegały także postacie sceniczne.

W XIX wieku angielska *pantomime*, najczęściej wystawiana w okresie Bożego Narodzenia i dlatego zwana *Christmas pantomime* (zob.) przestała być widowiskiem mimicznym i wchłonęła elementy baśni czarodziejskiej, legendy, burleski i *extravaganzy* (zob.). Stała się przede wszystkim widowiskiem sceniczno-baletowym, muzycznym i wokalnym z nadzwyczajnymi efektami, zachowując charakterystyczną dla siebie kompozycję: „opening” czyli otwarcie i *transformation scene* zaczynającą *Harlequinade*. Kompozycja ta staje się jasna na przykładzie *Pantomime* Alfreda Crowquilla z 1811, której zarys akcji podaje Gyles Brandreth w książce *I Scream for Icecream. Pearls from the Pantomime* (1974).

Sztuka zaczyna się od ukazania się Fairy (Dobrej Wróżki), która opowiada historię realizowaną na scenie: Lover (kochanek) wyraża swe uczucia mimiką, na co Maid (Dziewczę) wysuwa rękę przez okno i zstępuje na scenę. Jej Ojciec wraca do domu i zaraz szuka szpicruty. Kochanek ucieka przed nim, Dziewczę dąsa się. Tymczasem Stary Książę zobaczył dziewczynę i postanowił ją zdobyć. Książę gotów jest ofiarować jej dochód z ostatnich godzin wpłat podatkowych. Kochanek wpada, przewraca go i ucieka. Książę wzywa Diabła, który radzi mu użyć siły. Książę zaczyna znęcać się nad Dziewczęciem, ale pojawia się Dobra Wróżka. zakochana para raduje się, Ojciec żałuje tego co zrobił.

Następuje scena transformacji. Wróżka przemienia Kochanka w Arlekina,

Dziewczę w Kolombinę, Ojca w Clowna, Księcia w Pantaloona. Kochankowie ulatują na obłoki wraz z Wróżką, a na scenie zaczynają się ucieszne awantury Clowna i Pantaloona. Błazen kradnie kobiecie szal, Arlekin interweniuje, Błazen parzy się gorącym pogrzebaczem, tarmosi Pantaloon, robi nieudany skok, żeby złapać Arlekina. Kradnie gęś i bije się z policjantem. Zaczyna się rzucanie jarzynami ze straganu, Clown dopada zakochaną parę, wyrwa Arlekinowi magiczną różdżkę a ten traci swoją moc. Ale tryska błękitny ogień i wszystko kończy się akrobatyczną piramidą złożoną z całego zespołu.

Na początku XIX wieku historia ucieczki kochanków przemienionych w Arlekina i Kolombinę przerodziła się ostatecznie w błazenadę wskutek niezwykłego talentu komicznego Josepha Grimaldiego (1778-1837), który monopolizował *Harlequinade*, nawiązując do angielskiej *horse-play*. Sceny miłosne przestały się liczyć. *Harlequinade* stała się dodatkiem do *Christmas pantomime* i wreszcie zanikła z początkiem XX stulecia.

Bibliografia: P. Hartknoll (red.), *The Oxford Companion to the Theatre*, Oxford University Press, London 1967; G. Brandreth, *I Scream for Icecream. Pearls from the Pantomime*, Eye Methuen, London 1974; A. Nicoll, *W świecie Arlekina*, PIW, Warszawa 1967.

Witold Ostrowski

IHAMRIGA: zob. RUPAKA
 KOMEDIA ZAWODOWA: zob.
 COMMEDIA DELL'ARTE
 NATAKA: zob. RUPAKA
 LE FIABE: zob.
 COMMEDIA DELL'ARTE
 PRAKARANA: zob. RUPAKA
 PRAHASANA: zob. RUPAKA

RUPAKA: Typy klasycznego dramatu sanskryckiego.

Jest rzeczą niemożliwą właściwie zrozumienie typów klasycznego dramatu Indii bez poznania kategorii strukturalnych wyznaczających te typy.

Typologia klasycznego dramatu indyjskiego (dramatu sanskryckiego) przedstawiona została po raz pierwszy w XX i XXI Lekcji *Natjaśastry - Traktatu o Teatrze i Dramacie* - autorstwa wieszczki Bharaty, powstałej ok. III w. n.e. Status *Natjaśastry* jest w kulturze indyjskiej bardzo szczególny - tradycja uczy bowiem, że wiedza zawarta w tym traktacie wyłożona była Bharacie przez Brahme - boga, kreatora świata. Uznanie pierwiastka boskiego za źródło, z którego pochodzi ten traktat, stawia *Natjaśastrę* w rzędzie indyjskich pism objawionych (*Wed*) - *Natjaśastra* określana jest terminem *Natjaweda*. Rola, jaką ten tekst spełnia w teorii i estetyce całej sztuki indyjskiej jest tak zasadnicza, że wszystkie późniejsze dociekania i koncepcje, dotyczące różnych dziedzin twórczości, do niego się odwołują i w większym lub mniejszym stopniu są jego komentarzem. W 36 Lekcjach, na które *Natjaśastra* jest podzielona, znajduje się omówienie zarówno zagadnień poświęconych mitycznym i rytualnym aspektom sztuki teatru, jak i kategorii strukturalnych tekstu dramatycznego oraz widowiska.

Rozważania dotyczące struktury i typologii dramatu są jednym z wielu wątków podjętych w *Natjaśastrze*. Zagadnienia inne to np.: mit o powstaniu sztuki teatru (*Natjotpatti*), działania rytualne poprzedzające spektakl (*krija*), budowa budynku teatralnego, tworzywa teatralne (*abhinaja*), style komunikacji (*wrytti*), teoria estetyczna (*rasa*), teoria muzyki.

Sposób przedstawiania problematyki *tekstu dramatycznego jest w Natjaśastrze* dwojaki. Z jednej strony wymie-

nione kategorie typologiczne pozwalają na traktowanie dramatu jako zamkniętej samodzielnej kompozycji, z drugiej jednak strony postulaty co do sposobu jego prezentacji scenicznej wskazują na ścisły związek między konwencją dramatyczną a konwencją teatralną. Związek ten widoczny jest szczególnie w przypadku koncepcji stylów komunikacji (*wrytti*) oraz koncepcji estetycznej (*rasa*). Ważnym jego aspektem są również niektóre elementy dramatu takie jak: *nandi* - modlitwa wstępna, poprzedzająca dramat i *trigata* - rozmowa trzech osób, wstępna część prologu.

W *Natjaśastrze* omawia się dziesięć typów dramatu klasycznego (*rupaka*): *nataka*, *prakarana*, *samawakara*, *ihamriga*, *dima*, *wiajoga*, *utrsisztikana* (*ańka*), *prahasana*, *bhانا*, *withi*. Wymienia się ponadto typ *natika*, czyli formę mieszaną (*uparupaka*), powstającą w przypadku połączenia cech typu *nataka* i *prakarana*. Dramaty podzielone są też na gwałtowne (*awiddha*) i delikatne (*sukumara*).

Zagadnienia poświęcone typologii dramatu są głównym tematem innego, późniejszego tekstu *Daśarupaka*, który również omawia typy klasyczne (*rupaka*) oraz mieszane (*uparupaka*). Poza 10 klasycznymi, wymienia się tam 18 typów mieszanych: *natika*, *trotaka*, *goszthi*, *satataka*, *natjarasaka*, *prasthana*, *ullapja*, *kawja*, *prenthana*, *rasaka*, *samalapaka*, *śrigadika*, *silpaka*, *wilasika*, *durmallika*, *prakarani*, *hallisa*, *bhanika*. 18 przykładów uparupaka podaje też *Agni Purana*, lecz w miejsce: *samalapaka*, *wilasika* i *prakarani* wymienia: *karna*, *eka* i *bhani*.

KATEGORIE STRUKTURALNE DRAMATU RUPAKA

O poszczególnych typach dramatu klasycznego (*rupaka*) stanowią następujące kategorie strukturalne:

1) ilość ogniw (*samdhi*) i faz działania (*awastha*)

- 2) ilość aktów (*ańka*)
- 3) typ bohatera (*najaka*, *najika*)
- 4) typ fabuły (*wastu*, *itiwrytta*)
- 5) kategorie estetyczne (*rasa*)
- 6) style komunikacji (*wrytti*).

Oto ich omówienie:

1) ILOŚĆ OGNIW:

Dramat może się składać z jednego do pięciu ogniwi, z tym, że w każdym typie dramatu powinno znajdować się ogniwo pierwsze i ostatnie. Wszystkie z ogniwi złożone są z określonych dla nich elementów (*samdhjanga*), przy czym liczba elementów jest w każdym z ogniwi stała. Łączna ilość elementów ogniwi wynosi 64.

Klasyfikacja ogniwi:

A) *mukha* - ogniwo czołowe, rozpoczynające (składa się z 12 elementów)

B) *pratimukha* - ogniwo po-czołowe, rozwijające (składa się z 13 elementów)

C) *garbha* - ogniwo łonowe, utrzymujące (składa się z 13 elementów)

D) *wimarśa* - ogniwo refleksyjne, próby, zwrotne (składa się z 12 elementów)

E) *nirwahana* - ogniwo doprowadzenia, kończące (składa się z 14 elementów).

Wymienione ogniwa stanowią podstawowy szkielet dramatu. W taką strukturę wpisane jest działanie podejmowane przez bohatera. Działanie to składa się z poszczególnych faz (*awastha*), odpowiadających każdemu z ogniwi. Cechą charakterystyczną kolejnych faz działania jest ich związek z pewnymi doświadczeniami mentalnymi i emocjonalnymi bohatera. Typ doświadczeń uzależniony jest od fazy aktywności. Ogniwo czołowe odpowiada więc fazie ujęcia (*arambha*), ogniwo po-czołowe fazie wysiłku (*prajātana*), ogniwo łonowe fazie nadziei (*praptjāśa*), ogniwo refleksyjne fazie stłumienia (*nijatapti*), a ogniwo doprowadzenia fazie osiągnięcia (*phalajoga*).

Zatem nie kolejne zdarzenia i ich następstwa, ale stany emocjonalne bohatera stanowią istotę struktury dramatu. Struktura nie ma w związku z tym układu przyczynowo-skutkowego, lecz właśnie fazowy, ponieważ to on określa stopień intensywności i charakter doznań emocjonalnych. Zdarzenia poznawane są przez stany i uczucia, które mogą być ich powodem lub następstwem. Dramat posiada dwa bieguny osi konstrukcyjnej działania - moment jego ukierunkowania w określonym celu oraz moment osiągnięcia zamierzonego celu.

Pierwszy z nich to *bidža* - ziarno, moment zasiania, inicjacji działania, umiejscowiony w ogniwie czołowym, będący podstawą pierwszej fazy aktywności - ujęcia. Drugi z nich to uzyskanie owocu działania, jego spełnienie, związane ze stanem swoistej satysfakcji, umiejscowiony w ogniwie doprowadzenia, będący podstawą fazy osiągnięcia. Ponieważ z punktu widzenia filozoficznego ziarno i owoc z niego wyrosły są z natury swojej tożsame, to nie istnieje prawdopodobieństwo negatywnego zakończenia podjętego działania. Jeśli u jego podłoża leży zasianie ziarna, to owoc (cel) tego działania musi zostać osiągnięty. By opisany proces znalazł swoją reprezentację w konkretnym przykładzie, w dramacie zostaje on przedstawiony w oparciu o stosowną fabułę (temat - *wastu*, *itiwrytta*), która reprezentowana jest przez wątek główny (*adhikārika*), wątek uzupełniający (*prasāngika*), epizod (*pātaka*), zdarzenia epizodyczne (*prakāri*), działanie (*karjā*), konkluzję (*nirwahana*) i tzw. punkt zwrotny - kroplę (*bindu*).

Ze względu na temat, będący przedmiotem przedstawienia w danym dramacie, działanie bohatera może zostać spełnione w jednej z trzech sfer systemu wartości (*triwarga*): obowiązku (*dharma*), przyjemności (*kama*) lub dobrobytu (*artha*).

2) ILOŚĆ AKTÓW:

Dramat może składać się od 1 do 10 aktów. Celem podziału dramatu na akty (ańka) jest uzyskanie efektu stopniowania, jakby wspinania się, rośnięcia kolejnych znaczeń, rozpoznawanych na podstawie przedstawionych oznak i dzięki następującym po sobie stanom emocjonalnym i nastojom. Akt nie może być za długi. Powinien on zawierać zdarzenia jednego dnia. W końcowej części każdego aktu wszystkie charaktery powinny znaleźć się na scenie. Podział dramatu na akty, przy jednoczesnym zamknięciu przedstawianych zdarzeń w jednym dniu, ma ponadto związek z wykorzystaniem form interludium (praweśaka). W interludium właśnie może być kontynuowane wydarzenie, które nie mieści się w określonych ramach czasowych, lecz jego prezentacja możliwa jest dopiero po zamknięciu aktu. Czas zdarzeń opisywanych w interludiach nie powinien przekraczać jednego roku. Stosownym językiem jest tu prakryt. Interludium nie może otwierać dramatu.

3) RODZAJ FABUŁY:

Fabuła (wastu, itiwrytta) bywa oparta na podaniu mitologicznym (najczęściej na Ramajanie i Mahabharacie), legendzie lub wyobraźni autora.

4) TYP BOHATERA:

Rozróżnia się następujące typy bohaterów męskich (najaka):

Dhirodatta - bohater nobliwy, o szlachetnych cechach charakteru, wzniosły, o wielkim sercu, samokontroli, zawsze prawdziwy w czynach i słowach

Dhirasanta - bohater o cechach herosa, najczęściej należący do kasty braminów lub kupców, spokojny, odgrywający zwykle główną rolę w komedii

Dhiralalita - bohater beztroski, lubiący muzykę, sztukę, taniec, kochający przyjemności

Dhiroddhata - bohater pełen energii, zdominowany przez dumę i zazdrość,

używający magii, stosujący triki, podlegający namiętnościom.

Główne typy postaci kobiecych (naji-ka):

Mahadewi - bogini

Dewi - królowa

Nartaki - tancerka

Parićarika - służąca.

5) KATEGORIE ESTETYCZNE:

Podstawową rolę w estetyce teatru i dramatu odgrywa teoria smaków (rasa). Smaki, czyli określone doświadczenia emocjonalne, powstają przez kombinację (samioga): determinacji - przyczyn (wibhawa), konsekwencji - reakcji (anubhawa) i stanów zmiennych - nastrojów (wjabhicari-bhawa). Warunkiem zaistnienia smaku, jego wywołania, jest sytuacja, w której poszczególne stany emocjonalne pojawiają się w kontekście, wspólnie ze stanem dominującym (sthajibhawa).

Rozróżnia się osiem lub dziewięć kategorii estetycznych (rasa), którym odpowiadają stany dominujące (sthajibhawa):

1) śryńgara - smak erotyczny, rati - stan dominujący: miłość

2) hasja - smak wesołości, hasita - stan dominujący: śmiech

3) karuna - smak współczucia, śoka - stan dominujący: smutek

4) raudra - smak gwałtowności, krodha - stan dominujący: gniew

5) wira - smak odwagi, utsaha - stan dominujący: energia

6) bhajanaka - smak strachu, bhaja - stan dominujący: strach

7) bibhatsa - smak wstrętu, jugupsa - stan dominujący: odraza

8) adbhuta - smak zachwytu, wismaja - stan dominujący: zdziwienie

9) śanta - smak spokoju

6) STYLE KOMUNIKACJI:

Wyróżnia się następujące style komunikacji, ekspresji:

I) styl werbalny (bharati wrytti).

Styl ten używany jest w dramacie głównie przez postaci męskie. Językiem wypowiedzi powinien być sanskryt. Istnieją następujące rodzaje i możliwości jego zastosowania:

1) praroczana - wypowiedź pojawiająca się na wstępie sztuki, mająca na celu pochwałę umiejętności i talentu autora

2) amukha - forma używana w prologu, służąca prowadzeniu konwersacji odnoszącej się do tematu sztuki, jej rolę jest przygotowanie wejścia aktora na scenę.

A) udghatjaka - wypowiedź w formie przypadkowej interpretacji, element konwersacji

B) awalagita - wypowiedź służąca zmianie tematu rozmowy

C) kathodghata - forma wypowiedzi stosowana przez charakter wchodzący na scenę, ma na celu zwrócenie uwagi sutradhary - dyrektora trupy aktorskiej

D) prajogatisara - forma stosowana przez sutradharę - dyrektora trupy aktorskiej - w celu skomentowania początku sztuki, wprowadzenia publiczności w jej temat

E) prawryttaka - forma używana przez sutradharę np.: opis pory roku tworzący kontekst, w nawiązaniu do którego charakter pojawia się na scenie

3) withi - różne formy konwersacji w dramacie

4) prahasana - wypowiedź w celu wzbudzenia śmiechu.

II) styl świadomy (sattwati wryti):

Styl ten używany jest przez postaci majestatyczne i przeciwstawione sobie. Służą on głównie formułowaniu wypowiedzi patetycznych, posiadających uduchowiony charakter. Styl świadomy pojawia się zwykle w kontekście smaków: odwagi i zachwyty. Nie powinien natomiast występować w połączeniu ze smakami: erotycznym i litości. Istnieją następujące rodzaje i możliwości jego zastosowania:

A) utthapaka - forma używana podczas wyzwania do walki

B) pariwartaka - forma związana z sytuacją, w której podejmowana jest doraźna decyzja, powodująca zmianę sposobu działania, rodzaj nowej, nagłej myśli, odrzucenie poprzedniej idei

C) sallapaka - stosowanie różnych wariantów słów, powodujących obrazę i zniewagę

D) samghatjaka - forma stosowana w sytuacji zerwania sojuszu, złamania przysięgi - wskutek czego zmienione zostaje położenie bohatera (np.: z korzystnego na niekorzystne).

III) styl gwałtowny (arabhati wrytti):

Styl ten używany jest przez bohaterów o silnej osobowości. Najczęściej pojawia się w związku z sytuacją walki. Typowym jego elementem jest demonstracja siły. Styl gwałtowny zawiera w sobie cechy takie jak: zwodniczość, fałsz, hipokryzja. Powinien być stosowany w połączeniu ze smakami: gwałtowności, strachu i wstrętu. Istnieją następujące rodzaje i możliwości jego zastosowania:

A) samskiptaka - forma służąca wywoływaniu silnego wrażenia dzięki popisowi określonych umiejętności oraz szczególnemu typowi ubioru

B) awapata - forma wyrażająca symptomy strachu, działania w panice, klęskę czy też zamieszanie

C) wastutthapana - kombinacja wszystkich typów emocji wywołanych przez panikę

D) sampheta - forma kreowania ekscytacji towarzyszącej walce, potyczkom, oszustwom. Typowym dla niej elementem jest pokaz efektownych rodzajów broni.

IV) styl delikatny (kaisiki wrytti):

Styl ten używany jest głównie przez postaci kobiece. Pojawia się on przede wszystkim w sytuacjach smakowania miłości, którym towarzyszy zwykle śpiew i taniec. Styl delikatny występuje zawsze w połączeniu ze smakami: erotycznym i

wesołości. Istnieją następujące rodzaje i możliwości jego zastosowania:

A) narma - forma uwag i żartów na temat miłości, może zawierać elementy: gniewu, zazdrości, karcenia lub wyrzutów

B) narma-sphundźa - forma stosowana podczas pierwszego spotkania kochanków, jej zadaniem jest wzniesienie napiętności, zakończeniu całej sytuacji powinien jednak towarzyszyć element strachu

C) namasphota - kombinacja różnych form wyrażających stany przeżywania miłości

D) narmagarbha - forma stosowana przez bohatera, który znajduje się w sytuacji wymagającej działania incognito, jej cechą charakterystyczną jest też prezentacja różnych atrybutów bohatera jak np.: inteligencja, piękno, bogactwo.

Wybór i układ sześciu opisanych kategorii strukturalnych dramatu dają następujące typy dramatu sanskryckiego:

I. NATAKA (dramat heroiczny)

Dramat typu nataka powinien składać się z pięciu ogniw oraz zawierać wszystkie pięć faz działania bohatera. Zaleca się ponadto wykorzystanie elementów ogniw w liczbie 64. Ilość aktów określona jest na od 5 do 10, z tym że powinny im również towarzyszyć interludia. Ze względu na wykorzystanie maksymalnej ilości elementów strukturalnych, typ ten nazywany jest dramatem pełnospektaklowym. Temat przedstawiany w dramacie musi być dobrze znany i oparty na podaniu mitologicznym. Jego bohaterem może być król o szlachetnym i wzniosłym charakterze. Jeśli bohater jest bogiem, powinien pojawić się w ludzkiej formie. Podejmowane działania muszą być zgodne z przymiotami i statusem bohatera, a reprezentowane być winny przez różnorodne stany emocjonalne i nastroje, pochodzące zarówno z doznawanego bólu jak i

przyjemności. W dramacie może pojawić się aspekt boskości ale jako element podrzędny. Nie jest dopuszczane prezentowanie bohatera w sytuacji ucieczki, rozejmu, w stanie zdominowania lub zagrożenia śmiercią. Zawsze dochodzi tu do realizacji celu zamierzonego przez bohatera (phala-joga). Podejmowane przez niego działania dotyczą osiągnięcia zaspokojenia w jednej z trzech sfer wartości: obowiązku, przyjemności lub dobrobytu. Bohaterowi może towarzyszyć 4 do 5 postaci drugoplanowych. W dramacie typu nataka działania i emocje takie jak: gniew, życzliwość, smutek, ślub, cud, koniec obowiązywania klątwy, powinny być przedstawione przez bezpośrednią reprezentację. Sytuacje o szczególnych cechach, związane z poznaniem, cudownością powinny znaleźć się na końcu sztuki. Dominującymi smakami muszą być: smak odwagi i smak erotyczny. Smak zachwyty powinien pojawić się jako konkluzja sztuki. W dramacie typu nataka wykorzystuje się wszystkie cztery style komunikacji. Typ ten należy do klasy dramatów delikatnych. Nataka jest najpiękniejszą i najważniejszą wśród klasycznych form dramatu indyjskiego.

PRZYKŁADY: Bhasa, IV w. n.e., *Abhiśekanataka (Koronacja)*, *Swapnawasadatta (Ujrzana we śnie Wasawadatta)*, Literatura na świecie, 10/114/1980; omówienie: M. K. Byrski, Dialog 2/1969); Kalidasa, V w. n.e., *Abhidźnaśakuntala (Śakuntala, czyli pierścień fatalny)*, BN, 1957); *Wikramorwaśi (Urwasi męstwem zdobyta)*, Literatura na świecie, 10/114/1980); Harśza. VII w. n.e., *Naganandam (Radość węzłów)*, *Prijadarsika (Oczom miła)*, *Ratnavali (Naszynnik z peret)*; Dźajadeva, XII w. n.e., *Prasanaraghawa*.

Najbardziej znanym w Europie dramatem tego typu jest Śakuntala - dramat w 7 aktach. Temat zaczerpnięty jest z Mahabharaty. Sztuka rozpoczyna się od inwokacji do Sziwy - Pana ośmiu postaci.

Prolog wprowadza nastrój zmysłowości lata, kiedy to zapachy kwiatów wabią pszczoły, a młode kobiety mają serca bijące miłością. W ogniwie I-szym, akt I-szy, bohater utworu – król Duszianta – przebywający na polowaniu, znajduje się przypadkiem w pobliżu pustelni ojca Kanwy. Tam, w wyniku uszanowania prośby jednego z pustelników – dotyczącej oszczędzenia życia młodej łani – Duszianta obdarzony zostaje błogosławieństwem. Ma on posiadać syna panującego nad światem. Błogosławieństwo to jest dobrodziejstwem dla króla, który nie ma jeszcze potomka. Jednocześnie w bohaterze obudzone zostaje pragnienie i gotowość do spełnienia tegoż pragnienia. W momencie przekraczania bramy pustelni widoczny znak (dreszcz ramienia) wskazuje na nadchodzące zauroczenie miłosne. Duszianta słysząc głosy kobiet ukrywa się. Już od pierwszego spojrzenia na Śakuntalę zakochuje się w niej i czekając na odpowiedni dla ujawnienia się moment, rozmyśla nad pięknem i szlachetną naturą ukochanej. Kiedy trzmiel atakuje bohaterkę król opuszcza kryjówkę, ale przedstawia się jako wysłannik króla z roku Puru. Za pomocą zręcznych pytań upewnia się, czy zgodnie z panującym obyczajem mógłby poślubić wybrankę. Śakuntala nie potrafi ukryć swojej sympatii i ukradkiem zerka na Dusziantę. Ogniwu II-gie, akt II-gi, to głównie dialog bohatera z jego przyjacielem, błaznem i doradcą – Widuszką – stałym towarzyszem króla w dramacie klasycznym. Duszianta opisuje mu zalety Śakuntali i swoje do niej uczucia. Wykorzystując szansę, jaką była prośba braminów – dotycząca obrony pustelni przed demonami – król znajduje uzasadnienie dla zamiaru pozostania w pobliżu ukochanej. Jego powiernik Widuszaka wyrusza do stolicy, by powiadomić dwór o misji Duszianty. W intermezzo na zakończenie aktu II, jeden z uczniów wychowała moc króla, który samą tylko swoją

obecnością spowodował, że demony oddaliły się. W ogniwie III-cim, akt III-ci, dominuje nadzieja bohatera na spełnienie jego pragnienia połączenia się z ukochaną. Król ogarnięty ogniem Kamy kieruje się nad rzekę Malindi, do ulubionego przez Śakuntalę miejsca odpoczynku. Podслушуje tam rozmowę bohaterki z przyjaciółkami Ansują i Prijamwadą i na podstawie słów oraz ogólnego stanu ukochanej upewnia się o wzajemności jej uczuć. Wychodzi wtedy z ukrycia i wyjawia swoje prawdziwe pochodzenie. Po zapewnieniu, że mimo posiadania wielu żon, to właśnie Śakuntala zajmowała będzie pierwszą i uprzywilejowaną pozycję na dworze, Duszianta poślubia ukochaną według zwyczaju Gandharwów i łączy się z nią w miłosnym związku. Na początku ogniwa IV-go – po oddaleniu się Śakuntali – król odczuwa żal rozłąki. Nastrój ulega radykalnej zmianie. Z rozmowy Ansuji i Prijamwady wiadomo o wyjeździe bohatera do stolicy i o kłątwe rzuconej na Śakuntalę przez Durwasasa. Kłątwa ta może zostać złagodzona dzięki pierścieniowi Duszianty, który został podarowany Śakuntali w chwili jego odjazdu. Akt IV-ty przepełniony jest nastrojem smutku, spowodowanego planowanym wyjazdem ciężarnej bohaterki na dwór jej małżonka. Mieszkańcy pustelni przystrajają Śakuntalę na drogę, odprawiają stosowne ofiary, a Kaśjapa błogosławi ją. Podobna atmosfera panuje w akcie V-tym, który rozgrywa się w pałacu Duszianty. Król odczuwa smutek i niewytłumaczalną tęsknotę, choć nie potrafi odkryć jej źródła. Ożywia się nieco na wieść o poselstwie od ojca Kanwy, lecz nie zdaje sobie sprawy z przyczyny tego zdarzenia. Przybyli pustelnicy oznajmniają o przywiezieniu Śakuntali zaślubionej przez Dusziantę, on jednak nie rozumie całego zajścia. Kapłani zalecają, by bohaterka została w pałacu aż do narodzin dziecka, które jeśli należy do króla, powinno nosić znaki znane z dawnej

przepowiedni. Niewinna Śakuntala poddana tak gorzkiemu doświadczeniu próbuje bronić swojego honoru, pokazując ofiarowany jej pierścień, ten jednak został zgubiony podczas podróży. Zrozpaczona wzywa matkę ziemię, by ta ją pochłonięła. Ku zdziwieniu wszystkich bohaterka znika. Król wyznaje, że nie pamięta by zawierał ślub z córką pustelnika. Następujące intermezzo przynosi rozwiązanie tajemnicy. Pierścień został odnaleziony w brzuchu ryby złowionej przez pewnego rybaka. Początkowo ten ostatni oskarżony jest o kradzież, jednak w końcu król wyswabadza go i sownie obdarowuje. Wszyscy domyślają się, że ów pierścień był dla Duszianty wielkim skarbem. W akcie VI-tym z nieba przybywa nimfa Sanumati - przyjaciółka matki Śakuntali Menaki. Ma ona przekonać się naocznie o obecnym stanie ducha króla. Najpierw dowiaduje się, że Duszianta, z powodu smutku i tęsknoty za ukochaną oraz krzywdy, jaką wyrządził jej swoją niewiarą, zabronił obchodów święta wiosny. Duszianta maluje też portret kochanki, by nacieszyć oczy jej widokiem. Na obrazie umieścił Śakuntalę na tle rzeki Malindi, przedstawił też natrętnego, zuchwałego trzmiela - atakującego bohaterkę. Król, myśląc o swojej miłości, na przemian to obwinia się, to popada w rozrzewnienie wspominając dawną bliskość Śakuntali. Duszianta boleśnie odczuwa także stratę dziecka, które nosiła ukochana. W ogniwie V-tym zmianę nastroju przynosi pojawienie się wysłannika Indry - Matalega. Przybywa on z nieba, by prosić bohaterskiego króla o pomoc w walce z plemieniem olbrzymów. Bohater godzi się bez wahania. W akcie VII akcja znajduje pozytywne rozwiązanie. Waleczny Duszianta dokonał w niebie świetnych czynów i dzięki pokonaniu demonów zyskał sławę herosa. W drodze powrotnej król ujrzał ścieżki wiatrów, potrójny strumień Gangesu, górę Hemakuta, pustelnię Maricziego i Pra-

dżapatiego. Tam odczuł rozkosz większą niż niebo, jakby zanurzenie ciała w jeziorze z amrity. Tam również odnalazł swojego syna Sarwadamanę i ukochaną Śakuntalę. Pragnienie Duszianty zostało spełnione, a jego owoc osiągnięty. Maricza i Aditi obdarzają bohaterów błogosławieństwem. Dramat kończy się modlitwą skierowaną do Sziwy.

II. PRAKARANA (komedia haremo-wa)

Typ dramatu prakarana powinien składać się ze wszystkich pięciu ogniw. Zaleca się użycie od 5 do 10 aktów. Po między dwoma aktami winno znaleźć się interludium. Prakarana musi też zawierać scenę pomocniczą (wiskambhaka) prezentowaną w sanskrycie - podobną do interludium, lecz przedstawianą przez charaktery należące do typu średniego. W tego typu dramacie temat oraz postać bohatera mogą być wymyślone przez autora, jednak bohaterem głównym powinien być ani bóg, ani król. Charaktery mogą należeć do typu średniego lub niskiego (np.: służący - dasa, pasożyt - wita), ale niewskazane jest przy tym by postaci były związane z dworem królewskim. Zwykle przedstawia się opowieści z życia bramina, handlarza, urzędnika, ministra. W typie prakarana bohaterką może być kobieta pochodząca z nobliwej rodziny, kobieta zdeprawowana lub kurtyzana. W takim dramacie smakiem dominującym powinien być smak erotyczny. Wykorzystywane mogą tu być wszystkie cztery style komunikacji, lecz dominuje w nim styl delikatny. Prakarana należy do klasy dramatów delikatnych.

PRZYKŁADY: Bhasa, IV w. n.e. *Pratidźnajaugandharayana* (*Przysięga Jaugandharajany*); Śudraka, IV w. n.e., *Mričchakatika* (*Wózek gliniany*); Kalidasa, V w. n.e., *Malawikagnimitra* (*Malawika i Agnimitra*); Bhawabhuti, VIII w. n.e., *Malatimadhava*; Kumarapala, XII w. n.e.,

Kaumudimitranda; Ramabhadra Muni, XII w. n.e., *Prabuddharauhineja*; Yasaczczandra, XII w. n.e., *Mudritakumudaczczandra*.

Oto charakterystyka sztuki *Malawikagnimitra* - Dramat w 5 aktach. Modlitwa wstępna poświęcona jest Sziwie. Z prologu wiadomo, że ze względu na temat odpowiednim dla prezentacji tej sztuki jest czas festiwalu wiosennego. W ogniwie I-szym, akt I-szy, służące królowej Dharani rozmawiają o pięknej Malawice studiującej taniec u mistrza Ganadasa. Malawika (główna heroina) jest podopieczną królowej. Jednak ta ostatnia ukrywa dziewczynę przed oczami króla z powodu jej nieodpartego uroku i urody. Służące opowiadają też, że przypadkiem - patrząc na obraz - król Agnimitra zauważył na nim Malawikę, która wzbudziła jego ogromne zainteresowanie. W kolejnej scenie mistrz Ganadasa z entuzjazmem opisuje niezwykle zalety Malawiki, chwalać jej talent i piękno. Nowy kontekst dla dworskiego życia wprowadza następująca teraz rozmowa króla z ministrem. Głównym wątkiem są w niej polityczne sprawy państwa - uwięzienie księcia Madhawaseny (syna wuja Agnimitry) przez wrogię króla Widarbha oraz zaginięcie siostry księcia Madhawaseny. Po sekwencji uzupełniającej, przedstawiającej Agnimitrę jako mężnego władcę, następuje powrót do tematu głównego. Zaufany powiernik króla - Błazen - spełniwszy prośbę bohatera powraca z wieściami o Malawice. Kolejna sekwencja dotyczy sporu o pierwszeństwo pomiędzy dwoma mistrzami tańca - jeden z nich Gandasa pozostaje pod opieką królowej, drugi Haradatta jest podopiecznym króla. O sprawie mają orzec król, królowa oraz jej zaufana towarzyszką - ascetką Kauśiki. Agnimitra witając Kauśiki nazywa ją wcieleniem Wedy, ona natomiast udziela królowej błogosławieństwa. Ostatecznie ustalone zostaje, że mistrzowie ocenieni będą na podstawie tańca ich uczennic.

Wykonany ma być taniec liryczny Śarmi-sztha. Cała sytuacja budzi obawy królowej, lecz jest po myśli króla, który ma okazję ujrzeć piękną Malawikę w tańcu. W akcie II Malawika prezentuje swój taniec oparty na słodkiej pieśni miłosnej. Król jest całkowicie urzeczony wspaniałą techniką, urodą i wdziękiem wykonawczyni. Odbiera on występ jako wyznanie miłosne Malawiki i sam zakochuje się w niej. Z powodu pory obiadu pokaz drugiej tancerki zostaje przełożony. Agnimitra pragnie połączyć się z ukochaną. Błazen ma być pomocnikiem w tej sprawie. W ogniwie II-gim, akt III-ci, służąca królowej Samahitika i opiekunka złotego drzewa aśoki Madhukarika rozmawiają na temat miłosnego pragnienia króla, który jednak ze względu na szacunek do królowej Dharani wykazuje wielki takt w działaniu. Sam Agnimitra cierpi z powodu rozłąki z Malawiką i próbuje ponaglić wysiłki Błazna. Są one jednak znacznie utrudnione z powodu czujności królowej. Agnimitra ma również drugą żonę Irawati oraz inne kobiety w haremie, wobec których powinien wypełniać należne obowiązki, co w obecnej sytuacji jest dla niego ciężarem. Kolejna scena ukazuje Malawikę, rozmyślającą nad swoim uczuciem do Agnimitry. Bohaterka przybyła właśnie na miejsce odprawiania corocznego rytuału dotknięcia drzewa aśoki. Ma ona zastąpić królową Dharani, która z powodu zranienia nie może dopełnić tego obowiązku. Za pomyślne spełnienie rytuału (drzewo powinno zakwitnąć zanim upłynie 5-ta noc) królowa Dharani obiecała Malawice spełnić jej pragnienie. W ogniwie III król i Błazen również przybywają na miejsce odprawiania rytuału, lecz widząc Malawikę pozostają w kryciu. Agnimitra może jednak słyszeć wyznanie bohaterki świadczące o jej uczuciu. Malawika, zgodnie z wymogiem rytuału, zostaje przystrojona przez służącą Bakulawalika. Na miejsce akcji przychodzi też zazdrosna Irawati (druga

zona króla). Rytuał dotknięcia świętego drzewa zostaje dopełniony przez bohaterkę. Agnimitra wychodzi z ukrycia. Scena kończy się wybuchem gniewu Irawati zazdrosnej o Malawikę. W ogniwie IV-tym, akt IV-ty, król dowiaduje się o uwięzieniu bohaterki i jej służącej w areście domowym. Sprawczynią tej sytuacji była zazdrosna Irawati, która donosiła królowej Dharani o miłości Agnimitry i Malawiki. Kobiety mogą zostać uwolnione tylko wtedy, gdy okazany zostanie pierścień królowej Dharani, będący znakiem jej zgody na uwolnienie. Całą sprawę zrećcznie rozwiązuje Błazen, zdobywający pierścień za pomocą podstępny i uwalniający bohaterkę. Malawika i jej służąca umieszczone zostają przez Błazna w bezpiecznym miejscu, gdzie oczekują na króla. Malawika z tęsknotą ogląda portret ukochanego. Agnimitra przybywa na miejsce w towarzystwie Błazna, lecz w spotkaniu kochanków ponownie przeszkadza pojawienie się Irawati. W ogniwie V-tym, akt V-ty, cała sytuacja znajduje szczęśliwe zakończenie. Dzięki nowemu spłotowi wypadków ujawnione zostaje, że Malawika jest zaginioną księżniczką, siostrą księcia Madhawaseny, a pojawienie się kwiatów na świętym drzewie aśoka jest powodem wyrażenia zgody na ślub kochanków przez królową Dharani, która obiecała Malawice spełnienie jej pragnienia. Agnimitra osiąga owoc swojego pragnienia, przy czym również sprawy państwowe znajdują pozytywne rozwiązanie.

III. SAMAWAKARA (zmieszanie różnych tematów – dramat z elementami nadprzyrodzonymi)

W dramacie typu samawakara występować mogą cztery ogniwa – nie używa się w tym przypadku ogniwa refleksyjnego. Dramat ten zbudowany jest z trzech luźno związanych ze sobą aktów – epizody i incydenty przedstawiane w kolejnych aktach nie muszą nawiązywać do

siebie. Akt pierwszy posiada ogniwa: czołowe i po-czołowe. Akt drugi ogniwa: czołowe, po-czołowe i łonowe. Akt trzeci ogniwa: czołowe, po-czołowe, łonowe i doprowadzenia. Całość powinna mieć długość 18 nadikas (1 nadika to 24 minuty). Akt pierwszy musi mieć długość 12 nadikas, akt drugi jest krótszy – jego długość to 4 nadikas i akt trzeci – najkrótszy trwa tylko 2 nadikas. W akcie trzecim znajduje się definitywne zakończenie sztuki. W dramacie typu samawakara może występować 12 bohaterów (nie jest jasne czy w całości czy w każdej części). Tematem wskazanym dla tego typu dramatu jest temat miłości. Jego opracowanie powinno podejmować różne aspekty miłości jak: namiętność, ekscytacja, podstępność. Rozwijanie tematu miłości na tle namiętności dotyczyć może sytuacji, w których przedmiot pragnienia osiągnąć jest jednocześnie z realizacją obowiązku, osiągnięciem dóbr materialnych lub satysfakcji zmysłów. Temat ukazany w kontekście ekscytacji dotyczyć może sytuacji, w których przedmiot pragnienia osiągnąć jest podczas oblężenia miasta, nagłego kataklizmu lub walki. Jeśli temat miłości przedstawiany jest w aspekcie podstępności to związany powinien być z sytuacją, w której przedmiot pragnienia osiągnąć jest w wyniku obmyślonego planu, przypadku lub wrogiej prowokacji. W dramacie typu samawakara dominującymi smakami mogą być: smak odwagi i smak erotyczny. Zaleca się stosowanie w nim stylu werbalnego i stylu gwałtownego. Nie występuje tu styl delikatny. Nie dopuszcza się również używania w tym typie dramatu metrum gajatri czy uszni ponieważ ich konstrukcja jest zbyt skomplikowana. Samawakara należy do klasy dramatów gwałtownych.

PRZYKŁADY: Bhasa, IV w. n.e., *Pañcaratram* (Pięć nocy); Watsaradża, XII w. n.e., *Samudramathana* (Ubijanie oceanu).

Samudramathana - to dramat w 3 aktach. Po modlitwie wstępnej - w prologu - prowadzona jest rozmowa sutradhary (dyrektora trupy aktorskiej) ze sthapaką (pomocnikiem), której treść dotyczy możliwości zdobycia bogactwa, zarówno przez sutradharę jak i jego 11 braci. Radą pomocnika jest złożenie hołdu Paramardi czyli wodom oceanu. Na tle toczącej się konwersacji głos zza sceny stwierdza, że to właśnie z wód oceanu pochodzi wszelkie spełnienie pragnień. Sztuka oparta jest na micie o ubijaniu wód oceanu mleka przez bogów i demony, w wyniku czego uzyskali oni napój nieśmiertelności - amrytę. ponadto spełnione zostały wtedy również i inne pragnienia np.: Wisznu zdobył swoją boską małżonkę Lakszmi ucieleśniającą ideę piękna, dobrobytu i bogactwa. Sposób przedstawienia tematu nie wznosi się tu jednak ponad banał. W akcie I Lakszmi pojawia się wraz ze swoimi towarzyszkami (Lajja i Dhryti) w typowej dla ikonografii konwencji. (Opracowana na podstawie A. B. Keith, patrz bibliografia).

IV. IHAMRIGA (bohater ściga damę, która wymyka się jak gazela)

Dramat typu ihamriga powinien składać się z trzech ogniw: czołowego, po-czołowego i doprowadzenia. W jego kompozycji należy użyć czterech aktów. W przypadku dramatu ihamriga artysta powinien zwrócić szczególną uwagę na spójność fabuły i jej zdolność przekonywania. Część przedstawianego tematu musi być oparta na legendzie, częściowo może on być wymyślony przez autora. Podstawą wydarzeń powinna być walka o kobietę, będącą bohaterką niebiańską. Bohaterowie to bogowie zaangażowani w konflikt. Rywalizują oni o heroinę, wprowadzoną lub niepokojoną przez przeciwnika. Głównym elementem konstrukcji jest tu gniew kobiety, stający się źródłem ekscytacji bohaterów, co objawia się chęcią do walki czy okazaniem odwagi.

Zabrania się przedstawiania scen ostatecznego pokonania przeciwnika. W odpowiednim momencie akcja musi być przerwana w jakiś sztuczny sposób. W ihamriga nie występuje styl delikatny, dominuje zaś tu styl gwałtowny. Dramat ten należy do klasy dramatów gwałtownych.

PRZYKŁADY: Watsaradża, XII w. n.e., *Rukminiharana* (*Uprowadzenie Rukmini*); Krisznamiśra, *Wirawidżaya*.

Rukminiharana - jest dramatem w 4 aktach, opowiadającym o zrealizowaniu przez Krisznę zamiaru niedopuszczenia do małżeństwa Siśupali i Rukmini. Sztukę rozpoczyna rozmowa sutradhary z pomocnikiem, z której wynika, że dramat ten zwykł być przedstawiony o wschodzie księżycy podczas festiwalu Czakraswamin. Akcja sztuki jest ospała i widać, że autor miał problemy z rozszerzeniem tematu na 4 akty. Charaktery są konwencjonalne. Bohaterka - Rukmini - jest nijaka i ani Siśupała, ani Rukmini nie mają wyjątkowych cech i predyspozycji. W akcie IV Kriszna wchodzi w stan transu, by spowodować pojawienie się Tarksi, która daje mu szansę zwycięstwa nad Siśupałą. Ponadto jedna z drugoplanowych bohatererek używa sanskrytu w miejsce zalecanego prakrytu. (Opracowanie na podstawie: A. B. Keith, patrz bibliografia).

V. DIMA (dramat fantastyczny)

Dramat typu dima powinien posiadać cztery ogniwa: czołowe, po-czołowe, łonowe i doprowadzenia. Ten typ powinien również zawierać cztery akty. W skład jego konstrukcji nie wchodzi interludia. Przedstawiany temat musi opowiadać dobrze znaną historię, posiadającą przy tym elementy fantastyczne, jak: trzęsienie ziemi, dziwne odkrycia, konflikty pomiędzy tajemniczymi bohaterami. Fabuła ma obfitować w triki i sztuczki. W typie dima może występować aż 16 bohaterów, reprezentujących świat bogów, pół-bogów, gandharwów, nagów, demo-

nów, duchów, zjaw. Zalecane jest używanie wielu smaków (maksymalnie sześciu) lecz z wyłączeniem smaków: erotycznego i wesołości. Dominującymi stylami powinny być w tym typie dramatu świadomy i styl gwałtowny. Dima reprezentuje klasę dramatów gwałtownych.

PRZYKŁADY: Watsaradża, XII w. n.e., *Tipuradaha* (*Spalenie Tripury*); Rama, XIX w. n.e., *Manmathonmathana*.

Tipuradaha - to dramat w 4 aktach, opowiadający o spaleniu stolicy demonów Tripurasura przez Sziwę (wątek ten pojawia się w *Natjaśastrze* jako jeden z tematów pierwszego przedstawienia teatralnego). Sztuka nie jest zbyt interesująca. Liczne postaci występujące w dramacie są raczej bez życia. Boskiej broni, pokonującej Asurów, brak prawdziwości. Całość jest po prostu nudna. W momencie pełnego tryumfu rozkaz ojca zatrzymuje Kurarę. Śukra, mimo że odczuwa gniew na Danawów, rejestruje ten fakt z pełnym zadowoleniem - traktując go jako akt kurtuazji ze strony bogów. Dramat kończy się złożeniem hołdu bogom i wieszczom. Błogosławieństwo wypowiedziane jest tu przez Indrę, a nie jak to być powinno przez bohatera dramatu. (Opracowanie na podstawie: A. B. Keith, patrz bibliografia).

VI. WJAJOGA (spektakl militarny, protagoniści są wrogo nastawieni do siebie)

Dramat typu wjajoga powinien składać się z ogniw: czołowego, po-czołowego i doprowadzenia. Posiadać może on tylko jeden akt. Tematem musi tu być historia znana, istotne jest by dotyczyła ona walki, pojedynku, współzawodnictwa czy też zatargu. Nie dopuszcza się sytuacji, w której przyczyna konfliktu związana jest z postacią kobiety. Liczba bohaterów jest tu zdecydowanie ograniczona. Przedstawiane incydenty muszą dotyczyć wydarzeń jednego dnia. Bohater wjajoga

powinien być dobrze znany, jednak nie może on być królem. Może natomiast być np.: królewskim wieszczem, przy czym jego charakter winien odznaczać się wyniosłością. Nie jest zalecane stosowanie w tym typie dramatu smaków: erotycznego i wesołości. Dominować powinny natomiast smaki: gwałtowności i odwagi. W wjajoga mogą być wykorzystywane style: werbalny, świadomy i gwałtowny. Typ ten należy do klasy dramatów gwałtownych.

PRZYKŁADY: Bhasa, IV w. n.e., *Dutaghatothkacza* (*Poset Ghatothkacza*), *Dutawakja* (*Poselstwo*, PO, 2/66/1968); Ramaczandra, XII w. n.e., *Nirbhajabhimma*; Watsaradża, XII w. n.e., *Hasjaćudamani*, *Kirataradżunija*; Wiśwanatha, XIV w. n.e., *Saughandikaharana*.

Dutawakja - to dramat w jednym akcie. Jego temat oparty jest na podaniu z *Mahabharaty* (*Bhagawath Djana Parwa z Udjogaparwa*). Modlitwa wstępna poświęcona jest Upendrze - młodszemu bratu Indry - Wisznu), co zapowiada pojawienie się na scenie Kriszny (inkarnacja Wisznu) w jego kosmicznej formie (władającego m.in. Śri Czkrą). W dramacie przedstawiony jest moment przybycia Kriszny jako posłańca Pandawów do Durjodhany. Dyskusja, prowadzona pomiędzy dwoma bohaterami dotyczy propozycji przedstawionej przez Krisznę, oddania Pandawom połowy królestwa. Taka ugoda zapobiegłaby nadchodzącej bratobójczej wojnie. Durjodhana odmawia zgody na to rozwiązanie, przy czym od początku widoczne jest napięcie, jego niechęć i wrogość, zarówno w stosunku do Pandawów jak i ich ambasadora Kriszny. Posłaniec zostaje nie tylko obrażony ale i podjęta jest próba jego pojmania. Wasudewa Kriszna przybiera swoją kosmiczną formę z zamiarem natychmiastowego ukarania i zniszczenia pychy przeciwnika Pandawów. Sudaršana (jego boska broń) uspokaja go i odwozci

od tej idei. Dhritarastra - ojciec Durjodhany - prosi Krisznę o wybaczenie.

VII. UTSRISZTIKANKA (Ańka); (akt izolowany)

Dla dramatu typu utsrisztikanka zalecane jest użycie ogniw: czołowego i doprowadzenia. Dramat ten powinien mieć tylko jeden akt. Przedstawiany temat może nawiązywać do historii znanej, lecz nie jest to warunek rygorystyczny. Ważne jest by wydarzenia odnosiły się do wojny, bitwy, najlepiej by wiązały się z radykalną zmianą położenia jednej z postaci, schyłkiem jej kariery. Opisywane zdarzenia mogą zawierać element dezorientacji. Jednym z użytych wątków może być lament kobiet po zakończeniu bitwy. Bohaterami tego typu dramatu są postaci ludzkie, w żadnym wypadku nie mogą być nimi bogowie. Smakiem dominującym powinien być tu smak współczucia. Zaleca się stosowanie jednego stylu werbalnego. Typ utsrisztikanka należy do klasy dramatów delikatnych.

PRZYKŁADY: Bhasa, IV w. n.e., *Urubhangam* (*Strzaskanie ud*, Dialog, 2/1969); Bhaskara Kawi, *Unmattaraghawa*; Lokanatha Bhatta, *Krisznabhjadaja*; Preksanka, *Balaramajana*.

Urubhangam - to dramat w jednym akcie, Temat pochodzi z *Mahabharaty*. Modlitwa wstępna poświęcona jest Krisznie. Już w prologu rozpoczyna się poetycki i niezwykle obrazowy opis, mówiący o odwadze i męstwie bohaterów kończącej się właśnie wielkiej wojny. Prawie wszyscy wojownicy i herosi już polegli i oto teraz ma dojść do pojedynku pomiędzy Durjodhaną i Bhimą. Pole walki było miejscem umartwień, łóżem śmierci dla królów, tu obiata dla ognia ofiarnego jest życie. Dookoła krążące sępy, bitwa skończona. Wielu królów pokonał sam Ardżuna strzałami, co pozostały mu z walki jego przeciw Sziwie. Rozlega się loskot - pojedynek na

maczugi rozpoczęty. Bhima rozjuszony jest wspomnieniem o krzywdzie Draupadi, Durjodhana - ostatni z Kaurawów - płonie gniewem po stracie swoich 100 braci. Durjodhana jest biegły w sztuce walki, lecz Bhima niezmiernie silny. Bhima upada, rozlegają się drwiny. Nowe siły wstępują w niego po znaku danym przez Krisznę - uderzeniu w udo. Bhima, rycząc gniewnie, druzgocze maczugą oba uda Durjodhany. Złamane zostaje święte prawo pojedynku. Ciało króla Kaurawów jaśnieje brocząc krwią. Los Bhimy zależy teraz od ramienia boga Kriszny. Oczy Balramy, który stał po stronie Kaurawów, rozszerzone są z gniewu. Tak kończy się epickie wprowadzenie. Pojawia się teraz Balrama, który zwracając się do królów, w majestacie prawa, potępia niehonorowe zachowanie się Bhimy. Następnie wchodzi Durjodhana, proszący boga Balramę o zmiłowanie, lecz nie godzący się na zemstę boga na Bhimie. Durjodhana uważa, że po spełnieniu się przysięgi Bhimy i po tym, jak wszystkich jego braci spotkała śmierć, wynik pojedynku jest zasłużoną zapłatą za jego życie. Duryodhana wie, że w na maczugę Bhimy wszedł Wisznu, że został on pokonany z woli boga. Ojciec Durjodhany - Dhrytarasza, jego matka Gandhari oraz dwie żony rozpoczynają sekwencje lamentu. Przybywa też Aśwatthama - syn mistrza Drony - który poprzysięga Paurawom zemstę. Durjodhana przypomina mu zachowanie i postawę Pandawów w czasie trwania wieloletniego konfliktu. Ostatecznie poznaje on, że to nie duma jest siłą królów. W momencie śmierci bohater zabrany zostaje do nieba. Sztukę kończy błogosławieństwo.

VIII. PRAHASANA (farsa)

Znane są dwie odmiany dramatu typu prahasana.

Odmiana pierwsza - śuddha (czysta) posiadać powinna ogniwa: czołowe i doprowadzenia oraz mieć jeden akt. W od-

mianie tej dominują elementy krytyki i ironii odnoszące się do zachowań i praktyk przedstawicieli kast wyższych, którzy jedynie formalnie i dla stwarzania pozorów pretendują do wypełniania obowiązków kastowych. Najczęściej wystawieni są na tę krytykę fałszywi asceci, bramini żyjący w hipokryzji, komiczni bhagawaci pretendujący do zażyłości z bogiem. Postaci te przedstawiane są przez swoje typowe sposoby bycia, zachowania i wypowiedzi, co pomaga w utrzymaniu jedności fabuły.

Odmiana druga - samkirna (mieszana) posiadać powinna ognia: czołowe i doprowadzenia oraz dwa akty. Także w tej odmianie dominują elementy krytyki, lecz jej bohaterowie należą do niższych warstw społeczeństwa. Mogą oni być np.: dworakami, służącymi, eunachami, pasażerami, oszustami. Podobnie jak w przypadku odmiany pierwszej i tutaj postaci zachowują swoje cechy typowe: nieskromny sposób bycia, pstre ubrania, prowokujące ruchy i wypowiedzi.

Dobrze, jeśli za temat obydwóch odmian prahasana służyć popularne skandale czy też przesadzone plotki znane widzowi. W tym typie wykorzystywać powinno się jak najwięcej elementów typowych dla erystyki, demagogii. Smakiem dominującym w obydwu odmianach prahasana jest smak wesołości. Zaleca się wykorzystywanie w nich stylu werbalnego, zabrania natomiast używania stylu delikatnego.

PRZYKŁADY: Mahendra Wikrama Warma, VII w. n.e., *Mattawilasa* (*Farsa o rytualnym pijaństwie*); Sankhandra Kawiradża, XII w. n.e., *Latakamelaka*; Dżjotiśwara Kawiśekhara, XV/XVI w. n.e., *Dhurtasamagama*; Samaradża Dikszita, XVII w. n.e., *Dhurtanartaka*; Mahendra Wikrama Warma lub Bodhjana, *Bhagawatadżdżukijam* (*Asceta i kurtyzana*); Dżagadźiśwara, *Hasjanawa*; Lakszmana Manikjadewa, *Kautukaratnakara*.

Mattawilasa - to dramat w jednym akcie. Sztuka rozpoczyna się od modlitwy skierowanej do Sziwy Tancerza - Natardży i Kapali, który manifestuje się w całym uniwersum, będąc wykonawcą i widzem swojego własnego tańca. Tancerza, którzy nadaje rytm wszelkiej aktywności w trzech światach. W prologu, aktorka i rozmawiający z nią sutradhara, prowadzą dialog jakby byli bohaterami sztuki tj. samym Kapali i jego żoną Dewasomą. Aktorka w gniewie wspomina istnienie innej, młodszej żony, a sutradhara przekonuje ją, iż w tej chwili (dla odegrania tego dramatu) właśnie jej osoba jest niezbędna. Sama modlitwa oraz prolog i temat dramatu nawiązują do mitu o Kapali-Sziwie, który w gniewie ściął jedną z 5 głów Brahmy, za co ten ostatni przeklął go, by zawsze nosił w ręce ludzką czaszkę. Innym kontekstem jest tu tradycja tantryczna, w której picie alkoholu (madya), jedzenie mięsa (mamsa), ryby (matsya) oraz tworzenie przez mężczyznę i kobietę jedynej pary (mithuna) są aktami rytualnymi. Dramat rozpoczyna się od wypowiedzi całkiem pijanego Kapali, który stwierdza, że dzięki ascezie można osiągnąć spełnienie każdego pragnienia, a przez dotrzymanie złożonej przysięgi, stać się doskonałym i być obdarzonym pięknem. Słowa te skierowane są do Dewasomy, która przymiotami takimi się odznacza. Bohaterka nie jest pewna, czy jest to prawdziwa opinia jej męża, czy też chodzi tu o wpływ alkoholu. Kapali przyrzeka więc, że zrezygnuje z picia lecz żona powstrzymuje go ze względu na złożoną wcześniej przysięgę (zgodnie z tradycją Kapali przysięgł pić alkohol i tańczyć na kremacyjnym gruncie by uwolnić dusze wyznawców z więzów materii). Sekwencja kończy się adoracją Sziwy i ogłoszeniem chwały dla wskazanej przez niego drogi wyzwolenia. Małżonkowie kierują się w stronę tawerny. Podczas drogi słyszą rytm bębnowy, widzą świątynię, stragany z kwiatami na

ofiare bogom. Tawerna wydaje się być miejscem gdzie składa się najświętsze ofiary z somy, a pijani uczestnicy rytuału tańczą w rytm dźwięków. Kapali naucza, że Sziwa nie spalił Kamadewy, a tylko przemienił go żarem w napój miłości. W pewnym momencie Kapali zauważa, że nie ma przy sobie naczynia-czaszki i przypuszcza iż zostawił je w poprzedniej tawernie. Bohaterowie idą na poszukiwania. O kradzież zostaje jednak oskarżony mnich buddyjski spotkany w drodze. Dla zwiększenia siły argumentów w toczącej się dyskusji, Kapali wraz z Dewasomą piją alkohol, używając tym razem krowiego rogu. Mnich nie przyznaje się jednak do zarzucanego mu czynu. Cała sytuacja jest okazją do długiej wymiany zdań na temat zasad doktryny buddyjskiej. W akcję włącza się mediator - reprezentant sziwaickiej sekty Paśupatów. Następnie pojawia się „szaleniec”, który odnalazł zaginioną czaszkę, porwaną jak się okazało przez psa. Dramat kończy się słowami błogosławieństwa mówiącego o znaczeniu wedyjskich rytów ofiarnych.

IX. BHANA (monolog)

Dramat typu bhana składa się z dwóch ogniw: czolowego i doprowadzenia. Ma on tylko jeden akt. Temat nie musi tu być oparty na znanych podaniach lecz jest zbiorem wielu różnych improwizowanych przykładów połączonych jedną ideą. Bohaterem bhana może być służący (dhurta) lub pasożyt (wita) ale bohater może być tylko jeden, z powodu konieczności zachowania formy monologu. Charakterystyczną cechą dramatu tego typu jest opowiadanie przez bohatera jego własnych doświadczeń lub też przedstawienie doświadczeń kogoś innego, łącznie z elementami naśladowania jego stylu wypowiedzi i zachowania. Może też prowadzony być domniemany monolog z publicznością, polegający na słyszeniu wymyślonych pytań i odpowiadaniu na nie. Charakter powinien odznaczać się

tu wybujałą fantazją i elokwencją oraz posiadać zdolności imitowania innych. Dla tego typu dramatu zalecane są smaki: odwagi i erotyczny. Dominującym stylem powinien być styl werbalny. Bhana należy do klasy dramatów delikatnych.

PRZYKŁADY: Śudraka, IV w. n.e., *Padmaprabhrtaka*; Watsjaradża, XII w. n.e., *Karpuraczarita*; Wamana Bhatta Bana, XVI w. n.e., *Śrngarasarwasja*; Ramabhadrta Dikszita, XVII w. n.e., *Ajjabhana*, *Śrngaratilaka*; Iśwaradatta, *Dhurtawitasamjada (Rozmowa Wity z frantem)*; Śankara, *Saradatilaka*; Śjamilaka, *Padataditaka (Kopniak)*; Wararuczi, *Ubhajibharika (Schadzka)*; Juwaradża, *Rasasadana* oraz *Witanidra (Sen Wity)* - autor nieznany.

Witanidra - jest sztuką nieznanego autora, najstarszym dramatem typu bhana pochodzącym z Indii Płd. Rozpoczyna ją krótki prolog w formie słów wypowiedzianych zza sceny, w których porównuje się wiosnę i bohatera (Wita - postać będąca tu narratorem). Wita jest pełen elegancji, jest mistrzem sztuk pięknych i sztuki miłości, swoimi radami pomaga rozwiązywać ludzkie problemy. W jedno-aktowym monologu pełnym erotycznego humoru przedstawia on swoje doświadczenia ze spaceru po ulicach stolicy, kiedy to spotkał różne osoby, z którymi prowadził interesujące rozmowy. Pierwszą z nich jest służąca pewnej panny, której bohater obiecuje pomoc w zorganizowaniu tajemnej schadzki kochanków. Następnie rozmawia on z kobietą, przypominającą mu o dawniejszej wizycie w jej domu. Później napotyka poetę zrujnowanego przez kurytżanę. W swojej wędrówce Wita ma do czynienia z wieloma jeszcze postaciami, dotkniętymi strzałą Kamy, co daje mu okazję do przywołania różnych aspektów, stanów, a także rytów związanych z miłością. (Opracowanie na podstawie K. K. Radża, *The Samskrita Raṅga Annual*, Madras).

X. WITHI (girlanda, złożenie z części)

Typ dramatu withi posiada ogniwa: czołowe i doprowadzenia. Powinien on mieć tylko jeden akt, lecz akt ten ma być złożony ze wszystkich elementów. Temat tego dramatu dotyczy zwykle problematyki erotycznej. Może tu występować jeden, dwóch lub trzech bohaterów, lecz postaci należy powinny do różnych klas społecznych. W withi pojawiać mogą się wszystkie nastroje, jednak dominującym ma być smak erotyczny. Właściwym stylem jest styl werbalny, co w przypadku tego typu dramatu wiąże się z jego specyficzną konstrukcją, polegającą na układzie ciągu pytań i odpowiedzi. Zaleca się stosowanie 13 różnych elementów formalnych:

A) udghatjaka - przypadkowa interpretacja; B) awalagita - przemiana (np.: zmiana tematu); C) awaspandita - zło-wieszcze znaczenie; D) asatpralapa - chaotyczna paplanina; E) prapañcza - komplement; F) nali-nalika - zagadka; G) wakkeli - riposta; H) adhiwala - pojedynek słowny; I) czala - oszustwo; J) wjahara - deklaracja; K) mridaja - zdruzgotanie; L) trigata - rozmowa trzech mężczyzn; Ł) ganda - słowotok.

Withi należy do klasy dramatów delikatnych. Niektóre z elementów withi (szczególnie udghatjaka i awalagita) występują w innych typach dramatów jako element bharati wrytti.

PRZYKŁADY: nie zachowały się

Bibliografia: najważniejsze teksty źródłowe: Abhinawagupta, *Abhinavabharati* (najstynniejszy komentarz do *Natyasastry*), *Loczana* (rozwinia teorię śanta rasa), IX w. n.e., Bharata Muni, *Natyasastra*, III w. n.e.; Bhattanajaka, *Hridajadarpana* (dzieło zaginione cytowane), IX w. n.e., Dhanandzaja, *Daśarupaka* (omawia teorię dramatu i teorię rasa, akcentuje znaczenie teorii wrytti w klasyfikacji dramatu), X w. n.e.; Dhanika, *Awatoka*, (komentarz do *Daśarupaka*),

X w. n.e.; Ramaczandra i Gunaczandram *Natyadarpana* (dotyczy teorii dramatu, podejmuje nowy wątek teorii rasa dzieląc smaki na przeżycia o charakterze szczęśliwym i nieszczęśliwym), XII w. n.e.; Rujjaka, *Natakamimansa*, XII w. n.e.; Sagaranandin, *Natakalakszanaratnakośa* (zawiera opinie aktorów, leksykon zwrotów i terminów scenicznych), XIV w. n.e.; Saradattaradża, *Bhawaprakaśa* (omawia zarówno aspekty dramatu - typologię, podział bohaterów i bohaterek, słowo pod kątem jego znaczenia, teorię rasa jak i widowiska - realizację sceniczną, sztukę aktorską), XII w. n.e.; Wiśwanatha Kawiradża, *Sahityadarpana* (zajmuje się m.in. figurami stylistycznymi i ich rolą w tekście dramatycznym), XIII w. n.e.; opracowania: M. K. Byrski, *Methodology of the Analysis of Sanskrit Drama*, Bharatija Widja Prakaszan, Waranasi 1997; S. K. De, *History of Sanskrit Poetics*, K. L. Mukhopadhjaj, Calcuta 1954; A. B. Keith, *The Sanskrit Drama in its origin, development, theory and practice*, Clarendon Press, Oxford 1924; S. Lewi, *Le Theatre Indien*, Paris 1890; T. G. Mainkar, *The theory of the samdhis and the samdhyangas*, Poona 1960; D. R. Man-kand, *The types of Sanskrit Drama*, Karachi 1936; I. Shekhar, *Sanskrit Drama: Its origin and decline*, E. J. Brill, Leiden 1960; H. W. Well, *The Classical Drama of India*, Asia Publishing House, Bombay 1963.

Elżbieta Kotłrzak

SAMAWAKARA: zob. RUPAKA
UTSRISZTIKANKA: zob. RUPAKA
WITHI: zob. RUPAKA
WJAJOGA: zob. RUPAKA

Przy redakcji bieżącego numeru współpracowały:

MAŁGORZATA LEYKO i GRAŻYNA SZYM CZYK-KLUSZCZYŃSKA