Teatr Młodej Warszawy
w Pałacu Kultury i Nauki

MARK TWAIN

KSIĄŻĘ I ŻEBRAK

Widowisko w 3 aktach
w adaptacji Jadwigi Żylińskiej

Scenografia
Jerzy Szeski

Układ sceniczny i reżyseria
Jan Kulczyński

Piosenkę skomponował
Juliusz Borzym

Muzykę dobrała
Zofia Łosakiewicz

Widowisko prowadzi
Józef Bokota

Szermierka
Tadeusz Grabowski

Asystenci scenografa
Zofia Kowalska-Otto i Edward Grochulski

Premiera
czerwiec 1957

OBSADA:

EDWARD I TOMEK	*DANUTA PRZESMYCKA*
	ZOFIA RACIBORSKA
OJCIEC ANDRZEJ	*ZYGMUNT KACPROWSKI*
JAN KANTY	*WACŁAW KOWALSKI*
HALABARDNIK	*NORBERT NADER*
PACHOŁEK	*HENRYK CZYŻ*
KOBIETA Z PROSIAKIEM	*WANDA MAJERÓWNA*
KOBIETA POSĄDZONA O CZARY	*JADWIGA KURYLUKÓWNA*
PRZECHODZIEŃ	*WOJCIECH ZAGÓRSKI*
KOBIETA	*ANNA RAKOWIECKA*
MATKA TOMKA	*MAGDALENA SADOWSKA*
KSIĘŻNICZKA ELŻBIETA	*MARIA JANECKA*
LORD HERTFORD	*TADEUSZ CYGLER*
LORD ST. JOHN	*BERNARD MICHALSKI*
LORD TOMASZ SEYMOUR	*ZBIGNIEW PRUS*
LADY ST. JOHN	*IRENA SZEMPLIŃSKA*
LADY SEYMOUR	*ALINA ROSTKOWSKA*
KRÓL HENRYK VIII	*WŁADYSŁAW JANECKI*
ARCYBISKUP	*WOJCIECH SIEMION*
SĄSIAD	*JÓZEF BOKOTA*
KUTERNOGA	*TADEUSZ GRABOWSKI*
KOBIETA Z BANDY	*MARIA BRONIEWSKA*
JACK	*RYSZARD PIKULSKI*
HUGO	*JAN MATYJASZKIEWICZ*
WŁÓCZĘGA I	*ANDRZEJ ŻARNECKI*
WŁÓCZĘGA II	*ZBIGNIEW ZAPASIEWICZ*
WŁÓCZĘGA III	*ZYGMUNT KACPROWSKI*
MILES HENDON	*JAN KOBUSZEWSKI*
PAŻ DO BICIA	*MARIA BRONIEWSKA*
SĘDZIA	*JERZY MICHALEWICZ*

oraz: *HANNA HALECKA, TERESA SICIŃSKA, STEFANIA STASZEWSKA, IRENA SZYMALA, JAN FANDRY*

LUD, BANDA, DWORZANIE, HALABARDNICY, PAZIOWIE

MARK TWAIN

Mark Twain — to pseudonim wybitnego pisarza amerykańskiego. Prawdziwe jego imię i nazwisko brzmi — Samuel Langhorne Clemens. Urodził się on w roku 1835, umarł w 1910.

Tak się składa, że nie tylko dzieci ale i dorośli wiele mają do zawdzięczenia książkom Marka Twaina. Lubią je bardzo, śmieją się przy nich, głęboko jednocześnie się wzruszając. A dzieje się to dzięki sile oddziaływania Marka Twaina, który znakomicie poznał życie i zrozumiał, że przysparza ono dużo smutku, cierpienia i zgryzoty, ale i dużo humoru, i pogody.

Obok podręczników i książek najlepszą szkołą Twaina było samo życie, oglądane okiem wrażliwego i rozumnego człowieka. Wychowany bowiem w prowincjonalnym miasteczku amerykańskim, tułał się przez długie lata po swoim kraju w poszukiwaniu pracy. I tak pełnił kolejno funkcje zecera, pilota statku na Missisipi, był wreszcie poszukiwaczem złota w Newadzie i Kalifornii.

Potem, kiedy już pewien czas przepracował w małomiasteczkowym dzienniku i dał się poznać jako cięty i dowcipny autor humoresek — ruszył w podróż po Europie. Podróże te, podobnie jak wszystkie doświadczenia zebrane przy wykonywaniu różnych zawodów, stały się właśnie szkołą życia i wielką pomocą w pokazywaniu ludzi oraz wydarzeń w książkach Twaina. Twain odkrywa w nich prawdę o cierpieniu ludzkim, ucisku, sprawiedliwości i niesprawiedliwości. Odkrywa również wartość uśmiechu w najcięższej nawet doli.

Kto czytał „Księcia i żebraka", kto czytał „Przygody Tomka Sawyera" i „Przygody Hucka", ten wie, jak świetnie potrafił tu autor odróżnić człowieka złego od dobrego, głupiego od mądrego, chytrego od prostodusznego. Ludzi tych opisuje tak żywo i prawdziwie, jakby pragnął, by czytelnicy poznali ich dobrze i w swoim własnym życiu nauczyli się rozpoznawać ich i oceniać według wartości, nie z pozorów. Kogóż z nas, czytelników Twaina, nie ostrzeże straszliwy przykład Jana Kantego, upodlonego przez pijaństwo i nędzę? Któż z nas zapomni szlachetnego rycerza Milesa Hendona? Któż z nas nie zechce spotkać go w życiu?

To, co mocno wiąże nas z książkami Twaina — to złoty humor autora, jego nieustanny dowcip, stosowany jako znakomita broń przeciw przygnębieniu. Przyrodzona wesołość prowadzi Twaina często do kpin z bliźnich, a i z siebie samego także.

Czy wiecie, jak Twain napisał kiedyś swój życiorys? Najpierw żartobliwie rozprawił się ze wszystkimi swoimi rzekomymi przodkami, na końcu powiedział o sobie tak:

„Urodziłem się bez zębów i pod tym względem Ryszard III miał wyższość nade mną. Urodziłem się jednak bez garbu i pod tym względem miałem przewagę nad nim."

Tak jak to często bywa z ludźmi niezwykłymi, o Marku Twainie krążą liczne i zabawne anegdotki.

Podobno kiedyś Twain zachorował i leżał w szpitalu. Leczenie przepisane przez lekarza polegało głównie na diecie, czyli wystrzeganiu się obfitego i ciężkiego jedzenia. Pewnego popołudnia, po spożyciu mikroskopijnych dań na obiad, Mark Twain zawezwał pielęgniarkę i poprosił ją o znaczek pocztowy. Kiedy pielęgniarka zapytała, czy ma zamiar pisać list, Twain odpowiedział:

— Nic podobnego! Ale skorom sobie tak dobrze podjadł, to teraz mogę chyba... poczytać.

W. Ż.

Objaśnienie do gry:

W TROP ZA KSIĘCIEM I ŻEBRAKIEM

Dwoje dzieci przystępując do gry umawia się, które z nich będzie Księciem, a które Żebrakiem. W razie sporu, niech rozstrzyga kostka. Księciem zostaje na okres gry ten, kto pierwszy wyrzuci szóstkę. Żebrakiem — kto wyrzuci jedynkę.

Wygraną stanowi pierwszeństwo w dotarciu do książki M. Twaina *Książę i żebrak* (punkt 25).

Do gry potrzeba oprócz ochoty — dwóch graczy, kostki i dwóch pionków.

Do gry obaj gracze wychodzą z książki i stają jednocześnie w punkcie 1.

Początkowo, zgodnie z wydarzeniami książki i sztuki, gracze grają wspólnie na jednej linii. W trzecim punkcie węzłowym rozdzielają się i dalej aż do 21 punktu węzłowego Edward gra na swoją rękę, a Tomek na swoją. Od punktu 21 węzłowego losy obydwu graczy znów zbiegają się. Wspólne losy chłopców uwidocznione są w grze dwiema barwami — barwą Edwarda i barwą Tomka, losy oddzielne znaczone są tylko jedną barwą, zależnie od tego, czy dotyczą Tomka, czy Edwarda.

Zdarzyć się może wszakże, że jeden z graczy — szczęściarz — wyrwie naprzód, a drugi zostanie w tyle, wtedy wspólne losy wypadnie mu przeżyć w samotności. Trudno! Fortuna kołem się toczy. Pociecha w tym, że szczęściarz też pozostanie sam w swoich triumfach.

Punkty zwykłe i punkty węzłowe.

Kto dokładnie zna książkę M. Twaina *Książę i żebrak*, kto uważnie wysłuchał sztuki w naszym Teatrze, ten wie, że życie obydwu chłopców było burzliwe i bardzo urozmaicone. Wie też, że niektóre wydarzenia były dla nich bardzo ważne, inne trochę mniej.

Punkty zwykłe — oznaczone w grze kolorowymi kropkami odnoszą się do tych właśnie mniej ważnych wydarzeń.

Punkty węzłowe — oznaczone w grze cyframi w kółku — odnoszą się do wydarzeń bardzo ważnych w życiu obu chłopców. Kto na nie trafi, może czasem ucieszyć się i coś zyskać. Czasem jednak może i „wpaść" jak statek na rafę.

A oto punkty węzłowe.

1. Pod bramą wspaniałego Zamku Królewskiego w Londynie Tomek Kanty spotyka księcia Edwarda. Tu obaj gracze zatrzymują się na chwilę, by zawrzeć znajomość. Pierwszy ruch otrzymuje Tomek jako gość Księcia.
2. W komnacie Edwarda chłopcy zamieniają ubrania. Przez zbytni pośpiech gracze mogliby coś w stroju pomylić, dlatego ten, kto się tu znalazł, traci jeden ruch.
3. Chowanie pieczęci koronnej jest czynnością ogromnie ważną. Obecni przy niej muszą być obaj chłopcy. Gracz, który tu trafił, czeka na swojego partnera, lub go ściąga z dalszych pozycji do punktu 3. Drugi gracz, choćby mu się na płacz zbierało, musi zastosować się do wymagań gry, ponieważ odwaga i męstwo jest cechą i Księcia, i Żebraka. Pierwszy rusza stąd bardziej pokrzywdzony.
4. Edward znalazłszy się oko w oko z Halabardnikiem styka się po raz pierwszy z władzą nie jako Książe, ale jako rzekomy Żebrak. Wyrzucony na ulicę przeżywa sporo przykrych chwil. Współczując mu, dajemy „na otarcie łez" dodatkowy ruch.

5. Edward zostaje zaprowadzony przez Jana Kantego do Śmietnego Zaułka. Spędza tam noc i staje się świadkiem śmierci Ojca Andrzeja.

6. Tomek tymczasem po wielu zawikłaniach, powstałych z zamiany ubrań, staje przed obliczem Henryka VIII. Pomóżmy mu wymknąć się do swojej komnaty dając dodatkowy ruch.

7. Przemożna siła plotki „Książę Walii dostał bzika", rozbrzmiewającej po całym pałacu, zatrzymuje Tomka, który traci jeden ruch.

8. Edward spotyka Herolda i od niego dowiaduje się o śmierci ojca.

9. „Król Fufu I" wygrywa pojedynek na kije. Należy mu się nagroda? Oczywiście! Niech więc skoczy od razu do punktu,

10. w którym spotyka Milesa Hendona, swego obrońcę.

11. Tu następuje uprowadzenie Edwarda. Gracz musi dobrze wczuć się we wszystko, co zaszło. Rozmyśla więc, podczas, gdy jego przeciwnik zyskuje przez to jeden ruch.

12. Historia z prosiakiem już, już niemal nie kazała obdarzyć Edwarda współczuciem. Powtórne spotkanie Milesa Hendona wyrównuje jednak straty.

13. Ten punkt jest naprawdę przysłowiową trzynastką. Kto się tu znajdzie, traci wszelkie dotychczas zdobyte szanse i wraca do punktu wyjścia gry. A dzieje się to wtedy, gdy Miles Hendon bierze chłostę za Edwarda.

14. Pasowanie Hendona na rycerza odbywa się w podniosłym nastroju.

15. Tomek znajduje nowe przeznaczenie dla pieczęci koronnej. Ten wynalazek pozwala mu skoczyć do punktu,

16. w którym toczy rozmowy z chłopcem do bicia.

17. Tomek ułaskawia Księcia Norfolku.

18. Tomek tak mądrze sądzi „czarownicę", że w nagrodę zyskuje jeden ruch.

19. Ten punkt jest klęską — Tomek wyparł się matki! Trzeba grę rozpoczynać od nowa, porzucając wszystkie dotychczasowe zdobycze.

20. Tomek przywdziewa strój koronacyjny. Zabawa w Księcia robi się coraz bardziej niebezpieczna.

21. Zjawia się prawdziwy następca tronu. Gdyby z gry wypadło, że dwaj gracze spotykają się w tym punkcie, trzeba koniecznie, by gracz — Tomek z nadmiernej radości dał pierwszeństwo następnego ruchu graczowi — Edwardowi, choćby to nie była jego kolejka.

22. Wielka niespodzianka! Gracz w tym punkcie staje do rozgrywki z najświetniejszymi panami dworu angielskiego. I tak jak w Zgaduj Zgaduli osiąga najwyższą szansę gry — wygrywa przeskakując od razu do punktu końcowego — do książki Twaina:

Książę i Żebrak.

23. Koronacja.

24. Tomek i Edward zawierają przyjaźń do końca życia. Ważny moment? Bardzo ważny. Dlatego, gdy los zdarzy, że spotkają się tu obaj gracze, wypiją butelkę oranżady i razem wskakują do punktu 25.

25. Skok do sławnej książki M. Twaina jest trudny. Wymaga sportowej zaprawy. Wskakuje się tu po wyrzuceniu szóstki od jednego zamachu.

Barwa Tomka — różowa.

Barwa Edwarda — niebieska.

Kierownictwo Literackie
Wanda Żółkiewska
Zdzisław Skowroński

Kierownik Artystyczny
Stanisław Bugajski

Dyrektor
Andrzej Krasicki

CENA 2 zł.

Skład: Drukarnia RSW „Prasa", ul. Marszałkowska 3/5. Druk: Zakłady Graficzne, Aleje Jerozolimskie 91. Zam. 450. B-18,8-51