

GODŁO: W i r g i l i u s z

WIEŚTAŁA KLATA

" G R A "

osoby:

DYZURNY

SANDRO

DAGON

CYRANO

EWA

} Strażnicy
Znaku

ODWROTHNY

PRZYCZAJONY

MISTRZ I

MISTRZ II

MISTRZ III

SYZYF I

SYZYF II

SYZYF III

SYZYF IV

CLOWN I

CLOWN II

SILACZ

AKROBATA I

AKROBATA II

AKROBATA III

} Wysłannicy
Odwrotnego

Wysłannicy Odwrotnego ciągle przybierają różne formy, ale ciągle jest to ta sama grupa.

"Formy" Wysłanników:

Dworzanie, Tancerze z dyskoteki, Zombie, Przechodnie,

Sobowtóry, Mierniczy, Tancerki.

Wysłannicy nie tylko mogą, ale powinni grać wymiennie w kolejnych scenach. Powinni być rozpoznawani przez widzów.

Bardzo ważna jest warstwa rytmiczno - muzyczna i ruch sceniczny.

Na widowni gaśnie światło. Właściwie widać tylko srebrzystoszarą płaszczyznę kurtyny, oświetlonej nikiem, górnym światłem. Może widać z lewej strony sceny jakieś zielone, migające światełko, jakby lampkę kontrolną - ale niekoniecznie. Z głośników - po sygnale początkowym /np. jak na lotnisku/ - słychać komunikat:

- Uwaga, uwaga! Zwracamy się do wszystkich obecnych na tej sali. To nie jest zwykły teatr. Powtarzam: to nie jest zwykły teatr. Zostaliście tu zgromadzeni, aby wziąć udział w pewnej grze, która rozpocznie się za chwilę. Kiedy się skończy - zdecydujecie wy sami.

Na sygnał zapala się lampka na lewo od kurtyny, oświetlając ustawioną pionowo jakby deskę rozdzielczą jakiegoś skomplikowanego urządzenia, ze światłami, wyświetlaczami, sygnałami dźwiękowymi itp. Przy desce, tyłem do widowni, Dyżurny naciska kolejne guziki, "łącząc się" z innymi.

DYZURNY: Odcinek I - melduj!

GŁOS I: Zagrożenie!

DYZURNY: Drugi!

GŁOS II: Koncentracja sił Odwrotnego.

DYZURNY: Trzeci!

GŁOS III: To samo.

GŁOS IV: U mnie też.

DYZURNY/włączając alarm/: Mobilizacja! Ile?

GŁOS I: Czwooro!

GŁOS II: Mało!

GŁOS III: To na początek.

GŁOS IV: Trzeba dużo, dużo więcej.

GŁOS I: To potem!

DYZURNY: Potem... Uwaga - zaczynam.

Wylacza alarm, zastępując go innym dźwiękiem, który towarzyszy podnoszeniu kurtyny. Ma być tak, jakby kurtyna unosiła się wskutek tego dźwięku. Tuż za nią, blisko proscenium, stoi rzędem czwórka ludzi:

trzech mężczyzn i dziewczyna. Mają podobne, choć różne w kolorze uniformy, tylko dziewczyna powinna mieć na sobie coś, co w sposób charakterystyczny wyróżniałoby ją, np. krótką sterczącą na boki niby spódniczkę, nałożoną na uniform /?/. Na scenie majączy rząd drzwi różnego rodzaju, z bramą w głębi sceny /w sumie 5 par/. Ale na razie scena jest ciemna, drzwi ledwo widać, światło pada tylko na stojących.

Błyska także tablica rozdzielcza, obok której stoi Dyżurny.

Dyżurny przez cały czas jest odwrócony tyłem do widzów.

DYZURNY: Sandro!

SANDRO /występuje krok do przodu/: Zgłaszam się.

DYZURNY: Jesteś kandydatem na Strażnika Znaku. Otrzymujesz maksymalną Siłę. Reszta zależy od ciebie.

SANDRO: Przyjmuję i jestem gotów. /wstępuje do szeregu/

DYZURNY: Dagon!

DAGON /jak Sandro/: Zgłaszam się!

DYZURNY: Jesteś kandydatem na Strażnika Znaku. Otrzymujesz Mądrość. Reszta zależy od ciebie.

DAGON: Przyjmuję i jestem gotów.

DYZURNY: Cyrano!

CYRANO: Zgłaszam się!

DYZURNY: Jesteś kandydatem na Strażnika Znaku. Otrzymujesz Wierność. Reszta zależy od ciebie.

CYRANO: Przyjmuję i jestem gotów.

DYZURNY: Ewa!

EWA: Zgłaszam się!

DYZURNY: Jesteś kandydatką na Strażnika Znaku. Będiesz Tą, Która Szuka.

EWA: Przyjmuję i jestem gotowa.

DYZURNY: Wyjaśnijcie Pomocnikom reguły gry.

Tu potrzebny jest tzw. "podkład muzyczny", a w każdym razie rytmiczny. Jest to wypowiedź zorganizowana muzycznie, ale raczej nie w pełnej formie piosenki. Aktorzy zwracają się wprost do widzów.

SANDRO: Zapewne czujecie się nieswojo.

Może i chcecie wziąć w tym udział,

ale nie wiecie nic do końca i stąd wasza niepewność.

Słyszycie o jakimś zagrożeniu.

Pewnie sami czujecie się zagrożeni.

Nie obawiajcie się.

Będziemy waszymi Przewodnikami.

WSZYSCY /może być śpiew/: Nic się złego nie zdarzy,
 nic się złego nie zdarzy,
 nic się złego nie zdarzy - bo my
 dobrze znamy reguły tej gry!

DAGON: Zagrożeniem jest Odwrotny.

Wiemy, że zmobilizował siły.

Chce zniszczyć nasz świat.

Jest silny i podstępny.

Sprawnie dowodzi swoimi wysłannikami,

Ale i on musi przestrzegać zasad,

Bo tak pomyślana jest nasza gra!

WSZYSCY: Nic się złego nie zdarzy,
 nic się złego nie zdarzy,
 nic się złego nie zdarzy, bo my
 dobrze znamy reguły tej gry.

CYRANO: Nic się tu nie stanie bez naszej woli,

O wszystkim możemy decydować.

Zostaliśmy świetnie wyposażeni.

SANDRO: Sztukę walki opanowałem do perfekcji.

DAGON: Rozwiązuję zagadki wszystkich Sfinksów na świecie.

CYRANO: Nigdy nie schodzę z raz obranej drogi.

EWA: Ja mam szukać. Tylko szukać. Nic więcej...

WSZYSCY: Nic się złego nie zdarzy,
 --- "-----"
 ---"-----"---, bo my
 dobrze znamy reguły tej gry.

EWA: Za chwilę będziecie towarzyszyć

każdemu z nas w jego próbie.

Każda udana próba

to cios zadany przeciwnikowi.

Nieudana - osłabia nas.

Bądźcie naszymi Pomocnikami.

Kiedy przyjdzie czas

zwrócimy się do was o pomoc.

I nie bójcie się.

WSZYSCY: Nic się złego nie zdarzy,

---"-----"---

---"-----"---, bo my

dobrze znamy zasady tej gry.

"Muzyka" milknie.

DYZURNY/*do Kandydatów na Strażników*/: Jakież pytania?

CYRANO: Wiadomo, jak ujawni się Odwrotny?

DYZURNY: Tylko ten przeblysłk...

Przesuwa jakiś suwak na tablicy rozdzielczej. Gdzieś w głębi sceny, w gwałtownym, jasnym, skupionym świetle /punktowym/ widać koszmarny obraz: kilkoro wynaturzonych wijących się w nienaturalnym ruchu, o twarzach wykrzywionych grymasem /lub może w półmaskach, jak w dell'arte/. Cały obraz ma być "drgająco-wijący się", a towarzyszyć mu powinien monotonny, natrętny dźwięk /coś jak bzyczenie gniazda owadów/. Cały obraz to rzeczywiście tylko przeblysłk, ale widok ma być porażający. Wywołuje to oczywiście reakcję całej czwórki.

DYZURNY: Gotowi?

WSZYSCY: Gotowi.

DYZURNY: Pierwszy pójdzie Sandro.

Wszyscy prócz Sandra wychodzą.

DYZURNY: Będiesz tym, który otwiera Drzwi. Pokonasz wszystkie przeszkody i dojdiesz do Bramy. Musisz ją otworzyć. Potem przejdiesz kolejną próbę. Jeżeli pomyślnie - zwielokrotnisz własne siły. Jeżeli nie - stracisz je całkowicie.

SANDRO: Będę miał łączność z Bazą?

DYZURNY: Nie. Ale weź ten talizman. Może ci pomóc.

/nakłada mu na szyję talizman, który przez moment rozbliysnął dość jasnym światłem, może temu towarzyszyć delikatny dźwięk/

DYZURNY: Reszta zależy od ciebie. Oto pierwsze zamknięcie. Wyłączam się...

SANDRO: Idę!

Oświetlane są pierwsze Drzwi - te najbliższej widowni. Robią wrażenie

ciężkich, okutych. Sandro bez skutku naciska je, próbując otworzyć. Puka. Wali. Głuchy odgłos. Zgrzyty, świsty, chichoty. Sandro popycha i uchyla drzwi, ale jakaś wielka siła usiłuje je zamknąć. Wreszcie, ogromnym wysiłkiem, udaje się. Drzwi rozsuwają się na boki.

Natychmiast, zza odsuwającego się drzwiowego skrzydła, wyskakuje z głośnym okrzykiem Przyczajony. Rzuca się na Sandra, walczy jak zwierzę. Okrzyk Przyczajonego "włączył" podkład rytmiczny, który - z różnymi modyfikacjami - towarzyszy całej sekwencji Sandra.

Przyczajony walczy, broniąc dostępu do kolejnych, drugich Drzwi.

Sandro zwycięża, odrzucając przeciwnika. Ten wybiega, Drzwi znów rozsuwają się... ukazując następne oraz, broniących do nich dostępu, trzech Mistrzów Wschodnich Sztuk Walki. Zwycięstwo Sandra, znów Drzwi /trzecie/ ustąpiły. Widać czwarte, równocześnie na scenę wchodzi czterech Syzyfów, popychających przed sobą ogromne głazy. Układ jest taki, że kamienie tworzą ruchomy labirynt, zagradzający drogę do czwartych Drzwi. Sandro oczywiście usiłuje odepchnąć któryś z kamieni. Ale gdy tylko go dotyka, wszyscy czterej Syzyfowie podbiegają i popychają głaz z drugiej strony. To samo z pozostałymi kamieniami. Przez chwilę trwa bieżanina, ale wysiłki Sandra są bezskuteczne. Wreszcie - używa talizmanu. Ukazując go kolejnym "pchaczom" powoduje, że wycofują się oni z walki. Zostaje sam z głazem. Przesuwa go bez większego wysiłku. W tym samym czasie pozostałe... przesuwają się same, znikając w kulisach. Czwarte Drzwi otwierają się także. Widać już tylko Bramę. Z turkotem wjeżdża Wóz Jarmarczny. Wóz ciągnie - popycha dwóch Clownów. Na platformie preży mięśnie Siłacz w pasiastym trykocie. U jego stóp leży sztanga i "talerze" do nakładania na nią. Przed wozem /od strony widowni/ trzech akrobatów w kolorowych trykotach pokazuje swoje sztuki. Chwilę trwają pantomimiczne popisy. podczas "przedstawienia" Sandro usiłuje ominąć występujących, by dotrzeć do Bramy, ale za każdym razem któryś z Clownów złośliwie zagraджа mu drogę. Wreszcie popisy akrobatów ustają, kolej na Siłacza. Podnosi sztangę z jednym ciężarkiem. Aplauz. Gestem zaprasza Sandra. Sandro podnosi również. To samo - z dwoma ciężarkami. Siłacz i Sandro. Trzy ostatnie ciężarki. Siłacz podnosi. Chwyta Sandro. Unosi... Wówczas akrobaci i paru Clownów chwytają ciężarki z dwóch stron, ciągnąc w dół sztangę. Sandro chwieje się.

Piski, chichoty. Nagle , na okrzyk Sandra, "ożywa" talizman, rozbłyśkuje światłem na piersiach walczącego. Przeciwnicy po kolei uciekają, Sandro swobodnie już unosi sztangę. Podchodzi z nią do Bramy, uderza - Brama otwiera się. Wóz wjeżdża w kulisy. Za Bramą słychać radosne okrzyki. Wszyscy ci, którzy byli jego przeciwnikami, teraz witają go jak tryumfatora. Teraz są Dworzanami. Trzymają czerwone sukno, które wkrótce staje się płaszczem Sandra. Płaszcz jest ogromny, a Dworzanie, drapując na sobie sukno, stają się jego elementem. Fanfary, okrzyki, hymn tryumfalny. Podchodzi do niego delegacja, złożona z dwóch Clownów - Dworzan. Kłaniają się, na tacy mają klucz.

DWORZANIN I: Bądź pozdrowiony, Wodzu.

DWORZANIN II: Witamy cię, Najmocniejszy z Mocnych. Jesteśmy po to, by ci służyć. Racz tylko spełnić naszą prośbę i przyjąć dar, który ci przygotowaliśmy. popatrz i posłuchaj...

Przesuwają się tak, by widać było "horyzont" - płótno rozpięte sztywno z tyłu sceny /i stamtąd podświetlone/. Będzie ono stanowiło ekran dla swoistego "teatru cieni", który będzie kilkakrotnie wykorzystywany w tym przedstawieniu. Słychać trąbki do marszu. Coraz mocniejszy odgłos maszerujących oddziałów. Na "ekranie" maszerują wojsko cieni, coraz liczniejsze i groźniejsze. Startują samoloty, warczą czołgi. Pierwsze odgłosy wystrzałów...

Jeden z Dworzan daje znak ręką, akcja zatrzymuje się, "ekran" nieruchomieje.

DWORZANIN I /podając Sandrowi klucz/: Tylko te jedne drzwi już zostały. Otwórz je - a oni wszyscy będą na Twoje usługi. Wypuść ich tylko. Oto klucz... Przecież jesteś tym, który otwiera drzwi.

DWORZANIN II: Jeżeli nie otworzysz, możesz stracić całą Moc...

Sandro bierze klucz. Zsuwa z ramion płaszcz, podchodzi bliżej. Chwilę stoi z kluczem w rękach. Powoli, stopniowo znów ekran zaczyna "ożywać"... Sandro gwałtownie unosi klucz i ... łamie go na kolanie. Wszystko znika. Sandro zostaje sam.

SANDRO: Halo! Baza...Baza, słyszysz mnie?... /cisza/ Nie wiem, czy wypełniłem zadanie. Nie otworzyłem przecież WSZYSTKICH drzwi... Wychodzi. "Ożywa" tablica rozdzielcza.

DYZURNY: Dagon! Dagon, wołam cię, Dagon...

DAGON: Tutaj! Jestem gotów.

DYZURNY: Dagonie, ty dostajesz Mądrość. Idź zatem i sądz mądrze.

Mądrze - nie rozumnie! Weź talizman. Ruszaj.

Równocześnie z przejściem Dagona od "tablicy rozdzielczej" w głąb sceny, wbiegają na nią ciemno ubrane postacie, trzymające przed sobą wielkie szachownice, praktycznie zakrywające je do połowy. Wygląda to tak, jakby szachownice miały nogi. Na każdej "ustawiona" jest jakaś partia szachów do rozstrzygnięcia w max. 3 ruchach.

"Szachownic" jest sześć. Stają przed Dagonem, tworząc rodzaj labiryntu. Pierwsza zastępuje mu drogę. Dagon rozwiązuje zadania na kolejnych zagrażających mu drodze szachownicach. Idzie naprzód jak burza.

DAGON: Szach... Szach... Szach od wieży... Szach i mat koniem. Szach.

Szach i mat.

"Szachownice" odsuwają się kolejno, dając drogę Mistrzowi. Staje przed dużą, czarną tablicą z trudnym zadaniem matematycznym. Stoi chwilę, po czym... bez obliczeń wpisuje wynik. Słychać szmer podziwu. Tablica "kładzie się" przed nim, tworząc jaskrawo pomalowany, dość płaski podest /odwrotna strona tablicy/. Jednocześnie widać, że za tablicą ukryty był Sfinks.

SFINKS: Witamy w królestwie Rozumu. Jeszcze tylko jedno zadanie dla ciebie. Rozsądzisz rozumnie - będziesz jednym z nas. Nie będziesz umiał znaleźć rozwiązania - nic nam po tobie. Za chwilę zadam ci pytanie. Właściwa - więc zgodna z logiką odpowiedź będzie napisana na tablicy u twoich stóp. Jeżeli twoja będzie taka sama - wygrasz. A jeżeli nie... Słuchaj...

Słychać pytanie zadawane głosem dziecka.

GŁOS DZIECKA: Jeżeli mamusia i tatuś mają córkę i syna, i jeżeli oni się rozchodzą, to jak podzielić dzieci, żeby było sprawiedliwie?

Dagon stoi, milcząc.

SFINKS: Jaka jest twoja odpowiedź?

Cisza.

SFINKS: Jaka jest twoja odpowiedź?

Moja brzmi: po równo - syn z matką, córka z ojcem.

Czy twoja jest taka sama?

DAGON: Żeby było sprawiedliwie... Nie da się rozwiązać tego problemu.

Sfinks "zaiskrzył" jakby powstało zwarcie w instalacji. Błysnęło, huknęło - ciemność, cisza. W ciemności Dagon wycofał się ze sceny. Pora na Ewę.

DYZURNY: Ewa!

EWA: Jestam gotowa.

DYZURNY: Tak. Twoja kolej. Wyznaczam zadanie. Uważaj: to twój talizman.

Idź i szukaj kogoś, kto ma podobny. Jesteś Tą, Która Szuka.

Patrz... Słuchaj... Szukaj...

EWA: A znajdę?

DYZURNY: Na pewno MOZESZ znaleźć.

EWA: Idę!

Pusto, półmrok. Cisza, przerywana od czasu do czasu szelestami, westchnieniami, stukotami, dalekim śpiewem. Ewa reaguje gwałtownie na każdy dźwięk, zwracając się w stronę, skąd dochodzi. Ponieważ dźwięki słychać z różnych stron, Ewa obraca się bardzo niespokojnie. Dochodzi jeszcze echo.

EWA: Co to stuka?

ECHO: ...uka ...uka ...uka ...szukaj ...szukaj... ..

EWA: Kto tam śpiewa?!

ECHO: ...ewa ...ewa ...ewa...

...szukaj ...szukaj ...szukaj...

Trochę widniej. W dali przemyka jakaś ciemna postać.

Ewa rzuca się ku niej.

EWA: Zaczekaj! Popatrz! /pokazuje talizman/

Postać umyka. Zjawia się kilka następnych. Ewa znów próbuje z talizmanem. Wszyscy dystansują się gestem, wycofują się, uciekają. Oczywiście ta scena rozgrywana jest również w planie dźwiękowym.

Ucieczkom towarzyszą jakieś syki, stuknięcia, sapania.

Znów trochę jaśniej. Zjawia się kolejna postać, która staje obok Ewy, ale cofa się, gdy dziewczyna robi krok w jej stronę. Po chwili pojawia się druga. Śmieją się, rzucają do siebie coś w rodzaju błyszczącej piłki. Ewa usiłuje ją złapać /jak przy grze w "wariata"/. Piłka spada na ziemię, dziewczyna chce ją podnieść. W tym czasie gubi talizman.

Piłka znika. Obie postaci zabierają talizman i uciekają ze śmiechem.

Ewa przerażona zostaje z pustymi rękami.

EWA: Zgubiłam talizman. I co teraz?

Włącza się Echo.

ECHO: ...ewa ...ewa ...ewa ...szukaj ...ukaj ...uka ...uka...

Ewa biega rozpaczliwie, ścigając coraz to nowe, pojawiające się i umykające postaci. Miota się między nimi, bo jest ich już kilkanaście na scenie. Jedna chwyta ją, zawiązując oczy. Przekrzykują się szyderczo przez Ewę, która się nie odzywa.

I: Babko, babko, na czym stoisz?

II: Na beczce!

I: A co w tej beczce?

III: Kwas!

I: No, to szukaj nas!

II: Szukaj nas!

III: Szukaj!

Szukaj

Szukaj

Szukaj

Szukaj

Szukaj nas!

Powtarzają chórem ostatnie słowa, popychając Ewę między sobą. Nie ma w tym nic z beztroskiej, dziecinnej zabawy. Przypomina raczej zawzięte "rapowanie" jakiegoś programowo zbuntowanego młodzieżowego zespołu. Wytwarza się wyraźny rytm, coraz mocniej akcentowany. Przyciemnienie, włączają się pulsujące, dyskotekowe światła. W tle ekran, na ekranie "szalejący" solista jakiegoś ostrego, heavy-metalowego zespołu. Osoby na scenie zachowują się tak, jak na "fanów" przystało: wrzeszczą, machają głowami, wyciągają ręce. Istne szaleństwo. Ewa jest odbijana między nimi jak w punkowskim tańcu "pogo". trwa to dość długo. Stopniowo jednak ustaje, osoby "padają" na scenie, osuwają się wyczerpane. Ewa też. Sciąga chustkę z oczu, ciężko oddychając. Po chwili zaczyna płakać.

EWA: Zgubiłam... zgubiłam... I jak ja go teraz odnajdę? Może to ty?

A może ty? Nie, to pewnie on... Nie... nie...

Płacze głośno, siedząc na "pobojowisku". Słychać wysokie, "orientalne" dźwięki fletu /jak u zaklinaczy węzów/. Jednocześnie scena rozświecila się upiornym, fioletowo - zielonym blaskiem. Zjawia się ktoś o wyglądzie

mocno zniszczonego nałogiem narkomana. Młodzież nazywa takich "zombie". Zombie w jednej wyciągniętej ręce trzyma flet /nie gra jednak na nim, choć cały czas słyhać dźwięki/, drugą wyciągając wabiąco w kierunku Ewy. Porusza się wolno, jak w transie, wpatrzony w dziewczynę z dziwnym, złym uśmiechem. Ona, jak zahipnotyzowana, bezwolnie idzie za nim. Wychodzą ze sceny.

DYZURNY: Cyrano... Twoja kolej. Jesteś gotów?

CYRANO: Czekam na dyspozycje.

DYZURNY: Zajmij wyznaczone miejsce. Pod żadnym pozorem nie wolno ci zejść z posterunku. Masz czekać i być czujny. To jest właśnie twoje pierwsze zadanie.

CYRANO: A drugie?

DYZURNY: Przyjdzie ktoś, kto ci je przekaże. Być może jednak nie zjawi się wcale...

CYRANO: Nie rozumiem... To jak długo mam stać na tym miejscu?

DYZURNY: Termin nie został określony. Masz czekać. Być może tylko to zostało ci przeznaczone.

CYRANO: A jeżeli jednak będzie druga próba - to jak poznam, że to już?

DYZURNY: I to będzie właśnie twoje drugie zadanie...

CYRANO: Zrozumiałem! Będę najbardziej energicznym, najdynamiczniejszym i najbardziej cierpliwym Strażnikiem pod słońcem. Nie ruszę się, choćby ziemia się zatrzęsła, a nade mną przeszły wszystkie trąby powietrzne świata. Będę jak wulkan przed wybuchem. Jak źródło, które pod kamieniami czeka na swój czas. Jak pantera przyczajona do skoku. Już wrastam w ziemię. Przyjmuję. Jestem.

Scena ciemna, tylko miejscu, gdzie stoi Cyrano, trochę światła. Pusto, czasem ktoś zajrzy zza kulis, jakby zaglądał do pustego pokoju. Z dala słyhać odgłosy "życia": pociąg, zapowiedź ze stacji kolejowej, głos z radia czy telewizora, wszystko "gdzieś". Rozmowa, niewyraźna, potem coraz bliższa. Wchodzą ludzie /oczywiście są to ci sami Wxslannicy, co w scenach poprzednich, mają tylko inną funkcję/: rozmawiająca para, spieszący gdzieś mężczyzna, dwie dziewczyny, chłopak z aparatem fotograficznym. Trwa ruch jak na ulicy. Czasem reagują na stojącego w miejscu Cyrana: ktoś pokazuje go palcem, wyzywająco ubrana dziewczyna pozuje do zdjęcia. Przechodzą dwie zajęte rozmową dziewczyny.

I: Patrz! on tu jeszcze stoi!

II: Coś takiego! Tyle czasu... Nie znudziło ci się?

I: Ale jak można! Po co? Dziwny facet.

II: Nienormalny jakiś. Chodź!

Odchodzą, wzruszając ramionami. Cyrano patrzy za nimi. "Ulica" idzie cały czas, utrzymując swój rytm. Jakiś mężczyzna /może ten z aparatem fotograficznym/ zaczepia Cyrana, prowokując go: poszturchuje go, kopie, uderza, odskakując na "bezpieczną" odległość. Cyrano zasłania się, nie ruszając z miejsca. /Uwaga: scena w żaden sposób nie może budzić śmiechu na widowni!/. Wówczas podchodzi do nich Sobowtór Sandra: ubrany tak samo, podobnie się porusza, podobny głos - tylko twarzy nie widać. Rozmawia z Cyraniem "nie zatrzymując się" /pantomimiczny chód w miejscu/. W tej scenie w ogóle nikt prócz Cyrana nie może stać w miejscu.

SOBOWTOR SANDRA/*idąc*/: Cyrano! Co ty? Broń się! Wyjdź z tego kółka

i przyłóż mu raz a dobrze! No, co z tobą? Chyba się nie boisz?!

Cyrano już wyciąga rękę, by dosięgnąć intruza, gdy nagle chwyta za ramię Sobowtóra i zatrzymuje go na chwilę.

CYRANO: Sandro? Twój talizman! Co z twoim talizmanem?

Chwyta swój. Sobowtór, zdemaskowany, podnosi głowę. Widać wyraźnie, że to nie Sandro. I on, i napastnik, odchodzą szybko, włączając się w "ulicę". Do Cyrana podchodzi Sobowtór Dagona.

SOBOWTOR DAGONA: Cyrano! Chłopie! Ty jeszcze tutaj? Zapomnieli o tobie, a ty tak stoisz, co? Na co ty właściwie czekasz? Aaaa... Myślisz, że będziesz Strażnikiem Znak... Mnie już dawno wywietrzały z głowy te bzdury. To nielogiczne. Jaki jest cel twojego sterczenia tutaj?

Co się zmieni, jak wyjdiesz? Nic! Zupełnie nic. Tylko tobie będzie wygodniej. A co uzyskasz, stojąc tu? Myśl, człowieku, masz przecież swój rozum! Tyle jest dobrego do zrobienia. Kiedy tak stoisz, jesteś zupełnie bezproduktywny. A szkoda, bo głupi nie jesteś. Zasedłbyś wysoko...

CYRANO: Dagon...

SOBOWTOR DAGONA: No?

CYRANO: Widziałeś Sandra?

SOBOWTOR DAGONA: Sandra? Oczywiście! Przed chwilą graliśmy razem partyjkę. A co?

CYRANO/pokazując talizman/: A to! Znikaj, oszuście!

Sobowtór, zdemaskowany, z szyderczym śmiechem włącza się w ruch uliczny, który stopniowo ustaje. "Przechodnie" po kolei wychodzą za kulisy, odgłosy uliczne milkną, scena pustoszeje. Cyrano jakiś czas stoi sam.

Rozmawiając głośno, wchodzi trzech Mierniczych /oczywiście, są to również Wysłannicy/. Będą wytyczać drogę. Naturalnie, tam gdzie stoi Cyrano. Dwóch mierzy, podaje liczby. Trzeci zapisuje.

I: Trzy... Dwadzieścia dwa...

III: Zaczniście od razu.

Białą linią zaznaczają przebieg przyszłej drogi.

II: A co z tym?

I: Z czym?

II: No, z nim...

III: A nic, co ma być. Droga będzie i już. Zapisuj!

I: Przez niego?

III: Przez niego... Ile?

"Odmierzają" i "obrysowują" Cyrana.

II: 66

III: 66. Zgadza się.

I: I tak - przez niego! Równiutko.

Wychodzą. Po chwili słychać odgłos pracujących maszyn drogowych, coraz bliższy. Po wyrysowanej drodze, najpierw z jednej, potem z drugiej strony "idą" dwa walce. Każdy z nich jest popychany przez grupę /3-4/ nieokreślonych postaci - Wysłanników, oczywiście. Biorą "w kleszcze" Cyrana. Włącza się odgłos młotów pneumatycznych, w tyle sceny przy horyzoncie widać dwie podświetlone od dołu postaci pracujące tymi młotami. Cyrano boi się. Gdy walce są tuż-tuż, gwałtownym ruchem chwyta talizman. Na ten znak wszystko milknie. Pchający walce i młociarze uciekają, a walce... rozkładają się, tworząc dwa kolorowe dywaniki. Od początku były tylko zwiniętymi chodnikami.

Słychać łagodną, choć natrętną muzykę. Dywaniki zostają oświetlone błękitnawym światłem. Wtedy okazuje się, że leżą na nich dwie tancerki, które rozpoczynają swe płasy, podnosząc się stopniowo i tańcząc coraz

agresywniej, próbując sprowokować Cyrana do opuszczenia swojego miejsca. Cyrano zaczyna tańczyć, jeszcze chwila, a wyjdzie ze swego kręgu...

Naraz słychać cichy, lecz bardzo wyraźny głos Ewy:

EWA /głos/: I jak ja cię teraz odnajdę...

Cyrano nieruchomieje. Tancerki odsłaniają twarze. Mają maski, jak inni. Uciekają cofając się i prychając jak wystraszone koty. Równocześnie rozpoczyna się akcja "za horyzontem". Widać zwielokrotnione cienie, eksponowane różnokolorowym, drgającym światłem. Słychać głośnie, natarczywą, orgiastyczną muzykę. Widać ni to taniec, ni to walkę cieni - - jedno wielkie kłębowisko pulsujące za rozpiętym płótnem. W pewnym momencie płótno horyzontu pęka, ukazują się otwory /np. tak, jak wejście do namiotu/, przez które widzowie w dwóch planach widzą akcję /plan cieni i plan rzeczywisty, w głębi/, a jednocześnie akcja zza horyzontu momentami "wylewa" się na scenę. Co jakiś czas na planie cieni widać charakterystyczną sylwetkę Ewy, usiłującej wyrwać się z tłumu.

CYRANO: Ewa! Ewa!

Teraz wiem: na ciebie miałem tutaj czekać.

Gdzie ty jesteś?

Przecież dalej mamy dalej iść.

Gdzie przepadłeś?

Ja tu czekam. Przecież musisz mnie odnaleźć.

Dam ci znak.

Bo wiem, że musisz gdzieś tu być...

Pokazuje talizman. Ewa zza horyzontu przebija się do jednego z otworów, usiłuje wybiec na scenę, ścigana przez kilka widzianych już wcześniej postaci. Wypełza przez otwór, za nią gromadka złowrogich Wysłanników. Ewa walczy, Cyrano wyraźnie w jej stronę kieruje talizman, wyciągając jednocześnie rękę by przyciągnąć ją do siebie.

Wbiega Sandro. Walczy, zwycięża. Wbiega Dagon. Szybko zakrywa otwory w horyzoncie. Cyrano dosięga ręką Ewy, przyciąga ją do siebie. Wszystko stopniowo uspokaja się. Hałas milknie, horyzont ciemnieje. Wszyscy są razem - mała grupka na pustej scenie.

CYRANO: To chyba koniec...

EWA: Chyba się udało...

"Uaktywnia się" tablica rozdzielcza, słychać głos Dyżurnego.

DYZURNY /głos/: Sandro! Jesteś silny, ale wiesz, kiedy siły trzeba zaniechać. Dlatego zwielokrotniłeś swoją moc, a to pozwoliło ci teraz zwyciężyć. Zaliczyłeś próbę. Powołuję cię na Strażnika Znaku.

Dagon! Jesteś mądry, ale wiesz, że nie zawsze prawdą jest to, co rozum dyktuje. Zaliczyłeś próbę. Powołuję cię na Strażnika Znaku.

Ewa!

EWA: Miałam szukać... Ale sama siebie zgubiłam...

DYZURNY: Zgubiłaś się i odnalazłaś. Kto odnalazł siebie, niczego już nie zgubi. Powołuję Ewę na Strażniczkę Znaku.

Cyrano!... Byłeś wierny do ostatka. Nauczyłeś się odróżniać prawdę od fałszu. Nauczyłeś się opanowania i pokory. Byłeś oparciem dla innych, nie myśląc o sobie. Powołuję cię na Strażnika Znaku!

Teraz przed wami kolejne, trudne i odpowiedzialne zadanie. Spośród Pomocników musicie wybrać najlepszych kandydatów na Strażników - takich jak wy. Powodzenia.

Włącza się znany z pierwszej sceny ratm. Strażnicy w ten sam sposób zwracają się do widowni.

SANDRO: Pewnie teraz znowu czujecie się nieswojo.

DAGON: Pewnie myślicie, że to trudne i skomplikowane.

EWA: Ze się nie nadajecie, nie dacie rady.

CYRANO: Ze to może nawet niebezpieczne...

SANDRO: Ale pamiętajcie, że wszystko zależy od was.

DAGON: Odwagi!

WSZYSCY: Nic się złego nie stanie

---"-----"---

---"-----"--- bo Wy

Także znacie reguły tej gry.

Stoją sami, scena pusta, ciemna. Małutka grupka w pustce. Nagle zjawia się dziwna, na wpół pełzająca, zamaskowana postać, chrobocząca jak grzechotnik.

ODWROTNY: No i co?... Sami...? Aż tylu was zostało...?

Tryumfatorzy... Strażnicy... Cha, cha...

Czworo... I ani jednego więcej... Gdzie te tłumy?...

A popatrzcie no tutaj...

/daje znak/

I tutaj... i tutaj...

Za każdym razem na małą chwilę ukazuje się, może przez kolejny otwór w horyzoncie, znany z poprzednich scen "kłębiąco - wijący" obraz Wysłanników.

ODWROTNY: A wy co? Do kogo mówicie? Do siebie?

Tam /wskazuje widownię/ nikogo nie ma... Tam jest pusto.

Czarna, ogromna pustka...

EWA: Nieprawda!

SANDRO: Kłamiesz.

DAGON: Sam ich widziałem.

CYRANO: Bzdura!

Każde z nich chce podbiec bliżej widowni, ale za każdym razem Odwrotny jest szybszy. Zabiega drogę.

ODWROTNY: No? Przekonaj się! Służę! Służę światłem. Służę światłem...
Ma lampę o silnym, skupionym świetle. Swieci nią nie na widownię, lecz w oczy kolejnym Strażnikom.

ODWROTNY: A widzisz? Widzisz, że nikogo nie ma? Poświecę... Zobacz...
Ewa desperacko podbiega do niego, gdy oślepia któregoś ze Strażników. Łapie go mocno i gwałtownie odwraca przodem do widowni. Odwrotny zdążył zasłonić twarz, ale nie zdążył odwrócić lampy, która - przytrzymywana teraz także przez Cyrana - oświetla pełną widownię.

EWA: Widzę. Właśnie widzę. Witajcie.

SANDRO /podnosi rękę, pozdrawiając widzów/: Witajcie.

DAGON: Witajcie wśród nas...

k o n i e c