



Juliusz Słowacki: Balladyna, część 2.

1. Na zamku trwa uczta. Na salę wdiera się ubrana w łachmany i głodna matka Balladyny. Córka nie przyznaje się do niej i każe ją wyrzucić mimo, że na dworze szaleje burza. Nadchodzi dobra wiadomość od Kirkora, który zwyciężył Popiela IV. Ludzie chcą ogłosić królem Kirkora, ale ten stwierdza, że władcą zostanie posiadacz korony Lecha.
2. Koronę posiada Grabiec. Balladyna morduje go w nocy, by ją odzyskać. Na ten sam pomysł wpada strażnik Kostryn. Spotyka w nocy Balladynę. Kobieta zapomniata jednak zabrać z pokoju zamordowanego koronę. Nie może jej znaleźć w ciemności. Odnajduje ją Kostryn.
3. Kirkor ogłasza, że zemści się na każdym kto posiada koronę ponieważ wie, że została skradziona. Balladyna i Kostryn stają do wojny z Kirkorem. Kostryn zabija księcia. Królową zostaje Balladyna, która otruwa Kostryna i skazuje na śmierć wszystkich swoich wrogów. Sama ginie rażona piorunem.
4. Akcja Balladyny dzieje się nad legendarnym jeziorem Gopło w państwie Lechitów. Państwo to spełnia wszystkie cechy państwa feudalnego, a więc jest despotyczny władza – najpierw Popiel IV, a później Balladyna, jest uciskany lód, są zamki i rycerze.
5. Słowacki połączył różne elementy z różnym epok. Mamy postać Filona z sielanek, są wątki z legend, fakty prehistoryczne wymieszane z fikcją. Dramat bardzo mocno przypomina tragedie Szekspira (po którego sięgają romantycy).
6. Autor chcąc podjąć problemy polityczne akcję umieścił w czasach przedhistorycznych, by móc spokojnie oddać się twórczej fantazji.
7. Balladyna ma wyraźnie dwa wątki: polityczny i baśniowy. Dążenie do władzy to centralny motyw utworu. Korona Lecha – ukrywana przez pustelnika – to symbol utraconej wolności narodowej. Państwo Lechitów to jakby Polska z czasów powstania listopadowego. Popiel i Balladyna to odzwierciedlenie cara, wszystkie spory i waśnie przypominają skłóconą emigrację.
8. Mowa tronowa Grabca jest satyrą na absolutyzm europejski panujący w tym czasie we Francji i Rosji. Z drugiej strony Balladyna to baśń pełna cudów i magii.
9. Wątek baśniowy realizuje Goplana – nimfa wodna, królowa Gopła – oraz jej pomocnicy radosna Skierka i złośliwy Chochlik.

Miejsce na Twoją reklamę
info: reklama@lykwiedzy.pl