

Topografia baśniowego pogranicza jako reprezentacja doświadczania zła (na podstawie zbiorów baśni pisarzy polskich)

Joanna Ślósarska

Uniwersytet Łódzki

Topography of fairy-like borderland as representation of experiencing evil (based on collections of fairytales by Polish writers)

Abstract: While reconstructing the subject of fairy-like borderland I consecutively discuss the problems of literary topography as a spatial figure of experiencing evil, next releasing the conflict and creation of domesticated seats and internalization and projection of fairy-like evil. In the conclusion I emphasize the tension between internal and social maturation of the hero and the semantics of the threshold and transgression as a special way of lexical organization of the fairytale form referring these problems onto theoretical and analytical contexts of postmodern culture. Because while being on the borderland fairytale characters experience evil of mainly situational character I accept in my analysis the basic assumptions of the phenomenological-existential philosophy of Gabriel Marcel dealing with the situation in which evil is encountered and experienced by specific subjects.

Key words: Marcel, evil, borderland, script, fairy tale, narration

Słowa kluczowe: Marcel, zło, pogranicze, skrypt, baśń, narracja

W trakcie przebywania na pograniczach przestrzeni, miejsc, komunikacji społecznej, wyznawanych wartości baśniowe postacie doświadczają zła, które ma przede wszystkim charakter sytuacyjny¹. Z tego też względu szczególnym punktem widzenia, który może ustanawiać jedną z perspektyw interpretacji zła w baśniowych fabułach, jest filozofia fenomenologiczna – egzystencjalna, zwłaszcza filozofia Gabriela Marcela, zajmującego się samą *sytuacją*, w której *zło jest napotykanne*, oraz sposobem, w jaki je napotykamy, i warstwą przeżyciową tego spotkania. To podejście, z założenia nie-eksplikatywne i nie-systematyczne, wypracowuje pewną retorykę języka zła oraz języka o złu, która poprzez warstwę fenomenalną usiłuje dotrzeć do samej istoty zjawiska².

¹ W artykule uwzględniam zbiory: *Woda żywa. Baśnie pisarzy polskich*, wybór i oprac. S. Wortman, Warszawa 1963; *Baśnie polskie*, wybór i oprac. T. Jodełka-Burzecki, Warszawa 1974, M. Kann, *Baśń o srebrnorogim jeleniu*. Warszawa 1962.

² E. A. Mukoid, *Filozofia zła: Nabert, Marcel, Ricoeur*, Kraków 1993, s. 12; W *Le rencontre avec le mal* (w: G. Marcel, *Pour une sagesse tragique et son au-delà*, Paris 1968, s. 194,

Zło wyłącznie stwierdzone czy nawet oglądane – pisze Marcel – przestaje być złem doznawanym, po prostu sądzę, że przestaje być złem. W rzeczywistości ujmuję je jako zło w tej tylko mierze, w jakiej mnie ono dotyka³.

W fabułach baśniowych prezentowane jest przede wszystkim owo „zło dotykające”, odsłaniane na pograniczach i granicach działań, celów i racji głównych bohaterów.

Baśniowe pogranicza i granice konstruowane są jako terytoria o cechach przestrzeni niczyjej lub liminalnej. Jej dynamikę i topografię kształtują bohaterowie, którzy opuszczają swoje domy (zazwyczaj z nich wygnani przez rodzeństwo, rodziców lub otoczenie) i wyruszają ku wymarzonym królestwom, by objąć je w posiadanie, zdobyć władzę, bogactwo i najpiękniejszą, najcenniejszą kobietę. Udają się także ku miejscom zawierającym magiczne moce w takich formach, jak woda życia, zaklęcia, narzędzia walki, święty kwiat, samoodtwarzające się pokarmy. Zdobywają również moce wewnętrzne – nadludzką siłę, wiedzę, umiejętności leczenia, wpływania na prawa natury, transformacji ciała; mogą fruwać, nie płoną w ogniu, zanurzają się w wodnych otchłaniach, dźwigają góry. Wyraźne w tym względzie nawiązania do praktyk szamańskich sytuują teksty baśniowe w kontekstach mitów i rytuałów inicjacyjnych, stanowiących w baśniach strukturalny składnik światów przedstawianych. W kulturze polskiej istotne znaczenie pełni też fabularyzacja religii katolickiej i próby jej integracji z przekazami fantastyki i magii⁴. Ze względu na stałą, strukturalną cechę baśni, pogranicze między łączącymi się w opowieściach biegunami magii i religii kształtuje zdarzeniowość poprzez wyraziste kontrakcje świata nadprzyrodzonego, transcendentnego i empirycznego. Granica/krawędź między oboma światami nie jest stabilna, ponieważ świat empiryczny czasowo i w rozlicznych przemianach wchłania także magiczną siłę istot transcendentnych, a to, co nadprzyrodzone, może manifestować się w formie zmysłowej.

s. 202–203, 211) Marcel pisze, że chodzi o konkretną sytuację, w której człowiek spotyka się ze złem; zło nie jest abstrakcyjne, lecz konkretne; zło, nad którym można triumfować.

³ G. Marcel, *Być i mieć*, przeł. D. Eska, Warszawa 1998, s. 251–252.

⁴ Jest to temat na osobną rozprawę, którego tutaj nie rozwijam. Chcę jednak przywołać jedną z najbardziej dramatycznych baśni polskich prezentujących taką fabułę. Jest to baśń Kazimierza Władysława Wójcickiego *Morskie Oko* (w: *Baśnie polskie*, s. 19–20) opowiadająca o ojcu rzucającym okrutne przekleństwo, które się spełnia. W imię religijnej wiary umieścił on córkę w klasztorze i zabronił jej wychodzić za mąż za cudzoziemca. Ta, dążąc do własnego szczęścia, łamie zakaz, a ojciec mści się na córce, niszcząc jej pałac i małżeńskie szczęście z węgierskim księciem. Następuje triumf zemsty, przemocy i zła związany z przyjęciem przez ojca funkcji depozytariusza i wykonawcy sankcji religijnych. Fabuła ta wpleciona jest w starszą tradycję mitów kosmogonicznych i rozwija obraz genezy formacji Morskiego Oka, zgodnie z którym (w baśniowej fabule Wójcickiego) wszystkie stawy powstały z łez księżniczki; w każdym z siedmiu stawów spoczywa jedno jej dziecko, natomiast Morskie Oko to jej oko.

Obrazy pogranicza i granicy w baśniach to pierwotnie słabo zróżnicowane przestrzenie – lasy, góry, rzeki, skaliste pustkowia. Zaczynają być one rozpoznawane jako obszar wrogich sił, ale także jako terytoria do zagarnięcia poprzez walkę w nich i zwycięstwo. Mają znamiona nie-miejsc, pełnią rolę pośrednią, toteż narracja zmusza je do mówienia: „*Stój* – oznajmia las, z którego wychodzi wilk. *Zatrzymaj się!* – mówi rzeka, z której wylania się krokodyl”. Z faktu, że jest to „słowo granicy”, jego nadawca (animizowany, antropomorfizowany składnik środowiska) dąży zarówno do fantazmatycznej komunikacji, jak i do jej zerwania. „Ustanawia granicę właśnie przez wypowiedzenie tego, co ją przekracza, nadchodząc z drugiej strony”. Rozdziela i łączy, „ale zarazem jest przejściem. W opowieści granica funkcjonuje jako *ta trzecia*. Jest czymś, co znajduje się *między* – przestrzenią *między dwiema innymi*”⁵. Martin Heidegger w kontekście nowej estetyki przestrzenności⁶ zauważa, że w dyskursach artystycznych i społecznych nie chodzi jednak o samą ekspansję metafor przestrzennych, ale o funkcję przekazu jako wydarzenia się prawdy. „Owo wydarzenie jest grą między siedzibą a okolicą, grą, w której rzecz-dzieło stoi na pierwszym miejscu jako czynnik (nowego) uporządkowania przestrzeni, ale też jako punkt zbieżny, prowadzący w kierunku otwartej rozległości okolicy”⁷. Prawda, która się wydarza, jest grą zawłaszczenia-wywłaszczenia, grą między siedzibą a otwartą rozległością, centrum a peryferiami.

1. Topografia baśniowego pogranicza jako przestrzenna figura doznawania zła

Struktury narracyjne baśni, jak wszelkich opowieści, mają więc „status składni przestrzennych”⁸, których istotą jest ruch, przemieszczanie się postaci, nie zaś ścisła lokalizacja w formie miejsc. Zatem mówimy raczej o topografii działań, zakreślonej w wędrówce bohatera. Miejsce jako konfiguracja położeń fizycznych obiektów jest reprezentowane w baśniach jako korelacja stanów emocjonalnych, działań, odniesień wartościujących i celów. „Przestrzeń jest praktykowanym miejscem”⁹, którego zasadę ustanawia praktykujący, czyniąc je obszarem prób i doświadczeń, w tym mierzenia się ze złem i walki o swoje racje. W baśniach dynamiczna syntagma „doznawać/

⁵ M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Kraków 2008, s. 115, 126.

⁶ G. Vattimo, *Ornament – monument*, w: tegoż, *Koniec nowoczesności*, przeł. M. Surma-Gawłowska, Kraków 2006, s. 71– 81.

⁷ Tamże, s. 76.

⁸ M. de Certeau, dz. cyt., s. 115.

⁹ Tamże, s. 117.

opuszczać/walczyć/zdobywać” odwzorowuje trasę za każdym razem inną, a zarazem typową, są to bowiem trasy z charakterystycznymi obiektami granicznymi i wewnętrznymi, odsłaniające, otwierające granice, a zarazem je zamykające, jako zasada przekroczenia, którą ustanawiają. Zatem pogranicze/granica baśniowa konstituuje szlak między domem opuszczonym a zdobytym, także między habitusem istoty wygnanej a triumfującym w niej władcą zarządzającym królestwem.

Podobnie jak w egzystencji realnej, w światach baśniowych „spotkanie ze Złem odbywa się pod postacią groźby. Napotkane Zło zagraża, także sama możliwość spotkania ze złem jest już zagrożeniem. Groźba nie jest tylko pewną cechą dystynktywną zła, lecz przede wszystkim jest relacją”¹⁰. Taki charakter ma otwarcie baśniowej fabuły Romana Zmorskiego *Sobotnia Góra*¹¹. U stóp niezwykle wysokiej, stromej, gęsto porośniętej drzewami góry, na którą wyrusza główny bohater, znajdują się ciernie, głogi, trujące zioła, rumowiska ostrych, raniących skał, mchy, atakujące i kłuszące stada padalców, gadów i żmij, które sycząc, wiją się na rumowisku. Składniki znaczeniowe i obrazowe przedstawienia mają charakter izomorficznej korelacji ze stanem emocjonalnym bohatera, odzwierciedlają lęk i trwogę przed nieznanym, zarazem jednak prowokują do walki i odzyskiwania utraconej przez bohatera (niezdobytej jeszcze, odebranej przez otoczenie) tożsamości wewnętrznej, cielesnej i społecznej. W miarę pokonywania przez niego lęku i wdrapywania się na górę, odsłania się nowy obraz Sobotniej Góry – następuje ukształtowanie osi wertykalnej. Na szczycie Góry rośnie wielkie drzewo ze srebrzystymi listkami, które szumi „jakby sto lir naraz grało”; spod korzeni tryska źródło jasnej wody życia, na najwyższej gałęzi siedzi złocisty sokół, którego pióra dźwięczą, on właśnie przynosi bohaterowi złoty dzban na wodę życia, a drzewo pozwala odłamać jedną ze swych gałęzi i zabrać w drogę powrotną. Bohater *Sobotniej Góry* odrzuca pokusę łatwej drogi oferowanej przez diabła i stawia czoło kolejnym niebezpieczeństwom – narażeniu się na płomień obejmujący cały las, walce z siedmiogłowym smokiem, przejściu przez smoczą jamę i pułapkę w formie głębiej położonej jaskini z jedzeniem, kwiatami, dotarciu do jaskini ze złotą lampą i klejnotami (próba chciwości) i złocistej sali z kuszącymi, tańczącymi dziewczętami, wobec których tarczę obronną ustanawia w sobie poprzez pamięć o ukochanej pozostawionej w wiosce i umarłej matce. Są to jednak wybory nastawione na realizację wartości w przestrzeni zewnętrznej. W trakcie powrotu wylewa kroplę wody na ziemię i wówczas ludzie zakłęci w kamienie, którzy wcześniej nie sprostali wyzwaniom strachu i chciwości – mężczyźni, kobiety, starcy i dzieci, panowie i żebracy, wracają do swej postaci. Wieś zmienia się w ludne i okazałe miasto z zamkiem

¹⁰ E. Mukoid, *Filozofia zła: Nabert, Marcel, Ricoeur*, s. 118.

¹¹ R. Zmorski, *Sobotnia Góra*, w: *Woda żywa*, s. 6–15.

w centrum, w którym bohater zamieszkuje jako władca ze swą szybko poślubioną, ukochaną żoną. Oznacza to tyle, co zatrzymanie rozwoju na etapie bycia we wspólnocie, jest to zatem ceną, ofiarą, jaką składa główny bohater, organizując wspólnotę i panując nad nią jako swoim „rozszerzonym ciałem” i zbiorowymi emocjami¹².

Trajektoria losu bohatera przebiegająca od złożonego, wstępnego skryptu zła, „głupi, biedny, bezdomny, społecznie poniżony, ośmieszany, obcy, uwięziony” do skryptu „dobry, bogaty i wywyższony w królewskim pałacu” zawsze jednak zawiera ukrytą w baśniach, podkreślaną przez Marcela ideę: „Aby rzeczywiście mi e ć, trzeba w pewnym stopniu b y ć, to znaczy w tym wypadku być bezpośrednio dla siebie, czuć się jak gdyby przymuszonym, jak gdyby przemienionym¹³. I choć zło w baśniach jest pierwotnie lokowane przez bohatera najczęściej w świecie zewnętrznym, to jego usunięcie stanowi problem wewnętrznego dojrzewania bohatera. Równocześnie z procesem jego własnej przemiany następuje przekształcanie przestrzeni zewnętrznej. W baśni Adolfa Dygasińskiego *Syn boginki*¹⁴, osnutej na motywie „swój – obcy”, przedstawiony jest obraz chłopca, Wojtka, „strasznie odmiennego” fizycznie i psychicznie od innych dzieci, rzekomo podmienionego za karę przez boginkę za nieobłożenie kolebki odpowiednimi ziołami. Dojrzewając, Wojtek porzuca dom, spotyka spadających z nieba planetników, którzy biorą go jako zdolnego do przysposobienia w planetnicznej pracy. Dostaje zadanie, by tworzył grad, przesuwiał chmury nad różnymi wsiami, robił śnieg. Chłopiec pokonuje na ziemi zły wiatr, także Zmorę pod postacią kota i kulawej baby, potem pokonuje inne zmory, następnie Topielca, któremu zabiera magiczną laseczkę do otwierania i zamykania wody morza, rzeki i jeziora; nie opowiada o swoich działaniach (mówi: „ci, co słuchają, mogliby poumierać”); pokonuje też magicznie Biedę jako „zło gorsze od Topielców i Zmór”.

Topielec już ludzi nie taplał. Zmora nikogo nie dusiła. Bieda pod nalepą nigdzie nie piszczala. Strzyga w kościele świec nie gryzła i nie lamała – bo on i strzygę zmógł także, nim odszedł. Planetnicy już nie spadali, gdyż wiedzieli, że w tamtej wsi na miejscu jest planetnik. Tylko na Kręciszowym polu ciągle jeszcze po nocach laził miernik z latarką¹⁵.

Wojtek po siedmiu latach wraca jako odmieniony – wychudły, wysoki; rodzicom, którzy go nie rozpoznają, opowiada, że jest ich prawdziwym

¹² Analogiczne rozwiązanie (i motywy fabularne) zawarła w baśni *Szklana Góra* Bronisława Ostrowska (w: tamże, s. 209–235). Szlaki otwierające baśniowe góry nie są jednak dostępne dla bohaterów kierujących się chciwością i złymi intencjami autocentrycznymi. Na ten istotny wyznacznik aktualizującego się w trakcie wędrówki zła zwrócił uwagę Artur Oppman w baśni *O chciwym Macieju, kusym Niemczyku i zaklętych skarbach na zaklętej górze* (w: *Baśnie polskie*, s. 337–342), ukazując przemianę pełnej klejnotów góry (stanowiących inicjał potencjalnej przemiany wewnętrznej bohatera) w Górę Diabelską.

¹³ G. Marcel, *Być i mieć*, s. 195.

¹⁴ A. Dygasiński, *Syn Boginki*, w: *Baśnie polskie*, s. 60–78.

¹⁵ Tamże, s. 78.

synem, a tamten został z Boginką; żeni się z córką Boroniów, dostaje od rodziców majątek, oświadcza: „Jeden tylko Wojtek Kręcisz był od urodzenia na świecie: to ja! Ani mnie Boginka nie kradła, ani oddawała”¹⁶.

2. Rozładowywanie konfliktów, usuwanie zła i kreacje oswojonych siedzib

Topografia baśniowego pogranicza kształtowana jest często przez indywidualną inicjację bohatera w śmierć osoby z najbliższego otoczenia oraz przez podejmowaną z nim walkę w nieznanym otoczeniu. „Gdzieś”, „poza” („za siedmioma górami”, „za siedmioma rzekami”) – jest miejsce, w którym może się zaktualizować pozytywny los bohatera. Owo „gdzieś” nie oznacza jednak konkretnego miejsca w sensie przestrzeni zewnętrznej; jest przestrzenną metaforą okoliczności, sytuacji i zdarzeń, które muszą zaistnieć. W baśni *O zaklętym kaczorze* Marii Kann¹⁷ narrator antropomorfizuje i integruje w całość symboliczne reprezentacje żywiołów. W skrytej w podziemiach studni jawią się one jako „woda życia”, po którą dziewczynka udała się ze względu na nagłą chorobę ojca. Nad studnią przyrzekła zostać żoną tajemniczej istoty zamieszkującej głębiny podziemnych wód; dzięki złożonej obietnicy przyniosła wodę i ocaliła ojca. Nocą, gdy uda się ponownie do studni, odkryje, że złożyła obietnicę złotnikowi, przemienionemu w kaczora przez złą kasztelankę-czarownicę, której niebaczenie zaufała¹⁸. W przywołanej baśni Księżyc, Słońce i Wicher współdziałają z ludźmi i istotami fantastycznymi w ramach toczącej się historii. Składnikami fabuły stają się także magiczne przedmioty, miejsca, zwierzęta i rośliny uczestniczące aktywnie w działaniach głównej bohaterki. Podstawowymi cechami antropomorfizowanych żywiołów jest ich silna emocjonalność, wiedza o dziejących się na ziemi zdarzeniach oraz wola i możliwość ingerencji w świat. Warunki aktywizujące intencje bohaterki baśni to w sensie psychologicznym i archetypicznym początkowa faza rozróżnienia i rozszczepienia figury męskiej na ojca i przyszłego partnera¹⁹. Funkcję zasadniczą spełniają obowiązujące w baśniowym świecie prawa kontraktów – by pomoc uzyskać, baśniowa bohaterka musi wykonać określone zadania.

¹⁶ Tamże, s. 79.

¹⁷ M. Kann, *O zaklętym kaczorze*, w: tejsze, *Baśń o srebrnorogim jeleniu*, s. 27–66.

¹⁸ Zdaniem Bruno Bettelheima, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł. D. Danek. Warszawa 2010, s. 435–441 – narzeczony lub narzeczona przemieniona w zwierzę to standardowy i uniwersalny w kulturze motyw baśniowy związany z tabuizacją seksualności. Tabu (czar, przekleństwo metamorfozy) może być zdjęte jedynie dzięki całkowitemu, wystawianemu na próby oddaniu, i dzięki wzajemnej miłości. „Baśnie więc ukazują, że jeśli dziedzina płci nie łączy się z miłością i oddaniem, może sprawiać takie wrażenie, jakby upodabniała człowieka do zwierzęcia”.

¹⁹ J. Wais, *Ścieżki baśni. Symboliczne wędrówki do wnętrza duszy*, Warszawa 2006, s. 74–79.

Weronika tka dla Księżycy, Słońca i Wichru ubrania: dla Księżycy szatę-poświatę z księżycowych promieni i swoich łez, dla Słońca zorzę z własnych, odciętych warkoczy, dla Wichru – kapotę z nici. Osierocona przez matkę dziewczynka spotyka w odosobnionych chatkach trzy matki synów natury. O motywie tym Jadwiga Wais pisze następująco: „Matka numer jeden na początku wielu baśni umiera, jest to matka pierwotna, jak matka ziemia obdarzająca kochające dziecko bezwarunkowo”²⁰. Gdy matka zaczyna stawiać dziecku wymagania, zmienia się w drugą matkę – macochę lub złą czarownicę. W baśni Marii Kann zastosowany jest nieco inny wariant tej sytuacji – pojawia się co prawda zła czarownica, ale nie jako opiekunka, lecz konkurentka. Istotniejsze znaczenie ma jednak zamiana matki ziemskiej na matki niebiańskie, które wspierając dziewczynkę, sygnalizują moc i opiekę świata natury. Zastępując matkę ziemską i śmiertelną, matki Księżycy, Słońca i Wichru wskazują na wzór świata, w którym zasada natury stopniowo (w tej baśni – w symbolicznych trzech chatkach) jest transformowana i podporządkowywana trzem etapom procesu indywiduacji: od id (Księżyc jako znak wody i podświadomości) poprzez ego (Słońce jako znak ognia, światła, emocji duchowej i racjonalnej świadomości) do super ego (Wicher jako nadjaźń i koniunkcja wszelkich przeciwieństw dokonująca się dzięki miłości w archetypicznym żywiole wodnych głębin). Podobny aspekt współdziałającej z ludzkimi bohaterami natury przedstawia Kazimierz Władysław Wójcicki rozpoczynający swoją baśń od obrazu królowny, której strzeże w zamku czarownica. Pod zamkiem chodzi zakochany królewicz, narzeczony pięknej panny, nad którym ulitowała się wróżka. Pod postacią gołębia siadła na kratkach okna i wręcza królownie dary:

– Oto masz grzebień, szczotkę, jabłko i prześcieradło. Uciekaj z zamku. Jeśli cię będzie gonić czarownica, rzuć najprzód grzebień, obejrzyj się i uciekaj. Gdy potem gonić cię będzie, rzuć szczotkę, a potem jabłko. Jeśli i wtedy nie przestanie pogoni, rzuć prześcieradło, a dostaniesz się do zamku ojca swego rodzonego²¹.

Gdy czarownica udaje się na miotle na Łysą Górę, dziewczyna ucieka. Zgodnie z uprzedzeniem wróżki, rozpoczyna się pościg czarownicy. Królowna ucieka, rzucając kolejno za siebie grzebień, który przemienia się w rzekę, szczotkę zmieniającą się w bór z wilkami oraz jabłko stające się wielką, stromą górą. Rzucone następnie prześcieradło przeobraża się w spienione morze. Królowna dochodzi bezpiecznie do zamku ojca i oczekującego już tam królewicza. Odbywa się wesele, podczas gdy czarownica kona w bólach, a jej zwłoki (nawet kruki nie chcą się nimi pożywić) wiatr zanoszą na dziedziniec zamku, w którym przetrzymywała królownę. W scenariuszu tej baśni grzebień, szczotka, jabłko i prześcieradło jako rzeka, bór, góra i morze reprezentują moc sprzyjającej natury. Są one raczej znakami rozszczępionej figury matki. Zła czarownica symbolizuje matkę zaborczą, strzegącą córki.

²⁰ Tamże, s. 117.

²¹ K. W. Wójcicki, *Ucieczka*, w: *Baśnie polskie*, s. 38–49.

Wróżka to matka otwierająca córce drogę ku przyszłości. Jest uwodzącą pośredniczką między domem narodzenia dziecka a domem przyszłym, który córka musi dla swojej rodziny stworzyć. Dary matki-wróżki w formie żywiołów i dzikich istot podporządkowujących się królownie podczas ucieczki to dary instynktownej siły wyzwalającej z pułapki codzienności. Jeśli córka je wykorzysta (to jest warunek i transakcja), wówczas osiągnie dojrzałość. Problem w tym, że w domu, do którego królowna zmierza, czeka na nią nie tylko narzeczony, ale także ojciec.

W baśni Józefa Ignacego Kraszewskiego *Z chłopca król*²² w postać głównego bohatera wpisany jest skrypt łatwowieznego, pracowitego głupka o dobrym i czułym sercu, budzącego litość i troskę rodziców. Dwaj starsi bracia to uosobienia chytrości, podłości i bezwzględności. Po śmierci rodziców wyrzucają brata z domu („Ruszaj, gdzie cię oczy poniosą”), dając mu stary kozuch po ojcu, siermięgę, czapkę baranią, ojcowski kij, podarte buty i parę łapci. Maciuś, dwukrotnie oszukany przez braci, za każdym razem uwalnia się od imago biednego niezdary dzięki ukrytym darom rodziców (dukaty zaszyte w starej siermiędze ojca, talary zakopane w garnuszku przez matkę). W innej baśni Kraszewskiego, *Głupi Maciuś*²³, podstawową funkcję w uwalnianiu się bohatera od skryptu osieroconego głupka spełnia sikorka informująca go o ukrytych darach. Ptak reprezentuje tu pomocnika i pośrednika między różnymi sferami wewnętrznej i zewnętrznej rzeczywistości, także między warstwami nieświadomości i świadomego Ja zdominowanego przez negatywną inskrypcję. Sikorka, przynależąc do świata natury, a zarazem dysponując wiedzą przewyższającą wiedzę ludzkich bohaterów, jest tym składnikiem scenariusza skryptowego, który daje impuls do procesu integracji odmiennych funkcji poznawczych i różnych sfer rzeczywistości. Jednak przede wszystkim pozostaje znakiem tajemnicy – odroczonego poznania i samopoznania. Końcowa scena baśni to ślub z dziewczyną, którą bohater spotkał jako sierotę, zaopiekował się nią, ta zaś okazała się później córką zamożnych ziemian. Dziewczyna powieliła znaki ukrytego daru rodziców oraz sikorki – jest również figurą pomocniczki i pośredniczki, dzięki której główny bohater zostaje wyzwolony ze skryptu dziecka, sieroty i głupka. Baśń Kraszewskiego jest jednak scenariuszem niedokończonym, bowiem bohater zamieszkuje w domu kobiety, cieszy się jej dobrami. Akceptowany społecznie komunikat (w sensie rytualizacji ślubu i uczyty weselnej jako spełnienia aspiracji życiowych) nie jest równoznaczny z komunikatem o osiągnięciu przez bohatera niezależności i dojrzałości. Dwa odbudowane przez niego domy (próby samoustanowienia) zostały przejęte i zniszczone przez braci. Trzeci dom został zbudowany przez rodziców dziewczyny. Kraszewski promuje skrypt męża i żony jako finalny, choć nie oznacza to dla bohaterów otwarcia drogi do wewnętrznej wolności.

²² J. I. Kraszewski, *Z chłopca król*, w: tamże, s. 175–190.

²³ Tamże, s. 169–175.

3. Internalizacje i projekcje baśniowego zła

Baśnie – za pośrednictwem archetypicznych struktur personalnych, przedmiotowych, sytuacyjnych i zdarzeniowych – reprodukują w kulturze zarówno antropologiczne struktury wyobraźni, jak i zjawiska społeczne i psychologiczne, a także doświadczenia i praktyki codzienności, jakim ludzie podlegają i posługują się w realnym życiu. Fabuły baśniowe prezentują więc równocześnie autocentryczne i heterocentryczne²⁴ dążenia bohaterów. Dążenia heterocentryczne, na co zwrócił uwagę Eric Berne, mogą często oddziaływać jako skrypty realnie funkcjonującego planu życia, ukształtowanego we wczesnym dzieciństwie pod presją rodziców²⁵. Jest to siła psychologiczna, tzw. produkt rodzicielskiego i kulturowego programowania. Rodzicielskie oddziaływanie za pośrednictwem inskrypcji planów życia w osobowość dziecka może mieć także walor pozytywny (stosowanie skryptów pomocy zamiast skryptów przemocy, jak np. ofiarowanie zasobów materialnych, odzyskiwanych w okolicznościach walki bohatera o nowy status społeczny, choć zarazem upraszczających i trywializujących etos indywidualnej drogi), warunkujący realizację niektórych możliwości dziecka w „imago dorosłego”. Siła skryptów, jak twierdzi Berne, „pcha ludzi ku ich przeznaczeniu bez względu na to, czy ją zwalczają, czy twierdzą, że to ich wolna wola”²⁶. Berne przywiązywał szczególną uwagę do skryptów determinujących biografię, opowieści i dialogi w mikrostrukturze personalnej rodziców i dziecka. Podkreślał jednak, odwołując się do greckich mitów i baśni popularnych w uniwersum symbolicznym kultury europejskiej, że skrypty losu generowane są również z wnętrza opowieści zbiorowych, podtrzymywanych przez kolejne pokolenia w formie konceptualnych zasobów organizacji pola społecznego. Opowieści zbiorowe odsłaniają reliktywne, ale także historycznie zmienne uwarunkowania między osobami, przedmiotami, fantazmatami, miejscami oraz komunikacyjnymi, często zrytualizowanymi kodami stanowiącymi narzędzie kształtowania postaw²⁷. Przykładem baśni polskiej podtrzymującej zrytualizowane kody społeczne jest baśń Józefa Lompy *Gęsi*²⁸ opowiadająca historię klątwy nałożonej przez matkę zakochanej córki, której zabraniała zamążpójścia. Klątwa – „niech się cała rodzina nasza w dzikie gęsi zamieni, nim byś ty gacha twego za męża mieć chciała” – działa natychmiast. „Ojciec, matka, siostry i bracia odlecieli między stado dzikich gęsi. Kochanek z kochanką

²⁴ K. Tarnowski, *Être et avoir*, w: *Przewodnik po literaturze filozoficznej XX wieku*, red. B. Skarga, przy współpracy S. Borzyskiej, H. Floryńskiej-Lalewicz, t. 2, Warszawa 1994, s. 321–330, 327.

²⁵ E. Berne, *Dzień dobry... i co dalej?*, przeł. M. Karpiński, Poznań 2013, s. 51. Por. rozszerzony kontekst analityczny w: J. Ślósarska, *Skrypty losu*, Łódź 2015, s. 17–36.

²⁶ E. Berne, *Dzień dobry... i co dalej?*, s. 52.

²⁷ Tamże, s. 72–76, 125, 108–119, 123–126, 132–135.

²⁸ J. Lompa, *Gęsi*, w: *Baśnie polskie*, s. 45–47.

usiedli na jednym stawie i tam letnią i zimową porą bawili”. Dalsze perypetie bohaterów dotyczą głównie dziewczyny – jako gęś zostaje ogłuszona strzałem myśliwego (choć miał zamiar ją zabić) i zabrana do jego domu. Pod nieobecność mężczyzny zmienia się w kobietę i dba o gospodarstwo (sprząta, gotuje). Gdy zostaje podpatrzona, a jej gęsi strój schowany do szafy, po jakimś czasie zostaje żoną myśliwego. Przelatujący rodzice, bracia i siostry, widząc ją z mężczyzną, nawołują, by z nimi odfrunęła. Odmawia jednak aż do chwili, gdy nadlatuje jej ukochany. Wykrada pierze z komory i frunie z nim, „co by się nie stało – podpowiada narrator – gdyby myśliwiec przezorniejszy pierze był spalił”. Proponowany w baśni skrypt dotyczy nie tyle seksualnej inicjacji (którą dziewczyna już przeszła z kochankiem), ile zablokowania rytuału ślubnego czy też przejścia od natury do kultury i cywilizacji. Sekwencja dynamicznych metamorfoz dziewczyny-gęsi (zaktualizowana nieudaniem strzałem innego mężczyzny) to sygnał próbny możliwości przekroczenia uwarunkowań klątwy. Jednak mężczyzna inicjujący korzystną przemianę okazuje się zbyt słaby. Nie spalił pierza, jest więc również w kręgu przemocy skryptowego scenariusza. Choć klątwa w baśni Lompy dokonuje się nie wobec dziecka, lecz dojrzałej już dziewczyny, jest w istocie skryptem nakazującym regresję do fazy rozwoju biologicznego, do pierwotnego nieodróżnicowania istoty ludzkiej i świata natury. Odlatując z ukochanym i zrywając tym samym więź małżeńską, uznaną tylko za substytut dzikiej, „gęsiej” miłości, bohaterka podtrzymuje decyzję matki. Klątwa nie jest więc klątwą, lecz skryptem losu urzeczywistnianym przez Wielką Matkę. Włączenie całej rodziny w krąg metamorfozy jest sugestią powtarzania wspólnotowego doświadczenia, w którym nie zaistniało zjawisko separacji osób, ich indywidualizacji. Pierwotna, cielesna wspólnota jest uznana za wartość nadrzędną wobec polaryzujących matkę i córkę emocji oraz seksualnego pożądania, zagrażającego matce utratą dominacji (córka jako druga, młodsza, silniejsza matka). Stan słabego, zewnętrznego zróżnicowania rodzinnej wspólnoty po przemianie w gęsi to skrypt zablokowanego rozwoju. Jednak „gęsia” rodzina nadal posługuje się w świecie baśni ludzkim językiem i zachowuje ludzką pamięć. Stanowi reprezentację fantazmatycznych istot żyjących na pograniczu światów reprezentowanych w kulturowym uniwersum symbolicznym, folklorystycznym i literalnym. Gęś to symbol solarny, wyraża odrodzenie, wyobraźnię, duszę, czystość duchową, wtajemniczenie, mowę, a także miłość, macierzyństwo, gospodarność kobiecą oraz tępotę, bezmyślność, nierząd, zawiść²⁹. Motyw przemiany w gęsi jako narracyjne zdarzenie skryptowe uruchamia potencjał identyfikacji „ja gęś” na takim poziomie, na jakim dana osoba definiuje siebie i jest zdefiniowana przez otoczenie.

Ekspozowany w baśniach temat pogranicza jest konsekwentnie wyrażany w języku znaczeń dosłownych oraz skrytych pod ich warstwą znaczeń

²⁹ W. Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 2012, s. 91–92.

kulturowych. W konsekwencji baśniowe przekazy oscylują między komunikacją rytualną a codzienną. Stają się moralnie dwuznaczne, ponieważ w warstwie znaczeń dosłownych promują wzorzec egzystencji budowanej na zdobyczach ekonomicznych, gwarantujących prestiż, władzę, satysfakcję seksualną i prokreację z kobietami o najwyższym statusie społecznym. Wskazują na skuteczność przemocy, co podkreśla zwłaszcza topika zakończenia w baśniach – bezwzględne niszczenie wrogów, w tym członków najbliższej rodziny. W uniwersalnym języku symboli, a także w interpretacji psychologicznej stanowią nadal zbiór etnicznych opowieści o inicjacji w rzeczywistość duchową, przedstawiając ścieżki do niej prowadzące i warunki, jakim musi sprostać osoba, by osiągnąć wewnętrzną dojrzałość. Ponieważ język symboliczny w kulturach utracił w dużym stopniu swoje znaczenie społeczne, a droga i funkcja jego restytucji to droga wielu utraconych lub głęboko nieczytelnych osi referencji, podstawowy problem, jaki wyłania się współcześnie w analizach źródeł zła na pograniczach, to zrozumienie sensu ludzkich działań uparcie budowanych na kulturowych wzorcach obrony, zdobywania lub poszerzania swoich terytoriów oraz dowartościowywanej społecznie sfery dóbr materialnych.

Zakończenie

Specyficzną formą językową baśniowych narracji o złu jest semantyka progów i pogranicza. Język symboliczny baśni zawiera takie kluczowe leksemy, które nie mają wyłącznie charakteru skonwencjonalizowanych symboli. Prezentują aspekt fenomenologiczny, otwierają granice kodów kulturowych na różnorodne opcje wyboru znaczeń odpowiadających rozpoznaniu sytuacji bohatera – jego aktualnej samowiedzy, umiejętności, dążeń i pragnień. Nie jest to już zatem problem hermeneutycznej lektury logosu ani też świadomości funkcji promowanych modeli edukacyjnych. Realna antykultura zła na pograniczach to eksponowane w dyskursie społecznym i medialnym pytanie o możliwość kształtowania osób i społeczeństw w kierunku jak najlepszym dla ich optymalnego rozwoju i satysfakcji.

W warstwie przedstawieniowej baśniowej semantyce progów i przekroczenia odpowiadają postacie Zmiennokształtnych i Strażników Progu, typowych w kulturze dla poetyki metamorfozy postaci. Ich charakterystyczną cechą są fantazmatyczne, gwałtowne przekształcenia wyglądu, działań i możliwości oddziaływania na otoczenie. Mogą się przejawiać jako sprzymierzeńcy lub wrogowie. Ich typowymi wzorami w kulturach i tekstach etnicznych były postacie czarodziejek, czarodziejów, czarnoksiężników i czarownic³⁰. Zmiennokształtni to postacie, które mają zdolność zmienia-

³⁰ Ch. Vogler, *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy*, przeł. K. Kosińska, W. Marzec, Warszawa 2010, s. 67–68.

nia swojej formy przy zachowaniu stałej świadomości działań i ciągłości z formą wcześniejszą, do której mogą powracać. Jako Strażnicy Progu są reprezentowani w warstwie językowej przez leksemy, które otwierają wielość osi referencji symboli aż po ich ujednoznaczenie w literalnym kodzie odsyłającym do świata fizykalnego. Strażnicy Progu mogą przybierać formę obiektu, osoby, składnika natury, stoją na straży granicy; choć zatrzymują i są przeszkodą, to w istocie są tymi, którzy stanowią obietnicę nowej mocy czy wiedzy, sukcesu, powodzenia; stają się więc najczęściej sprzymierzeńcami³¹. Jednak mogą również reprezentować siły destrukcyjne, zwłaszcza blokujące rozwój bohaterów.

Cechę zmienności kształtów mogą także reprezentować sami bohaterowie (jak Odmieniec), gdy przebywają na pograniczach i podejmują próbę adaptacji do warunków złożonych wielobiegunowo sytuacji, a ich komunikacja nabiera charakteru heteromorfii gier językowych. Równocześnie krystalizuje się zatarg postaw obecności i reprezentacji, co należy rozpatrywać jako narastający w kulturze konflikt stylów działania obejmujących także komunikaty ciała, który aktualnie staje się intencjonalnym podmiotem własnych mikrohistorii w swej bezpośredniości, autentyczności i przelamywaniu granic obecności wobec wszelkich innych podmiotów na *scenie zdarzenia*³². Zatem obok analizy aktów poznawania i mówienia o czymś musimy rozważać akty *bycia o czymś*, jako potencjalnie źródłowe i ustanawiające określoną wielozadaniowość percepcyjną, konceptualną i językową. Polimorficzność *głosu obecności* nie dotyczy więc wyłącznie płynnej tożsamości konkretnej postaci, ale swoistej, transgresywnej współpodmiotowości nastawionej na ekspresję i ekspansję komunikatu podważającego semiotyczną stabilność przestrzeni, a zarazem stanowiącego sygnaturę członków społeczeństwa. Współczesne zachowania wyzwajające postawy transgresji i gesty zamaskowania możemy obserwować we wszelkich działaniach związanych z autokreacją i budowaniem mitów personalnych. Dotyczą one również cielesności, a zwłaszcza twarzy. W narracjach baśniowych eksplorujących temat pogranicze/granica, podobnie jak w egzystencji, zwielokrotniają się, co podkreślił Michel de Certeau, interakcje pomiędzy składnikami środowiska – rzeczami, roślinami, zwierzętami, ludźmi, obiektami fantazmatycznymi. Nabierają one także nowych predykatów (dobry, sprytny, ambitny), w tym dynamicznych (wspinać się, iść do przodu, pokonywać, zdobywać, władać). Granice stają się punktami dotknięcia/zetknięcia bohaterów w miłosnej i wojennej walce; jak w baśniach o Weronice i Odmieńcu – „wiążą się z dynamiczną dystrybucją dóbr i możliwych

³¹ Tamże, s. 54–59.

³² Rozpatrując zjawisko przekształcania granic w progi w perspektywie estetyki, Erika Fischer-Lichte (w: tejeż, *Estetyka performatywności*, tłum. M. Borowski, M. Sugiera, red. nauk. W. Baluch, Kraków 2008, s. 329) zauważa: „W przedstawieniach to właśnie wytwarzana autopojetyczna pętla feedbacku przemienia granicę w próg – granicę między sceną a widownią, wykonawcami i widzami, jednostką i wspólnotą czy sztuką i życiem”.

funkcji w celu stworzenia coraz bardziej złożonej sieci różnicowań, połączeń przestrzeni”³³.

Zatem polimorficzna tożsamość podmiotu – pod przymusem społecznym – jest akceptowana jako norma współbycia, a autokreacja ma podkreślać zgodę na wspólnie kształtowany obraz okoliczności. Ponadto, w kontekście popularnej kultury ponowoczesnej, scenariusz podatnej na metamorfozy cielesnej egzystencji Zmiennokształtnych odzwierciedla bunt wobec opresyjnych manipulacji wypracowanych w kulturze w formie standardów ograniczania performatywnej obecności, co dobitnie podkreślił Michel Foucault w analizie „ciała publicznego” jako tego, które jest uprzedmiotowione w sferze polityki, sterowane za pośrednictwem nakazów i zakazów, zmuszane do zachowań wynikających z rytualizacji i schematyzacji przestrzeni publicznej. Polityczne blokowanie ciała jest łączone z ekonomicznym wykorzystywaniem jego potencjału³⁴.

Zdaniem Christophera Voglera, archetyp Zmiennokształtnych można dodatkowo interpretować w kontekście Jungowskich kategorii równoczesnej reprezentacji animy i animusa; symbolizują one psychologiczną potrzebę transformacji, w warstwie tekstowej są katalizatorami fabuł i dramatyzacji zdarzeń. W baśniowej rzeczywistości prowokują namnażanie kłamstw, unikanie jasnego samookreślenia, a także skrywanie biseksualności³⁵. Ponieważ aktualna faza kultury to dominacja twarzy i gestów sytuacyjnych, Helmuth Plessner nadał im (w odróżnieniu od Marcela) negatywną aksjologię, wydobywając aspekt udawania jako czasową, nieskuteczną postawę zamaskowania. Maski sytuacyjna w stanach wymuszonej, zbiorowej euforii, smutku czy pozorowanej uważności może nie mieć nic wspólnego z sytuacją wewnętrzną danej osoby, całkowicie nieczytelną, a najczęściej także nieinteresującą dla otoczenia ze względu na kulturowy prymat przygodności spotkań, języka i gestu³⁶. Jednak, o ile ten właśnie skrypt, promujący zasadę mimikry i dostosowywania się do okoliczności, w tym do twarzy sytuacyjnej drugiego człowieka, unieważnia w dużej mierze skrypty wcześniejsze, implikuje bowiem odcięcie sygnatur twarzy i tekstu ciała od tekstu człowieka, jego historii i indywidualności, to w narracjach baśniowych pozostaje on w ścisłym związku z twarzą sytuacyjną (autometamorfozą), która modeluje komunikat i zdarzenie, a reakcja ma charakter przystosowawczy; liczy się w niej szybkość, adekwatność i skuteczność reakcji gwarantująca kontakt i opanowanie środowiska. Przy eksponowaniu zasady literalności i fizykalności osi referencji symboli nad ich psychologiczną i kulturową

³³ M. de Certeau, dz. cyt., s. 126.

³⁴ M. Foucault, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, przeł. T. Komendant, Warszawa 1998, s. 29.

³⁵ Tamże, s. 70–73.

³⁶ H. Plessner, *Pytanie o conditio humana*, tłum. M. Łukaszewicz, Z. Krasnodębski, A. Załuska, wstęp, wybór, oprac. Z. Krasnodębski, Warszawa 1988, s. 189.

potencjalnością zaczynają one kształtować społeczny obraz areny, niezależnie od sytuacyjnej gry w „ja/nie-ja”. Jak podkreśla Victor Turner, arena nie jest placem targowym ani forum, ani polem uzgodnionych społecznie działań. Na arenie działanie jest wyraziste, a ludzie jasno określone³⁷. O ile intryga może się toczyć za kulisami, to tryb konfliktu wymusza jawną walkę. Wyształcanie się areny (przekształcanie pola bezpośredniej interakcji i komunikacji) następuje wraz z naruszeniem norm regulujących stosunki społeczne, w ramach których funkcjonują wspólnoty i pojedyncze osoby. W baśniach arena ma często wymiar całościowy – obejmuje strukturalny ład natury, transcendencji i człowieka w jego aspiracjach indywidualnych i wspólnotowych.

„Dramat życia uwikłanego w zło Marcel interpretował jako *grę* o pewną stawkę *ontologiczną*: stawkę tę – pisze Marcel – chciałbym nazwać duszą”³⁸. Jednak w baśniach gra toczy się często nie tylko o duszę, ale także o dobra materialne i społeczne. Zwierzę, żywioł, ukryty skarb, przedmiot, tajemnica jako granica – oznaczają nieokreśloną siłę. Są to równie obiekty złe, jak fascynujące i budzące pożądanie, a wybór transmisji ich mocy (w kierunkach przestrzeń wewnętrzna/zewnętrzna) decyduje o zablokowaniu lub intensyfikacji wewnętrznego lub społecznego rozwoju bohatera. Decyduje także o uwewnętrznieniu i rozpoznaniu zła immanentnego lub też jego ustawicznej, nieświadomej projekcji na otoczenie.

Bibliografia

- Baśnie polskie*, wybór i oprac. T. Jodelka-Burzecki, Warszawa 1974.
Berne E., *Dzień dobry... i co dalej?*, przeł. M. Karpiński, Poznań 2013.
Bettelheim B., *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł. D. Danek, Warszawa 2010.
Certeau M. de, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K. Thiel-Jańczuk, Kraków 2008.
Fischer-Lichte E., *Estetyka performatywności*, tłum. M. Borowski, M. Sugiera, red. nauk. W. Baluch, Kraków 2008.
Foucault M., *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, przeł. T. Komendant, Warszawa 1998.
Kann M., *Baśń o srebrnorogim jeleniu*. Warszawa 1962.
Kopaliński W., *Słownik symboli*, Warszawa 2012.
Marcel G., *Być i mieć*, przeł. D. Eska, Warszawa 1998.
Marcel G., *Pour une sagesse tragique et son au-dela*, Paris 1968.
Mukoid E. A., *Filozofia zła: Nabert, Marcel, Ricoeur*, Kraków 1993.
Plessner H., *Pytanie o conditio humana*, tłum. M. Łukaszewicz, Z. Krasnodębski, A. Załuska, wstęp, wybór, oprac. Z. Krasnodębski, Warszawa 1988.
Ślósarska J., *Skrypty losu*, Łódź 2015.

³⁷ V. Turner, *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działanie w społeczeństwie*, przeł. W. Rusakiewicz, Kraków 2005, s. 110–111.

³⁸ E. Mukoid, *Filozofia zła: Nabert, Marcel, Ricoeur*, s. 42; G. Marcel, *Być i mieć*, s. 107.

- Tarnowski K., *Être et avoir*, w: *Przewodnik po literaturze filozoficznej XX wieku*, t. 2, red. B. Skarga, przy współpracy S. Borzysa, H. Floryńskiej-Lalewicz, Warszawa 1994.
- Turner V., *Gry społeczne, pola i metafory. Symboliczne działanie w społeczeństwie*, przeł. W. Rusakiewicz, Kraków 2005.
- Vattimo G., *Ornament – monument*, w: tegoż, *Koniec nowoczesności*, przeł. M. Surma-Gawłowska, Kraków 2006.
- Vogler Ch., *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy*, przeł. K. Kosińska, W. Marzec, Warszawa 2010.
- Wais J., *Ścieżki baśni. Symboliczne wędrówki do wnętrza duszy*, Warszawa 2006.
- Woda żywa. Baśnie pisarzy polskich*, wybór i oprac. S. Wortman, Warszawa 1963.