

ANNA BRZozowska-KRAJKA

*Liminalność/liminoidyczność  
a postmodernistyczna bajka magiczna o szczęściu/nieszczęściu  
(przypadek Girl Guide)*

---

Le liminal/liminoïdal et le récit magique postmoderniste de bonheur/malheur  
(le cas de *Girl Guide*)

Dążenie do uwalniania się od „powierzchni rzeczy” i do przeniknięcia w głąb materii, aby obnażyć jej fundamentalne struktury<sup>1</sup> stanowi sens wysiłków nie tylko współczesnego artysty, lecz przede wszystkim badacza tekstów literatury i kultury. Niejednokrotnie też owo uwalnianie się od „powierzchni rzeczy” wymaga przekraczania granic różnych dyscyplin, aby uzyskać narzędzia opisu zdolne odsłonić mechanizmy funkcjonowania człowieka w świecie, zakodowane w różnych formach jego psychospołecznej ekspresji. Wszak świat człowieka to świat kultury.<sup>2</sup> Do podjęcia takiego wyzwania z perspektywy folklorystyki, antropologii symbolicznej i najnowszej refleksji o kulturze prowokuje *Girl Guide* — współczesna bajka magiczna o szczęściu/nieszczęściu, która zaistniała w społecznym odbiorze nie dzięki jej literackiemu pierwowzorowi autorstwa M. Szczepańskiego (wyd. 2, Kraków 1996), lecz dzięki jego filmowemu wariantowi, wykreowanemu

---

<sup>1</sup> Por. M. Eliade, *Mody kulturowe a religioznawstwo*, [w:] M. Eliade, *Okultyzm, czary, mody kulturowe. Eseje*, przekł. I. Kania, Kraków 1992, s. 23.

<sup>2</sup> O człowieku jako twórcy kultury, jej nosicielu i odbiorcy por. E. Nowicka, *Świat człowieka — świat kultury. Systematyczny wykład problemów antropologii kulturowej*, Warszawa 1991, s. 56–73 i *passim*.

przez znakomitego współczesnego reżysera J. Machulskiego (rok produkcji 1995) w konwencji postmodernistycznego „europuddingu”.<sup>3</sup>

Dla folklorysty wariant ten jako przedmiot działań analitycznych stanowi polikodowy konglomerat kultury (tekst kultury) zawierający orkiestrację wielu wątków, technik, stylów, nastrojów, temp itd. prowadzących od stereotypowych działań bohaterów do wolnej gry ich inwencji, której wszystkie kody sensoryczne wspomagane są przez inne: substancjalne, temporalne, spacjalne, wizualne, słuchowe, kinestetyczne. W komunikacie tym krzyżują się sprzeczności i różnicowania tworzące całości kulturowe, transgresja (przekraczanie granic), nadmiar i skrajności, aneksja marginesu, czyli homogenizacja kultury<sup>4</sup> z ... etnopoetyką gatunku jednego z głównych dla genologii folklorystycznej wielu narodów europejskich — ludowej bajki magicznej typu „Märchen”.<sup>5</sup> Właśnie jej uschematyzowana konstrukcja stanowi dominantę w tej szczególnej syntezie form i konwencji oraz narzuca określone reguły działań analityczno-interpretacyjnych. Do struktury fabularnej *Girl Guide* dobrze przystaje bowiem klasyczna już definicja ludowej bajki magicznej sformułowana przez rosyjskiego etnologa W. Proppa, według którego „z punktu widzenia morfologicznego bajką można nazwać każdy rozwój akcji poczynając od szkodzenia (A) lub braku (a) poprzez funkcje pośrednie do wesela (C) lub innych funkcji wykorzystanych jako rozwiązanie. Jako funkcje końcowe mogą występować: nagroda (Z), zdobycie czegoś lub w ogóle zlikwidowanie nieszczęścia (L), ocalenie.”<sup>6</sup> Zatem przejrzysty schemat: od braku (funkcja 8a) jako zawiązania akcji właściwej, do jego likwidacji (funkcja 31) zamykającej ciąg sekwencji fabularnych określa korpus filmowego świata zdarzeń, którego dynamikę determinuje otrzymanie magicznego środka (funkcja 14). Jak ukażą dalsze obserwacje nie będzie to jednak „czysta” realizacja bajkowej morfologii.

Już bowiem sytuacja inicjalna wskazuje wyraźnie również na inną optykę i siatkę pojęć, semiotycznie pojemniejszą, a komplementarną wobec struktural-

<sup>3</sup> Określenie K. Zanussiego, por. T. Rutkowska, *Postmodernizm i film*, „Polska Sztuka Ludowa — Konteksty” 1992, nr 3–4, s. 138–141.

<sup>4</sup> Zdaniem M. Świerkockiego wymienione cechy należą do najważniejszych dla odzwierciedlenia postmodernistycznego „ducha” współczesności, por. id., *Postmodernizm, paradygmat nowej kultury*, Łódź 1997, s. 9.

<sup>5</sup> Por. o typie bajki magicznej („Märchen”) np. H. Honti, *Volksmärchen und Heldensage. Beiträge zur Klärung Ihrer Zusammenhänge*, Helsinki 1931, („Folklore Fellows Communications” nr 95) s. 4; o jej różnych zakresach definicyjnych por. J. Ługowska, *Ludowa bajka magiczna jako tworzywo literatury*, Wrocław 1981, s. 14–21.

<sup>6</sup> W. J. Propp, *Morfologia bajki*, przekł. W. Wojtyga-Zagórska, Warszawa 1976, s. 164. Ustalony przez Proppa model fabuły bajkowej — stałych typów zdarzeń (31 funkcji) i postaci działających posługuje jako schemat kanoniczny w analizie filmowej fabuły *Girl Guide*.

nego opisu filmowej bajkosfery, bo wpisana w jej rzeczywistość intencjonalną<sup>7</sup> — siatkę tę tworzy liminalność/liminoidyczność. Ta para pojęciowa pochodzi ze słownika naukowego wybitnego amerykańskiego antropologa, twórcy komparatywnej symbologii (comparative symbology), V. Turnera, który w swych licznych badaniach dotyczących procesów rytualnych stworzył ramę dla jej analitycznego wykorzystania.<sup>8</sup> Punktem wyjścia dla teorii liminalności V. Turnera, przypomnijmy, był triadyczny model przejścia A. van Gennepa, w którym faza środkowa, od łac. *limen* — próg (jako stan i proces), uznana została za najważniejszy okres dla wywołania i podtrzymania kulturowej kreatywności, umożliwiającej przesunięcie podmiotu przejścia (osoby liminalnej bądź „liminarów”) z sytuacji „bycia pomiędzy” (betwixt and between) do nowego, wyższego statusu, czyli ruchu od niższości do wyższości, od niewiadomej egzystencji do wiadomej, z rozszerzeniem na rytuały kryzysu życiowego: publiczne i indywidualne, pozwalające udzielić zbiorowych odpowiedzi na naturalne bądź wynikające z działalności człowieka klęski.<sup>9</sup>

Natomiast przez pojęcie liminoid albo quasi-liminalny (paraliminalny) rozumie Turner cechy przypominające rytualną, plemienną liminalność, lecz odnoszące się do społeczeństw industrialnych (postplemiennych). Jako liminoid określa badacz liminalny sektor współczesnej kultury, uznając czynności liminoidyczne za bardziej indywidualne (upodmiotowione), mające miejsce na marginesach i stykach kulturowych procesów. Uznaje je za pluralistyczne, wielorakie, fragmentaryczne i eksperymentalne, bliższe problemom jednostki niż zbiorowości. Główna propozycja Turnera dotyczy jednak transformacji liminalności w liminoid, bowiem zdaniem autora „dzisiejsza liminoidyczność jest wczorajszą liminalnością”<sup>10</sup> — przy czym zjawiska liminalne i liminoidyczne tworzą metajęzyki z własną „gramatyką” i leksykonem. Badacz odróżnia gatunki (formy) liminalnego czasu wolnego — czasu święta, od gatunków liminoidycznych — indu-

<sup>7</sup> Por. o intencjonalności w tekstach prozy ludowej: J. Ługowska, *W świecie ludowych opowiadań*, Wrocław 1993, s. 64–79 i *passim*.

<sup>8</sup> Por. np. V. Turner, *Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites de Passage*, [in:] V. Turner, *The Forest of Symbols. Aspects of Ndembu Ritual*, Ithaca: Cornell University Press, 1967; *The Ritual Process*, Chicago: Aldine, 1969; *Dramas, Fields, and Metaphors. Symbolic Action in a Human Society*, Ithaca: Cornell University Press, 1974; „Liminal” to „Liminoid”, in *Play, Flow and Ritual: An Essay in Comparative Symbology*, [in:] V. Turner, *Process, Performance, and Pilgrimage. A Study in Comparative Symbology*, Ranchi: Concept Publishing Company, 1979, p. 11–60; *Liminality and the Performative Genres*, in *Studies in Symbolism and Cultural Communication*, ed. F. A. Hanson, Lawrence, Kansas: University of Kansas, 1982, p. 25–41; *Blazing the Trail: Way Marks in the Exploration of Symbols*, ed. E. Turner, Tucson-London: The University of Arizona Press, 1992. Zawarte w pracach Turnera ustalenia teoretyczne stanowiąc będą elementy konstrukcyjne i metajęzyk dla zarysowania transformacji bohatera filmowego.

<sup>9</sup> V. Turner, *Variations on a Theme of Liminality*, [in:] *Blazing the Trail...*, s. 48 i *passim*.

<sup>10</sup> *Ibid.*, s. 58.

strialnego czasu wolnego, którymi są np. wyspecjalizowane sztuki jako gatunki performatywne: dramat, film, ale też formy procesualne: poezja, powieść, muzyka, rozbijające elementy kultury i na nowo scalające je w często dowolnych, groteskowych, nieprawdopodobnych, zaskakujących i szokujących, czasami celowo eksperymentalnych kombinacjach.<sup>11</sup>

Para pojęciowa liminalność/liminoidyczność doskonale przystaje więc do obecnego przedmiotu badań — *Girl Guide*, lecz może służyć również z powodzeniem jako uniwersalna, antropologiczna kategoria analityczna w każdej sytuacji zmiany, sytuacji kryzysu w aspekcie jednostkowym, ale i w społecznych procesach mogących wynikać z wewnętrznych przystosowań bądź zewnętrznych adaptacji (dramat jednostkowy i społeczne dramaty).<sup>12</sup> Owe kryzysy są *de facto* naturalnymi przerwami w przepływie socjokulturowych przeobrażeń — swoistym czasem zatrzymanym, analogicznym do czasu święta, progiem między uregulowanymi sferami pragmatycznych działań. Niekiedy ów metaforyczny próg może stać się długim procesem i raczej korytarzem bądź tunelem, którego pokonanie zawsze przynosi zmianę statusu ontologicznego podmiotu przejścia, dzięki jego kulturowej kreatywności, rozwiniętej wówczas w sposób najbardziej intensywny, czyli „wolności żonglowania czynnikami egzystencji”, wolności działania nieograniczonej normami, a tym samym „czystej potencji” tkwiącej w liminalności.<sup>13</sup> Wtedy elementy (składniki) kultury i społeczeństwa są uwolnione z ich zwyczajowych konfiguracji i ponownie połączone w obrazy dziwaczne i przerażające.<sup>14</sup> W przełożeniu na plan liminoidycznej filmowej rzeczywistości, bajkowy happy and *Girl Guide* (funkcja 31) — ostateczna likwidacja „braku” lub „szkody”, oznaczać będzie formę procesualną — dokonanie zmiany, przełamanie kryzysu, przejście od dynamiki do statyki, przeformułowanie starych komponentów w nowe wzory (zrzucenie przez podmiot liminalny „starej skóry, by odrodzić się z nową”<sup>15</sup>), a tym samym etap agregacji z nową wspólnotą (pozytywny aspekt liminalności).

Bezpośrednie wskazanie na liminalny portal dokonuje się w *Girl Guide* już w scenie początkowej, w której bohater, jeszcze „niemy” i bezimienny, usytuowany zostaje na tle muru pokrytego graffiti (miejsce liminalne). Ten piktograficzny

<sup>11</sup> *Ibid.*, s. 55.

<sup>12</sup> *Ibid.*, s. 56.

<sup>13</sup> Por. V. Turner, *Ritual as Communication and Potency*, [in:] *Symbols and Society. Essays on Belief Systems in Action*, ed. I. Honigmann, Athens: University of Georgia Press, s. 58–81.

<sup>14</sup> Por. W. G. Doty, *Victor Turner's Ritual Studies*, [in:] W. G. Doty, *Mythography. The Study of Myths and Rituals*, Alabama Press, 1986, s. 92.

<sup>15</sup> Por. refleksje Turnera dotyczące symboliki węża, ale i niedźwiedzia zasypiającego jesienią i budzącego się wiosną — ta koincydencja opozycyjnych procesów wskazuje na jedność liminalności: „jest tym i tamtym i jednocześnie nie jest tym i tamtym”, id., *Betwixt and Between...*, s. 99.

kod i towarzyszące mu napisy (np. „pieniądze”, „rezerwa”, „kwiatek dla kochanej Kingi od Kawaska”) wtopione w miejską ikonosferę odsłaniają intencję podstawową utworu filmowego, kierują uwagę na „grę symboli”, ów system „mowy tajemnej”,<sup>16</sup> określający socjopsychologiczne granice „naszego świata”, naszego istnienia w ramach wspólnoty, ale i „anarchiczność” jako modę, sztukę, kontestację.<sup>17</sup> Pełnią też funkcję tradycyjnych znaków apotropaicznych odpowiadających w kulturze typu ludowego gestom i znakom o wymowie magicznej (analogiczna „sztuka ulicznych malowideł” pojawia się w *Girl Guide* również w przestrzeni „zawłaszczonej” bohatera, miejscach jego zamieszkania).<sup>18</sup>

Następna scena, przesłuchania — ekspozycja, otwiera retrospektywny ciąg zdarzeń (postępująca liminalna inwersja) i narzuca centralną dla fabuły optykę ludycznej liminalności<sup>19</sup> (humor, zabawa, gra — kategoria gry jako metakomunikacyjny przekaz odnosi się do jednostki, osoby liminalnej odgrywającej „rolę” i relacji między jednostkami w czasie nie-pracy, czasie „wolnym”, bo wymuszonym indywidualną sytuacją kryzysu bohatera). Autoidentyfikacja bohatera zdradza jego liminalną biografię: to potomek jednego z najznamienitszych rodów góralskich — Galiców,<sup>20</sup> urodzony w noc św. Jana (czas liminalny), w Pisarce „pod samiućkim niebem, hen na słowackiej granicy” (miejsce liminalne). A więc bohater już na starcie swojego życia naznaczony zostaje silnym piętnem liminalności, niejako „skazany na liminalność” poprzez symboliczną waloryzację czasu granicznego (w kalendarzu ludowym noc świętojańska należy do jednego z odcinków czasu najmocniej znaczących w cyklu rocznym — przesilenia letniego<sup>21</sup>), spotęgowaną granicą przestrzenną (bezpośrednia sugestia jego niezwykłości, cech herosa kulturowego, wielkiej mocy).

Na typowy, liminalny rysunek bohatera składają się następujące wyróżniki: brak tożsamości (góral/nie-góral, gdyż magister filologii angielskiej, który nie skończył politechniki, zgodnie z wolą ojca, ale... „zna angielski, do Ameryki może jechać” — implikacja góralskiego marzenia o bogactwie w kontekście emi-

<sup>16</sup> Por. np. R. Ciarka, *Napisy na murach i etnografia współczesnego miasta*, „Polska Sztuka Ludowa” 1990, nr 2, s. 33.

<sup>17</sup> *Ibid.*, s. 33.

<sup>18</sup> Por P. Kowalski, *Graffiti*, [hasło w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 1997, s. 130; id., *Scribo et decoro ergo sum. Uwagi do antropologicznych znaczeń miejskich napisów*, „Polska Sztuka Ludowa” 1990, nr 2, s. 29–32; id., *Samotność i wspólnota. Inskrypcje w przestrzeniach współczesnego życia*, Opole 1993, s. 84 i *passim*.

<sup>19</sup> O pojęciu ludycznej liminalności por. W. G. Doty, *Ludic Liminality*, [in:] W. G. Doty, *op. cit.*, s. 128–130.

<sup>20</sup> Powszechnie znana jest postać generała Andrzeja Galicy — wojskowego, polityka, pisarza, twórcy słynnych pułków strzelców podhalańskich w czasie I wojny światowej. O jego życiu i twórczości por. np. W. Wnuk, *Moje Podhale*, Warszawa 1978, s. 56–99.

<sup>21</sup> Por. np. H. Czerwińska, *Czas świąteczny w tradycyjnej kulturze ludowej*, „Lud” 1984, t. LXVIII, s. 71–87.

gracji zarobkowej; swobodnie posługujący się gwara i znów ale... „zrobiony na pana”); nienormalność („co to za góral co woli hałę fabryczną od Gąsienicowej”<sup>22</sup>); pozbawienie statusu, siły, władzy; usytuowanie poza strukturą społeczną (poza wspólnotą macierzystą o bardzo silnym poczuciu solidarności grupowej oraz poza wspólnotą „zasymilowaną” z racji wyuczonego zawodu); zrównanie bohatera do homogenicznego społecznego stanu (bezrobotny, krąg nizin społecznych). Jako postać liminalna nie podlega on zwykłej klasyfikacji. Jego obecna kondycja jest prototypem „świętej biedy”:<sup>23</sup> „[...] nie ma pieniędzy, nie ma mieszkania, nie ma czasu, bo musi szukać mieszkania i ta, którą kocha, kocha innego”. Również jego etyczne normy zostają zachwiane, a ich identyfikacja dokonuje się przy pomocy kulturowo czytelnego zbioru znaków, które składają się na ów symboliczny leksykon liminalnego stanu i procesu.

Pojawienie się donatora-dziewczyny (Kingi Maciejewskiej) stanowi faktyczne zawiązanie akcji. To jej „boska” moc, którą „poraziła” bohatera pozwoli przeprowadzić go przez ów „długi korytarz”. Fakt ten prowokuje typowy w podobnej sytuacji filozoficzny dyskurs: czy to przypadek podniesiony do rangi przeznaczenia, czy raczej przeznaczenie posługujące się przypadkiem jako narzędziem, przeznaczenie jako skrót myślowy dla niewątpliwie mającego nastąpić ładu.<sup>24</sup> Prośba o wyświadczenie przysługi (nauka angielskiego i rola „lekarza duszy”) jako forma poddania go próbie (12 — pierwsza funkcja donatora) i pozytywna reakcja bohatera (funkcja 13) wiąże się bezpośrednio z przekazaniem mu magicznego środka (organizator Garry’ego, funkcja 14). Odtąd „zanieczyszczenie” liminalnością” dotyczyć będzie również donatora (nowa sekwencja, podwojona funkcja 8a/braku — zniknięcie Garry’ego). Otrzymanie przez bohatera magicznego środka (element fantastyki bajkowej) inicjuje liminalną grę, staje się w istocie siłą napędową akcji i jednocześnie kluczem do finalnego sukcesu. Scenariusz owej gry obejmuje m.in. poszukiwania tajemnego kodu niczym formuły magicznej, zaklęcia otwierającego Sezam oraz pertraktacje z antagonistą — Nahmadem, zainteresowanym „walizką Garry’ego”. Określenie walizki wprost mitycznym mianem „puszki Pandory” poszukiwanej też przez terrorystów islamskich jako „girl guide” (ang. harcerka) nie pozostawia wątpliwości, iż będzie ona źródłem potencjalnych nieszczęść w sensie ogólnospołecznym (jak mówi Nahmad — „mała rzecz do wygrania wielkiej

<sup>22</sup> Ten schemat skojarzeniowy ma swoją imigrancką, amerykańską proweniencję, por. parafrazę znanego wiersza M. Bałuckiego, *Góralu czy ci nie żal* powstałą współcześnie w Chicago, autorstwa F. Łojasa-Kośli w id., *Prowadź przez życie...*, wybór, wstęp i oprac. A. Brzowska-Krajka, Poronin 1998, s. 93.

<sup>23</sup> Por. V. Turner, *Betwixt and Between...*, s. 99.

<sup>24</sup> Refleksja powyższa przypisana pierwotnie przez E. Csátó interpretacji filozoficznej tkanki *Balladyny* J. Słowackiego (*Balladyna z ariostycznym uśmiechem*, [w:] E. Csátó, *Szkice o dramatach Słowackiego*, Warszawa 1960, s. 98–99) podkreśla zbieżności na płaszczyźnie światopoglądowej tekstów różnych epok, których bajkowość (baśniowość) stanowi istotny rys świata przedstawionego.

wojny”, czyli w istocie komputer wojskowy do naprowadzania rakiet na cel), ale też źródłem rzeczywistych problemów bohatera i jednocześnie pretekstem do wyeksponowania jego „heroicznych” czynów.

Dalsze perypetie bohatera, owo metaforyczne „przechodzenie przez tunel”, czyli ukrywanie się przed terrorystami, można postrzegać jako rodzaj bajkowych trudnych zadań (funkcja 25), połączonych z wyprawą (funkcja 11) i przemieszczaniem się (funkcja 15) oraz drogą–inicjacją.<sup>25</sup> To oczywiste, że u jej początku bohater jest kimś innym, jego zaś dotychczasowa wiedza o świecie nie pozwala mu na skuteczne działanie. Nieprzypadkowo na drodze tej zostają zaznaczone dwa punkty topograficzne: bohater pojawia się najpierw w Krakowie przy Sukiennicach (symbolika centrum w aspekcie kultury narodowej), gdy hejnał na Wieży Mariackiej oznajmia południe (symbolika centrum czasu). Następnie, poruszając się jakby po krawędzi, na tle unieruchomionych, ośnieżonych, sięgających nieba szczytów Tatr (wertykalizm przestrzeni, *stasis* — nieustanna, wzrastająca implikacja *sacrum*) dociera do „źródła”, do rodzinnej chaty (symbolika centrum w aspekcie kultury ludowej) — tam ma bowiem nastąpić uzyskanie „mocy”. Droga ta stanowi symboliczny powrót do mitycznego czasu początku, *ab origine*, czasu najwyższej kreatywności,<sup>26</sup> ale też symboliczny *regressus ad uterum* z wyraźną implikacją scenariusza inicjacyjnego jako serii „prób”, „śmierci” i „zmartwychwstań”<sup>27</sup> oraz uzyskaniem wiedzy o mitach i tradycjach.<sup>28</sup> Kulminację stanowi przekroczenie progu rodzinnego domu (miejsce liminalne) rozbrzmiewającego muzyką korzeni (roots reggae). Rangę kulturowego rekwizytu inicjacyjnego uzyskują tu słowa pieśni o incipicie „Zabili Janiczka zesłej nocy...”, współczesny wariant nawiązujący do mitu Janosikowej śmierci, oparty na starych strukturach eposów bohaterskich — również rodzaj „wiedzy” ezoterycznej (odsłanianie tajemnic plemiennych — „on był dobrym człowiekiem”, „ksiądz będzie się za niego modlić o grzechów odpuszczenie”).

„Trudne zadania” oznaczają zatem w metaforycznym kodzie liminalnym sekretną akcję inicjacyjną (typowy rys bajkowego świata zdarzeń/znaczeń), trudne przejścia, przeszkody związane z rozwiązaniem zagadki (tajemnica „girl guide”)

<sup>25</sup> Metafora „drogi” jako inicjacji pojawia się często w badaniach J. Campbella, por. id., *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, przekł. I. Kania, Kraków 1994 oraz *Kwestia bogów: Joseph Campbell — Fraser Boa. Zapisy rozmów*, przekł. P. Kołyszko, Warszawa 1994.

<sup>26</sup> Por. M. Eliade, *Mit wiecznego powrotu*, przekł. K. Kocjan, Warszawa 1998 oraz inne jego studia dotyczące tego aspektu archaicznej ontologii.

<sup>27</sup> O technikach „powrotu wstecz” i inicjacyjnej strukturze „baśni”, por. M. Eliade, *Aspekty mitu*, przekł. P. Mrówczyński, Warszawa 1998, s. 83–88 oraz 193–199.

<sup>28</sup> Na ten element inicjacyjnego scenariusza zwrócił uwagę już B. Malinowski, por. id., *Szkice z teorii kultury*, przekł. H. Stasiak, Warszawa 1958, s. 412–441.

oraz niebezpieczeństwa czyhające na bohatera ze strony antagonistów. Proces wtajemniczenia, odbudowywania społecznych struktur w tym „czasie chaosu” dokonuje się poprzez instrukcje (werbalne i niewerbalne środki symboliczne) otrzymywane przez inicjanta — formy liminalnej „gnozy” (sakralnej wiedzy) w jej symbolicznych modelach zawierającej wiele treści dotyczących ludzkiego porządku.<sup>29</sup> Z konsekwencji usytuowania bohatera pomiędzy sferą kultury wysokiej a sferą kultury ludowej (betwixt and between) wynika logika dwu źródeł jego nowej wiedzy, mądrości życiowej. Jedno pochodzi od przyjaciela, niewidomego muzyka (S. Michalaka), który postrzegał świat z perspektywy „oswajanej” śmierci. „Widział” on innymi zmysłami, dając wskazówki jak czynić, aby nie pozostać w stanie wiecznej liminalności — czyli nie umrzeć „złą śmiercią” (według niego agresja jest dynamiczna jak crescendo w muzyce, zło/antysacrum — unieruchomione). Drugim źródłem nowej wiedzy bohatera jest stary góral (pół-baca, czytający „Dziennik Ustaw”?!), reprezentujący postawę optymistycznego pragmatyzmu i apologii życia, centralnej dla ludowej filozofii bytu (wzór myślenia konkretnego — najlepszą ochroną życia „parabelka”; „wódka grzeje, ale nie odziewo”). Zderzenie tych dwu „systemów filozoficznych” to również typowy dla sytuacji liminalnej przejaw dwuwartościowości, przemieszania kategorii, współwystępowania symboli życia i śmierci (również śmierci rzeczywistej) oraz symboli ambiwalentnych (krew, woda/wódka, „żywy trup”).

Ostateczna dominacja symboli życia w wyniku walki bohatera z antagonistami (funkcja 16 — walka odbywa się w starej fabryce, miejsce liminalne) zakończonoj zwycięstwem (funkcja 18), wskutek czego mógł nastąpić punkt kulminacyjny filmowej akcji bajkowej (funkcja 19), likwidacja nieszczęścia (zniszczenie „girl guide”) i wyjściowej sytuacji braku (zaprzeczenie kondycji „świętej biedy”) jest logiczną konsekwencją zarówno założeń triadycznego modelu przejścia, jego fazy trzeciej — podwyższenia statusu bohatera, jak i etnopoetyki bajkowej, w której „bohater zwykle podlega dwóm próbom — wstępnej (za co otrzymuje magiczny środek) i zasadniczej (kiedy zwycięża protagonistów). W ekspozycji może on być prezentowany jako bohater epicki szlacheckiego urodzenia, o niezwyklej sile fizycznej bądź bohater niskiego stanu, głupi.<sup>30</sup> Lecz cel pożądaný osiąga w jednakowy sposób i królewicz i głupi, gdyż szczególnie dla bajki magicznej szczęśliwy finał wyraża wiarę w zwycięstwo (triumf) ideałów dobra i sprawiedliwości, marzenie o tym, że każdemu człowiekowi należy się szczęście i może

<sup>29</sup> Por. V. Turner, *Morality and Liminality*, [in:] *Blazing the Trail...*, s. 152.

<sup>30</sup> Należy podkreślić, iż w kodzie bajkowym, jak wyjaśnia J. Ługowska, pojęcie „głupi” równoznaczne jest z określeniami: skrzywdzony, wyśmiany, pozbawiony miłości i szacunku, niedoceniony, odsunięty od uczestnictwa w życiu „szczęściarzy” i wybrańców losu — por. ea., *Ludowe opowiadania o intencji kompensacyjnej*, [w:] J. Ługowska, *W świecie ludowych opowiadań...*, s. 185.



je osiągnąć”<sup>31</sup>. Tym sposobem realizuje się główna, kompensacyjna funkcja tego gatunku osiągnięta przy pomocy swoistej „fikcji intelektualnej”<sup>32</sup>, ale też specyficznej ideologii artystycznej, owemu przekraczaniu granic — „zamiast granic są przejścia, zamiast przeciwieństw, rozwiązania”<sup>33</sup>. Zatem rozstrzygnięcie problemu „girl guide” stało się możliwe dzięki programowemu dążeniu bohaterów do przekraczania granic wiodących do sukcesu i utrwalania społecznych struktur i więzi, dążeniu leżącemu u założen etnopoetyki gatunku-wzorca wraz z inną jego konwencją — chętnego umieszczania w kręgu pomocników postaci „nie z tego świata” i wykorzystywania ich nadprzyrodzonych mocy. Dzięki temu w realiach współczesnego, stechnicyzowanego świata *Girl Guide* mógł w pełni zaistnieć właśnie świat cyberprzestrzeni (komputerowe bazy danych, obrazy), ale z „ludzką twarzą”, upodmiotowiony, ideologicznie uprofilowany. Zabieg ten pozwolił bowiem na uwypuklenie innego aspektu szczęśliwego życia — roli solidarności grupowej, wspólnotowych więzi rozwiniętych wśród góralskiej subgrupy etnicznej w USA w sposób niemal modelowy,<sup>34</sup> a także na współczesne korzenie innej modelowej formy życia społecznego — amerykańskiej apologii sukcesu.

Dlatego ta współczesna bajka magiczna została opatrzona dwoma morałami, niejako dwiema formułami zamknięcia, które niczym „prawdy żywe” oddają aksjologiczną postawę bohatera, z jednej strony sięgającą do aksjologii korzeni, zwerbalizowanej w sloganowej formie wskazującej na owe życiodajne więzi i silny aspekt integracyjny — „górale wszystkich krajów łączcie się” (folkloryzacja hasła znanego z okresu „starego porządku”, starej formacji społeczno-politycznej opartej również na ideologii sukcesu, rodzaj autokomunikacji), z drugiej zaś do uniwersaliów ludzkiego życia, określających nowy system aksjologiczny zarówno w aspekcie jednostkowym, jak i zbiorowym, skomentowanych piosenką: „najważniejsze w życiu jest szczęście dzielić z innymi i uśmiechać się...”.

Czy jednak owa bajkowa aksjologia — marzenia o szczęściu, potędze, bogactwie i sprawiedliwości, aktualna również dla współczesnego społeczeństwa masowego, pulsująca w całej akcji filmowej, byłaby tak wyrazista, gdyby nie towarzyszył jej rodzaj „ariostycznego uśmiechu”<sup>35</sup>? Uogólniając wyjaśniany przez

<sup>31</sup> E. A. Kostiućhin, *Skazki*, hasło [w:] *Słownik etnograficznych pojęć i terminów*, red. B. N. Putiłow, G. Strobach, Moskwa 1991, s. 115 (przekł. A. B-K.).

<sup>32</sup> O kompensacyjności literatury i folkloru por. J. Krzyżanowski, *W świecie bajki ludowej*, Warszawa 1980, s. 51–52.

<sup>33</sup> Por. J. Honti, *Świat bajki*, przekł. J. M. Kasjan, „Literatura Ludowa” 1983, nr 1, s. 47.

<sup>34</sup> Por. np. A. Brzozowska-Krajka, *Przestrzenie tradycji etnicznej w strukturze amerykańskiej metropolii (na przykładzie regionalizmu podhalańskiego)*, [w:] *Studia etnologiczne i antropologiczne*, t. IV, *Przestrzeń kulturowego współistnienia*, red. I. Bukowska-Floreńska, Katowice 2000, s. 111–119.

<sup>35</sup> Dziękuję prof. dr hab. A. Aleksandrowicz za tę trafną sugestię dotyczącą sposobu konstruowania filmowego świata przedstawionego i projekcji jego odbioru. „Ariostyczność” koresponduje

W. Weintrauba epitet „ariostyczny” można odnieść go do każdej sytuacji, w której dostrzegamy właśnie igranie przez autora swoim tworzywem, traktowanie tej materii z dystansem, z ironią i co najważniejsze, oczekiwanie podobnej reakcji ze strony czytelnika czy widza.<sup>36</sup> Ariostyczność można więc uczynić uniwersalną kategorią teoretyczno-literacką stosującą się nie tylko do wysokoartystycznej literatury epoki romantyzmu. Sednem ariostycznej postawy byłoby zatem przystąpienie do tego rodzaju gry w naśladowanie bądź identyfikowanie wzorca, zawierającej również operowanie śmiałymi kontrastami, żartobliwym stosunkiem do „płataniny spraw ludzkich”<sup>37</sup>, także moralnych wyborów wpisanych w aluzyjne i symboliczne sensory świata przedstawionego, inne niż literalne.

Właśnie materia fabularna *Girl Guide* ze swoją „filozofią” i racjonalizacją świata staje się przedmiotem owej gry ze schematami, ideami, obrazami nie tylko ludowej bajkosfery (mechanizm gry w grze — intensyfikacja efektu). Ariostyczna postawa dystansu i ironii dotyczy relacji biegunowych dla liminalnej biografii bohatera: kultury wysokiej „zakazanej” masowością, cywilizacyjnym rozwojem i ludowej „skazanej” cepeliadą — uwypukla wady i błędy charakterystyczne dla współczesnych rozterek kultury (szum kulturowy). Odnosi się także do samego bohatera — współczesnego herosa, Janosika, usytuowanego również między żartem a serio. Bowiern ważnym wyznacznikiem ariostycznej postawy w *Girl Guide* jest humor o zabarwieniu groteskowym, wzmacniający dystans wobec rzeczywistości przedstawionej, świata idei i działań bohaterów, *dramatis personarum* tej współczesnej bajki, ale też niejednorodność nastroju, przemieszanie pierwiastków komizmu i tragizmu, parodystyczno-groteskowy stosunek do utrwalonych konwencji połączony z kryzysem wartości jako elementem postmodernistycznego paradygmatu mentalnościowego. Ariostyczność tym samym staje się istotnym składnikiem postmodernistycznej metafikcyjności.

Należy zaznaczyć, iż niniejsza analiza stanowi również formę hermeneutycznej gry z konwencjami, prowadzonej zgodnie z regułami określonymi w formule tytułowej — gry zainicjowanej, lecz nie zakończonej, bowiem jak wynika ze specyfiki sytuacji granicznej wpisanej w poetykę gatunku-wzorca — w bajce wszystko jest możliwe. . . , a zwłaszcza w bajce postmodernistycznej z „ariostycznym uśmiechem”.

---

tu z postmodernistyczną tendencją do artystycznej, nieskrępowanej dominacji fantazji oraz czerpania z „całego inwentarza muzeum kultury”, poprzez m.in. pastiszowanie, przetwarzanie i naśladowanie minionych epok i stylów (M. Świerkocki, *op. cit.*, s. 70).

<sup>36</sup> Por. W. Weintraub, „*Balladyna*”, czyli zabawa w *Szekspira*, „Pamiętnik Literacki” 1970, z. 4, s. 46.

<sup>37</sup> Por. J. Skuczyński, „*Lilla Weneda*” z „ariostycznym uśmiechem”, „Pamiętnik Literacki” 1986, z. 3, s. 67.

## RÉSUMÉ

Le présent article est une forme de jeu ouvert, herméneutique avec les conventions inscrites dans un communiqué polycodé qu'est la version filmée du roman contemporain de M. Szczepański intitulé *Girl Guide*. Il s'agit d'un jeu mené du point de vue du folklore, de l'anthropologie symbolique et des plus récentes réflexions sur la culture. L'article relève l'exceptionnelle synthèse de motifs, styles et techniques immanents à ce communiqué, avec la dominante de l'ethnopoétique du conte magique populaire du type «Märchen» (modèle de W. Propp) et la catégorie de liminal/liminoïdal, complémentaire à la description structurelle de la sphère magique du film (selon V. Turner). L'union justifiée de ces deux optiques et deux langages correspondants de la description scientifique permet, d'une part, de déchiffrer les sens et les règles qui régissent le monde cinématographique d'événements et d'images et, d'autre part, de déceler la tendance volontaire des protagonistes à transgresser les frontières menant au succès et à raffermir les structures et les liens sociaux. Un aspect important de notre analyse porte sur une sorte d'«ariostisme» du message, partie de la métafiction postmoderniste, et, par là-même, sur l'attitude parodico-grotesque envers les conventions établies, mêlée d'une crise de valeurs typique du paradigme de la mentalité postmoderniste. Ainsi, une «lecture profonde» de *Girl Guide* dévoile-t-elle les modes généraux de fonctionnement de l'homme dans le monde contemporain (en situation de crise touchant et l'individu et les drames sociaux), encodés sous différentes formes de son expression psycho-sociale verbale et extravertale.