

We władzy Peruna. Mitologia i wierzenia dawnych Słowian i ich współczesnych wcieleń w filmie polskim

In the power of Perun. Mythology and Beliefs of Ancient Slavs and Their Contemporary Incarnations in Polish Film

Jacek Nowakowski

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
ORCID: 0000-0001-6153-8216

Abstract: The article describes and analyses the screen image of the Slavs in Polish cinematography in the context of Slavic beliefs and mythology, mostly juxtaposed with the Christianisation of the Polish lands. In most works, filmmakers have tried to combine a legendary, fantastic perspective with historical events and realities. This is the case off Jerzy Hoffman's adaptation of the novel by I. Kraszewski entitled *Stara baśń* [The Old Tale], as well as in the films *Gniazdo* [The Nest] (where the issue of ideology of the so-called People's Poland was important) and *Krew Boga* [God's Blood] (a movie shot in modern times, without the need to pay any tribute to the authorities). In works dealing with contemporary fate of ancient mythology we can differentiate two models. One of them is hiding Slavic beliefs under the naive, folk version of the dominant Catholic religiousness that has not completely eradicated the ancient faith (as in Jan Jakub Kolski's films from the Jańcioland universe). In contrast, in Allegro's *Polish Legends* and in *Krakow Monsters* TV series made for Netflix we deal with contemporary incarnations of Slavic and specifically Polish myths and legends. Allegro's production relied on pastiche and ludic storytelling, while the series made for the streaming platform Netflix attempted to speak in earnest about the presence of the deities in question in the modern metropolis. Both ways produced artistically imperfect results, but in terms of genre and story, they point to the direction that future realisations of the theme may take.

Key words: polish film, Slavs, mythology, Christianisation

Streszczenie: Artykuł opisuje i analizuje ekranowy wizerunek Słowian obecny w rodzimym filmie w kontekście ich wierzeń i mitologii, przeważnie zderzonych z chrystianizacją ziem polskich. Filmowcy w większości utworów starali się łączyć perspektywę legendarną, fantastyczną z wydarzeniami i realiami historycznymi. Tak jest w adaptacji powieści I. Kraszewskiego *Stara baśń* dokonanej przez J. Hoffmana oraz filmach *Gniazdo* (gdzie ważna była kwestia ideologii państwa tzw. Polski Ludowej) i *Krew Boga* (w czasach współczesnych, bez trybutu płaconego władzy). W utworach, w których mowa o współczesnych losach dawnej mitologii spotykamy dwa modele. Niekiedy (w filmach Jana Jakuba Kolskiego z uniwersum Jańciolandu) słowiańskie wierzenia są ukryte pod dominującą religijnością katolicką, naiwną, ludową, która nie wyrugowała do końca dawnej wiary. Z kolei w cyklach telewizyjnych *Legendy Polskie Allegro* oraz *Krakowskie potwory* dla Netfliksa

mamy do czynienia ze współczesnymi wcieleniami mitów i legend słowiańskich i ściśle polskich. W produkcji Allegro postawiono na pastisz i ludyczny charakter opowiadania, w serialu platformy streamingowej Netflix próbowano mówić językiem poważnym o obecności danych bóstw we współczesnej metropolii. Oba sposoby dały niedoskonałe artystycznie rezultaty, ale gatunkowo i fabularnie wskazują na kierunek, jakim podążać mogą kolejne realizacje tematu.

Słowa kluczowe: film polski, Słowianie, mitologia, chrystianizacja

Rozważania nad wizerunkiem dawnych Słowian zamieszkujących tereny dzisiejszej Polski obecnym w rodzimej kinematografii, to jest w filmach kinowych i utworach telewizyjnych, wiążą się w dużej mierze z kanonicznym już dla polskiej humanistyki tekstem Marii Janion *Niesamowita Słowiańszczyzna. Fantazmaty literatury* wydanym w 2006 roku. Pytając na początku XXI wieku o to, co się stało z mitologią słowiańską, choćby w kontekście przeżywającej swoisty renesans medialny mitologii celtyckiej, co w rzeczywistości oznaczało jej brak w świadomości współczesnego Polaka, w książce tej wskazywała na specyfikę naszej historii: „Poniesiona skutek brutalnej nieraz chrystianizacji klęska Słowian, zwłaszcza zachodnich Słowian, przyłączenie ich do cywilizacji łacińskiej, przejawiały się między innymi w utracie własnej mitologii, tego ważnego spoiwa lokalnej wyobraźni” (Janion 2022, 17). Według historyków alternatywy nie było; nie można było w tamtym okresie i w takiej a nie innej sytuacji geopolitycznej nie przyjąć chrześcijaństwa. Problemem był sposób i skutki jego przyjęcia, nadmiernie niwelujące wierzenia określane jako pogańskie, forma działalności misyjnej i katechizacji, wytwarzanie określonej atmosfery i całkowitej dezaprobaty dla tego, co zastane. Nie jest to jednak miejsce na przytaczanie ustaleń historyków i dyskusji światopoglądowych czy religijnych na ten temat. Zadanie jest prostsze, chodzi mianowicie o spojrzenie na dorobek polskiej kinematografii w dziedzinie zobrazowania zachowań, wierzeń, mitologii dawnych Słowian, raczej o uzmysłowienie sobie, jaki jest on duży (lub nie), a w pewnym stopniu także – jaki jest jego charakter i wartość artystyczno-kulturowa. W tym miejscu warto przywołać słowa Aleksandra Gieysztor, niekwestionowanego znawcy tej dawnej kultury i mitologii. Pozwalają one lepiej zapoznać się z metodą opisu, jaką zastosowano w poniższym artykule. Badacz ten podkreśla, że do końca pierwszego tysiąclecia omawiana kultura była dość jednolita, co wiązało się w dużej mierze z podobieństwami mowy:

Związki językowe, a przez to kulturowe, plemion słowiańskich były dość ściśle, co skłania do sądu, że wiele stuleci trwania wspólnego systemu wierzeń wyłobiło w ich świadomości trwałe koleiny myślenia. Religia chrześcijańska wchodziła w nie od VIII wieku stopniowo. Pozwala to z większą, niż się to niekiedy przyjmuje, ufnością rozpatrywać pozostałości słowiańskiej kultury ludowej. Przechowywana w niej mitologia na pewno nie ma literacko wykończonych konstrukcji, ma własną ludowo wykończoną poetykę (Gieysztor 2022, 84).

Uwagi te adaptuję w poniższym tekście w taki sposób, że śladów obecności kultury Słowian w naszym filmie nie próbuję precyzyjnie systematyzować, ponieważ jest to właściwie niemożliwe. To raczej spojrzenie na konglomerat postaw, wierzeń, działań, które staram się wyłuskać w ekranowych reprezentacjach tej przede wszystkim mitologii. Ale także, jeszcze inaczej patrząc, sprawdzam, w jaki sposób filmy próbowały opowiedzieć nasze najdawniejsze wierzenia. Pytam, czy dało się to zrobić wbrew stereotypowemu pogładowi o ich ograniczonej ilości, braku sztywnej hierarchii, nieostrości, a zwłaszcza ich nieistotności dla naszej kultury duchowej. Może, wbrew pozorom, jest inaczej? W końcu, jak pisała nasza wybitna humanistka: „Utopie, wizje, legendy, mity, fantazmaty literatury i fantazmaty idei – to one stanowią ośnowę nurtujących nas nowożytnych obrazów Słowiańszczyzny” (Janion 2022, 26).

Stara baśń Jerzego Hoffmana wobec powieści Kraszewskiego

Filmem, który stał się niejako punktem odniesienia dla rozważań o wizerunku Słowian i słowiańskości w polskiej kinematografii, jest oczywiście *Stara baśń. Kiedy Słońce było bogiem* (2003) autorstwa Jerzego Hoffmana, zrealizowanym na podstawie powieści Józefa Ignacego Kraszewskiego *Stara baśń*, wydanej w 1876 roku. Adaptacja filmowa, dokonana na podstawie scenariusza napisanego przez reżysera wspólnie z Józefem Henem, dość swobodnie traktuje fabułę pierwowzoru, choć w obu przypadkach, literackim i filmowym, punktem wyjścia jest gatunek historyczny, łączony z formułą baśni. Kraszewski wyszedł od legendy o Piaście i Popielu, ale starał się, na ile to było możliwe, nadać jej walor prawdy historycznej w przedstawianiu przedchrześcijańskich realiów i wydarzeń. Opierał się głównie na kronice Jana Długosza *Roczniki, czyli kroniki słynnego Królestwa Polskiego*, pisanej w latach 1455-1480, bezkrytycznie odnoszącej się do wcześniejszych epok historycznych, czerpiącej zresztą na temat wspomnianej legendy z *Kroniki Galla Anonima* z XI wieku. Co oczywiste, pisarz w XIX wieku miał do dyspozycji o wiele więcej źródeł, opracowań naukowych i wyników badań archeologicznych, jednak nieścisłości w ukazywaniu kultury i religii Polan znajdziemy u niego sporo, także z tego powodu, że w interesującym go przedmiocie badania te były nadal nieprecyzyjne. Atrakcyjność tematu jednak, po romantycznym wzmożeniu zainteresowań historią i folklorem oraz – to już w epoce pozytywistycznej – powrotów do Polski przedchrześcijańskiej, była na tyle duża, a jakość artystyczna i walory rzemieślnicze wybitne, że utwór Kraszewskiego był skazany na sukces czytelniczy. A z czasem – na wejście do literackiego kanonu.

Powieść *Stara baśń* oprócz elementów historycznych, zgodnie z tytułem, ma również charakter baśniowy, fantastyczny. Stylizacja na ten rodzaj wypowiedzi jest tu bardzo istotna, widać ją zwłaszcza w przepowiedniach, które są kontekstem losów bohaterów, w pełnych grozy opisach przyrody,

częściowo także w charakterze i konstrukcji niektórych postaci, choćby bazarzy w rodzaju Słowana czy Jaruhy. Podobnie ukształtowana jest figura narratora, który a to stara się trzymać wydarzeń (quasi)historycznych, a to – mityzować i „ufantastyczniać” rzeczywistość. Historyzowanie i bajanie cechuje narrację *Starej baśni* w różnych, ale przenikających się naturalnie proporcjach. Pisarz modyfikuje legendy o Polanach, to jest Słowianach polskich ziem, w jakimś stopniu je racjonalizując i nadając im pozorów historyczności. Z drugiej strony sam fakt, że je przywołuje, a wręcz na nich opiera swoją opowieść, skazuje jego utwór na rozbrat z historią rozumianą jako wierność faktom i realiom. Finalnie czytelnik otrzymuje opowieść o dawnych czasach ukazanych jednak w mitycznym klimacie i anturażu. Co do pierwszej płaszczyzny utworu – już sam czas akcji powieści w zasadzie nie jest możliwy do precyzyjnego ustalenia (choć z grubsza chodzi o IX wiek), podobnie z istnieniem niektórych postaci, a nawet miejsc. Patrząc natomiast na drugi wymiar powieści – mitologiczno-religijny – Kraszewski, dokonując swoistej rekonstrukcji wierzeń słowiańskich, akcentował ich naturalny politeizm. Opisując wiarę mieszkańców Lechii, wskazywał, że większość jej mieszkańców to poganie, choć jednocześnie są wśród nich i tacy, którzy przyjęli chrześcijaństwo lub się nim interesują. Dominują jednak opisy obrzędów słowiańskich, jak święto Kupały czy postrzyżyny Piasta, a także prostszych czynności, powiązanych z wiarą, na przykład w leczniczą moc wody czy oczyszczającą siłę ognia. Częstym obrazem czy sugestią autora jest też przenikanie się wiary w siły natury (od elementów przyrody do bytów o nieokreślonej jasno ontologii) z wiarą w nowego Boga. *Sacrum* przyrody jest jednak dominujące w utworze, choć i ono, jak się sugeruje, z czasem osłabnie i zaniknie. Patrząc najszerzej: wizja świata danych Słowian ziem polskich zaproponowana przez Kraszewskiego jest wizją rozpiętą między grozą a sielanką, ale świat ten musi ustąpić pod naporem chrześcijaństwa, które z czasem pozbawi go magicznych, pogańskich elementów.

Adaptacja powieści dokonana przez Jerzego Hoffmana oddaliła się od pierwowzoru fabularnie, ale już nie w sensie ideowym, co może zaskakiwać, biorąc pod uwagę moment jej powstania. Podkreśla to już podtytuł filmu – *Kiedy Słońce było bogiem* – sugerujący, że chodzi o czasoprzestrzeń przedchrześcijańską, epokę słowiańsko-pogańskiej. Konotacje związane z rozbudowanym tytułem mają wywołać w odbiorcy wrażenie, iż wejdzie do świata bardziej fantastycznego niż historycznego, że zobaczy, niezależnie od ewentualnej znajomości książki, rzeczywistość „bajeczną”, odleglejszą od przeciętnego ekranowego „dziejopisania” właściwego gatunkowi filmu historycznego. Słowem, że bliżej tu będzie do kina *fantasy*, tak popularnego od co najmniej przełomu XX i XXI wieku w kinie światowym. Tymczasem reżyser, do spółki ze współscenarzystą, zatrzymał się w pół kroku między jedną a drugą konwencją. Zmieniając, upraszczając i kondensując fabułę filmu, jego twórcy nie wykreowali bardziej baśniowej atmosfery

niż Kraszewski w swej powieści, uczynili tylko swój utwór dynamicznym i zwięzłym narracyjnie, czego bardzo brakuje książce, której fabułę i potoczność opowiadania przytłacza zbyt wiele wątków. Filmowa *Stara baśń* świadomie porzuca powieściowe odniesienia do historii Polski czy próby jej powiązania z legendami na ten temat, w zamian nie oferując zbyt wiele magiczności, czyli tego, co wyróżnia przedchrześcijańskie wierzenia i zwyczaje. Świat przyrody, owszem, jest eksponowany, ale raczej jako element krajobrazu, na tle którego toczy się akcja filmu, a nie – jako jego centralny obszar, groźny i niezwykły, narzucający człowiekowi jego miejsce w przestrzeni, wpływający na jego życie. Pod tym względem znaczący jest dopiero finał kinowej opowieści, kiedy to uderzenie pioruna niszczy wieżę, w której przebywa Popiel, a reszty jego losu dopełniają, jak w legendzie, myszy, choć to już tylko ekranowa sugestia. Sama puszcza, w której żyją bohaterowie i którą w tamtym okresie pokryty był ten obszar dzisiejszej Polski, nie robi wrażenia niebezpiecznej kniei, lecz rozświetlonego słońcem lasu, w którym co rusz znajdujemy domostwa. Jest to przestrzeń uczłowieczona, pozbawiona znamion nadnaturalności i grozy.

Z kolei patrząc na okazjonalne obrzędy zbiorowe i codzienne praktyki Prasłowian wykorzystujących magię, twórcy filmu wyróżnili w zasadzie tylko trzy, przy czym w jednym warstwę religijno-magiczną znacznie uproszczono i ograniczono. Pierwszy to rzucanie uroku miłosnego. W tym przypadku przez wiedźmę Jaruchę, do której zgłasza się zapatrzona w Ziemowita (odpowiednika powieściowego Domana) Mila. Wątek ten, ograniczony do dość krótkiej sekwencji, pokazuje dobrze, jak udany mógłby stać się utwór Hoffmana, gdyby spełnił zawartą w tytule obietnicę. Drugi wątek to obraz nocy Kupały. Nie jest zbyt rozbudowany, ale do pewnego stopnia udaje się twórcom filmowym pokazać orgiastyczny charakter tego obrzędu, w którym grupa tańczących, śpiewających i coraz bardziej roznieglizowanych osób zbliża się ku sobie na czas tej jednej nocy. Kiedy jednak wydaje się, że w scenie tej dochodzi do apogeum radosnego uniesienia i rozpasania, pojawia się zakochany Ziemowit, który porywa z grupy świętujących Dziwę, tuż przed jej pełnym zaangażowaniem w zabawę. Świadczy to o samoograniczeniu filmowców, którzy narzucają w ten sposób swemu dziełu cenzurę, tłumacząc się rozstrzygnięciem fabularnym i powstrzymując przed pełnym ukazaniem charakteru tego święta. Podobnie, choć chyba jeszcze bardziej ze szkodą dla zapowiadanej niezwyklej wizji dawnej słowiańskości, wygląda scena pogrzebu Wisza, o rękę córki którego nie zdążył poprosić Ziemowit. Całopalenie ciała tej postaci pozbawione jest rozbudowanego ceremoniału, jaki towarzyszył mu w pierwowzorze, i jaki świadczyłby o bezkompromisowym, z dzisiejszego punktu widzenia, sposobie żegnania zmarłych przez dawnych Słowian, angażujących w ten rytuał bliskich zmarłego, w o wiele bardziej dramatyczny sposób, niż widać to w filmie. Jak pisał na temat rytuału grzebalnego Gieysztor: „Parotysiącletni słowiański obrzęd całopalenia zmarłych, łączący się

z uznaniem oczyszczających mocy słońca i ognia, dominował aż do progmu chrześcijaństwa” (Gieysztor 2022, 251). W filmie jednak jego mocy oraz znaczenia dla bliskich zmarłego nie odczujemy.

Podsumowując charakter wizji dawnej słowiańskości i – szerzej – życia Słowian przedchrześcijańskich, jaką znajdziemy w filmie *Stara baśń. Kiedy Słońce było bogiem*, można powiedzieć, że jest on ograniczony do kilku stereotypowych scen, akurat w odróżnieniu od reszty fabuły filmu, mocno podążających za dziełem Kraszewskiego. Więcej dowiadujemy się z utworu Hoffmana o charakterze Słowianina-Polaka, jego cechach indywidualnych reprezentowanych głównie w działaniach zbiorowych, niż o jego rzeczywistości duchowej, religijnej, o jego zanurzeniu w świat mityczny, którego musiał być nierozdzielną częścią. Z powodu zbyt dużej zdawkowości i skrótowości narracji, film jest mechanicznym konstruktem, w którym duchowość i mitologiczność słowiańska jest raczej sugerowana niż rekonstruowana i reprezentowana z pasją na ekranie.

Kwestia chrystianizacji i nie tylko

Mitologia i wiara słowiańska są niemal nierozłącznie związane z kwestią chrystianizacji. Tu warto spojrzeć na przykłady dwóch filmów różniących się czasem pochodzenia – jednego z epoki PRL, o którym poniżej więcej, i drugiego (*Krew Boga*, reż. Bartosz Konopka, 2018), powstałego w innych okolicznościach społeczno-kulturowych. Mitologia dawnych Słowian bywała przywołana na ekranie niemal zawsze jako element religii, która odchodzi do przeszłości pod naporem wiary i kultury chrześcijańskiej. Tak jest np. w *Gnieździe* (1974) Jana Rybkowskiego, filmie biograficzno-historycznym, opowiadającym w retrospekcjach kluczowe decyzje i działania Mieszka I, przygotowującego się do bitwy pod Cedynią. W noc poprzedzającą starcie z nadchodzącymi od strony zachodniej przez Odrę Sasami (Niemcami), do chorego księcia zostaje przywołana wiedźma, ale wcześniej towarzysze Mieszka mówią o ewentualnym wezwaniu żerców, kapłanów słowiańskich (zwłaszcza Słowian Połabskich), którzy mogliby złożyć ofiary za zdrowie władcy i zwycięstwo w bitwie. Ostatecznie skończyło się na wiedźmie, której jednak obecność świta władcy widziała w tej sytuacji jako mniejsze zło. Mieszko sympatyzował z chrześcijaństwem, ale dawne wierzenia wciąż były jego otoczeniu bliskie, dlatego pojawienie się kobiety i sam pomysł na zastosowanie przez nią pogańskiej magii zostają na ekranie skomentowane słowami dialogu, który wyraża rozterki wojów: „Trzeba było wezwać żerców, żeby okadzili przed urokiem. Krzyż krzyżem, a urok trzeba odegnać”. Wiedźma z kolei kontaktuje się z duchami tych, którzy zmarli, ale przebywają w nowej postaci na pobliskich bagnach. Jeden z zauszników władcy powiada wówczas: „Kościół nie pozwala na takie rzeczy. Trzeba ich unikać”. Stara wiara nadal trzyma się mocno, a wieszcząca kobieta potrafi przepowiedzieć, co może spotkać Mieszka i innych. Strategiczny sojusz

polskiego władcy z Kościołem chrześcijańskim, tak mocno podkreślany w utworze, nie wykluczał sentymentu dla dawnych form wiary.

Drugi ze wspomnianych filmów, *Krew Boga* Bartosza Konopki, powstał w sytuacji, w której mecenat państwa komunistycznego, rozciągnięty nad kinematografią w latach 1945-1989, przestał obowiązywać, w związku z czym żaden twórca nie czuł się przymuszony czy zobowiązany, przynajmniej oficjalnie, do zgodnego z obowiązującą ideologią przedstawiania początków polskiej państwowości czy roli, jaką odgrywało w nich chrześcijaństwo. Konopka postawił na kino ascetyczne scenograficznie, a przede wszystkim enigmatyczne w treści, niemal zupełnie abstrahujące od ustaleń historyków. Próba ścisłego określenia bohaterów, miejsca i czasu akcji jest niemożliwa, ale sądząc po wygłaszanych dialogach, a w filmie mówi się w języku polskim i staropruskim, który nie jest tłumaczony widzowi, chodzi o przełom tysiącleci. Uwzględniając natomiast język, film prawdopodobnie nie opowiada historii (tylko) o dawnych Słowianach, ale (także) bliskich im geograficznie i językowo Prusach. Dzieje się to w momencie zetknięcia się z chrystianizacją ludzi zamieszkujących tereny nadbałtyckie, zwłaszcza w dolnym biegu Wisły i Niemna, osób mówiących dialektami bałtosłowiańskimi, zapożyczającymi sporo z języków słowiańskich, bliskich im też kulturowo. *Krew Boga* opowiada o wyprawie rycerza i zarazem duchownego Willibrorda, co jest prawdopodobnie odniesieniem do anglosaskiego misjonarza, żyjącego prawdopodobnie w latach 658-739, działającego na terenie Niderlandów, uznanego później w kościele katolickim za świętego. Filmowy bohater natomiast wybrał się szerzyć swą wiarę na jedną wyspę u wybrzeża Bałtyku, gdzie mieszka ponoć ostatnia grupa pogan. Jedyny ocalały ze sztormu, przyjmuje pomoc innego mężczyzny, Bezimiennego, udaje się do osady i próbuje krzewić chrześcijaństwo wszelkimi sposobami. Z naszego punktu widzenia najważniejszy jest tu obraz wiary lokalnej społeczności wykreowany w filmie.

To, co czyni ich bliskich Słowianom lub wręcz potwierdza przynależność do tej grupy etnicznej, to podkreślana kilkakrotnie wiara w Peruna (Perkuna). Intensywny i bliski kontakt ze światem przyrody podkreśla większość scen filmu, a jego wyrazistą manifestacją dla dawnych mieszkańców wspomnianych tu wielokrotnie ziem był bóg piorunów, błyskawicy i niebios. Bliski właśnie Bałtom i Słowianom, którzy wierzyli, iż uderzenie pioruna sakralizuje zamieszkaną przestrzeń, a zwłaszcza przedmiot czy człowieka nim dotkniętego. Perun, bóg plemienia, do którego przybył chrześcijański rycerz, jest przywoływany, gdy trzeba się przeciwstawić obcemu lub okazać siłę własnej społeczności. Rycerz-klecha przybywa z mieczem, miejscowi natomiast posługują się drewnianymi pałkami czy laskami, mieszkają w otoczeniu wielkich głazów, które ich chronią, malują sobie twarze błotem, jednym słowem, są maksymalnie blisko przyrody, to z niej czerpią energię i do codziennego życia, i do walki. Perun ma swoje emblematy widoczne w filmie, są one najbliższe życia lokalnej społeczności: skały, drzewa (na czele

z dębami), słońce i księżyc – to wszystko widzimy wielokrotnie na ekranie, to te atrybuty przyrody wyznaczają codzienny azymut pogańskim bohaterom tego obrazu. Według Gieysztora: „Wszystko to ma bogate odniesienia, zwłaszcza bałtyjskie, gdzie Perkuna wzywa się w modłach do karania kłamców, niedobrych mężów, złych sąsiadów, do walki ze złymi duchami” (Gieysztor 2022, 100). Oprócz podkreślanej roli tego naczelnego bóstwa film Konopki wyróżnia jeszcze jedna cecha w obrazowaniu pogan: są z nie-spotykaną w polskim kinie mocą ukazywani jako społeczność orgiastyczna, gwałtowna, chciałoby się rzec: animalna, wyznająca różne „gusła”. To jednak powierzchowna charakterystyka, choć zgodna całkowicie z zewnętrznym wizerunkiem ukazany na ekranie. W rzeczywistości są w tej grupie jednostki altruistyczne, myślące o dobru wspólnym, poświęcające się dla innych. Tyle że – ostatecznie – przegrywające z nową religią, wprowadzaną i poprzez pozytywne przykłady i, niestety, dominujące narzędzie w postaci miecza.

Postmodernizm i ludyczność *Legend Polskich Allegro*

Perun jest też ważną postacią choć nieobecna bezpośrednio na ekranie w cyklu pięciu filmów krótkometrażowych *Legendy Polskie Allegro* (2015-2016). To parę kilku- lub kilkunastominutowych utworów wyprodukowanych przez największą w Polsce platformę e-handlu, wyreżyserowanych przez Tomasza Bagińskiego w jego studiu *Platige Image*, a następnie udostępnionych za darmo na kanale You Tube. Są to: *Smok* (2015), *Twardowsky* (2015), *Twardowsky 2.0* (2016), *Operacja „Bazylizzek”* (2016) oraz *Jaga* (2016). Zgodnie z nazwą bazują na dawnych rodzimych podaniach i legendach, nawiązujących często do czasów przed powstania polskiej państwowości, niekiedy tłumaczących okoliczności jej powstania. Ich wczesnosłowiański rodowód i koloryt odgrywa w nich dużą rolę. Filmy zrealizowane przez Bagińskiego, według scenariuszy Błażeja Dzikowskiego i Dominika L. Marca, są współczesnymi narracjami znanych opowieści, w kostiumie *science fiction* i *fantasy*. Opowiedziane na nowo koncentrują się na Polsce współczesnej, w której o dusze jej mieszkańców rywalizują siły mitologiczne, baśniowe i wręcz metafizyczne, jeśli spojrzeć na nie z odpowiedniej perspektywy. W jednej historii pojawia się w Krakowie pojazd kosmiczny i jego właściciel jako odpowiednicy dawnego smoka, unieszkodliwieni przez nastolatka cyber-wynalazcę, w innej służby specjalne i dwaj policjanci na prowincji walczą z bazylizkiem, nadal, jak w legendzie, bojąc się jego wzroku. Jednak kluczowy jest tutaj, wyłaniający się stopniowo i rozbudowywany z filmu na film, wątek mieszkańców i wysłanników piekła. Boruta jako Dyrektor Piekła Polskiego, towarzyszący mu diabeł Rokita oraz ich wysłanniczka w ziemskie przestrzenie Lucynka (Lucyfer). Tropią nie tylko grzeszników, z których największe kłopoty sprawia im Twardowsky, uciekając w kosmos aż do pierścieni Saturna, ale

szerzej – ścigając postaci z lokalnych legend i mitologii, konkurencyjnych najwyraźniej (z diabelskiego punktu widzenia) wobec chrześcijańskiej mitologii (religii). Zakładają, że o dusze mieszkańców tych terenów mogą zabiegać tylko przedstawiciele nowej, niepogańskiej duchowości i wiary, przedstawiciele dolnych rejonów zaświatów.

Kluczową przeszkodą jest pojawiająca się tytułowa postać z ostatniej części cyklu. Jaga to młoda kobieta, która, jak się okazuje, uciekła z piekła. Jej konkurencyjna demoniczna moc, a także powab i urok, wiążą się z siłami przyrody (natury), nad którymi panuje i których jest uosobieniem. Niby, zgodnie ze słowiańską etymologią jej imienia, to jędza, wiedźma, ale tutaj jest raczej strażniczką siły życiowej, dzikości i młodości, którą może inspirować współczesnych. Dla legionu diabłów jest siłą groźną i konkurencyjną, instynktownie i zarazem pragmatycznie podchodzą do jej mocy, wiedząc, że trzeba trzymać ją w (piekielnych) ryzach. Filmowcy pokazują kobietę w kontekście współczesnego zdejmowania odium z tej postaci, które nałożyła jej rodząca się nowa kultura, czerpiąca obficie z chrześcijaństwa, czyniąc Babę Jagę kimś potwornym i demonicznym. Tymczasem w utworze jest raczej boginią z dawnego, słowiańskiego folkloru, istotą tyleż przerażającą co fascynującą i potrzebną. W finale tej historii, jednocześnie całego cyklu, pojawia się odniesienie do wspomnianej wyżej postaci Peruna. Piekielni urzędnicy, roztrząsając, jakie mogą być konsekwencje działań Jagi, która uciekła z podziemnego więzienia, są jednocześnie zadowoleni, że w ich kazamatach znajduje się najpotężniejszy z dawnej, konkurencyjnej mitologii bóg – właśnie Perun, którego uwięzienie i przetrzymywanie uważają za swoje największe osiągnięcie. Tym samym okazało się, że to właśnie wierzenia dawnych Słowian ziem polskich są kluczowym odniesieniem dla ich pobytu i działań, także we współczesnej przestrzeni.

Warto jednak zwrócić uwagę, że każda z opowiedzianych historii ma tonację prześmiewczą, łączy wysokie z niskim, często parodiuje zastane wzorce. Zestawiając stare z nowym, legendy i mity z codziennością, baśnie z *science fiction*, cykl filmów *Legendy Polskie Allegro* modelowo realizuje postmodernistyczną koncepcję sztuki odwołującą się do kultury popularnej, intertekstualności, pastiszowości i ironii, łączenia form, stylów i gatunków, przez co nie pozwala się traktować do końca serio. Odwołuje się raczej do rosnącej mody na słowiańskość w jej wszelkich, przeważnie ludycznych formach, ale zostawia sobie także „furtkę” do bycia znakiem czegoś więcej, może nawet nowego paradygmatu intelektualnego, odrzucającego twarde, wywodzące się z modernizmu podziału na wysokie i niskie czy też dawnego modelu duchowo-religijnego, akceptującego i odrzucającego określone zachowania. Seria zrealizowana pod auspicjami e-platformy handlowej służy także budowaniu jej wizerunku jako (po)nowoczesnego narzędzia komunikacji i handlu osób, których wykształcenie i umiejętności radzenia sobie w przestrzeni cyfrowej zakładają zdystansowany stosunek także do dóbr kulturalnych czy duchowych, osób częściej podążających za

modą niż ideologią. Z tej mody raczej niż poczucia głębszej więzi z dawną Słowiańszczyzną wziął się także najnowszy serial platformy streamingowej Netflix, mianowicie *Krakowskie potwory* (2022), jednak wcześniej warto przywołać przykład autorskiej twórczości filmowej, gdzie mitologia i folklor słowiański są istotnym, choć ukrytym i niewypowiedzianym wprost elementem świata przedstawionego. Świata dużo bardziej serio niż w cyklu legend, które stworzyło Allegro. Zupełnie inaczej bowiem ślady kultury, a zwłaszcza wierzeń dawnych Słowian, widać w niektórych filmach Jana Jakuba Kolskiego.

Ślady słowiańskie w magicznym Jańciolandzie

W sporej grupie utworów tego twórcy wiele elementów świata przedstawionego nabiera mitycznych znaczeń. Dotyczy to dzieł składających się na uniwersum tzw. Jańciolandu. Wśród nich są między innymi *Pograbek* (1992), *Jańcio Wodnik* (1993), od którego tytułu i charakteru postaci oraz ukazanej czasoprzestrzeni krytycy ukuli wspomniane określenie, a także *Cudowne miejsce* (1994). Magiczność, niezwykłość i cudowność zdarzeń w miejscach prowincjonalnych, zwykle wiejskich, geograficznie i kulturowo przynależnych do Mazowsza oraz Dolnego Śląska, ale podporządkowanych raczej powszechnym kategoriom archetypiczno-przestrzennym, takim jak horyzont, ziemia, niebo, pole, las czy słońce, pozwalają traktować je jako pejzaże niosące uniwersalne znaczenia czy wręcz przesłania. Ukazana w tych filmach obyczajowość i religijność ludowa łączy w sobie elementy wiary chrześcijańskiej i pogańskiej. Oprócz dominującej religijności katolickiej, mającej zwykle charakter naiwny, niemal dziecięcy, ale właśnie w takim znaczeniu ludowej, pojawiają się w nich elementy magiczne. Ich obecność komentuje Grażyna Stachówna, monografistka twórczości Kolskiego: „Pogaństwo przejawia się w panteizmie, w którym wszystko uznawane jest za Boga, ziemia, drzewa, zwierzęta, kamienie, niebo, słońce... Bóg jest bowiem wszystkim i każdym. Pozwala to mieszkańcom Jańciolandu być katolikami, a zarazem darzyć kultem obiekty niezwiązane z nim” (Stachówna 2021, 159). Bohaterowie tych filmów przytulają się do drzew, umierają w ich cieniu, w lesie szukają często schronienia. W tytułowego bohatera *Jańcia Wodnika* trafia klątwa wędrownego dziada, rozgniewanego okrutną śmiercią konia w wiejskiej społeczności, do której należy Jańcio, co w rezultacie diametralnie zmienia życie jego i jego najbliższych. Sam bohater, stylizowany na figurę chrystusową, jest postacią, która funkcjonuje w rzeczywistości, gdzie ten wielki mit jest, wbrew pozorom, dość odległy. Codziennosc jest magiczna i często także demoniczna. To czasoprzestrzeń bliska dawnym Słowianom, o których duchowości cytowany już Aleksander Gieysztor pisał:

Wierzenia o świecie mogły obywać się bez opowiadania łącznego, a więc ogólnego mitu. (...) Obok kilku mitów zasadniczych(...), obok upostaciowanych zjawisk

naczelnych pulsowała bowiem szeroka strefa zjawisk codziennych, w których współżyły ze sobą spostrzeżenia dla nas realistyczne obok przekonań i aktów płynących z postawy religijnej (Gieysztor 2022, 250).

Badacz ten podkreśla, że w tej sytuacji powstawała dalej mitologia mało zhierarchizowana, obejmująca głównie bóstwa niższego rzędu, co nie znaczy, że mniej ważne dla rozumienia świata i swojego w nim miejsca człowieka. I – dodajmy już od siebie – w takim uniwersum funkcjonują bohaterowie wielu filmów Jana Jakuba Kolskiego. Dlatego też nikogo z bohaterów *Jańcia Wodnika* nie dziwi, że na przykład rodzi się dziecko z ogonem albo że woda płynie wbrew prawom fizyki, do góry, a sam tytułowy bohater może medytować kilka lat, obrastając mchem. Podobne nadnaturalne wydarzenia dotyczą kilku innych postaci Jańciolandu. Ich naturalne, a nieuniezwyklające rozumienie bierze się z religijności ludowej, dalekiej od racjonalności, a bliskiej dawnej słowiańskiej wierze, a jeśli tak łatwo podlegającej metamorfozie w wiarę chrześcijańską, to dzięki tym samym przesłankom, pozwalającym akceptować cudowność najbliższej rzeczywistości.

Wiedźmin w streamingu

Mówiąc o słowiańskich wątkach obecnych we współczesnych wytworach rodzimej kultury audiowizualnej, nie sposób nie wspomnieć o filmach, serialach telewizyjnych i grach wideo opartych na cyklu opowiadań i powieści Andrzeja Sapkowskiego o Wiedźminie. Publikowany najpierw w czasopiśmie literackim *Fantastyka* (od 1986 roku, opowiadanie *Wiedźmin*), a następnie w formie książkowej (aż do roku 2013, momentu wydania powieści *Sezon burz*) okazał się nadzwyczajnym osiągnięciem artystycznym i komercyjnym polskiej fantastyki. Umieszczenie postaci w alternatywnej ziemskiej rzeczywistości, typowej dla postmodernistycznej wersji sztuki *fantasy*, z fragmentaryczną, skomplikowaną fabułą i narracją, a zwłaszcza niejednorodnymi odniesieniami do mitologii oraz historycznymi i kulturowymi na czele, zaowocowało m.in. jedynym w swoim rodzaju światem przedstawionym, który w żmudnej rekonstrukcji odbiorczej wykazuje sporo cech bliskich mitologii słowiańskiej. Dość wymienić samą kreację wiedźmina, męskiego odpowiednika dawnych czarownic czy wieszczek, których zresztą w tym cyklu nie brakuje, czy postaci z demonologii słowiańskiej w rodzaju strzyg (żeńskich figur wampirycznych), driad (w utworach funkcjonujących jako dziwożony), kikimor (odpowiedniczek nocnic/dusiołków) czy bliskiego Geraltowi wampira Regisa (w słowiańskiej wersji: wąpierz). Jeśli do wspomnianej onomastyki i niekiedy topomastyki dodamy agrarny system orientacji w czasie, mocno zbliżony do słowiańskiego, okaże się, że cykl prozatorski Sapkowskiego, obok najistotniejszej dla wymowy całości mitologii celtyckiej oraz mitu arturiańskiego, okazał się solidną inspiracją dla inkrustowania wspomnianych dzieł audiowizualnych elementami wierzeń i kultury dawnych Słowian. Nie można jednak mówić w tym przypadku

o swoistym słowiańskim kluczu semantycznym do wymowy całej sagi. Do czego zatem ta wspomniana wyżej rozsiana „słowiańskość” pisarzowi służy, albo lepiej: za pomocą jakiej metody ją wykorzystuje? Wydaje się, że celnej odpowiedzi udziela Elżbieta Żukowska, jako jedna z pierwszych przyglądająca się składnikom mitologicznym cyklu:

Nie interesuje go [Sapkowskiego - J.N.] faktyczny stan wiedzy na temat mitologii, lecz funkcjonowanie jej odprysków w kulturze popularnej, rodzaj przekształceń tradycji w świadomości. Wykorzystuje brak konkretnej wiedzy u czytelnika - i nieznamość ta pozwala mu posługiwać się elementami mitycznymi w sposób nieprecyzyjny, i często niejasny, niezgodny z paradygmatem, lecz atrakcyjny literacko (Żukowska 2011, 13-14).

Z tym jednym zastrzeżeniem, że na dobrą sprawę jasno określonego paradygmatu słowiańskości nie ma, a jedynie, jak zaznaczono na wstępie, niektórzy badacze, na czele z Marią Janion, upominają się o jego większe i bardziej świadomie sytuowane miejsce we współczesnej kulturze. Uwagi Żukowskiej można śmiało odnieść do zabiegów, jakimi posługują się właściwie bez wyjątku wszyscy scenarzyści i reżyserzy filmów i gier opartych na prozie autora *Narrenturm*. Zarówno pierwszy wariant filmowy cyklu - *Wiedźmin* (reż. Marek Brodzki, scen. Michał Szczerbic, 2001) oraz jego rozwinięcie do formy serialu telewizyjnego (*Wiedźmin*, 2002), jak i późniejsze trzy gry wideo, produkowane przez polski CD Projekt Red od 2007 roku (aż po najbardziej z nich udaną *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, 2015) czy wreszcie stworzony przez amerykański Netflix (choć z udziałem polskich twórców) serial *Wiedźmin (The Witcher)*, 2019) posługują się słowiańskim „współrodowodem” prozy na zasadzie rozsiewanych po tekstach audiowizualnych sygnałach i znakach, w wyglądzie i charakterze postaci, a także w scenerii, wskazujących na to właśnie zaplecze kulturowe. Nie jest to jednak w żadnej z tych produkcji (podkreślmy jeszcze raz tym słowem charakter wypowiedzi nie tylko i nie tyle artystycznej) sprawa kluczowego kontekstu czy przesłania. Współcześnie obserwowane nasilenie konwergencji mediów i jednocześnie myślenia o sztuce w kategoriach produktu i franchise pomaga w budowaniu przekonania o tym, że świat przedstawiony filmów, seriali i gier opartych na sadze o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego jest bogaty słowiańskimi motywami i emblematami. Tymczasem to raczej silna iluzja będąca efektem fragmentacji i porcjowania wierzeń, obyczajów i mitologii słowiańskiej wykorzystywanych już w literackim źródle bardzo wybiórczo i użytkowo, które to efekty przejęły wymienione wyżej media, fałszywie modelujące obraz całości. Na mniejszą skalę możemy zaobserwować to zjawisko także w innym serialu, który stworzył Netflix, mianowicie *Kajko i Kokosz* (2021).

Kajko i Kokosz stawiają pierwsze kroki w serialu

Punktem wyjścia serialu animowanego jest kultowa w naszym kraju seria komiksów Janusza Christy, rysowanych i publikowanych w prasie od

1972 roku, w Polsce peerelowskiej, której potencjał komiksowy nie był zbyt wielki, jeśli chodzi o liczbę realizacji, ale już ogromny w zakresie oczekiwań publiczności i całkiem spory na gruncie możliwości artystycznych twórców. *Kajko i Kokosz* to dwaj woje z wczesnego, alternatywnego, choć wzorowanego na polskim, średniowiecza, w którym to, co stare, to jest słowiańskie, funkcjonuje jeszcze w mentalności bohaterów i ich otoczenia niczym szlachetna odmiana konserwatyzmu. Uniwersalność komiksów Christy brała się nie tyle (choć także) z rekonstruowania dawnej czasoprzestrzeni, ile z odwołania w konstrukcji postaci do komediowych typów w rodzaju Flipa i Flapa, na których wzorowana jest para głównych bohaterów cyklu, czy pomniejszych, choćby fajtłapowatego kasztelana Mirmiła, jak również głównego czarnego charakteru cyklu, Hegemona. Oprócz archetypiczności postaci liczyła się zwłaszcza ich swojskość, rozumiana jako podobieństwo do typów zarówno charakteru, jaki figur znanych z legend, baśni czy polskiej historii, sięgającej czasów początków państwa osadzającego się na słowiańskich podwalinach. Serial kreowany przez showrunnerkę Ewelinę Gordziejuk oraz scenarzystów, Macieja Kura i Rafała Skarżycznego, oparty jest na krótkich, trzynastominutowych odcinkach, przedstawiających zwarte, zamknięte fabularnie historie, odpowiadające skrótowości i dynamice pierwowzorów, które zanim zostały pogrupowane w albumy, były formami bardzo „wątlymi”, zaledwie paskami w gazetach lub z czasem jednostronicowymi opowieściami. W warstwie plastycznej odcinki prezentują się niczym ożywione kadry komisów, a w fabularnej dość wiernie, lecz z pewnymi modyfikacjami odtwarzają historie z pierwowzorów. Nawiązanie do słowiańskich wierzeń jest znaczące, aczkolwiek tylko sygnałowe. Niektóre odcinki po prostu zaczynają się od scen, w których pierwszoplanowa postać formułuje zwrot tyleż do otoczenia, co do odbiorcy (czytelnika/widza) w rodzaju: „Na Trygława!” czy „Na Swaroga!”. Te konwencjonalne zwroty wykrzyknikowe mają charakter quasi-religijny i choć odnoszą się do najważniejszych bóstw w mitologii słowiańskiej, należy je traktować tylko jako znak, który określa charakter czasu i przestrzeni, ale na pewno nie głęboką religijność bohaterów serialu. Wiara i religia dawnych Słowian jest w serialu tylko konwencjonalnym ornamentem, podobnie jak u Christy, jednak na tyle istotnym, że nie można jej traktować jako przypadkową definicję charakteru komiksowego i animowanego świata. Podobnie mentalną scenerię buduje tu postać czarownicy Jagi, duża rola sił magicznych, zwłaszcza zaklęć i przy ich pomocy tworzonych eliksirów czy wywarów, jak również – w szerszym ujęciu – w warstwie fabularnej oparcie się na konflikcie starego, sielskiego, względnie spokojnego życia nieco nieokrzęsanych bohaterów-Słowian z ciągłą agresją nowego, to jest napadami na gród Mirmiłowo brutalnych (w tej konwencji raczej: „brutalnych”) żołnierzy Hegemona, reprezentujących siłę niszczącą, zazdrosną o spokój i względny dobrobyt mieszkańców osady. Tak przecież stereotypowo ukazywano przez lata, zwłaszcza w PRL-u, konflikt świata zachodniego ze słowiańskim Wschodem. Zresztą u Christy odniesień

do współczesności było sporo i funkcjonowały one jako swoisty intertekstualny komentarz do rzeczywistości, pisany ezopowym szyfrem dla starszego odbiorcy, który chętnie sięgał po formę przeznaczoną dla dzieci. Serial *Kajko i Kokosz* stara się w niewielkim stopniu iść tym tropem, stawiając raczej na bezpośrednią komunikację z widzem. Jeśli zaś chodzi o kulturę i mitologię słowiańską, to traktuje ją podobnie jak jego komiksowy pierwowzór, ujmując je w ramy komedii rozgrywanej się w swojskim uniwersum, w którym może być lepiej niż w rzeczywistości. Sentymentalizm i ludyczność tej wizji są pozbawione elementów krytycznych wobec rzeczywistości widocznych u Janusza Christy, lecz dzisiaj wydają się one w tego rodzaju produkcji niepotrzebne i zanadto lokalne. Stąd słuszna decyzja o ich niewprowadzaniu: Netflix produkuje filmy i seriale w oparciu o lokalne rynki, jednak nie kieruje ich wyłącznie do ściśle ograniczonej narodowo publiczności.

Krakowskie potwory są zbyt serio

Wreszcie *Krakowskie potwory*, serial, którego bezpośrednim punktem wyjścia jest i mitologia słowiańska, i polskie legendy. Kontekstem medialnym natomiast popularność na świecie opowieści, nie tylko z gatunku grozy i *fantasy*, ale także kryminalnych w literaturze, filmie i telewizji, łączących regionalny czy narodowy folklor z sensacyjną fabułą i rozwiązywaniem zagadki zbrodni. Formy, w których nadnaturalne w zestawieniu z logiką i dedukcją godną racjonalnego umysłu, który konfrontuje się z tym, co nie powinno istnieć, co najwyżej w marzeniach lub koszmarach. Przykładów dostarcza sama platforma streamingowa Netflix, która produkuje tego typu seriale, wykorzystując lokalne zasoby kulturowe, choćby duńska *Równonoc* (2020) czy norweski *Ragnarok* (2020), interpretujące dawne mity i legendy nordyckie tak, by ukazać ich obecność wśród nowoczesnych Europejczyków. Autorki *Krakowskich potworów*, reżyserki Kasia Adamik i Olga Chajda wraz ze scenarzystką (showrunnerką) Magdaleną Lankosz postawiły bardziej na fantastykę niż kryminalne śledztwo, i znalazły inspiracje w mitologii słowiańskiej i legendach związanych z dawnym Krakowem, łącząc to, co bardziej uniwersalne (słowiańskie), z tym, co wynika z kontekstu lokalnego (krakowskiego, polskiego). Bohaterem jest niewielka zbiorowość – grupa studentów i asystentów profesora nauk medycznych, która pod pretekstem badań psychologicznych tropi tytułowe monstra, ingerujące w życie współczesnych krakowian. Siły nadprzyrodzone mają rodowód słowiański, są istotami demonicznymi, potrafiącymi wcielać się w zwykłych mieszkańców miasta, ale często też pokazują swoje prawdziwe, monstrualne oblicze. Dla równowagi w serialu pojawiają się też duchy czy bóstwa opiekuńcze, jak na przykład Aitwar, wywiedziona z mitologii słowiańskiej obszaru litewskiego.

Cechą szczególną *Krakowskich potworów* jest to, że jego twórcynie korzystają z zasobu dawnych bóstw, duchów i demonów nieortodoksyjnie, nie skupiając się wyłącznie na (pra)słowiańskich źródłach. Dla przykładu, wśród tych groźnych istot znajdziemy choćby marchołtów, których rodowód

wcale nie jest słowiański, bo w badaniach porównawczych nad religią i mitologią znajdziemy ich i w mitologii greckiej, i żydowskiej, ale to w średniowiecznej Polsce mianem tym w świadomości ludowej nazywano istoty brzydkie, wstrętne, potworne, chimeryczne. Są też te bardziej groźne, jak Zapadliski, agresywne nimfy, które z czasem w polskiej kulturze nazywane były Świteziankami (kłania się nie tylko epoka Mickiewicza i jego utwór), mający wojenne usposobienie Harewit (Jarowit) czy Chworz (odpowiednik smoka). *De facto* to on jest tym, który w wyniku klątwy nawiedza miasto i niczym dawny smok wawelski chce zniszczyć jego mieszkańców, posługując się dla niepoznaki ciałem chłopca, którym zawładnął po jego śmierci. Generalnie, patrząc na charakter przywołanych w serialu postaci nadprzyrodzonych, widać w nich swoistą logikę, odwołującą się do – znów nieortodoksyjnie traktowanego – panteonu bóstw słowiańskich, które zostają na ekranie przywołane albo tylko z nazwy (w dialogach) lub też w pełni zwiualizowane. Panteonu, który – w odróżnieniu od wielu innych religii czy mitologii – nie miał wyróżniającego się bóstwa naczelnego, a z pewnością nie można znaleźć tu pełnej analogii z innymi religiami Indoeuropejczyków. W serialu dla fabuły, choć znajdujący się raczej na drugim planie, istotny jest Tryglaw, trójgłowe wcielenie „głównego” bóstwa Słowian, Jessy, a schodząc niżej w tej hierarchii wspomniany Chworz (przemawiający ustami chłopca w języku starsłowiańskim), z którym walczą polscy „pogromcy duchów”. Część z nich także ma moce nadnaturalne, jak choćby Alex, studentka, którą w życiu prześladowały wizje i zaburzenia psychiczne do momentu, gdy okazało się, że jest osobą wyjątkową, wcieleniem dawnej słowiańskiej kapłanki. Jednak te dodatkowe atuty mentalne czy uzdolnienia parapsychiczne zarówno jej, jak i koleżanek i kolegów, nie są w żaden sposób wyjaśnione, przez co akcji serialu brakuje logicznego uzasadnienia. Kraków z kolei jako miasto dosłownie nawiedzone, nie dość mocno odkrywa w serialu swój legendarno-mitologiczny potencjał, ograniczający się w zasadzie do Kopca Wandy i Kopca Kraka. Jednak widz, zwłaszcza polski, bo z międzynarodowym, a do takiego adresowany jest także serial, może być niestety trudniej, ma świadomość, że przestrzenią konotującą legendarność i mitologiczność słowiańskich początków naszej duchowości jest właśnie to, a nie żadne inne polskie miasto. W odróżnieniu od serii stworzonej przez Allegro, *Krakowskie potwory* nie posługują się ironią, budującą dystans do własnego, wykreowanego świata przedstawionego, nie sugerują ludycznego i zwłaszcza umownego charakteru pejzażu miejskiego, sprawiają wrażenie wypowiedzi serio, której z powodu niekonsekwencji scenariuszowo-logicznych i braku atmosfery niezwykłości nie sposób traktować jako semantycznie istotnej. *Urban fantasy* z domieszką grozy – te gatunki, często zmieszane, zadomowiły się w takiej postaci we współczesnym kinie i telewizji, chyba aż do przesytu, czego jaskrawym znakiem jest właśnie polski serial dla Netflixa. Słowiańska mitologia połączona z rodzimą baśniowością widoczne w *Krakowskich potworach* nie są

znakiem nostalgii za utraconą i mozolnie dzisiaj odzyskiwaną kulturą przodków ani też próbą rekonstrukcji historyczno-mitologicznej dostosowanej do współczesnej scenografii. Nie broni się także jako newage'owska z ducha opowieść o praktykowaniu dawnej religijności na przekór obowiązującym czy dominującym wyznaniom. Wszystkie te płaszczyzny znaczeniowe serial tylko sugeruje, w kształtowaniu fabuły nie porządkując i nie hierarchizując wątków, podobnie zawodząc w wymiarze dialogów.

Problem *Krakowskich potworów* jest problemem większości omówionych w tym tekście utworów. Można go sprowadzić do odpowiedzi na pytanie: w jaki sposób ukazać dawnego Słowianina lub jego nowoczesne wcielenie, aby widz utożsamiał się z nim lub chociaż zrozumiał jego osobiste motywacje. Na pewno pozostaną w naszej pamięci obrazy, w których Słowiańszczyzna i nawet słowiańskość, rozumiana jako zespół wierzeń, przekonań i czynów, znalazła swoją reprezentację. Filmy i seriale są jednak spektaklami audiowizualnymi, ale zazwyczaj jedna z ich warstw, związana z werbalizacją, nie oddaje w pełni ducha i mentalności tamtego świata. Na ekranie zawsze będzie to zadaniem najtrudniejszym, choć nie można powiedzieć, że niewykonalnym.

Bibliografia:

- Gąsowski Paweł, 2021, *Komiks i film*, Poznań.
- Gieysztor Aleksander, 2022, *Mitologia Słowian*, Warszawa.
- Janion Maria, 2022, *Niesamowita Słowiańszczyzna. Fantazmaty literatury*, Kraków.
- Kraszewski Józef Ignacy, 1988, *Stara baśń. Powieść z IX wieku*, Wrocław.
- Słowiańskie inspiracje. Język, literatura, kultura*, 2019, Gostomska A., Lechocka E. (red.), Gdańsk.
- Stachówna Grażyna, 2021, *Jańcioland i okolice. Filmowe światy Jana Jakuba Koloskiego*, Kraków.
- Żukowska Elżbieta, 2011, *Mitologie Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk.
- Żybartowicz Zenon, 2003, *Stara baśń – kiedy słońce było bogiem: portret filmu*, Warszawa.

O Autorze:

Jacek Nowakowski, filmoznawca i literaturoznawca, pracownik Instytutu Filologii Polskiej UAM w Poznaniu. Autor książek: *Filmowa twórczość Andrzeja Kondratiuka* (Poznań, 2000), *W stronę rajów. O literackiej i filmowej twórczości Lecha Majewskiego* (Poznań, 2012), *W poszukiwaniu niezależności w filmie i kulturze okresu PRL* (Poznań, 2019) oraz *Feeria. Wokół bogactwa literackich i filmowych koneksji sztuki fantastycznej* (Poznań, 2021). Bada wzajemne relacje filmu i innych sztuk, a także różne sposoby istnienia kina niezależnego. Miłośnik filmu dla młodego widza i różnych odmian fantastyki.