

MAGDALENA ZOWCZAK

MIT BOHATERSKI JAKO OPOWIEŚĆ O GRANICACH LUDZKICH MOŻLIWOŚCI

A bo nie tylko Geniuszami, Myślicielami, nadzwyczajnymi pisarzami naród nasz sławny Przestawny, ale tyż to Bohaterów mamy i gdy tam w kraju nadzwyczajne dziś jest Bohaterstwo nasze, niechże i tu ludzie widzą, jak to Polak staje! Co i obowiązkiem Poselstwa jest, żeby gruszek w popiele nie zasypiać, a wszem wobec Bohaterstwo nasze ukazować, bo Bohaterstwo nasze wroga przemoże, Bohaterstwo, Bohaterstwo, Bohaterstwo Bohaterów naszych nieodparte, niezmożone, trwogą moce piekielne napelni, które przed Bohaterstwem naszym zadrżą i ustąpią!

*(Porwali się więc, a pierwszy Minister, drugi Pułkownik, trzeci Radca i krzyczą: Bohater, Bohater, Bohaterstwo, Bohaterstwo!)
Ja na kolana padłem (W. Gombrowicz, Transatlantyk)*

Bohater, bohaterstwo, heroizm, to słowa tak często używane i nadużywane, że wydają się zdarte i banalne, jakby wyblakły ich barwy i pozostały zaledwie słów tych cienie. „Nowomowa”, język określonych środowisk i środków masowego przekazu, prezentuje tak niezwykle zamęt w sferze wartościowania pojęć, że w obliczu tego zjawiska jedyną możliwą obroną zdaje się nieraz przyjęcie języka absurdu i groteski, które wyolbrzymiają osaczający nas na co dzień fałsz, aby go ujawnić, potępić, ośmieszyć. Niezbędne wydają się w tej sytuacji studia nad niektórymi pojęciami kultury, jak np. wstyd, odwaga, pokora, godność, praca¹, ponieważ właśnie one w pełni zdają sprawę ze złego użytku, jaki się z tych słów czyni. Wprawdzie każda epoka nadaje takim pojęciom odmienną treść, można jednak założyć, że w kulturze europejskiej istnieje pewien uniwersalny schemat, np. pojęcia bohaterstwa, związany z mitem bohaterskim. Zostaną tu omówione prace, które reprezentują różne interpretacje tego mitu. Ich autorzy posługiwali się odmiennymi metodami, lecz zmierzali ku wspólnemu celowi; pragnęli uporządkować elementy mitu bohaterskiego w pewien ogólny system, który umożliwiałby odpowiedź na pytanie: kim jest bohater? Każdy z badaczy,

¹ Studia takie prowadzą na gruncie naszej etnologii m. in. Jacek Olędzki i Anna Zadrożyńska.

nim przystąpił do analizy mitów, z góry zakładał ogólną odpowiedź na to pytanie, a założenia te określały dobór materiałów i rodzaju pytań badawczych. Porównanie obrazów bohatera uzyskanych dzięki odmiennym punktom widzenia pomoże w określeniu ogólnych zasad, według których zbudowane są niezwykle różnorodne mity bohaterskie. Sformułowanie tych ogólnych zasad, a nie schematu mitu bohaterskiego (sądzę, że nie istnieje jeden taki schemat, lecz jest ich wiele), jest celem tego artykułu.

I. TEORIA LORDA RAGLANA:

RYTUAŁ KRÓLEWSKI U ŹRÓDEŁ TRADYCYJNYCH OPOWIADAŃ

Klasyczną pracą o bohaterze mitycznym jest *The Hero. A Study in Tradition, Myth and Drama* by Lord Raglan² (London 1949, pierwsze wydanie w 1938 r.), w której widoczny jest wpływ *Złotej gałęzi* Jamesa Frazera. Książkę rozpoczyna studium poświęcone sprzeczności między tradycją a historią, które przypomina swoim szyderczym i obrazoburczym nastrojem *Mitologię polską* Aleksandra Brücknera (wydaną w roku 1924).

Tradycja opiewa często przegraną bitwę czy zniszczenie miasta, pisze Raglan, i w związku z tym uważa się, że opiera się na faktach. Jednak w gruncie rzeczy zajmuje się ona głównie przypadkami z życia królów, królowych i bohaterów. Te opowieści z wyższych sfer są zawsze niedokładne i mijają się z prawdą, są to mity, które tradycja wiąże z nazwiskami postaci historycznych, z coraz to innymi nazwiskami. Na podstawie studiów nad wspomnieniami własnych dziadków i pradziadków Raglan szacuje możliwość przetrwania wiedzy o zdarzeniu przez czas nie dłuższy niż 150 lat. Wprowadzone przez badaczy tradycji terminy, takie jak *folk-memory* (E. K. Chambers) czy *race-memory* (T.H. Robinson), są mylące, gdyż sugerują, jakoby w każdej niepiśmiennej społeczności istniała instytucja analogiczna do Public Record Office, gdy tymczasem niezapisana tradycja musi być przekazywana przez świadomy wysiłek jednostki przynajmniej raz w każdej generacji³. Wydarzenia historyczne największej wagi, jak choćby migracje, zapominane są niezwykle szybko, co wskazuje na nieprawdopodobieństwo odnalezienia historii w tradycji. Ponieważ zaś tradycyjne wątki występują na rozległych obszarach i lokalizowane są w rozmaitych miejscach, Raglan twierdzi, że opowieści te nie mogą mieć żadnej podstawy

² Raglan Fitzroy R. urodził się w 1885 r., ukończył Eton i Sandhurst, był żołnierzem armii brytyjskiej w Egipcie i w Palestynie, gdzie zajmował się także badaniami etnologicznymi. Ich wyniki opublikował w artykułach m. in. o sudańskich Lotuko oraz Arabach Transjordanii. W latach 30-tych i 40-tych pełnił funkcję przewodniczącego Anthropological Section of the British Association i Folk-Lore Society.

³ Raglan, *The Hero. A Study in Tradition, Myth and Drama* by..., London 1949, s. 14.

historycznej i że pochodzą ze wspólnego źródła, jakim są dawne obrzędy rytualne praktykowane w cywilizacjach powstałych nad wielkimi rzekami, w dorzeczach Nilu i Indusu. „Wszystkie opowieści, jeśli rzeczywiście należą do tradycji, pochodzą od rytuału”⁴. Bohaterowie tradycji są w rzeczywistości bohaterami mitycznymi, mit zaś jest opowieścią powiązaną z rytmem. Celem rytuału jest ofiarowywanie do brodzieństw i odzeganie nieszczęść. Mit podtrzymuje wiarę w jego skuteczność. Wszystkie rodzaje tradycyjnej narracji wywodzą się z mitu, więc związane są z rytuałem, i to nie z byle jakim, lecz z rytuałem królewskim. Jego główną ideą jest idea króla (kapłana, wodza czy czarownika), który według określonych zasad zapewnia i podtrzymuje pomyślność swego królestwa. W związku z tym Raglan wyciąga wniosek, że każdy bohater musi być królem, a jeśli nie jest, to tylko w wyniku deformacji, jakiej może ulegać królewski mit przechowywany przez wieki w ludowych opowieściach. Raglan jest zwolennikiem teorii opadania wartości: uważa, iż „literatura ludowa nie jest jego [ludu — M.Z.] własnym tworem, lecz opada do niego z góry”⁵. Stąd bohater, „choć w rzeczywistości królewskiego pochodzenia”, w niektórych opowiadaniach nie występuje jako osoba błękitnej krwi. „W takich bajkach nigdy nie słyszymy o śmierci bohatera, lecz tylko, że «żył szczęśliwie przez długie lata», co zdaje się sugerować pragnienie raczej pominięcia niż sfalszowania końcowej części mitu”⁶. Tak Raglan tłumaczy charakter bajki, która — jak wiadomo — lubi się dobrze kończyć. Jest to według niego deformacja mitu związanego z pradawnym królewskim rytuałem. A więc Raglan — który tak ostro protestował przeciw terminowi *folk-memory*, upychaniu na siłę tradycyjnych podań do szufladki „historia” — sam uczynił coś podobnego podporządkowując całą tradycję hasłu *ritual drama*.

1. WZORZEC BOHATERSKI LORDA RAGLANA

Dotychczasowe omówienie jest potrzebne do wyjaśnienia raglanowej teorii bohatera. Jest ona dogmatyczna, formułuje bowiem jeden schemat dla wszystkich bohaterów tradycyjnych, niezgodności tłumaczy zaś deformacją powstałą na skutek „opadania wartości”.

Nadnaturalne istoty (*supernatural beings*), które występują w tradycyjnych opowieściach, dzieli Raglan na dwie — jak zaznacza, nie całkiem rozłączne — kategorie: bohaterów, którzy nigdy nie czynią cudów, oraz bogów, którzy nigdy nie czynią nic innego, jak cuda⁷. Niektórzy uczeni wykazali — według Raglana — brak zrozumie-

⁴ Raglan, *op. cit.*, s. 44.

⁵ Raglan, *op. cit.*, s. 143.

⁶ Raglan, *op. cit.*, s. 191.

⁷ Raglan, *op. cit.*, s. 93.

nia wczesnej religii greckiej, usiłując dowieść, że któraś z tych kategorii była pierwotna w stosunku do drugiej, innymi słowy, że bogowie byli wyniesionymi bohaterami, bądź że bohaterowie byli bogami, którzy „zblakli”. Mylne jest według niego również twierdzenie, iż między tymi kategoriami nie zachodzi żaden związek; w tradycji nie są one zróżnicowane. Ukazują dwa różne aspekty jednej nadludzkiej istoty, która w rytuale jawi się jako bohater, w micie zaś jako bóg.

Jeśli rytualny dramat ujmować w postaci ogólnego wzoru (*general pattern*), można założyć, iż opiera się on na istnieniu króla, który rokrocznie był zabijany i zastępowany nowym. Liczne mity opisują jego śmierć i osadzenie na tronie jego sukcesora. Taki model Raglan przyjął zapewne pod wpływem *Złotej gałęzi* Jamesa Frazera.

Poczynania bohatera są w gruncie rzeczy działaniami rytualnymi, których dopełniał boski król. Opowieść o bohaterze tradycyjnym jest według Raglana historią jego rytualnego rozwoju, przechodzenia przez kolejne etapy życia. Raglan powołuje się tu na zdanie Pierre'a Saintyvesa, który uważa magiczne transformacje bohatera za *étapes coutumières*, zgodne ze zwyczajem etapy ceremonii inicjacyjnej, przeciwnika bohatera zaś w postaci olbrzyma — ludożercy, diabła, smoka, trolla, czarownika czy kanibala — za odpowiednik występującego w obrzędzie inicjacji kusiciela lub straszliwego diabła inicjacji⁸.

Lord Raglan przebadiał szereg opowieści o bohaterach i wyodrębnił powtarzające się epizody, o których pisze, iż pojawiały się „z dostateczną regularnością”, nie precyzując bliżej, co by to miało znaczyć. Przytoczę teraz ustalony przez niego bohaterski wzorzec, ów *ritual pattern*, którego poszczególne elementy Raglan próbuje tłumaczyć w sposób na poły funkcjonalny, na poły zdroworozsądkowy dawnymi zwyczajami królewskiego dworu⁹.

1. Matka bohatera jest królową.
2. Ojciec bohatera jest królem.
3. Często jest też bliskim krewnym matki.
4. Okoliczności poczęcia bohatera są niezwykle.
5. W związku z tym uważa się go również za boga (według Raglana związane to jest z rytualnym stosunkiem królewskiej pary, w czasie którego król uosabia boga i występuje w odpowiednim przebraniu, np. byka czy łabędzia).
6. Po urodzeniu dziecka następuje zamach na jego życie, często przygotowany przez jego ojca (Raglan tłumaczy to zwyczajem składania

⁸ Raglan, *op. cit.*, s. 193.

⁹ Fragment pracy Raglana dotyczący wzorca bohaterskiego ukazał się w polskim tłumaczeniu Ignacego Sieradzkiego pt. *Bohater tradycyjny* w „Pamiętniku Literackim”, z. 1: 1973, s. 253-268. Tekst ten ukazuje jednak problem bardzo powierzchownie.

w ofierze królewskiego dziecka, bądź — w zastępstwie — zwierzęcia).

7. Bohater zostaje uwieziony za pomocą czarów.
8. Wychowują go przybrani rodzice w odległych krajach (ma to być związane ze zwyczajem oddawania synów królewskich na wychowanie na inne dwory lub ze zwyczajem dziedziczenia książąt po teściach, który łączył się z formalną adopcją).
9. Nie wiadomo nic o jego dzieciństwie (bo dziecko między narodzeniem a inicjacją nie bierze udziału w rytuale).
10. Po osiągnięciu dojrzałości powraca lub przenosi się do swego przyszłego królestwa.
11. Zwycięża króla lub olbrzyma, smoka, dzikie zwierzę. Wszystkie walki bohater toczy samotnie, nie walczy ze zwykłymi ludźmi czy nawet zwykłymi zwierzętami. Nie bywa wodzem.
12. Żeni się z księżniczką, często córką pokonanego króla.
13. Zostaje królem.
14. Przez pewien czas rządzi w pokoju.
15. Ustanawia prawa.
16. Traci łaskę u bogów lub u swych poddanych.
17. Zostaje pozbawiony tronu lub wygnany.
18. Poności śmierć w tajemniczych okolicznościach. Wielu bohaterów dopełnia samobójstwo, które zapewnia im boską rangę.
19. Jego śmierć następuje często na szczycie wzgórza.
20. Jeśli ma dziecko, nie obejmuje ono po nim dziedzictwa.
21. Jego ciało nie zostaje pogrzebane.
22. Ma on jednak przeważnie kilka otoczonych czcią grobowców.

Elementy wzorca Raglan dzieli na trzy grupy: związane z narodzinami, z uzyskaniem tronu i ze śmiercią, co stanowi według niego odpowiednik głównych obrzędów przejścia: narodzin, inicjacji i śmierci. Do tego wzorca Raglan odnosi dzieje 21 postaci, wskazując w nich kolejne elementy. Zamieszczony w książce wykaz rozpisany tu został w tabeli, ponieważ pozwala to na zorientowanie się w częstotliwości, z jaką pojawiają się poszczególne elementy wzorca w dziejach kolejnych bohaterów (tab. 1). Jedynym elementem obecnym we wszystkich wypadkach jest zwycięstwo nad królem, olbrzymem, smokiem lub dziką bestią (11) i jest ono bez wątpienia niezbędne, by można było mówić o bohaterze. Poza tym najczęściej występują elementy 1, 10, 13, czyli królewskie pochodzenie bohatera oraz objęcie przez niego tronu. Można jednak przypuszczać, że wynika to z raglanowego doboru przykładów, zgodnego z jego ogólną teorią króla-bohatera, która wydaje się zbudowana *a priori* i niedostatecznie uzasadniona. Wydaje się, że nieustanne podróżowanie ma dla bohatera większe znaczenie, niż osiągnięcie przez niego „miejsca przeznaczenia”, czyli (według Raglana) jego przyszłego królestwa. Na przykład Herakles nie zatrzymuje się wcale w swoim królestwie, któ-

Tab. 1. Wzorzec bohaterski Lorda Raglana (elementy wzorca nieobecne w dziejach poszczególnych bohaterów zostały oznaczone krzyżykami)

Bohater	Brak elementów wzorca																						Razem bra- kuje
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
Edyp															×								1
Tezeusz			×				×																2
Romulus									×				×	×					×				4
Herakles							×	×	×						×	×							5
Perseusz															×	×	×	×	×				5
Jazon			×	×	×									×	×	×			×				7
Bellerofon			×	×		×	×	×							×	×							6
Pelops			×	×			×	×								×	×	×	×		×		9
Asklepios		×	×	×					×	×		×		×	×				×	×			10
Dionizos		×										×				×				×			3
Apollo		×		×								×		×		×	×	×	×	×	×	×	11
Zeus		×		×												×	×	×		×	×		7
Józef					×				×	×						×	×	×	×	×	×	×	10
Mojżesz				×										×									2
Eliasz	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×		×	×							×	13
Watu Gurung			×	×	×		×	×							×							×	4
Nyikang			×	×	×		×	×									×		×	×			8
Zygryd					×	×	×	×	×						×		×	×		×	×	×	11
Llew Llawgyffes					×	×								×	×							×	5
Artur			×			×													×				3
Robin Hood	×	×	×	×		×	×	×						×		×							9
Razem brakuje	2	6	10	10	7	6	8	7	6	3		4	1	8	10	9	7	6	9	6	5	5	

rego zdobycie to tylko jeden z epizodów niekończącej się wędrówki, i przy tym nie zalicza się wcale do najważniejszych.

Raglan mówi o sposobie określenia elementów wzorca, iż zawiera on 22 „wyraźnie zarysowane cechy i zdarzenia”, choć „byłoby łatwiej wskazać więcej”¹⁰. Ta tajemnicza uwaga, pozostawiona bez wyjaśnienia, wzmacnia niepokój co do dowolności całego postępowania przy jednoczesnym dogmatycznym traktowaniu raz ustalonego schematu. Jak stwierdza sam autor, interesowało go przede wszystkim to, co jest w pojęciu bohatera uniwersalne. Lecz dzieje poszczególnych bohaterów sprowadzone do tego uniformu są przerażająco podobne; nie widać żadnych istotnych różnic między np. Nyikangiem — bohaterem Szyluków znad Górnego Nilu, Mojżeszem, Zeusem, Zygfydem itp.: wszyscy zdają się sjamskimi braćmi. Bohater tradycyjny Raglana to heros-agregat, przypomina trochę potwora doktora Frankensteina poskładanego z ciał należących do różnych osób. O ile jednak sam wzorec będzie jeszcze stanowił przedmiot dalszego dialogu z literaturą, to jego realistyczna interpretacja poprzez zwyczaj jakiegoś pradawnego królewskiego dworu wydaje się nieporozumieniem. Mit posługuje się językiem symboli i w związku z tym nie może być w żadnym razie prostym odbiciem rzeczywistości. Raglan wykazuje brak zrozumienia dla symbolu, kiedy ujmuje mit jako bezpośrednio związany z rytuałem czy nawet zwyczajem.

2. TOWARZYSZ BOHATERA I JEGO WRÓG

Jeszcze jedną kwestię, bardzo ważną dla problemu bohatera, porusza Raglan w części książki zatytułowanej *Myth and the History Hero*. Píše tam o postaci o cechach błazeńskich, która często występuje w charakterze nieodłącznego towarzysza herosa.

„Jest zupełnie jasne — pisze Raglan — iż Shakespeare i jego poprzednicy uważali Henryka V za wielkiego bohatera, a co za tym idzie sądzili, że związek z człowiekiem o podejrzanym reputacji, jakim był Falstaff, łączy się z postacią wielkiego bohatera. [...] dla publiczności Shakespeare’a właściwym dla przyszłego bohatera sposobem zachowania jest hulanka z pijanym błaznem”¹¹.

Tu pojawiają się przykłady: Dionizos hulający z Sylenem, Hârûn ar-Rashid z kpiarzem-pijakiem Nuwâsem, wreszcie Don Kichote w towarzystwie Sancho Pansy. Zdaniem Raglana towarzysze bohatera należą do określonej klasy postaci związanych z płodnością, która obejmuje głupców, błaznów i kpiarzy. Są oni chronieni swoistym immunitetem. Szekspirowski Falstaff, pijany przez większą część życia, wypowiada w dziwny sposób mądre sentencje i umiera w atmosferze świętości „raczej pogańskiej niż chrześcijańskiej”. Jego prototypem był według Raglana wróżbita czy prorok, który przy użyciu odpowiedniego rytuału miał

¹⁰ Raglan, *op. cit.*, s. 190.

¹¹ Raglan, *op. cit.*, s. 214.

sprawić, by zdarzyło się to, czego oczekiwano. Zgodnie z teorią bohatera tradycyjnego Raglan dopatruje się związku między owym nieodłącznym towarzyszem a diabłem, który początkowo miał być rytualną postacią występującą w rogach byka czy kozła i boskim królem zapewniającym płodność. Później rogi stały się znakiem starego króla i ich przyszłego posiadacza; „i tak Rogaty Mąż stał się antagonistą bohatera”¹². Innego zdania, jak pisze Raglan, był Hocart, według którego towarzysz bohatera — niebiańskiego króla — jest jego ziemskim kuzynem, a w związku z tym wszystko robi na opak. Tak oparta na opozycjach interpretacja, odrzucająca rytualną *idée-fixe* Raglana, znana mi jest jedynie z krótkiej wzmianki w jego pracy. Wydaje się wyprzedzać uwagi Eleazara Mieletyńskiego na temat pozytywnego i negatywnego wariantu bohatera kulturowego, czyli bohatera „mądrego” i „głupiego”. Według tego badacza trzy kategorie bohatera: praprzodek, demiurg i bohater kulturowy, są synkretycznie nierozdzielne i tworzą wspólnie bohatera mitologii archaicznej, postać, która odpowiada aktom prątworka¹³. Jego życie i działalność należą do czasu mitycznego, „epoki pierwowprzodmiotów i pierwodziałañ”¹⁴ i mają znaczenie paradygmatyczne dla grupy ludzkiej, w której ów mit funkcjonuje.

Bohater taki występuje np. u plemion Ameryki Północnej w postaci mitologicznego łotrzyka (Mieletyński używa też dla niego wymiennie określenia *trickster*), czyli:

„odległego poprzednika średniowiecznych błaznów, bohaterów powieści łotrzykowskich, barwnych, komicznych postaci w literaturze odrodzenia itp. Mityczni bohaterowie często posługują się w działaniu przebiegłością i przewrotnością, gdyż w pierwotnej świadomości «rozum» łączy się z przebiegłością i czarami. Dopiero w miarę, jak świadomość mitologiczna wytwarza pojęcie różnicy między sprytem a rozumem, kłamstwem i szlachetną prostolinijnością, organizacją społeczną i chaosem — wykształca się postać mitologicznego łotrzyka jako sobowtóra bohatera kulturowego [podkreślenie moje — M.Z.]”¹⁵.

Działania mitologicznego łotrzyka mają sparodiować poważne działania bohaterów kulturowych czy należące do sfery *sacrum* rytuały, „mają być ich niską, błazeńską wersją”. Stanowią często nieudolne naśladownictwo czynów bohatera kulturowego, mają charakter jednocześnie demoniczny i komiczny. Dwoistość bohatera kulturowego odpowiada według Mieletyńskiego sprzecznym ideom uporządkowania społeczności i kosmosu (odpowiada jej bohater kulturowy) oraz ich dezorganizacji, stanowi nieporządku (łotrzyk). Sprzeczność ta jest możliwa, ponieważ akcja mitu rozgrywa się przed ostatecznym ustaleniem porządku świata. Działania łotrzyka są również paradygmatyczne, bo ustalają to, co negatywne w sferze profanum. Objawia on np. często cechy takie, jak

¹² Raglan, *op. cit.*, s. 221.

¹³ E. Mieletyński, *Poetyka mitu*, Warszawa 1981, s. 221.

¹⁴ Mieletyński, *op. cit.*, s. 215.

¹⁵ Mieletyński, *op. cit.*, s. 233.

obżarstwo czy poządliwość, którym daje upust bez najmniejszych skrupułów.

Dwoisty model bohatera kulturowego może się realizować w jednej bądź dwóch osobach, np. w braciach: „mądrym” i „głupim” (Mieletyński podaje wiele takich przykładów); bohater może też być przeciwstawiany głupiej istocie demonicznej, np. ludożercy; dodajmy, że bywa nią smok czy olbrzym i że w tym przypadku dwoistość porządek-chaos pokrywa się z opozycją ludzkie-nieludzkie.

Po tym, co zostało tu przytoczone za Raglanem i Mieletyńskim, widać wyraźnie, że istnieje wielkie bogactwo możliwości co do postaci, które przybiera chaos przeciwstawiany podstawowej porządkującej funkcji bohatera kulturowego: od wewnętrznej dwoistości bohatera, który zmagać się musi ze swoim „drugim ja” jak z największym wrogiem, poprzez dwóch braci czy przyjaciół aż po całkowite oddzielenie w formie demona, diabła, a więc istoty zupełnie obcej i wrogiej.

Podkreślana w raglanowym wzorcu samotność jako cecha bohatera nie jest sprzeczna z żadnym z wymienionych przypadków, bo w chwili gdy wypełnia on swoje zadania, pozostaje samotny i nie może liczyć na przyjaciela, skoro — jak zostało powiedziane — przyjaciel ów reprezentuje odmienną niż bohater i w gruncie rzeczy wrogą bohaterowi sferę życia. Dlatego trudno się spodziewać, że Sancho Pansa będzie wspierał Don Kichota w czasie próby albo że dr Watson wyręczy w czymkolwiek Sherlocka Holmesa. Niech nie zwodzą pozory przyjaźni; *alter ego*, kompan czy potwór, to śmiertelni wrogowie bohatera, którzy zagrażają wypełnieniu przez niego jego zadań. Z drugiej strony właśnie dzięki ich istnieniu owe zadania zostają określone.

II. BOHATERSKA SEKWENCJA MITYCZNA PHILIPPE'A SELLIERA: BOHATER POZYTYWNY

Popularna praca Philippe'a Selliera *Le myth du héros ou le désir d'être dieu* (Paris 1970, Bordas) zawiera wzorzec bohaterski nieco zmodyfikowany w odniesieniu do raglanowego. Autor, profesor literatury, zestawił antologię tekstów (a raczej wycinków tekstów) o bohaterach, złożoną z fragmentów prac Herodota, Biblii i mitów greckich oraz przeglądu literatury francuskiej od *Pieśni o Rolandzie* po *Jana Krzysztofa* Romain Rollanda. Fragmenty literatury ilustrują podany na początku książki schemat, który został opracowany na podstawie prac z różnych względów dla mnie niedostępnych¹⁶.

¹⁶ Np. O. Rank, *Der Mythos von der Geburt des Helden, Versuch einer psychologischen Mythendeutung*, „Schriften zur angewandten Seelenkunde”, z. 5: 1922; K. Campbell, *The Hero with a thousand Faces*, New York 1956; Jan de Vries, *Heroic Song and Heroic Legend*, London 1963.

Według Selliera głównym tematem epopei i sławiących bohaterów fragmentów epiki jest „stopniowe objawianie się bohatera poprzez kolejne narodziny aż po narodziny do nieśmiertelności”¹⁷. Podstawowa sekwencja mityczna opiera się na schemacie narodziny-śmierć-odrodzenie. Przytoczę tu wymienione przez Selliera elementy sekwencji, bo choć odpowiadają one w dużym stopniu elementom raglanowego wzorca są inaczej interpretowane:

1. Bohater rodzi się ze znamienitych rodziców; jego ojciec lub matka mają boską naturę, a przynajmniej pada na nich blask boskości: są to królowie, książęta, istoty bliskie Bogu.

2. W wielu przypadkach rodzice przeżywają trudności natury politycznej bądź rodzinnej (np. długa bezpłodność matki, jak choćby w przypadku biblijnego Samsona).

3. Narodziny dziecka poprzedzają niezwykle przepowiednie, towarzyszą im cuda.

4. Przepowiednie często zapowiadają przyszłe zagrożenie ojca przez nowo narodzonego, dziecko zostaje więc porzucone przez rodzinę, opuszczone, skazane na zagładę.

5. Od śmierci ratują je pasterze (tak było w przypadku Edypa) lub dzikie zwierzęta, które je karmią.

6. Dziecko wiezie życie marne, dalekie od tego, które mu się należy z racji wysokiego urodzenia. Jest to dla bohatera okres życia utajonego, pozornej śmierci.

7. Bohaterska epifania:

a) czasem bohater zachowuje znak swego pochodzenia, po którym zostaje rozpoznany (np. Cyrus, Tezeusz);

b) zdarza się, że pewnego dnia spotyka swych rodziców, atakuje ojca i zostaje rozpoznany;

c) najczęściej jednak objawia się światu przez niezwykle „prace”, to jest przez czyny, dzięki którym staje się sławny. Najbardziej typowa jest tu walka przeciw potworowi-strażnikowi skarbów albo dziewczyny bądź postrachowi okolicy. Potwór-smok bywa zastąpiony przez straszliwego olbrzyma, jak biblijny Goliat bądź Morholt w *Tristanie i Izoldzie*, lub przez wielką ciżbę wrogów, jak Filistyni przeciw Samsonowi. (Według Selliera istnieje niemal stały związek między monstrualnym i licznym: mityczne potwory są istotami złożonymi z wielu głów i łączą w sobie różne gatunki, np. Sfinks, Cerber).

8. Apoteoza: Po zwycięskim przebyciu próby bohater jawi się jako ten, który wyzwala, jako zbawca, jako opatrność ludu. Jego zwycięstwo często jest równoznaczne z przebyciem przez niego inicjacji, oznacza jego triumf nad śmiercią i zbliża go do nieśmiertelności przez powtórne narodziny.

¹⁷ P. Sellier, *Le myth du héros où le désir d'être dieu*, Paris 1970, s. 17.

Sellier uważa, że opowiadanie może opuszczać poszczególne elementy sekwencji, opierając się na którejs z wymienionych wyżej opozycji (jak np. nieznany-rozpoznany). Z drugiej strony opowiadanie może mnożyć wariacje na temat jednego elementu, czego przykładem jest dwanaście prac Heraklesa czy niezliczone pojedyncze walki w *Iliadzie*.

Oparcie sekwencji na schemacie narodziny—śmierć—odrodzenie przesądza o interpretacji poszczególnych elementów życiorysu bohatera. Dokonany przez Selliera dobór elementów jest jednak równie stronniczy jak u Raglana. Najdobitniej świadczy o tym zamknięcie dziejów bohatera na zwycięstwie. Na pierwszy rzut oka można potraktować dalsze życie herosa — we wzorcu Raglana punkty 16-22 — jako powtórzenie poprzedniej sekwencji, apoteoza jest bowiem odrodzeniem, więc utratę łaski i wygnanie bohatera (16-17) można przyjąć za odpowiednik śmierci pozornej (u Selliera p. 6), podczas gdy jego śmierć (u Raglana 18) odpowiada odrodzeniu i dostąpieniu nieśmiertelności (u Selliera 8).

Jest to jednak interpretacja zbyt ogólna i jednostronna, pomija bowiem ciemną stronę bohaterskiego żywota. Pozorna śmierć z 6 punktu sekwencji Selliera („życie utajone” między porzuceniem dziecka a bohaterską epifanią) jest niczym nie zawiniona przez dziecko, podczas gdy utrata łaski i wygnanie z królestwa, choć Raglan tego nie rozwija, następuje wskutek występków bohatera. Zachodzi tu więc różnica jakościowa, której Sellier nie zauważa. W związku z tym jego bohater jawi się jako świetlana postać, która zawsze osiąga zwycięstwo nad złym przeciwnikiem. Tymczasem bohater mityczny daleki jest od takiej jednoznaczności: nie jest on bynajmniej mężem zawsze sprawiedliwym i często ma swój udział w tworzeniu chaosu. Co więcej, jak wynika z mitów, pogwałcenie kardynalnych ludzkich praw jest dla herosa fatalną koniecznością. Nie mieści się on w ludzkich wymiarach, więc jeśli grzeszy, to również na wielką skalę.

III. GRZECHY BOHATERA W TEORII GEORGESA DUMÉZILA

Dowodzi tego studium Georges Dumézila o bohaterze w mitologii indoeuropejskiej w drugim tomie pracy *Myth et épopée*¹⁸. Tom ten poświęcony jest rekonstrukcji trzech typów postaci mitycznych: króla, czarownika i bohatera. U Lorda Raglana były to trzy aspekty jednej postaci; Dumézil czyni z nich trzech osobników. Przeprowadza ich charakterystykę zgodnie ze swą teorią, według której mitologię indoeuropejską charakteryzuje trójdzielność świata i społeczeństwa. Jak twierdzi Dumézil, mitologia organizuje obraz kosmosu według trzech funkcji: władzy magiczno-prawno-religijnej, siły fizycznej, użytecznej głównie

¹⁸ G. Dumézil, *Myth et épopée*, t. 2: *Types épiques indoeuropéens: un héros, un sorcier, un roi*, Paris 1971.

w walce, oraz płodności i obfitości. Dlatego w panteonach indoeuropejskich panują triady bóstw, z których każde zajmuje się jedną z wymienionych dziedzin (np. w mitologii rzymskiej odpowiednie funkcje pełnią Jupiter, Mars i Quirinus). Natomiast ludzkie społeczeństwo jest w mitologii reprezentowane głównie przez wymienione wyżej trzy typy postaci, które Dumézil rekonstruuje na podstawie analizy utworów, takich jak *Mahābhārata*, sagi staroislandzkie, *Gesta Danorum* Saxo Grammaticusa, *Rygweda*, *Awesta*, irańska *Księga królów* Firdousi'ego, irlandzka *Book of Leinster*, greckie i rzymskie mity etc. Pominę tu kwestię wiarygodności „l'idéologie tripartite” Dumézila, której nie śmiałabym się podjąć ze względu na brak znajomości tak ogromnej i różnorodnej literatury¹⁹. Teoria ta ma jednak znaczenie dla rekonstrukcji typów postaci, którą się tu będę zajmować i która określa pewne zgodności strukturalne w naturze i działaniach tych postaci.

Krół-suwereń, którego władza obwarowana jest sankcjami magicznymi, prawnymi i religijnymi, powinien łączyć w sobie zdolność pełnienia wszystkich trzech podstawowych funkcji. Nie wolno mu ulegać słabościom, które by mu mogły w tym przeszkodzić. Tak więc nie może go skazić zazdrość, która byłaby fatalną przywarą u władcy stanowiącego prawa. Podobnie jak wojownikowi nie przystoi mu strach ani też — jak rolnikowi — skąpstwo. Król jest pośrednikiem między ludźmi a bogami, co go zobowiązuje do doskonałości. Jeden niegodny czyn — przejaw pychy: kłamstwo czy akt tyranii — doprowadzają do całkowitego rozpadu pięknej królewskiej fortuny, zniweczenia wszystkich zasług nagromadzonych w ciągu długiego życia władcy, który dotąd był „sprawiedliwy wobec wszystkich”²⁰. Jego szacunek dla prawdy, szlachetny użytek, jaki czynił ze swego bogactwa i męstwa, jego praktyki ofiarne zostają przekreślone przez jeden czyn, sam król zaś doznaje gwałtownego upadku.

Czarownik, *un sorcier*, jest postacią niezwykle ambiwalentną. Dumézil ukazuje, jak związki króla irańskiego Kavi Usana z Bogiem opierają się na służbie i na rewolcie oraz pociągają za sobą to łaskę, to karę. Z kolei działania Kāvya Usanas z *Mahābhāraty* oscylują swobodnie między bogami a demonami, którzy nie są — jak w Iranie — związani jednoznacznie z pojęciami dobra i zła. Dla owego czarownika odpowiedniejsze byłoby może określenie „mag”. Jest on uczonym mężem o niezwykłej mocy. Zarówno teksty indyjskie, jak irańskie ukazują go na tle nieba, na szczycie mitycznej góry; jako pana wielkich bogactw (między innymi siedmiu pałaców z różnych kruszców) i władcę demonów. Charakterystyczna jest dla tej postaci umiejętność wskrzeszania zmarłych,

¹⁹ Z jej krytyką można się zapoznać np. w pracy H. Łowmiańskiego, *Religia Słowian i jej upadek*, Warszawa 1979, s. 38-41 n.

²⁰ Dumézil, *op. cit.*, t. 2, s. 360.

a także przemieniania starców w młodzieńców i odwrotnie. Jego potęga prowadzi go do pychy (np. irański Kay Ūs pragnie zapanować nad światem i wzbija się w niebiosa ze swego pałacu na szczycie góry przy użyciu tronu lub kufra niesionego przez sępy bądź orły, które mag wabi zawieszonymi poza zasięgiem ich dziobów kawałkami mięsa).

Jak pisze Dumézil, wyraźne podobieństwo między Kavya Usan, brahmanem z Mahābhāraty, a królem z Awesty i Shāhnāmeḥ, nie wystarcza dla rekonstrukcji indoeuropejskiego prototypu tych osobistości. Umożliwia on jedynie ogólną charakterystykę postaci czarownika, jaka występuje w utworach epickich tych dwóch krajów. Natomiast rekonstrukcja postaci bohatera (podobnie jak króla) została według autora posunięta dalej, ukazując cechy mitologii indoeuropejskiej²¹.

Studium poświęcone bohaterowi zawiera analizę: a) mitów skandynawskich o życiu Starkadra (ze staroislandzkiej XIII- i XIV-wiecznej *Gautrekssaga*) vel Starcatherusa (z *Gesta Danorum* Saxo Grammaticusa, ok. 1150-1216 r.); b) fragmentów *Mahābhāraty* dotyczących epizodycznej postaci bohatera imieniem Śiśupāla oraz c) mitu o Heraklesie.

Każdy z bohaterów jest postacią blisko spokrewnioną ze światem nie-ludzkim. W dwóch pierwszych przypadkach świadczy o tym postać, w jakiej bohaterowie przychodzą na świat: Starcatherus rodzi się jako olbrzym o sześciu lub ośmiu ramionach; Starkadr jest wnukiem zabitego przez Thora olbrzymia i nosi blizny w miejscach, gdzie jego dziad miał dodatkowe ramiona; Śiśupāla rodzi się z trzecim okiem pośrodku czoła (oznacza to ludzką replikę Rudra-Siwy) i z czterema ramionami, wydając nieartykułowany, zwierzęcy krzyk. Jak pisze Dumézil, nadliczbowe ręce i oczy, podobnie jak odporność na zranienie i ogromna siła, przysługują w mitach indyjskich demonom, które zostały nimi obdarowane przez Śiwę. W Skandynawii demonami są według Dumézila przede wszystkim olbrzymy, a sam Odyn, bóstwo suwerenne, jest potomkiem pierwotnego olbrzymia Yimira, matka jego zaś jest córką olbrzymia. Odyn jest bóstwem wieloznacznym, czyniącym zarówno dobro jak zło, i ma cechy demoniczne, podobnie jak Rudra-Śiwa. Śiwa, który sam nie jest demonem, pełni funkcję bóstwa niszczącego, likwidatora, Rudra zaś jest patronem wszystkiego, co nie zostało jeszcze oswojone przez człowieka lub społeczeństwo, mistrzem ryzyka i szansy, które się wspólnie kryją w dzikości, wabiąc zarówno ascetów, jak włóczęgów nie tyle tym, co złe, co raczej tym, co etycznie neutralne, „jednocześnie pełne mocy i nieokreślone”²².

Tak więc w momencie narodzin Starkadr-Starcatherus związany jest przez swą naturę z dawnymi władcami świata — olbrzymami, co zapewnia mu przychylność Odyna, a Śiśupāla z demonami i Rudra-Śiwą. Jednocześnie obaj mają przeciw sobie bóstwa nastawione antagonistycz-

²¹ Dumézil, *op. cit.*, s. 11.

²² Dumézil, *op. cit.*, s. 86-87.

nie do ich protektorów. Według Dumézila pary bóstw wyznaczające wspólnie losy bohaterów składają się z bóstw mrocznych i jasnych²³. Odyn i Rudra-Śiwa są bóstwami mrocznymi, Thor i Wisznu zaś jasnymi. Rola Thora jest w mitach określona jednoznacznie: jest on stałym wybawcą bogów i świata, tępi zagrażających im olbrzymów. Dumézil określa go jako *Thor le champion* oraz „Wisznu bez wdzięku”²⁴. Wisznu jest zaś w hinduizmie kreatorem; rola, jaką odgrywa w historycznych kryzysach świata, jest przeciwstawna roli Rudry-destruktora. Opozycyjne związki z wymienionymi parami bóstw determinują losy Starkadra²⁵ i Śiśupāli. Opozycje te mają jednak inne znaczenia: w Skandynawii Odyn, bóstwo mroczne, przewodzi pozostałym bogom, najważniejszy zarówno w życiu ziemskim jak i zaświatowym, podczas gdy w analizowanych przez Dumézila tekstach indyjskich prym wiedzie bóstwo jasne, Wisznu-Kryszna. Chociaż więc obaj bohaterowie zajmują odpowiadające sobie miejsca w strukturze mitu (są protegowanymi bóstw mrocznych i potencjalnymi ofiarami bóstw jasnych), odmienne są tego konsekwencje ze względu na inne wartości związane z tą strukturą w różnych kulturach: Starkadr jest, ogólnie biorąc, dobrym, Śiśupāla — złym bohaterem²⁶.

Bóstwa jasne powodują, iż ciała bohaterów tracą cechy nieludzkie. Za przyczyną Thora odpadają dodatkowe ramiona Starcatherusa; kiedy zaś Kryszna-Wisznu styka się z małym Śiśupālą, dwa z czterech ramion dziecka opadają na ziemię, a trzecie oko znika z jego czoła. Zgodnie z przepowiednią jest to znak, iż Kryszna będzie w przyszłości zabójcą Śiśupāli. Matka bohatera uzyskuje jednak od Kryszny przyrzeczenie, iż wybaczone będzie jej synowi sto występków i dopiero za sto pierwszy Kryszna ukarze Śiśupālę śmiercią.

²³ *Dieux sombres, dieux claires*, Dumézil, op. cit., s. 91.

²⁴ Dumézil, op. cit., s. 90.

²⁵ *Gautreks saga* ukazuje ową determinację bezpośrednio w scenie swoistej licytacji między Thorem i Odynem, w której wyznaczają oni los bohatera.

„Thor: Starkadr nie będzie miał dzieci.

Odyn: Starkadr przeżyje trzy życia ludzkie.

T.: W każdym z nich dopuści się nikczemności [...].

O.: Będzie miał zawsze [...] najlepszą broń i najlepszy strój.

T.: Nie będzie miał [...] swojej ziemi.

O.: Będzie miał liczne ruchomości.

T.: Nigdy nie będzie uważał, że ma dość.

O.: Wyjdzie zwycięsko z każdego boju.

T.: W każdym boju otrzyma ciężką ranę.

O.: Będzie tworzył poezję i improwizował.

T.: Zapomni wszystko, co stworzy.

O.: Spodoba się wielkim i możnym.

T.: Będzie nienawidzony przez mało znaczących”.

(Za Dumézilem, op. cit., s. 29).

²⁶ Dumézil, op. cit., s. 91.

Z kolei Starkadr-Starcatherus uzyskuje w darze od Odyna długie życie równe trzem życiom ludzkim, lecz Thor ustala, iż w każdym z nich bohater popełni przestępstwo.

Przestępstwa bohaterów wpisane w ich losy już w początkowym okresie życia posłużyły Dumézilowi do budowy hipotezy, według której wojownik, *un guerrier* (bo wojownikiem jest jego bohater), popełnia kolejno przestępstwa w każdej z trzech wyróżnionych przez Dumézila dziedzin życia (magiczno-prawno-religijnej, siły fizycznej oraz płodności i obfitości). Nie będę tu analizować dokonanej przez Dumézila klasyfikacji przestępstw na trzy grupy, w odniesieniu do praw obowiązujących w tych trzech dziedzinach. Wartość tej klasyfikacji zależy bez wątpienia od wartości całej *idéologie tripartite*. Sądzę, że przy odpowiednim naświetleniu wszystko można podzielić według tych trzech dziedzin, lecz dla problemu bohatera nie ma to większego znaczenia. Istotny natomiast jest sam fakt łamania przez bohaterów podstawowych zasad obowiązujących w ludzkim społeczeństwie, temat pominięty zarówno przez Philippe'a Selliera, jak i F. R. Raglana.

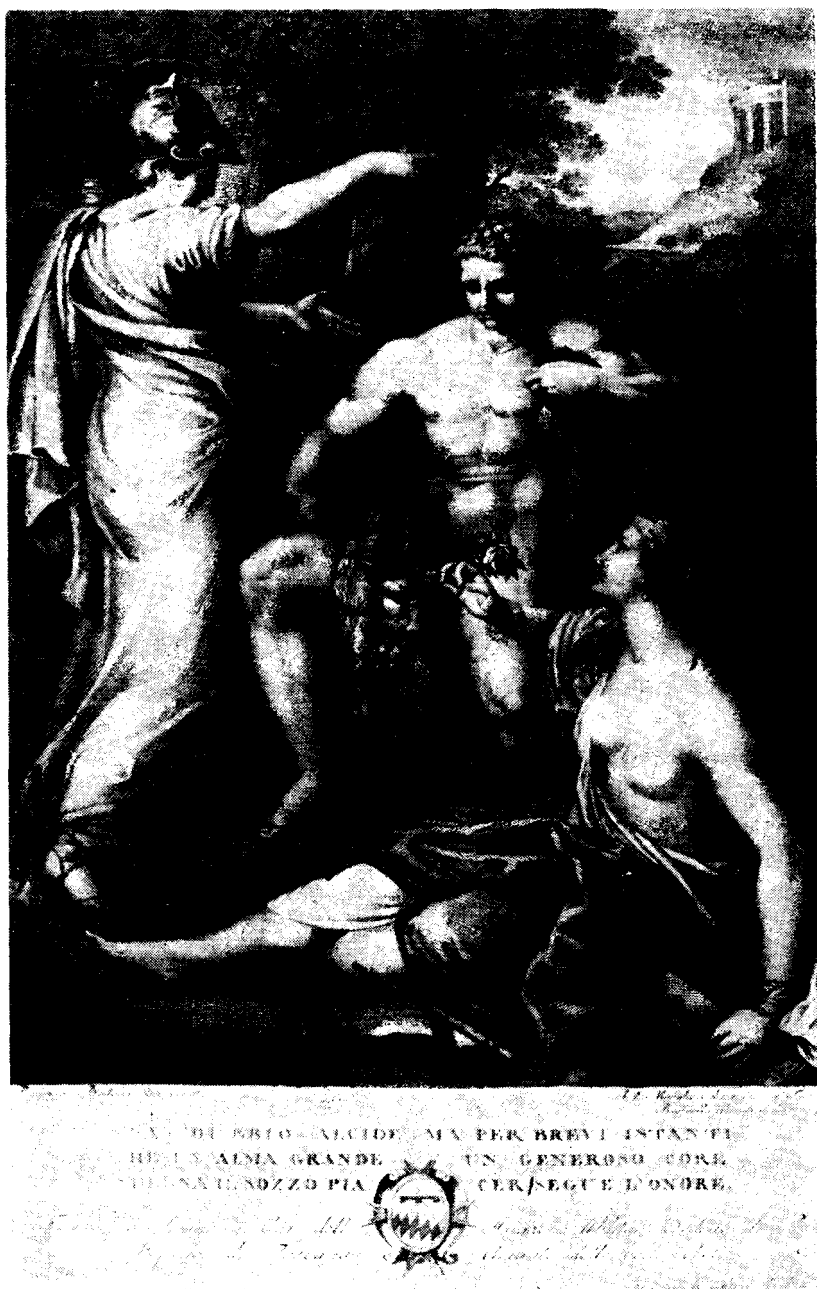
Życie opisywanych przez Dumézila bohaterów jest wypełnione zwycięstwami zgodnie z określonym już bohaterskim wzorcem. Każdy z nich służy wiernie swojemu królowi, a nawet jest żarliwym obrońcą idei władzy królewskiej. A jednak Starcatherus, pomimo wielkiego poszanowania dla królewskiego majestatu, popełnia trzy przestępstwa przeciw swym kolejnym suwerenom: składa króla w ofierze Odynowi, ucieka z pola bitwy, wreszcie daje się przekupić królewskim wrogom. Śisupāla zaś, służąc swemu królowi, morduje innych królów, składając ich w ofierze Rudra-Śiwie; pod nieobecność pewnego władcy pali jego stolicę zamiast podjąć otwartą walkę; przeszkadza w złożeniu ofiary; porywa szlachetnie urodzoną i poślubioną innemu mężczyźnie kobietę (przestępstwa te są wymienione w tekście *Mahābhāraty* jako przykłady stu niegodnych czynów, którymi bohater obraził Krysznę).

Według Dumézila uczynki Heraklesa (dla którego bóstwem opiekunym jest Atena, wrogim zaś Hera) można podzielić na trzy serie, z których każdą wieńczy grzech, *péché fonctionnel*, łamiący prawa jednej z trzech głównych dziedzin, każdemu grzechowi zaś towarzyszy odpowiednia sankcja. Zwleknięcie z wypełnieniem woli Zeusa ściąga na Heraklesa szaleństwo, nieuczciwa walka — chorobę psychiczną, cudzołóstwo zaś powoduje nieuleczalne oparzenia i dobrowolne wydanie się na śmierć²⁷.

Również Starcatherus umiera z własnej woli po popełnieniu trzeciego z przestępstw: namawia szlachetnie urodzonego młodzieńca, aby go zdekapitował.

Śisupāla występuje w końcowej scenie swego życia jako obrońca kró-

²⁷ Dumézil, *op. cit.*, s. 118.



Ryc. 1. Herakles między Cnotą a Występką: jedna z kobiet wabi go ku przyjemności, druga wzywa do wypełnienia obowiązków. Napis głosi: „Istnieje niepewność zabójcza, ale przez krótką chwilę, jako że dusza wielka, serce szlachetne gardzi plugawą przyjemnością postępując podług honoru”. Nie można jednak powiedzieć, by była to główna dewiza Heraklesa, jako że nie zawsze gardził on Występkiem

Fot. Pracownia Reprograficzna BUW (ze zbiorów Gabinetu Rycin UW)

lewskiego majestatu: protestuje przeciw uznaniu Kryszny za najgodniejszego na zebraniu królów, wysuwając logiczny argument, iż Kryszna nie jest królem. Ten protest jest samobójstwem, bo stanowi sto pierwsze wykroczenie Śiśupāli przeciw Krysznie, który dekapituje bohatera za pomocą dysku na oczach zgromadzonych królów. Z ciała Śiśupāli wydobywa się energia duchowa „podobna słońcu ulatującemu z nieba”, adoruje Krysznę i wtapia się w jego ciało²⁸. Kryszna-Wisznui jest w *Mahābhāracie* bóstwem, które wszystko wciela; Dumézil sądzi, iż fascynuje on Śiśupālę, przyciąga go, i że bohater działa pod wpływem nieodpartego pragnienia powrotu do łona *Tout incarné*, prowokując swoją śmierć. Jego nienawiść do Kryszny znika, jego grzechy zostają zniszczone, następuje całkowite i ostateczne połączenie Śiśupāli i Kryszny-Wisznui.

Taka jest śmierć trzech bohaterów Dumézila, którą interpretuje on jako następstwo występków, przekroczenia dozwolonej im granicy działania.

Spróbuję teraz podsumować główne elementy struktury, w której — według Dumézila — występuje bohater:

1. Bohater rodzi się na pograniczu świata ludzkiego i nieludzkiego (świata demonów, olbrzymów, bogów).

2. Od chwili narodzin staje się stawką w grze bogów o odmiennych naturach, z których jeden mu sprzyja, a drugi jest jego wrogiem.

3. Bohater jest wyznawcą i obrońcą idei władzy królewskiej, chociaż jedno (lub więcej) z jego przestępstw polega na wykroczeniu przeciw królowi.

4. Jego czyny — bohaterskie czyny wojownika — przeplatane są zbrodniami przeciw podstawowym prawom obowiązującym wśród ludzi.

5. Gdy miara przestępstw dopełnia się, bohater umiera z własnej woli (sam przygotowuje swą śmierć).

Nową treść wnosi do dotychczasowych rozważań punkt drugi, określający bohatera jako stawkę w grze, która toczy się między bóstwem mrocznym i jasnym. Jak się zdaje, jest to logicznym następstwem podstawowej cechy bohatera, czyli bytowania na granicy światów ludzkiego i nieludzkiego. Można chyba przypuszczać, że im bardziej jednoznacznie jakaś mitologia wiąże z każdym z tych światów odmienne bóstwa, im bardziej je sobie przeciwstawia, tym silniej ten antagonizm formuje los bohatera.

Raglan i Sellier nie uwzględniali relacji między bohaterem a bogami, chociaż obaj analizowali np. dzieje Heraklesa. Poprzestali na prostym stwierdzeniu jego na wpół boskiego pochodzenia, jakby zapomnieli, że w kulturze może istnieć więcej bogów niż jeden.

²⁸ Dumézil, op. cit., s. 73.

1. BOHATER I WŁADCA

Drugie ważne odkrycie Dumézila dotyczy planu ludzkiego, miejsca bohatera w społeczeństwie, i polega na przeciwstawieniu herosa władcy. Jest to odmiana w stosunku do omawianych poprzednio teorii. W opinii Raglana każdy bohater, choćby pozornie królem nie był, zawsze się nim staje, gdy prawda wychodzi na jaw, natomiast nie jest wodzem. A więc król-bohater i wódz to dwie różne postacie, podczas gdy u Dumézila zarówno Starkadr-Starcatherus jak Śiśupāla odnoszą zwycięstwa dowodząc wojskami swoich królów. Sellier zaś pisze, iż wielkość bohatera czyni go prędzej czy później przywódcą politycznym, jeśli nie jest nim od początku opowiadania; zgadza się też z Raglanem, że bohater jest pierwotnie królem i że przejmuje należny mu tron, ponieważ jest synem króla²⁹. Dodaje wprawdzie, że współlistnienie bohatera z władcą politycznym jest trudne, pełne konfliktów i groźne dla monarchy, lecz zabójstwo dokonane przez bohatera na królu uważa za niezgodne z logiką mitu, za błąd twórcy opowiadania. Interpretacja ta wiąże się z sellierowską koncepcją bohatera jako postaci świetlanej. Obaj autorzy tłumaczą więc przykłady niezgodne z ich teoriami wypaczeniem, degeneracją mitu, podczas gdy Dumézil przyjmuje, iż konflikt między bohaterem i władcą, prowadzący nieraz do zbrodni, należy do struktury mitu bohaterskiego.

Co do sprzecznych opinii czy bohater jest wodzem, czy królem, wydaje się, że nie można którejkolwiek z nich przyznać pierwszeństwa na podstawie badań nad budową mitu bohaterskiego. Teksty są zróżnicowane: bohater może być wodzem (np. Joanna d'Arc), może być królem (Edyp), może być wodzem i królem (Achilles), co więcej, może nie być ani wodzem, ani królem (św. Jerzy). Oczywiście można założyć, że tylko w jednym z tych przypadków mamy do czynienia z bohaterem mitycznym, ale nie wydaje się to słuszne, jeśli celem jest wyznaczenie uniwersalnych cech tej postaci. Te różnorodne możliwości wynikają z odmiennych wartości, jakie są związane ze strukturą mitu bohaterskiego w różnych kulturach. Moc bohatera, jego zwycięstwa i niezwykle czyny w każdej epoce stawiają go ponad przeciętnością, ale co to oznacza, to już zależy od epoki, która ubiera go w królewską koronę lub w mundur z dystynkcjami pułkownika.

IV. KOBIETA-BEHATER

Wyłaniający się z tego przeglądu literatury schemat mitu bohaterskiego świadczy o tym, że bohater mityczny to postać raczej męska niż kobieca. A jednak i ta reguła ma swoje wyjątki, z których najsłynniejszym chyba jest Joanna d'Arc. Sellier pisze, że dzieje Joanny są obja-

²⁹ Sellier, *op. cit.*, s. 20.

wieniem mitu bohaterskiego w jego najczystszej formie. Urodzona w chłopskiej rodzinie zajmowała się pasterstwem. Pewnego dnia porzuciła spokojne wiejskie życie, aby dokonać czynów, do których powołał ją Bóg. Król rozpoznał jej powołanie po znaku, który dla innych na zawsze pozostał okryty tajemnicą. Zwycięstwa Joanny to jej bohaterska epifania. Pewnego dnia została zdradzona, a zdrada ta pociągnęła za sobą jej śmierć. Stos, na którym spłonęła, podobnie jak stos Heraklesa, stał się miejscem jej apoteozy³⁰.

Sellier próbuje scharakteryzować kobietę-bohatera powołując się na przykłady Atalanty, Amazonek oraz bohaterek poezji Saint-John Persa. Wskazuje dziewictwo jako istotną cechę wszystkich tych kobiet, które sprawnością w walce i w łowach przewyższają mężczyzn.

Dziewica orleańska i nasza „dziewica-bohater, wódz powstańców, Emilia Plater” świadczą na korzyść tego spostrzeżenia.

V. BOHATER I KOBIETY

Dzieci, rodzina, dom, osiadłe życie nie godzą się z mitem bohaterskim, który rozwija się na kanwie nieustannej wędrówki. Nie wiadomo dlaczego nie podkreślił tego żaden z cytowanych tu autorów, choć wydaje się to bardzo istotne dla zrozumienia, kim jest bohater mityczny. Na przykład charakter związków, które go łączą z kobietami, trudno interpretować bez odniesienia do jego nieustannej wędrówki. Wędrówka i samotność to sposoby na utrzymanie się w stanie ciągłej gotowości bojowej (bohater jest przecież niezmordowanym wojownikiem) i jednocześnie są to warunki niezależności. Sellier pisze, iż w większości wypadków świat kobiet jawi się jako zagrożenie dla spełnienia zadań, do których bohater został powołany. Stąd kobieta ukazywana bywa często w micie bohaterskim jako czarodziejka, jak np. Circe w Odysei³¹. Bohater wielkim wysiłkiem woli wyrывa się z jej objęć, by wypełnić swą misję; tak czyni Eneasza, który porzuca Dydonę i wyrusza w podróż, aby założyć Rzym. W tej konwencji kobieta oznacza nieraz zaledwie chwilowy odpoczynek wojownika na drodze jego chwały.

Sellier nie pisze jednak o tym, co dzieje się, gdy bohater ulega swojej miłości i zagłębia się w nią. Uzależnia się wówczas od kobiety, co wystawia go na śmiertelne niebezpieczeństwo. Zdrada ukochanej staje się — bezpośrednio lub pośrednio — przyczyną jego śmierci. Opisuje to historia Samsona i Dalili.

„Znowu rzekła do niego: Jakoż mówisz, miłuję cię? a serce twoje nie jest ze mną. Jużes mię po trzykroć oszukał, i nie powiedziałeś mi, w czém jest twoja moc wielka.

A gdy mu się uprzykrzała słowy swemi na każdy dzień, i trapiła go, aż zem-

³⁰ Sellier, *op. cit.*, s. 23.

³¹ Sellier, *op. cit.*, s. 20.

dała dusza jego na śmierć. Tedy jej otworzył całe serce swoje, i powiedział jej: Brzytwa nigdy nie powstała na głowie mojej, gdyżem jest Nazarejczykiem Bożym zaraz z żywota matki mojej; gdyby mię ogolno, odejdzie odemnie moc moja, i osłabieję, i będę jako inny człowiek.

Widząc tedy Dalila, że jej otworzył całe serce swoje, posłała i wezwała książąt Filistyńskich, mówiąc:

Pójdźcież jeszcze raz, boć mi otworzył całe serce swoje; i przyszy do niej książętą Filistyńskie, niosąc srebro w rękach swych.

Tedy go uspiła na łonie swoim, a przyzwawszy niektórego człowieka, dała ogolić siedm kędzierzy głowy jego; potem go jąła drażnić, gdy odeszła moc jego od niego,

I rzekła: Filistynowie nad tobą, Samsonie"³².

Bohater zмага się ze sobą i z całym światem; także ze swoją kochanką musi toczyć walkę, jeśli chce utrzymać niezależność. W schemacie bohaterskiego mitu uległość oznacza dla niego śmierć (dlatego też zapewne bohaterką może być tylko dziewczyna, nieuległa).

Sellier przeciwstawia tej sytuacji stereotyp francuski z XII-XVII w., według którego miłość do damy pobudza rycerza do bohaterskich czynów. Zgodnie z regułami *l'amour courtois* kobieta sama wysyła swego rycerza w daleką drogę, by pokonując rozmaite trudności zasłużył sobie na jej miłość³³.

Jest to jednak, jak się zdaje, różnica pozorna. Przecież wiadomo, że — jak pisze Maria Ossowska³⁴ — kultura rycerska nie była kulturą rodzinną, a dama, w imię której rycerz dokonywał mężnych czynów, była często szczęśliwą żoną kogoś innego. *L'amour courtois*, miłość na odległość, jest w gruncie rzeczy zgodna z wzorcem mitycznym: rycerz — bohater wzdycha wiernie i często platonicznie do jednej damy, a jednocześnie miewa przygody z innymi, które napotyka po drodze. Dama serca jest przedmiotem-ozdobą, jak rękawiczka na chelmie, jest też pretekstem do walki. Słuszna jest chyba opinia M. Ossowskiej, że owa epoka sławiła rycerską opiekuńczość w stosunku do kobiet jako postawę, która podkreśla męską siłę. W istocie nie jest to więc sytuacja, którą można przeciwstawiać bohaterskiemu mitowi.

Francuska epika rycerska zgodna jest z nim, jak zauważa sam Sellier, również w innym aspekcie: bohaterskie romansy łamią przyjęte w społeczności zakazy moralne. Bardzo często polega to na zdradzie, jakiej dopuszcza się kobieta, gdy oddaje się bohaterowi — zabójcy swego ojca. Przy tym zdarza się, że jej ojciec ginie tylko dlatego, ponieważ wyjawia ona bohaterowi, w jaki sposób można go zabić. Klasyczną wersję tego motywu zawiera przypisywane Wergiliuszowi opowiadanie *Ciris* z tzw. *Appendix Vergiliana*³⁵.

³² Księga sędziów, Rozdział 16, wersety 15-20.

³³ Sellier, *op. cit.*, s. 21.

³⁴ M. Ossowska, *Ethos rycerski i jego odmiany*, Warszawa 1973, s. 216.

³⁵ *Nowele rzymskie*, wyb., przeł. i oprac. Stanisław Stabryła, Warszawa 1975, s. 58-72.

Minos, król Krety, napadł na miasto Megarę, w którym panował Nizus. Według boskiej przepowiedni władca ten i jego królestwo pozostać miały bezpieczne, dopóki nie spadnie z jego głowy różowy pukiel włosów, dziw natury. Nizus miał córkę Scyllę, która zakochała się bez pamięci w Midasie. Aby go pozyskać, pewnej nocy obcięła ojcu niezwykły kosmyk włosów i posłała go Midasowi. Megara została spustoszona, lecz Midas ukarał nieszczęsną Scyllę w okrutny sposób: kazał ją przywiązać do swego okrętu i wlec po falach.

Dla Dumézila byłaby to jedna ze zbrodni bohatera, podczas gdy Sellier, który go gloryfikuje, podałby zapewne inną interpretację. Uważa on, że bohater stoi ponad dobrem i złem; zgodnie z cytowanymi w *Le myth du héros* słowami Antonin Artauda, bohaterowie i bogowie antyczni „kroczą prosto swoją drogą poza naszymi ludzkimi zasadami, które dzielą wszystko między dobro i zło, jakby zło nie wywodziło się ze zdrady wobec własnej natury i jakby dobro nie było z nią w zgodzie bez względu na konsekwencje moralne”³⁶. Sellier wydaje się zapominać, że bohater nie jest bogiem, lecz co najwyżej półbogiem i jego zbrodnie wobec ludzkich praw nie mogą być inaczej nazwane. Tymczasem z jego interpretacji wynika, że tylko kobieta, która rzuca się w ramiona bohatera-bóstwa, jakby pragnęła swej zagłady³⁷, popełnia zbrodnie, bohater zaś pozostaje czysty, bo jest ponad to. Uderza tu trafnością ocena dwolistych czynów bohatera (lub bohatera i jego *alter-ego*) jakiej dokonał Mieletyński, który nie przestając nazywać mitycznych zbrodni po imieniu stwierdza, że są one równie istotne jak mityczne dobrodziejstwa, ponieważ wyznaczają pojęcia dobra i zła. Zarówno jedno jak drugie mają więc znaczenie paradygmatyczne dla społeczności, w której funkcjonuje mit³⁸.

VI. NOWA PRÓBA DEFINICJI: BOHATERSKIE ANTYNOMIE

Mit bohaterski nie jest prostą sumą elementów wymienionych w dokonanym tu przeglądzie literatury. Jak się okazało, wiele z nich funkcjonuje wymiennie, tak, że można mówić o zbiorach typowych, sytuacji w poszczególnych momentach mitu (np. kiedy bohater znajduje przyjaciela lub spotyka kobietę). Owe zbiory możliwości wynikają z usytuowania bohatera-herosa w miejscu przecięcia granic pewnych pojęć podstawowych dla ludzkiej egzystencji (np. wolność — poddanie, siła — słabość). Mit bohaterski zawiera wiedzę o naturze ludzkiego istnienia i o możliwościach działań człowieka, jest paradygmatem ludzkich możliwości.

³⁶ Cyt. za Sellierem, *op. cit.*, s. 21.

³⁷ Sellier, *op. cit.*, s. 21.

³⁸ Mieletyński, *op. cit.*, s. 234.

Wydaje się możliwe opracowanie uniwersalnej *quasi-* definicji poprzez charakterystykę szeregu antynomii, jakie zawiera pojęcie bohatera.

Podstawową antynomię wyznacza bytowanie bohaterów na granicy porządków ludzkiego i nie-ludzkiego, co sprawia, iż tworzą oni jakby odrębną kategorię bytów o specyficznych właściwościach („znaj się z człowiekiem, z bohaterem się nie wspieraj”, jak pisał Biernat z Lublina³⁹). Ważną tego konsekwencją jest stopień podporządkowania bohatera przeznaczeniu bądź — innymi słowy — zakres jego wolności w porównaniu z dwoma pozostałymi kategoriami bytów. Przez przeznaczenie rozumiem miejsce postaci między dobrem a złem, które zależy od efektu działań, a nie od intencji działającego. W tradycyjnej wizji świata człowiek żyje zgodnie ze swoim przeznaczeniem, które jest od niego niezależne. Punt przeciw przeznaczeniu bywa uważany za grzech, bo kieruje się przeciw woli Boga czy bogów, a także dlatego, że jest — jako działanie pozorne — z góry skazany na niepowodzenie.

Inaczej jest z bohaterem: „bohaterstwo to nie jest przeznaczenie od Boga, bo to by nie było bohaterstwo”⁴⁰. To stwierdzenie daje wyraz antynomii, o której mowa, związanej z następującą sprzecznością logiczną: jeśli człowiek ma być tylko narzędziem, wówczas pojęcie bohatera, które zakłada możliwość dokonywanego z wolnej woli wyboru, traci rację bytu. Podobna sprzeczność występuje także w przypadku świętych: cóż by to była za świętość, jeśli by od Boga była przeznaczona?

Bohaterowie mają przecież i cechy ludzkie (co wynika z przyjętej tu podstawowej antynomii), a to przeczy całkowitemu uzależnieniu człowieka od przeznaczenia, bo wówczas zabrakłoby przejścia od bytów ludzkich do bohaterskich, przeciwnie: istniałaby między nimi wyraźna granica.

Tak więc trzeba uznać stopniowe rozszerzanie zakresu wolności w odniesieniu do wyróżnionych tu trzech kategorii bytów (boskich, bohaterskich, ludzkich, przy czym tym pierwszym przysługuje pełna wolność).

Z owej podstawowej antynomii wynika, że bohater jest dla społeczności ludzkiej o b c y m, co wiąże się z łamaniem przez niego podstawowych zasad, które członków tej społeczności obowiązują. Bohater często bywa przestępcą według ludzkich norm. Podobnie jest ze świętym. Różnica między świętymi a bohaterami widoczna jest natomiast w odniesieniu do kategorii bytów nie-ludzkich. Święty jest poddanym Boga, przeciwnikiem demonów, bohater zaś często bywa przeciwnikiem w stosunku do obu tych kategorii, przestępcą również wskutek łamania porządku boskiego czy diabelskiego, i to w interesie ludzi.

Tak więc bohater od chwili swych narodzin zagraża aktualnemu

³⁹ Cyt. za A. Brücknerem, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, War-

⁴⁰ Cyt. z materiałów terenowych; rzeszowskie 1982 r.

układowi sił między światami o odmiennych porządkach; stąd od wczesnego dzieciństwa czyhają na niego rozmaite niebezpieczeństwa. Z drugiej strony bohater może działać na rzecz zachowania istniejącego układu sił, jeśli podejmie działania z pozycji pośrednika. I tak Herakles, pokonując Tytanów, staje się obrońcą bogów olimpijskich.

Z bytowaniem bohatera na granicy dwóch porządków i z jego przeznaczeniem łączy się antynomia życia-śmierci; bohaterowie zajmują miejsce pośrednie między nieśmiertelnymi istotami nie-ludzkimi a śmiertelnymi ludźmi. W związku z tym przysługuje bohaterowi niezwykle przywilej: śmierć z wyboru. Z wolnej woli podejmuje on decyzję o zakończeniu swego życia, a często nawet określa szczegółowo sposób, w jaki ma umrzeć. W innych przypadkach decyduje o swej śmierci pośrednio, gdy jest ona ceną za osiągnięcie celu, do którego zmierzał.

Z antynomią życie-śmierć związane są też takie cechy bohatera, jak odporność na rany czy niezwykle długie życie (choć to ostatnie łączy się też z podstawową antynomią ludzkie — nie-ludzkie, która prowadzi do hyperbolizacji, wyolbrzymienia wszelkich ludzkich cech herosa; przysługuje mu więc ogromny wzrost, wielka siła oddechu, gargantuiczny apetyt itp.). Szczególna śmierć bohatera jest tak ważna dla istoty tego pojęcia, że należałoby stwierdzić, iż prawdziwy bohater to bohater martwy.

Przekształcanie się człowieka w bohatera, mityzację człowieka poprzez jego śmierć znakomicie ukazuje film Bernardo Bertolucci'ego „Strategia pajaka”. Atos Magnani, który zdradził żandarmom miejsce ukrycia bomby przygotowanej do zamachu na Duce, osądzony zostaje przez swych przyjaciół-spiskowców jako zdrajca wspólnej sprawy, bez względu na to, jakie kierowały nim pobudki; był to bowiem jedyny sposób, w jaki mógł powstrzymać zamach, w którego powodzenie nie wierzył. Może sądził, iż zamach nieudany będzie większym złem niż zdrada i postanowił uchronić przyjaciół własnym kosztem. Subtelność takiego postępowania nie sprzyja tworzeniu się symbolu, przemienianiu człowieka w mit. Bohaterowie są rozliczani za doraźne, wymierne efekty swych czynów. Rzeczywisty uczynek Atosa Magnani został okryty tajemnicą, on sam zaś zginął z ręki przyjaciela śmiercią, którą zainscenizował w duchu szekspirowskiego dramatu: został zastrzelony w łożu opery, a wypadek ten zapowiedziała wróżba Cyganki i nieprzeczytany anonim. I właśnie takie motywy, wdzierające się w pamięć jak natrętna melodyjka kataryniarza, zdecydowały o powstaniu mitu bohatera Atosa Magnani.

Jednym z istotnych rysów mitycznego herosa jest to, iż często służy on władcy, oddaje mu do dyspozycji całą swą niezupełnie ludzką moc, nie próbując samemu sięgać po władzę, godząc się na rolę służebną. Jeśli zostaje królem, to tylko w wyniku złamania jakiejś kardynalnej zasady: zabicia ojca, poślubienia matki — przy czym panowanie jego trwa krótko i kończy się tragicznie.

Bohater poddany władcy, choć zdaje się to paradoksalne, jest jednocześnie symbolem ludzkiej wolności i godności. Gdy wykonuje narzucone mu przez władcę zadania, to efekt jego czynów obraca się przeciwko ustalonemu porządkowi, którego symbolem jest król. Z wyroku losu Herakles wykonuje rozkazy Eurysteusa; a jednak to, co czyni, posiada sens głębszy i jest bardziej doniosłe niż pokonywanie coraz to nowych przeszkód, na co stać każdego komiksowego supermana. Herakles kładzie kres ofiarnym mordom rytualnym dokonywanym na ludziach, pożeraniu ludzi przez potwory. Osusza bagna, zakłada miasta, buduje drogi. Jest więc tym, który wyzwala od śmierci, który tworzy ludzki porządek, kulturę: jest tzw. bohaterem kulturowym (tę funkcję bohatera dobrze określa niemieckie słowo *Weltordner* i jego angielski bliskoznacznik *transformer*, „porządkujący świat na nowo”). Herakles jest nieśmiertelny i jako półbóg, syn Zeusa, i jako twórca kultury. Pomimo uzależnienia od Eurysteusa, wbrew intencjom Eurysteusa, działania Heraklesa mają znaczenie demokratyczne, bo są dobrodziejstwem dla poddanych, a nie dla władcy, co więcej — burzą porządek, który wyposażył Eurysteusa w królewską władzę, a więc stawiają króla w sytuacji zagrożenia.

Ta antynomia wyznacza odmienne możliwości dla określenia cech bohatera: z jednej strony może on być cennym dla każdej władzy symbolem propagandowym, gdy podkreślać się będzie jego służebną, poddańczą rolę w stosunku do władcy (lub ustalonego porządku); i odwrotnie, gdy na plan pierwszy wysuwa się jego znaczenie dla rządzonych, gdy burząc stary porządek staje się dla nich symbolem wolności. O ile ta druga możliwość realizuje się w tradycji ludowej, w „pieśni gminnej”, to pierwsza funkcjonuje jako istotny element systemu autokratycznego bądź totalitarnego, gdzie władca czy wódz uzurpuje sobie tytuł bohatera bądź nadaje go osobom zasłużonym dla systemu. (Jest to oczywiście tylko ogólna charakterystyka tych dwóch możliwości, z konieczności uproszczona. Ludowy model będzie zawierał także elementy „propagandowe” i odwrotnie, propaganda musi wykorzystywać elementy tradycji). Obie tendencje są ugruntowane w tradycji europejskiej.

Wymienione antynomie określają pojęcie bohatera mitycznego i wyznaczają zakres jego działań, które polegają na nieustannym pokonywaniu przeszkód. Pojęcie to związane jest nierozdzielnie z pochwałą aktywności życiowej rozumianej jako walka z wrogimi ludzimi siłami, z grozącymi im niebezpieczeństwami. Tak określony bohater przypomina żołnierza w stanie ciągłej gotowości bojowej, którym też bardzo często bywa (honorowe kodeksy żołnierskie stanowią odbicie wyobrażeń o idealnym człowieku walki i wskazują zapewne cechy bohatera określonej epoki ⁴¹).

Następną ważną antynomię wyznacza istnienie bytów bohaterskich

⁴¹ Por. Ossowska, op. cit.

jako pośrednich między nie-ludzką wiedzą, świadomością, a ludzką niewiedzą. Daje to bohaterom status mistrza, nauczyciela, proroka; stąd też bohater występuje jako patron inicjacji. Jak stwierdza Eleazar Mieletyński⁴², bohater kulturowy jest często uważany za tego, który wprowadził obrzęd inicjacji, dokonując przejścia od stanu natury do kultury, co powoduje przemianę istoty nieświadomej w świadomego człowieka.

Podstawową dla pojęcia bohatera antynomię ludzkie — nie-ludzkie można rozwinąć wskazując nie tyle cechy herosa, co raczej reprezentowaną przez niego ambiwalencję w odniesieniu do cech boskich i ludzkich. Oto szereg antynomii, który wyznacza pojęcie bohatera:

	B	
nie-ludzkie		ludzkie
	O	
wolność		podporządkowanie
	H	
władza		uległość
	A	
nieśmiertelność		śmiertelność
	T	
siła, moc		słabość
	E	
świadomość, wiedza		nieświadomość, niewiedza
	R	

Byty nie-ludzkie i ludzkie posiadają cechy przeciwstawne, natomiast byty bohaterskie łączą w sobie cechy obu kategorii, stanowiąc — według języka fenomenologów — *coincidentia oppositorum*. Nie znaczy to, że istnieje zawsze jakieś przejście z kategorii bytów ludzkich do bohaterskich, z bohaterskich do nie-ludzkich. Tym niemniej istnieje możliwość przejścia, skoro stopniuje się w odniesieniu do trzech rodzajów bytów cechy takie, jak wolność czy wiedza.

Antynomie są niczym osie, według których cechy bohatera rozkładają się jak punkty na płaszczyźnie. Dzięki temu możliwe jest powiązanie rozmaitych kategorii bohatera w ramach jednego uniwersalnego pojęcia. Jest to punkt wyjścia do rozważań nad funkcjonowaniem tego pojęcia w kulturze współczesnej i do wskazania zależności między mitem, tradycją a obecnymi wyobrażeniami o bohaterze, które są ważne dla rozgrywającego się wokół dramatu społecznego. Przedmiotem dalszych badań będą wartości, jakie są związane z pojęciem bohatera w naszej kulturze.

⁴² Mieletyński, *op. cit.*, s. 223 n.