



BIBLIOTEKARZ PODLASKI  
4/2019 (XLV)  
<https://doi.org/10.36770/bp.233>  
ISSN 1640-7806 (druk) ISSN 2544-8900 (online)  
<http://bibliotekarzpodlaski.pl>



Marek Kochanowski\*

Uniwersytet w Białymstoku

<https://orcid.org/0000-0002-4968-009X>

## **Legendy przebudzone w obrazkach. Dawne baśnie i wierzenia Podlasia we współczesnym polskim komiksie**

**Streszczenie:** Artykuł poświęcony jest funkcjonowaniu legend jaćwieskich oraz postaci demonicznych pogranicza polsko-białoruskiego i polsko-litewskiego na Podlasiu w fabułach współczesnych komiksów, powieści graficznych uznanych autorów: Karola Kalinowskiego i Adama Świąckiego. Analizowane komiksy mają różną wartość artystyczną, ale łączy je to, iż ich historie ułożone są na Podlasiu, a występujące w nich motywy z kultury słowiańskiej cechuje synkretyzm. Na przykładzie komiksowej twórczości dwóch autorów zaprezentowano sposoby przywołań starych podań właściwych dla Podlasia we współczesnej kulturze popularnej. Zademonstrowano także znaczenie sztuki komiksu jako istotnego nośnika przekazu różnych tradycji, które w sposób prosty i bezpośredni trafiają do współczesnych odbiorców, a w niektórych przypadkach zachowują wierność wielokulturowej, obfitej w różne wierzenia lokalności, pozwalając czytelnikowi na zaznajomienie się i zrozumienie tej części ważnej dla regionu tradycji.

\* Marek Kochanowski – dr hab., prof. w Zakładzie Literatury XIX wieku i Kultur Regionalnych Kolegium Literaturoznawstwa Uniwersytetu w Białymstoku; autor monografii m.in. *Melodramatyzm i powieść. Od rytuału do sensacji* (Żeromski, Mniszkówna, Strug) (2015); *Modernizm mniej znany. Studia i szkice* (2016).

Marek Kochanowski, *Legends przebudzone w obrazkach...*

**Słowa-klucze:** Komiks, Podlasie, wierzenia, kultura popularna, mitologia bałtyjska, mitologia słowiańska.

### **Legends awakened in pictures. Old tales and beliefs of Podlasie in the contemporary Polish comics**

**Summary:** The article is devoted to the functioning of Yotvingian legends and demonic characters of the Polish-Belarusian and Polish-Lithuanian borderland in Podlasie in the plots of contemporary comic books, graphic novels of renowned authors: Karol Malinowski and Adam Świącki. The analysed comic books have different artistic value, but what they have in common is the fact that their stories are rooted in Podlasie, and their motifs from Slavic culture are characterised by syncretism. On the example of the comics of the two authors, the article presents ways of recalling old tales typical of Podlasie in contemporary popular culture. The article as well demonstrates significance of the comic book art as an important medium for conveying various traditions, which, in a simple and direct way, reach the contemporary audience and in some cases remain loyal to the multicultural – rich in various beliefs – community, allowing the reader to get acquainted and understand this part of tradition which is important for the region.

**Key words:** Comics, Podlasie, beliefs, popular culture, Baltic mythology, Slavic mythology.

W tekście chciałbym przedstawić funkcjonowanie legend jaćwieskich oraz postaci demonicznych pogranicza polsko-białoruskiego i polsko-litewskiego na Podlasiu w fabułach współczesnych komiksów. W celu prześledzenia obecności tych legend wybieram 4 powieści graficzne dwóch współczesnych i już uznanych autorów: Karola Kalinowskiego i Adama Świąckiego. To właśnie w ich komiksach występuje przenikanie się elementów sensacyjnych, czasami groteskowych z przekazami dotyczącymi bałtyjskich oraz słowiańskich podań<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Por. J. Ługowska, *Ludowa bajka magiczna jako tworzywo literatury*, Wrocław 1981, zwłaszcza rozdział *Baśń dla dzieci jako źródło wiedzy o folklorze*.

Obecność wierzeń z Podlasia<sup>2</sup> we współczesnej kulturze popularnej zaczyna powoli domagać się odrębnego opracowania. Jeszcze kilka lat temu trudno było wskazać jakiegokolwiek teksty literackie z szeroko pojętej popkultury, w których fabuła byłaby usytuowana geograficznie w wymienionym regionie<sup>3</sup>, chociaż występowanie form charakterystycznych dla danych wierzeń w tekstach współczesnej kultury popularnej jest zjawiskiem dość częstym, zwłaszcza w kulturze wizualnej<sup>4</sup>. Wynika to po części z „wszystkożernej” natury tej pierwszej, z nieograniczonego wchłaniania różnych elementów, które, po umieszczeniu w atrakcyjnych schematach, nabierają nowej, najczęściej sensacyjnej jakości. Dawne wierzenia Podlasia<sup>5</sup> analizowane we współczesnych tekstach, wymagają uwzględnienia wyjątkowości regionu, w którym, jak zauważył Bohdan Baranowski, nakładały się różne wpływy osadnicze, a w odróżnieniu od innych ziem duże znaczenie odgrywała tu wiara w rozmaite formy domowych demonów<sup>6</sup>, typu węże, stworzenia wodne w postaci pięknych dziewcząt (rusawek lub kazytek, męczących napotkanych młodzieńców) oraz polujących na dzieci bab, które to postaci również zostaną poddane analizie w poniższych akapitach

Walory komiksu jako nośnika przekazu różnych tradycji, historii o konkretnych miejscach, są dziś stopniowo odkrywane, ale często jest on tworzony w służbie działań promocyjnych czy edukacyjnych, przykładowo na powrót

<sup>2</sup> W tekście używam nazwy Podlasie, rozumianej jako teren województwa podlaskiego. W świadomości mej pozostaje fakt, iż obszar województwa nie pokrywa się z Podlasiem rozumianym jako kraina geograficzna i historyczna, czyli terytorium, do którego nie można zaklasyfikować Suwalszczyzny. Używam określenia Podlasie, odnosząc je do nazwy województwa jako przestrzeni wyznaczonej konkretnymi granicami administracyjnymi.

<sup>3</sup> Ale już w pierwszym dziesięcioleciu XXI wieku wątki związane z Podlasiem pojawiają się chociażby w romansach Katarzyny Leżeńskiej (miejscowość Narew w *Studni życzeń* z 2005 roku, Supraśl w *Sądach i osądach* z 2006, Białystok w *Kamieniu w sercu* z 2008). Fabuła powieści kryminalnej Adrianny Ewy Stawskiej *Śmierć w klasztorze* z 2007 roku ułożona jest w węgierskim klasztorze Kamedułów.

<sup>4</sup> Przykładem może być chociażby seria gier powstałych w oparciu o *Wiedźmina* Andrzeja Sapkowskiego.

<sup>5</sup> Trzeba mieć również świadomość, iż „Wierzenia słowiańskie, w końcowej fazie swego występowania (IX-XIII w.), nie stanowiły jednolitego systemu religijnego”, cyt. z: L. J. Pełka, *Polska demonologia ludowa*, Warszawa 1987, s. 17.

<sup>6</sup> Por. B. Baranowski, *Specyfika dawnych wierzeń demonologicznych pogranicza polsko-białorusko-litewskiego*, [w:] *Słowianie w dziejach Europy. Studia historyczne ku uczczeniu 75 rocznicy urodzin i 50-lecia pracy naukowej profesora Henryka Łowmiańskiego*, red. J. Ochmański, Poznań 1974, s. 319.

odkrywana jest w komiksie historia Polski, co różne oddziały IPN wykorzystują w celach edukacyjnych<sup>7</sup>. W komiksie wszystkie aspekty narracji<sup>8</sup> są pokazane poprzez obrazy i wpisane w nich teksty w formie sekwencji wydarzeń prezentowanych na kolejnych panelach (zbiorach kadrów) i stronach<sup>9</sup>. Komiks zawsze interesował się narracjami związanymi z istotami i narracjami mitycznymi, związkom superbohaterów z poszczególnymi religiami i mitami poświęcono już wiele opracowań<sup>10</sup>. Darby Orcutt w artykule omawiającym związki religii i opowieści komiksowej<sup>11</sup> zwraca uwagę, iż różne formy narracji religijnych wymagają zakorzenienia w lokalnych tradycjach oraz opisują rolę jednostki we wszechświecie poprzez jej zdefiniowanie we wspólnocie religijnej. Większość narracji komiksowych, podobnie jak opowieści religijnych, oparta jest na metaforach, które mają charakter nielingwistyczny i w sposób prosty i bezpośredni trafiają do swoich odbiorców.

Analizowane komiksy mają różną wartość artystyczną, ale łączy je to, iż ich fabuły ulokowane są na Podlasiu, a występujące w nich motywy z kultury słowiańskiej i mitologii bałtyjskiej<sup>12</sup> cechuje synkretyzm. Cechą wiążącą wszystkie omawiane komiksy jest pokazanie powrotu człowieka do przyrody. Bohaterowie poszczególnych albumów wychodzą ze swoich miejskich prze-

<sup>7</sup> Por. T. Bereźnicki, *Święte Królestwo (na podstawie prozy Gabriela Maciejewskiego)*, Kraków 2014; P. Kołodziejcki, B. Michalec, *Historia Polski w komiksie*, Kraków 2017; P. Kołodziejcki, *Konfederacja Barska w komiksie*, Kraków 2018. Ukazały się też publikacje wydawane przez IPN lub albumy poświęcone „żołnierzom podziemnym”, np. W. Birek, G. Pudłowski, *Uwolnić więźniów*, Warszawa 2008; K. Wyrzykowski, S. Zajączkowski, *Wyzwolenie? 1945*, Warszawa 2010; W. Tkaczyk, *Oto jest głowa Franczaka*, Warszawa 2017.

<sup>8</sup> Narracyjny charakter obrazów wyczerpująco omówił J. Szyłak w książce *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000, a ostatnio do tego zagadnienia wróciła A. Tuszyńska w książce *Narracja w powieści graficznej*, Warszawa 2016.

<sup>9</sup> R. Duncan, M.J. Smith, *The Power of Comics. History, Form and Culture*, New York 2009, s. 4.

<sup>10</sup> Por. chociażby: R. Reynolds, *Super Heroes: A Modern Mythology*, Jackson, University Press of Mississippi 1992; G. Garrett, *Holy Superheroes*, Colorado Springs 2005; E. Ronald, *Present Gods, Absent Believers in „Sandman”*, [w:] *Graven Images. Religion in Comic Books and Graphic Novel*, red. A.D. Lewis, Ch.H., Kraemer, New York 2010, s. 309-329; A.D. Lewis, *American Comics, Literary Theory, and Religion. The Superhero Afterlife*, New York 2014.

<sup>11</sup> D. Orcutt, *Comics and Religion: Theoretical Connections*, [w:] *Graven Images. Religion in Comic Books*, dz. cyt., s. 98-99.

<sup>12</sup> Więcej na ten temat [w:] J. Suchocki, *Mitologia bałtyjska*, Warszawa 1991; T. Zubiński, *Mitologia bałtyjska*, Sandomierz 2014.

strzeni, tajemnica, wierzenia, figury mitologiczne ujawniają się dopiero poza obrębem nowoczesnej cywilizacji. Mityczna natura nadaje postaciom całkiem nową jakość, a protagoniści stają się bytem równorzędnym wobec żyjących w przyrodzie istnień<sup>13</sup>.

Ważnym elementem baśni i podań z Podlasia wykorzystywanym przez przywołanych autorów jest urozmaicone bestiarium<sup>14</sup>, obecność różnego rodzaju stworów i demonów<sup>15</sup>. W omówionych albumach szczególne miejsce przypisano lasom, miejscom znaczącym także dla mitologii bałtyjskich i słowiańskich. W nich to ludność prosiła o pomoc bogów. Aleksander Brückner pisał o duchu w lesie, żyjącym między drzewami i zwierzętami<sup>16</sup>, a Baranowski zwracał uwagę na role bagien i dziupl starych drzew na tych terenach, w których zazwyczaj przesiadywał diabeł<sup>17</sup>: „Od najdawniejszych czasów las w znacznym stopniu żywił człowieka, jednocześnie napawał go grozą i przerażeniem”<sup>18</sup>. Pojawienie się tych przestrzeni w przywołanych narracjach ma związek ze statusem życiowym bohaterów, las to miejsce graniczne, a postacie ze wszystkich analizowanych komiksów, jak to zostanie niżej pokazane, znajdują się w momencie kluczowym swoich dotychczasowych wyborów.

### **Legendy jaćwieskie. *Łauma* Karola Kalinowskiego**

Legendy jaćwieskie pojawiają się w *Łaumie* Karola Kalinowskiego, polskim komiksie wydanym w 2009 roku, odwołującym się do mitologii Bałtów i zna-

<sup>13</sup> Jak zauważył E. Cassirer: „W odczuciu mitycznym i religijnym przyroda staje się jedną wielką społecznością życia. W tej społeczności człowiek nie otrzymuje specjalnej pozycji. Jest jej częścią, ale pod żadnym względem nie stoi wyżej niż wszyscy inni jej członkowie. Życie ma tę samą godność religijną w najwyższych i najniższych formach”. E. Cassirer, *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, przeł. A. Staniewska, Warszawa 1977, s. 177.

<sup>14</sup> Por. E. Rudolf, *Obecność słowiańskiego folkloru we współczesnej polskiej literaturze fantastycznej*, [w:] *Inspiracje ludowe w literaturach słowiańskich XI–XXI wieku*, red. I. Rzepnikowska, Toruń 2009, s. 201. Więcej w teście: *Świat istot fantastycznych we współczesnej literaturze popularnej*, Wałbrzych 2001, tam zwłaszcza fragment na temat żeńskich istot fantastycznych, reprezentujących wszystkie tajemnice świata, tamże s. 70–71.

<sup>15</sup> Por. J. Strzelczyk, hasło *Demon*, [w:] *Mity, podania i wierzenia dawnych Słowian*, Poznań 2007, s. 63.

<sup>16</sup> A. Brückner, *Starożytna Litwa. Ludy i bogi*, Olsztyn 1979, s. 73.

<sup>17</sup> B. Baranowski, *W kręgu upiorów i wilkołaków*, Łódź 1981, s. 209.

<sup>18</sup> Tamże, s. 157.

nych też na Suwalszczyźnie bajek litewskich. Fabuła komiksu rozgrywa się w zasypanej śniegiem wiosce w okolicach Suwałk<sup>19</sup>, a tematem tej powieści graficznej są żartobliwie potraktowane zmagania małej dziewczynki z występującą w jaćwieskich wierzeniach i legendach demoniczną, tytułową *Łaumą*.

Komiks opowiada o rodzinie znerwicowanego pracownika agencji reklamowej, która przeprowadza się z Warszawy na Suwalszczyznę. Na początku albumu ojciec zabija młotkiem żyjącego za kuchennym kredensem węża Lucka<sup>20</sup>, będącego inkarnacją jednego z przodków bohatera. Dowiadujemy się, iż rodzina głównej bohaterki przyjechała na wieś w związku ze śmiercią babci, uważaną za wiejską czarownicę, szeptuchę, a następnie odziedziczyła po niej dom w Łojmach, wsi obok Szurpił. Babcia Dorotki dokonuje rytualnego samospalenia, a w pożegnalnym liście wyjaśnia, że jako chora posiadaczka „serca Jaćwinga” nie może obarczać rodziny swoją chorobą. Jaćwingowie w czasie bitwy, gdy rany zagrażały ich zdrowiu, popełniali samobójstwo, a żony po śmierci mężów rzucały się w ogień.

Wstępna lektura komiksu Kalinowskiego pokazuje, iż rekonstrukcja sfery mitologii jaćwieskiej jest w niej dosyć wierna, autor przypisuje wybranym bóstwom ich oryginalną rolę. Kalinowski wskrzesza przede wszystkim legendy z terenów zamieszkaných kiedyś przez Jaćwingów na dzisiejszym pograniczu polsko-litewskim. Ich wykorzystanie nie jest w literaturze nowością, do podań litewskich sięgał już chociażby Kraszewski i inni pisarze<sup>21</sup>. Wyczerpująco pisał o nich Brückner w *Starożytnej Litwie* oraz współcześni badacze<sup>22</sup>.

<sup>19</sup> K. Kalinowski, *Łauma*, Warszawa 2016.

<sup>20</sup> Jak zauważa J. Wasila: „W pogańskiej Litwie każdy gospodarz posiadał w kącie domu węża, któremu dawał pokarm i składał ofiary jako bóstwu uosabiającemu pomyślną rolę domostwa. Na strychu za piecem zamieszkiwały małe skrzatki, przynoszące właścicielowi zboże, pieniądze, siano”. J. Sienkiewicz, J. Wasila, *Demonologia pogranicza kultur w Polsce północno-wschodniej*, Białystok 2010, s. 133. Z kolei A. Gieysztor pisze: „pojęcie ducha domowego łączy się z czcią węża domowego, co bywa też i na Białorusi, gdzie trzymano po chałupach zaskrońce”, A. Gieysztor, *Mitologia Słowian*, Warszawa 2006, s. 272.

<sup>21</sup> J.I. Kraszewski, *Anafielas. Pieśń z podań Litwy. Pieśń pierwsza, Witolorauda*, Wilno 1840; *Pieśń druga, Mindows*, Wilno 1843; *Pieśń trzecia i ostatnia, Witoldowe boje*, Wilno 1845.

<sup>22</sup> Por. np. M. Kosman, *Litwa pierwotna. Mity, legendy, fakty*, Warszawa 1989; A. J. Greimas, *O Bogach i ludziach. Studia o mitologii litewskiej*, przeł. B. Marszałik, Kęty 2007.

Jaćwingowie<sup>23</sup> byli najbardziej znanym, przedchrześcijańskim szczepem litewskim zamieszkującym głównie tereny Suwalszczyzny, ziemie od Niemna na zachód przez północne Podlasie, po Narew, a wyżej do Wielkich Jezior Mazurskich. Należeli do grupy ludów mówiących językami bałtyjskimi. Żyli w lasach<sup>24</sup>. W ciągu XIII wieku zostali wytępieni przez Krzyżaków, a zamieszkane przez nich ziemie pełniły rolę przestrzeni granicznej między Litwą i Zakonem. Po roku 1422 nastąpiło ponowne zasiedlanie dawnych ziem Jaćwingów oraz szeroki napływ litewskich, a w XVIII również i polskich osadników. Przez wiele lat na tym obszarze dalej wierzono w święte gaje, węże i lasy, którym składano ofiary. Ze względu na przenikanie się kultur polskiej i litewskiej na wspomnianych terenach nie da się stwierdzić, jakie elementy można jednoznacznie przypisać którejs z nich<sup>25</sup>.

Narratorką w komiksie jest dziecko, w związku z tym trudno oddzielić w albumie to, co realne, od tego, co pojawia się wyłącznie w wyobraźni Dorołki, wkraczającej w świat jaćwieskich wierzeń. Bohaterka poznaje jego reprezentantów, Ajtwara, ducha domowego, opiekuna zagród ludzkich i złą czarownicę Łaumę. Postacie z różnych legend są uwspółcześnione, lubią kulturę popularną, uczą się posługiwać odtwarzaczami MP3. Jednocześnie narrator wprowadza czytelnika w przestrzeń lokalnych mitów, wyjaśniona zostaje nazwa Szurpiły, objaśnione są jaćwieskie legendy.

Tytuł i fabuła komiksu mogą również odsyłać czytelników do przywołanej przez Oskara Miłosza w *Baśniach i legendach litewskich* opowieści

<sup>23</sup> O Jaćwingach powstała bogata literatura, nie sposób wymienić wszystkich pozycji, przywołajmy klasyczne już publikacje: A. Kamiński, *Jaćwież: terytorium, ludność, stosunki gospodarcze i społeczne*, Łódź 1954; S. Zajączkowski, *O nazwach ludów Jadźwingów*, „Zapiski Towarzystwa Naukowego w Toruniu” 1953, t. 18, z. (nr.) 1-4; J. Nalepa, *W sprawie siedzib Jaćwięgów*, „Rocznik Białostocki XIV” 1981, s. 117-137; J. Powierski, *Rola Jaćwieży w walce ludów bałtyjskich z agresją krzyżacką*, „Rocznik Białostocki” 14, 1981, s. 87-116. Ł. Okulicz-Kozaryn, *Życie codzienne Prusów i Jaćwięgów w wiekach średnich (IX-XIII w.)*, Warszawa 1983; Ł. Okulicz-Kozaryn, *Dzieje Prusów*, Wrocław 1997; G. Białuński, *Studia z dziejów plemion pruskich i jaćwieskich*, Olsztyn 1999; J. Strzelczyk, *Jaćwięgowie*, [w:] tegoż, *Zapomniane narody Europy*, Wrocław 2006, s. 272-300.

<sup>24</sup> Ośrodek plemienny Litwinów znajdował się koło Wilna i Trok, zaś Jaćwięgów – nad górną Czarną Hańczą. Więcej [w:] J. Nalepa, *Jaćwięgowie. Nazwa i lokalizacja*, Białystok 1964, s. 46.

<sup>25</sup> J. Sienkiewicz, J. Wasila, *Demonologia pogranicza kultur w Polsce północno-wschodniej*, dz. cyt., s. 121.



o Łaumach<sup>26</sup>. W tekście Miłosza elementy wiary pogańskiej mieszają się z chrześcijańską, są więc diabły, Święty Piotr, stary Żyd i stwory z litewskich klechd. Miłosz podkreśla niezwykłą rolę węża w mitologii litewskiej<sup>27</sup>. Tytułowa Łauma jest kompilacją demona, występującego w wielu wierzeniach<sup>28</sup>, u Miłosza bywa tak samo demoniczna, jak w legendach jaćwieskich. Łaумы przybierały postać starych czarownic, albo ponętnych dziewczyn. Były oskarżane o kradzież noworodków i zostawianie w ich miejscu własnych dzieci, które zawsze umierały przed ukończeniem 12. roku życia.

Znacznie więcej wersji o Łaumie podaje Brückner w *Starożytnej Litwie*, który identyfikuje ją ze zmorą, Mamuną, boginką: „O Łaumie opowiadają to wszystko, co u nas o Mamunach: jak dzieci odmieniają póki nie ochrzczone, jak opuszczonymi na polu opiekują się, jak od zmyry uwolnić się można, jak ją złowić i w małżeństwo pojąć, jak ona uchodzi (Meluzyna, dziewice łabędzie itp.)”<sup>29</sup>. Badacz opisuje tego demona jako odbierającego krowom mleko i porywającego dzieci. Łauma Kalinowskiego reprezentuje więc mroczniejszą wersję legendy, przede wszystkim poluje na dzieci i porywa Dorotkę, którą próbuje ratować duch domowego ogniska Ajtwar<sup>30</sup>. O Ajtwarze Brückner pisał, iż jest przykładem „[...] inkluza, skrzatka, latawca naszego ludu, przynoszący właścicielowi i panu swemu, co go za to na strychu w pudle lub

<sup>26</sup> O. Miłosz, *Łaумы*, [w:] *Baśnie i legendy litewskie*, przeł. K. Wakar, Olsztyn 1985.

<sup>27</sup> Tamże, s. 7.

<sup>28</sup> Alicja Maciejak, pisząc o postaci diabła w tradycyjnych wierzeniach ludu białoruskiego, zauważyła: „Złożona postać czarcichy stanowiła kompilację elementów dwóch demonów: istoty żeńskiej porywającej małe dzieci oraz diabła, od którego odziedziczyła nazwy – czarcicha i diablica. Ze względu na pewne cechy wyglądu zewnętrznego (obwisłe piersi) i odmianę niemowląt utożsamia się ją z tatrzańskim dziwożonem, krakowską bogienką, polską mamuną, łotewską łaną oraz litewską łajmą”, por. A. Maciejak, *Postać diabła w tradycyjnych wierzeniach ludu białoruskiego*, „Euhemer – Przegląd Religioznawczy” 1973, nr 4, s. 48.

<sup>29</sup> A. Brückner, *Starożytna Litwa*, dz. cyt., s. 57.

<sup>30</sup> Ajtwar w Proppowskiej terminologii bajki jest „pomocnikiem antropomorficznym o charakterze fantastycznym”, postacią ułatwiającą głównej bohaterce osiągnięcie celu. Więcej na temat tych postaci [w:] W. Propp, *Nie tylko bajka*, przeł. D. Ulicka, Warszawa 2000, s. 111-113. O Ajtwarze pisze też J. Radziukinas, [w:] *Czary w powieści sejneńskim*, „Tygodnik Ilustrowany” 1871, nr 111, s. 226. Ajtwar (Ajtwaras) to według niego „diabeł przyjmujący służbę u człowieka w celu zaopatrywania go w rzeczy potrzebne”, tamże, s. 226.



za piecem hoduje i kaszą mleczną czy jajeczną karmi, zboże, siano, pieniądze lub mleko”<sup>31</sup>. W tradycji niemieckiej zwany jest Pukiem.

W *Łaumie* spotykamy również Kurke, przypominającego chodzący snop siana. To staropruski bóg urodzaju<sup>32</sup>, postać zaczerpnięta z wierzeń bałtyjskich, zwana tam Curche: „[...] zebrawszy plon doroczny, urabiają (z ostatnich snopków) bałwana, Kurkiem zwanego, i czczą go jako boga (urodzajów), dziękując za zbiór świeży, a prosząc na rok przyszedły o jeszcze obfitszy”<sup>33</sup>. Kurke opowiada Dorotce historię o Jegli, w której zakochał się wężowy bóg Žaltis<sup>34</sup>. W ludowych bajkach magicznych często występują motywy małżeństwa z istotą, która na jakiś czas zrzuciła swoją zwierzęcą skórę. Mielecinski wiąże tego typu działanie z „[...] archaicznymi mitami totemicznymi o charakterze założycielskim – sakralnymi historiami opowiadającymi o genezie ludzkich rodów i plemion”<sup>35</sup>. Historia o kobiecie, która decyduje się zostać żoną zwierzęcego władcy, a następnie traci go z powodu naruszenia przez niego zakazu i wraca do własnego rodu jest mutacją takiej narracji<sup>36</sup>.

Ważną figurą w albumie jest Perkun, odpowiednik Peruna w wierzeniach Bałtów, na Litwie czczony jako Perkunas<sup>37</sup>. Kalinowski kompiluje losy Łaumy i Perkuna w sposób, który nie przekazuje żadną z dostępnych wersji tradycji. Działanie demonicznej bohaterki w komiksie wynika bowiem z rozczarowania postępowaniem Perkuna, z którym w związku była tytułowa postać<sup>38</sup>. Bóg nie

<sup>31</sup> A. Brückner, *Starożytna Litwa*, dz. cyt., s. 56.

<sup>32</sup> Por. M. Kosman, *Litwa pierwotna*, dz. cyt., s. 58-59; Ł. Okulicz-Kozaryn, *Ich bogowie i wiara*, [w:] *Życie codzienne Prusów i Jaćwiągów w wiekach średnich (IX-XIII w.)*, dz. cyt., s. 234.

<sup>33</sup> Tamże, s. 42.

<sup>34</sup> Jest to nawiązanie do znanej legendy o Egle i Žaltysie. Por. *O pięknej Egle i królu jezior – Žaltysie*, [w:] *Legendy i podania polskie*, red. M. Orłóń, J. Tyszkiewicz, Warszawa 1986, s. 84-87.

<sup>35</sup> Por. J. Ługowska, dz. cyt., s. 38. E. Mielecinski, *Poetyka mitu*, przeł. J. Dancygier, Warszawa 1981, s. 325.

<sup>36</sup> Por. J. Ługowska, dz. cyt. s. 40.

<sup>37</sup> Ł. Okulicz-Kozaryn, *Ich bogowie i wiara*, [w:] *Życie codzienne Prusów i Jaćwiągów w wiekach średnich (IX-XIII w.)*, dz. cyt., s. 225-238, A. Brückner, *Mitologia słowiańska i polska*, Warszawa 1985, s. 100-101 i 254. O Perkunie czyt. też [w:] A. Gieysztor, *Mitologia Słowian*, Warszawa 2006, s. 87.

<sup>38</sup> Więcej na temat Perkuna [w:] A. Gieysztor, *Sprawca piorunów w mitologii słowiańskiej*, [w:] *Ars Historica. Prace dedykowane Gerardowi Labudzie*, Poznań 1976.

chce mieć potomstwa, Łauma przeciwnie, dlatego porywała dzieci, a potem je zjadała. Zostaje jednak zatrzymana przez Perkuna, zawierającego z ludźmi przymierze – ci w zamian za ocalenie własnych rodzin mają strzec jego kultu<sup>38</sup>. Ostatnim kapłanem był dziadek Dorotki, który pod postacią węża został zabity przez własnego syna, czyli ojca dziewczynki. W mitologii bałtyjskiej proces wędrówki duszy człowieka w ciała zwierząt miał charakter oczyszczający, dusza opuszczała nieżywe ciało, znajdowała inne i zmieniając kolejne byty, doznawała całkowitego wyzwolenia. W ten sposób Prusowie i Jaćwingowie, czcząc dzikie zwierzęta, oddawali cześć zmarłym przodkom zamieszkającym w ich ciałach<sup>39</sup>.

W *Łaumie* występuje pozytywna waloryzacja dawnych wierzeń, ale też i prowincji zestawionej z Warszawą, o której w komiksie wspomina się kilkakrotnie. Po przeprowadzce rodziny z Olsztyna do stolicy Dorotka odczuwała tam wyłącznie „smród na ulicy”, a jej tato przestał przebywać w domu, pracując nawet w niedziele w agencji reklamowej. W konsekwencji pobyt w Warszawie stał się dla wszystkich doznaniem traumatycznym, ojciec popada w depresję i zaczyna mieć stany lękowe. Matka, nauczycielka języka polskiego, nie potrafi odnaleźć się w szkole w stolicy, gdzie rozpuszczone dzieci są zaniebawiane przez swoich rodziców. Wizyta rodziny w Łojmach, spowodowana śmiercią babci, uzmysławia wszystkim brak spełnienia i satysfakcji z życia w Warszawie, nadaje również ich egzystencji charakter duchowy, rodzina Dorotki staje się częścią mitycznej natury, w której to świat wprowadzają ją postacie z dawnych wierzeń.

*Łauma* nie tylko więc opowiada o przygodach dziewczynki w świecie jawieskich legend, ale przede wszystkim o próbach poradzenia sobie z fragmentacją rodziny i jej anomią. Lekarstwem na domowe kryzysy stanie się właśnie pobyt w Łojmach, ojca wciągnie remont domu, znikną depresje, melancholie, bóle głowy. Oczyszczenie rodziny Dorotki i zerwanie z traumami związane jest z powrotem do mitu założycielskiego, na którym ufundowana została cała miejscowość, to jest na opowieściach o zaślubinach bogini losu Łaумы i boga

<sup>38</sup> Perun był bogiem burzy i błyskawicy, w mitologii Słowian wschodnich „Bóg chrześcijański i Perun mają zatem być gwarantami dotrzymania układu, każdy w stosunku do swoich wyznawców”, por. Strzelczyk, dz. cyt., s. 145.

<sup>39</sup> Ł. Okulicz-Kozaryn, *Ich bogowie i wiara*, [w:] *Życie codzienne Prusów i Jaćwiegów w wiekach średnich*, dz. cyt., s. 232.

piorunów Perkuna. Aby poskromić Łaumę, bohaterka musi powtórzyć pewne rytuały, przejąc rolę strażnika, która w mitycznym pakcie została zapisana jej rodzinie. Posługując się współczesną piosenką, na powrót doprowadza do spotkania Łaumy i Perkuna oraz do ich miłosnego pojednania. Zakończenie komiksu nastawia więc świat na właściwe tory. Dodatkowo finał albumu jest nawiązaniem do oralnych tradycji litewskich, ich śpiewności – o której wspomina Brückner<sup>40</sup>. Powrót do wierzeń przodków pomaga również w osiągnięciu stabilizacji w otaczającym świecie oraz doprowadza do przymierza ojca bohaterki z przeszłością i z naturą.

### Podlaskie legendy Adama Świąckiego

Adam Świącki opublikował 6 albumów komiksowych pod wspólną nazwą *Przebudzone legendy*. W pierwszych 3 tomach występują motywy i postacie charakterystyczne dla legend Podlasia, ostatnie pozbawione są już treści, które można jednoznacznie identyfikować z wierzeniami charakterystycznymi dla tego regionu. O ile legendy jaćwieskie z komiksów Kalinowskiego można przypisać do konkretnej przestrzeni geograficznej, o tyle w przypadku albumów Świąckiego występują w nich przede wszystkim elementy legend i wierzeń z Podlasia, które nie mają już swojego określonego usytuowania w lokalnej przestrzeni regionu, są z nim luźno związane informacjami pochodzącymi od samego autora.

Przywołane komiksy to zakorzenione w folklorze współczesne legendy grozy, w których atmosferę niepokoju potęguje czarno-biała kolorystyka. Na okładce pierwszego z trzech wspomnianych albumów pojawia się informacja: „Tak wiele legend i podań skrywa się w wioskach rozrzuconych na wschodnich kresach Polski. [...] Album ten to inicjacyjna część cyklu przedstawiającego nieznanne legendy polskie, osadzone przeze mnie w realiach współczesnych. Teraz przebudzone”<sup>41</sup>. Autor od razu sytuje się w roli kronikarza, a jego zadaniem jest przywrócenie pamięci o danym zjawisku. Jedną z następnych autorskich wiadomości obwieszcza, iż: „Zapomniana wioska na Podlasiu wkracza w XXI wiek pełna niepokoju”<sup>42</sup>. Mamy więc kolejny wyznacznik geograficznej lokalności.

<sup>40</sup> Tamże, s. 59.

<sup>41</sup> A. Świącki, *Przebudzone legendy – Akt I – Dziewanna*, Szczecin 2003.

<sup>42</sup> Tamże, s.18.

Początek pierwszego tomu pt. *Dziewanna* sugeruje nawiązanie do baśni: „Bajarze zwą ją samotną damą, która odwiedza nocą”<sup>43</sup>. Następnie fabuła opisuje mężczyznę, opowiadającemu wnukom, w jaki sposób poznał ich babcię – tytułową Dziewannę<sup>44</sup>, urodziwą dziewczynę dostrzeżoną pośrodku łąki. Od tego momentu zaczyna się historia o porzuconej boginie, wysyłającej szczury w celu znalezienia niewiernego wybranka. Narratorem opowieści jest dziennikarz, którego podstępem sprowadza do miejscowości Szumno wspomniany sołtys, ostatni jej mieszkaniec, wegetujący w zapadłym kościele<sup>45</sup>, pragnący opuścić potępione miejsce, gdy tylko znajdzie zastępcę.

Świński sięga do opowieści o Dziewannie, pojawiającej się w *Rocznikach* Jana Długosza, która jest tam boginią związaną z życiem i roślinnością<sup>46</sup>. Kojarzona bywała również ze znanym na Podlasiu zwyczajem oprowadzania po wsiach kolorowo ubranej dziewczyny, zwanej Królewną<sup>47</sup>. Te elementy legendy autor wykorzystuje również w komiksie, jego Dziewanna to nieszczęśliwie zakochana młoda kobieta, szukająca wybranka, nazywanego przez nią królewiczem<sup>48</sup>. Ale już nawiązanie do tradycji druidzkiej, czy szerzej: celtyckiej, ma w albumie charakter wybiórczy, Celtowie nie zdołali dotrzeć na tereny dzisiejszego Podlasia<sup>49</sup>, aczkolwiek sam motyw przemiany po śmierci, gdzie

<sup>43</sup> Tamże, s. 5.

<sup>44</sup> Dziewanna to w mitologii słowiańskiej i ruskiej bogini łowów, por. G.A. Glinka, A.S. Kajsarow, *Dawna religia Słowian. Mitologia słowiańska i ruska*, dz.cyt., s. 38.

<sup>45</sup> O motywie zapadłych kościołów na Podlasiu pisał Jerzy Sienkiewicz w książce: J. Sienkiewicz, J. Wasila, *Demonologia pogranicza kultur w Polsce północno-wschodniej*, dz. cyt., s. 58-59.

<sup>46</sup> Por. A. Gieysztor, *Mitologia Słowian*, dz. cyt., s. 196-197, A. Brückner, *Mitologia słowiańska i polska*, oprac. S. Urbańczyk, Warszawa 1985, s. 37.

<sup>47</sup> J. Strzelczyk, *Mity, podania i wierzenia dawnych Słowian*, Poznań 2007. Por. „W Polsce również występuje wiele postaci, które na zasadzie funkcji (choć nie nazwy) można by utożsamiać z Dziewanną. Są to Leśne Królewny, Leśne Baby, Dzikie Baby albo Borowe Ciotki. Wszystkie one wydają się być kobietami, które władają lasem, a ich nazwy przypominają tabu nałożone na imię własne”. Cytat z: P. Gujda, *Dziewanna – słowiańska bogini lasów* <https://histmag.org/Dziewanna-slowianska-bogini-lasow-14290> [dostęp online 19.02.2019]. Por. A i B. Podgórcy, *Wielka Księga Demonów Polskich. Leksykon i antologia demonologii ludowej*, Katowice 2005.

<sup>48</sup> Nowsze badania nad kosmologią Słowian łączą postać Dziewanny z Dianą, utożsamiając obie z władzą nad dziką przyrodą i zwierzętami, por. A. Kowalik, *Kosmologia dawnych Słowian. Prologomena do teologii politycznej dawnych Słowian*, Kraków 2004, s. 73.

<sup>49</sup> Zahaczyli załedwie o teren południowo-zachodniej Polski, por. mapa ze s. 24 [w:] S. Piggott, *Druidzi*, przeł. J. Tyczyńska, J. Prokopiuk, Warszawa 2000.

dusza trwa w innym świecie, skąd człowiek ponownie powracał na jakiś czas na ziemię, została luźno zaczerpnięta przez Święckiego z wiary druidów<sup>50</sup>. Według niektórych badaczy druidzi wyznawali wiarę w nieśmiertelność duszy, która po określonej liczbie lat przechodziła do innego ciała<sup>51</sup>. Podobnież motyw przyjmowania innych postaci był przypisywany druidom<sup>52</sup>.

Druga część *Przebudzonych Legend*, zatytułowana *Lewiatom*, opowiada o szatańskim stworzeniu z rogami, które jest nosicielem wszystkich złych cech ludzkiego charakteru. Fabuła rozgrywa się w fikcyjnym Żubrowie na Podlasiu, związek z regionem nosi nazwa miejscowości. Historia zaczyna się, kiedy nastoletni chłopiec spotyka w lesie tajemniczego mężczyznę i wysłuchuje opowieści o historii stworzenia świata, będącej odwzorowaniem potyczki między Bielobogiem i Czernobogiem<sup>53</sup>. Nie jest to prosta opowieść, podróżujący z diabłem chłopiec, wysłany przez szeptuchę, poszukuje swojej matki. Młody bohater doznaje inicjacji i dowiaduje się, iż jest potomkiem druidów. Każdej nocy, w czasie odpoczynku, chłopiec czyta zapiski Lewiatoma, poznając prawdę o pochodzeniu świata.

*Szeptucha*<sup>54</sup>, trzecia część cyklu Święckiego, już samym tytułem odsyła do Podlasia i jego kulturowo-religijnego tła. We wstępie autor ilustruje kobietę w nieokreślonym wieku wraz z podpisem „Szeptucha. Wieszcza baba. Wieszcza. Guślarka. Wiedźma. Baba. Znachorka”<sup>55</sup>. Dualizm tytułowej postaci został podkreślony innym dopiskiem: „Dla wielu jest skansenem zabobonów. Dla potrzebujących ratunkiem i wyrocznią”<sup>56</sup>. To postać łącząca w sobie cechy zielarki i czarownicy. Opowieść rozpoczyna się, kiedy do domu Szeptuchy, opiekunki niemej dziewczyny, przybywa mężczyzna, który prosi o schronienie,

<sup>50</sup> P.B. Ellis, *Druidzi*, przeł. P. Stelmaszczyk, Warszawa 1998, s. 145.

<sup>51</sup> S. Piggot, dz. cyt., s. 113.

<sup>52</sup> Tamże, s. 205.

<sup>53</sup> Jest to nawiązanie do mitologii słowiańskiej, w której Białobóg był dobrym bogiem, por. G.A. Glinka, A.S. Kajsarow, *Dawna religia Słowian. Mitologia słowiańska i ruska*, przeł. I. Tsanev, Sandomierz 2011, s. 20. Czarnobog był jego przeciwnikiem. O Białobogu, Belbogu czytaj też [w:] J. Strzelczyk, *Mity, podania i wierzenia dawnych Słowian*, dz. cyt., s. 48 oraz hasło *Czarnobóg*, *Czrnybóg* w tej samej książce (s. 57-58).

<sup>54</sup> A. Święcki, *Przebudzone legendy – Akt III – Szeptucha*, Szczecin 2008.

<sup>55</sup> Tamże, s. 3.

<sup>56</sup> Tamże, s. 3.

w zamian oferując swą pomoc przy wypełnianiu domowych zadań. W czasie pobytu w lesie Szeptuchę zaczyna ogarniać niewiadomy strach, ucieka do domu i tam opowiada wszystko przybyłemu Maciejowi. Ten zaś zwierza się jej, iż widział młodą dziewczynę spółkującą z szatanem. W retrospekcji obserwujemy nagą bohaterkę w rzece, ratującą garbatego człowieka uciekającego przed wieśniakami. Dziewczyna okazuje się rusałką<sup>57</sup>, która topi zarówno garbusa, jak i ścigających go chłopów.

Wiara w rusałkę odzwierciedla silne przenikanie się na Podlasiu elementów prawosławnych i katolickich<sup>58</sup>. Najciekawszymi demonami z tego kręgu były właśnie znane również na Ukrainie, wykorzystane przez Święckiego, wierzenia w rusałki<sup>59</sup>. Na wschodniej Białorusi wywodzono je z dusz poronionych, nieochrzonych lub dzieci uduszonych niechcąc w śnie<sup>60</sup>. W związku z tym, iż związane z nimi wierzenia występowały na obfitym w jeziora Polesiu, to utożsamiano je z demonami wodnymi<sup>61</sup>. Wiara w postacie zamieszkujące wodne otchłanie była najczęściej naznaczona lękiem przed ich złośliwością, kąpiący się byli pozbawiani życia i wciągani w wodne otchłanie<sup>62</sup>. Rusałki były istotami demonicznymi, sprowadzały na mężczyzn śmierć lub porywały dzieci, pozostawiając w ich miejsce swoje własne<sup>63</sup>. Święcki przywołuje postać rusałki ze względu na jej wyjątkowy dla Podlasia charakter, jak pisał Baranowski:

<sup>57</sup> J.S. Bystroń, *Słowiańskie obrzędy rodzinne*, Kraków 1915; tam o żeńskich demonach: s. 53.

<sup>58</sup> Rusałka jest istotą, która ze sfery mitologii przeniosła się również w świat literatury i sztuki. Zob. chociażby: M. Aymé, *Rusałka*, przeł. W. Błońska, Kraków 1981, czy obrazy Witolda Pruszkowskiego, zwłaszcza jego słynne *Rusałki* z 1877 r. W mitologii nordyckiej rusałka występuje jako Ondyna, por. chociażby dramat J. Giraudoux, *Ondyna*, [w:] tegoż, *Teatr*, przeł. H. Rostworowski, Warszawa 1957. Więcej czyt. [w:] J. Strzelczyk, *Mity, podania i wierzenia dawnych Słowian*, dz. cyt., s. 177-178. Rusałka-Ondyna występuje również w balladach Mickiewicza (*Świtez, Świtezianka*).

<sup>59</sup> Dla Brücknera rusałka to „demon wegetacyjny leśnej przyrody”, A. Brückner, *Mitologia słowiańska i polska*, dz. cyt., s. 308.

<sup>60</sup> Maciejuk, dz. cyt., s. 153.

<sup>61</sup> Tamże, s. 154.

<sup>62</sup> B. Baranowski, *W kręgu upiorów i wilkołaków*, dz. cyt., s. 81.

<sup>63</sup> J. Strzelczyk, *Mity, podania i wierzenia dawnych Słowian*, dz. cyt., s. 177-178.

Istoty demoniczne tego typu najbardziej rozpowszechniane były w wierzeniach ludowych na terenach wschodnio-słowiańskich, a szczególnie ukraińskich i białoruskich. Na ziemiach polskich wierzenia z nimi związane były głównie na obszarach, na których nastąpiło przemieszanie ludności polskiej oraz ukraińskiej i białoruskiej, a szczególnie na Podlasiu<sup>64</sup>.

W komiksach Świąckiego nawiązanie do wierzeń, podań i baśni związanych z Podlasiem czy ich rekonstrukcja ma na celu głównie wywołanie wrażenia grozy i niesamowitości. Przykładowo tytuł trzeciego tomu *Przebudzonych legend* sugeruje, iż fabuła dotyczyć będzie ludowych uzdrowicielek z Podlasia. Autor jednak zrywa z ich pozytywnym odbiorem wśród ludności wiejskiej z okolic Hajnówki i Bielska Podlaskiego. Szeptucha, będąca w tradycji Kresów Wschodnich znachorką wypełniającą misję Boga, w komiksie zostaje przedstawiona jako zła, demoniczna, współżyjąca z diabłem dziewczyna, a fabuła zostaje zaprezentowana w stylistyce współczesnego horroru, całkowicie zrywającej ze znaczeniem postaci w lokalnych wierzeniach. Trudno wobec tego mówić o głębszej wartości tej reinterpretacji mitów i mitycznych postaci w komiksach autora, chodzi tu bardziej o aspekt sensacyjny i erotyczny, który Świącki wysuwa na pierwszy plan swoich opowieści.

### Podsumowanie

Na przykładzie komiksowej twórczości dwóch autorów zaprezentowano sposoby przywołań podań i baśni właściwych dla Podlasia we współczesnej kulturze popularnej. W albumach omawianych motywy i postacie zostały wykorzystane nie tylko w celu uatrakcyjnienia fabuły, lecz także w funkcji archiwizującej bałtyjskie i słowiańskie wierzenia we współczesnych kontekstach. Zestawienie twórczości obu pisarzy działa na korzyść komiksu Kalinowskiego, który dość dokładnie prezentuje utrwalone w podaniach i baśniach legendy jaćwieskie, aczkolwiek autor opisuje jednocześnie współczesne kryzysy, które dotyczą mieszkańców nowoczesnego świata. Zachowując wierność wielokulturowej, obfitej w różne wierzenia lokalności,

<sup>64</sup> B. Baranowski, *W kręgu upiórów i wilkołaków*, dz. cyt., s. 94. Podobnie Gieysztor pisze o rusalkach jako znanych tylko na Białorusi i Ukrainie: tegoż, *Mitologia Słowian*, dz. cyt., s. 261.



pozwala czytelnikowi na zaznajomienie się i zrozumienie tej części ważnej dla regionu tradycji.

Z kolei komiksy Świąckiego zdają się potwierdzać występujące w literaturze stereotypowe podejście do Podlasia, rozumianego jako przestrzeń dzika, niezbadana, nieujarzmiona<sup>65</sup>. Swego czasu Piotr Kowalski pisał o sytuacji, gdzie masowa rozrywka w postaci naturalistycznych horrorów, czerpiących detale z tradycji, pozbawia ją jednocześnie istotnych kontekstów, a dyskurs kultury magicznej ginie w obliczu upadku wielkich narracji, desakralizacji, „technopolu i hiperrealności”<sup>66</sup>. Obecna w kulturze popularnej metaforyzacja, polegająca na wykorzystaniu najbardziej spektakularnych elementów tradycji, pozbawia czytelnika kontaktu z „pierwotnymi skojarzeniami i kontekstami”<sup>67</sup>, dając tym zysk różnego rodzaju twórcom fabuł seriali i gier komputerowych. Jednak samo przywołanie elementów nie jest aktualizacją pierwotnego kontekstu, a w kulturze masowej spotykamy głównie przywołania. Służą one najczęściej uatrakcyjnieniu fabuły. Z drugiej strony, zwyczajowo rozumiany folklor, wierzenia z terenów Podlasia, nie pojawiają się dziś w literaturze wysokiej, a jedynie zdawkowo objawiają się we współczesnych odmianach kultury popularnej.

Zaproponowane analizy dają również odpowiedź o cel badań kultury popularnej w kontekście tematyki regionalnej, która dziś, w czasach ponowoczesnych, może być traktowana jako kod różnych grup odbiorców, próbujących zdefiniować się, używając popkulturowych mediów. Badacze kultury popularnej interesują się nią, gdyż „pomaga ona zrozumieć społeczne nastroje i zrewidować kanon”<sup>68</sup>. Kultura popularna utrwała różnego rodzaju lęki i fascynacje, takie jak figura złowrogiego ojca, obcego, demonicznej kobiety. A te, oświetlone odpowiednim światłem, mówią nam o współczesnych twórcach i odbiorcach, modach, trwogach, zachwytach, postawach, poglądach,

<sup>65</sup> Tego typu obrazowanie można zaobserwować we współczesnej polskiej prozie, np. w książkach W. Kuczoka (*Czarna*, Warszawa 2017) czy Macieja Króla (*Prowincja*, Warszawa 2017).

<sup>66</sup> P. Kowalski, *Zwierozczłekopupiory, wampiry i inne bestie*, Kraków 2000, s. 13.

<sup>67</sup> Tamże, s. 13.

<sup>68</sup> G. Gajewska, *Teksty kultury popularnej w badaniach humanistycznych*, [w:] *Tropy literatury i kultury popularnej*, red. S. Buryła, L. Gąsowska, D. Ossowska, Warszawa 2014, s. 18-19.

a także interesujących tych odbiorców gatunkach i mediach. Bowiem chociaż zademonstrowane powyżej realizacje legend pokazywane są w omawianych komiksach w nowych środkach artystycznych i umiejscowione w dzisiejszych konfliktach, to ciągle przekazują wiedzę o baśniach i tradycjach z danego regionu.

## Bibliografia

- Aymé M., *Rusalka*, przeł. W. Błońska, Kraków 1981.
- Baranowski B., *Specyfika dawnych wierzeń demonologicznych pogranicza polsko-białorusko-litewskiego*, [w:] *Słowianie w dziejach Europy. Studia historyczne ku uczczeniu 75 rocznicy urodzin i 50-lecia pracy naukowej profesora Henryka Łowmiańskiego*, red. J. Ochmański, Poznań 1974.
- Baranowski B., *W kręgu upiórów i wilkołaków*, Łódź 1981.
- Białuński G., *Studia z dziejów plemion pruskich i jaćwieskich*, Olsztyn 1999.
- Brückner A., *Mitologia słowiańska i polska*, oprac. S. Urbańczyk, Warszawa 1985.
- Brückner A., *Starożytna Litwa. Ludy i bogi*, Olsztyn 1979.
- Bystron J.S., *Słowiańskie obrzędy rodzinne*, Kraków 1915.
- Cassirer E., *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, przeł. A. Staniewska, Warszawa 1977, s. 177.
- Duncan R., Smith M.J., *The Power of Comics. History, Form and Culture*, New York 2009.
- Ellis P.B., *Druidzi*, przeł. P. Stelmaszczyk, Warszawa 1998.
- Gajewska G., *Teksty kultury popularnej w badaniach humanistycznych*, [w:] *Tropy literatury i kultury popularnej*, red. S. Buryła, L. Gąsowska, D. Ossowska.
- Garrett G., *Holy Superheroes*, Colorado Springs 2005.
- Gieysztor A., *Mitologia Słowian*, Warszawa 2006.
- Gieysztor A., *Sprawca piorunów w mitologii słowiańskiej*, [w:] *Ars Historica. Prace dedykowane Gerardowi Labudzie*, Poznań 1976.
- Giraudoux J., *Ondyna*, [w:] tegoż, *Teatr*, przeł. H. Rostworowski, Warszawa 1957.
- Glinka G.A., Kajsarow A.S., *Dawna religia Słowian. Mitologia słowiańska i ruska*, przeł. I. Tsanev, Sandomierz 2011.

Marek Kochanowski, *Legendy przebudzone w obrazkach...*

- Greimas A.J., *O Bogach i ludziach. Studia o mitologii litewskiej*, przeł. B. Marszałik, Kęty 2007.
- Gujda P., *Dziewanna – słowiańska bogini lasów* <https://histmag.org/Dziewanna-slowianska-bogini-lasow-14290> [dostęp online 19.02.2019].
- Kalinowski K., *Łauma*, Warszawa 2016.
- Kamiński A., *Jaćwież: terytorium, ludność, stosunki gospodarcze i społeczne*, Łódź 1954.
- Kosman M., *Litwa pierwotna. Mity, legendy, fakty*, Warszawa 1989.
- Kowalik A., *Kosmologia dawnych Słowian. Prologomena do teologii politycznej dawnych Słowian*, Kraków 2004.
- Kowalski P., *Zwierzoczekopupiory, wampiry i inne bestie*, Kraków 2000.
- Kraszewski J.I., *Anafielas. Pieśń z podań Litwy. Pieśń pierwsza, Witolorauda*, Wilno 1840.
- Kraszewski J.I., *Pieśń druga, Mindows*, Wilno 1843.
- Kraszewski J.I., *Pieśń trzecia i ostatnia, Witoldowe boje*, Wilno 1845.
- Legendy i podania Polskie*, red. M. Orłóń, J. Tyszkiewicz, Warszawa 1986.
- Lewis A.D., *American Comics, Literary Theory, and Religion. The Superhero Afterlife*, New York 2014.
- Ługowska J., *Ludowa bajka magiczna jako tworzywo literatury*, Wrocław 1981.
- Maciejak A., *Postać diabła w tradycyjnych wierzeniach ludu białoruskiego*, „Euhermer – Przegląd Religioznawczy” 1973, nr 4.
- Mieletinski E., *Poetyka mitu*, przeł. J. Dancygier, Warszawa 1981.
- Miłosz O., *Baśnie i legendy litewskie*, przeł. K. Wakar, Olsztyn 1985.
- Nalepa J., *Jaćwięgowie. Nazwa i lokalizacja*, Białystok 1964.
- Nalepa J., *W sprawie siedzib Jaćwięgów*, „Rocznik Białostocki XIV” 1981.
- Okulicz-Kozaryn Ł., *Dzieje Prusów*, Wrocław 1997.
- Okulicz-Kozaryn Ł., *Życie codzienne Prusów i Jaćwięgów w wiekach średnich (IX-XIII w.)*, Warszawa 1983.
- Orcutt D., *Comics and Religion: Theoretical Connections*, [w:] *Graven Images. Religion in Comic Books and Graphic Novel*, red. A.D. Lewis, Ch.H., Kraemer, New York 2010.
- Pełka L.J., *Polska demonologia ludowa*, Warszawa 1987.
- Piggott S., *Druidzi*, przeł. J. Tyczyńska, J. Prokopiuk, Warszawa 2000.
- Podgórcy A., B., *Wielka Księga Demonów Polskich. Leksykon i antologia demonologii ludowej*, Katowice 2005.

- Powierski J., *Rola Jaćwieży w walce ludów bałtyjskich z agresją krzyżacką*, „Rocznik Białostocki” 14, 1981.
- Propp W., *Nie tylko bajka*, przeł. D. Ulicka, Warszawa 2000.
- Radziukinas J., *Czary w powieści sejneńskim*, „Tygodnik Ilustrowany” 1871, nr 111.
- Reynolds R., *Super Heroes: A Modern Mythology*, Jackson, University Press of Mississippi 1992.
- Ronald E., *Present Gods, Absent Believers in „Sandman”*, [w:] *Graven Images. Religion in Comic Books and Graphic Novel*, red. A.D. Lewis, Ch.H., Kraemer, New York 2010.
- Rudolf E., *Obecność słowiańskiego folkloru we współczesnej polskiej literaturze fantastycznej*, [w:] *Inspiracje ludowe w literaturach słowiańskich XI-XXI wieku*, red. I. Rzepnikowska, Toruń 2009.
- Rudolf E., *Świat istot fantastycznych we współczesnej literaturze popularnej*, Wałbrzych 2001.
- Sienkiewicz J., Wasila J., *Demonologia pogranicza kultur w Polsce północno-wschodniej*, Białystok 2010.
- Strzelczyk J., *Mity, podania i wierzenia dawnych Słowian*, Poznań 2007.
- Strzelczyk J., *Jaćwięgowie*, [w:] tegoż, *Zapomniane narody Europy*, Wrocław 2006.
- Suchocki J., *Mitologia bałtyjska*, Warszawa 1991.
- Szyłak J., *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.
- Święcki A., *Przebudzone legendy – Akt I - Dziewanna*, Szczecin 2003.
- Święcki A., *Przebudzone legendy – Akt II – Lewiatom*, Szczecin 2006.
- Święcki A., *Przebudzone legendy – Akt III -Szeptucha*, Szczecin 2008.
- Tuszyńska A., *Narracja w powieści graficznej*, Warszawa 2016.
- Zajączkowski S., *O nazwach ludów Jadźwingów*, „Zapiski Towarzystwa Naukowego w Toruniu” 1953, t. 18, z. (nry) 1-4.
- Zubiński T., *Mitologia bałtyjska*, Sandomierz 2014.