

Anna Brzeska
Agnieszka Wieszczyńska
Uniwersytet Wrocławski

Znaczenie przestrzeni w bajkach magicznych

Bajka to specyficzny gatunek literacki, którego odbiorca powinien posiadać kompetencje, pozwalające mu odczytać jej ukryte znaczenia – nie zawsze jednak jest je w stanie świadomie i refleksyjnie rozważyć. Pewne ukryte (i jawne) znaczenia, które jednak rzadko są poddawane analizie, niesie ze sobą przestrzeń w narracji bajkowej. Przestrzeń definiuje bohatera – odnosi się to zarówno do punktu, z którego na początku utworu wyrusza on w świat (najczęściej jest to dom rodzinny), jak i punktu zakończenia podjętej wędrówki, w metaforyczny sposób opisującej jego przemianę. Niniejszy artykuł przedstawia wnioski z analizy wybranych baśni braci Grimm pod kątem miejsc wyjścia i dojścia głównego bohatera.

Słowa kluczowe: folklorystyka, bajka, miejsce, znaczenie przestrzeni.

Wprowadzenie

Miejsce i czas uważane są za jedne z najważniejszych kategorii, w jakich rozgrywa się ludzkie życie. Niemiecki filozof, Ernst Cassirer, powiedział wręcz, że „czas i przestrzeń są ramami, które zamykają w sobie całą rzeczywistość. Nie możemy pojąć żadnej rzeczy realnej inaczej jak tylko w warunkach czasu i przestrzeni” (1998, s. 92). O ile jednak temporalność od zawsze znajdowała się w centrum zainteresowań człowieka, to przez długie lata przestrzenności naszej egzystencji nie poświęcano tak głębokich analiz jak naszemu usytuowaniu czasowemu. Dopiero „zwrot przestrzenny”, sygnalizowany między innymi przez Doris Bachmann-Medick, przywrócił przestrzeni należne jej miejsce w działalności naukowej. Zmiana ta, chociaż sygnalizowana już w latach 70. XX wieku na gruncie geografii społecznej, ostatecznie dokonała się w 1989 roku, kiedy to Edward Soja po raz pierwszy użył terminu *spatial turn*. Również przedstawiciel postmodernizmu na gruncie nauk o kulturze, Fredric Jameson, „wystąpił z hasłem «*Always spatialise!*»” (Bachmann-Medick, 2014, s. 335).

W ramach zwrotu przestrzennego zaczęto postrzegać kategorie związane z umiejscowieniem człowieka jako zmienny, kontekstualny wytwór społeczny, a nie po prostu jako stałą geograficzną. Doświadczenie

przestrzeni jako elementu kulturowego będzie więc zawsze zapośredniczone, a sama przestrzeń w tekstach kultury będzie potężnym nośnikiem znaczeń.

Autorki niniejszego artykułu podjęły analizę (wybranych) baśni braci Grimm, które w 2005 roku zostały wpisane przez UNESCO na listę *Pamięć świata*, gromadzącą dokumenty o wybitnym światowym znaczeniu historycznym lub cywilizacyjnym. Swoim celem badawczym autorki uczyniły prześledzenie znaczeń, jakie mogą zostać zidentyfikowane w odniesieniu do przestrzeni w narracji baśniowej. O wybranych elementach przestrzeni wspomina się w opracowaniach naukowych dotyczących bajek, niewiele jest jednak artykułów ukazujących, w jaki sposób była ona konstruowana¹. Takie ujęcie tematu będzie zatem uzupełniać dotychczasowe refleksje, dotyczące przestrzeni i miejsca² w bajkach.

W opublikowanych już tekstach analizowane były przede wszystkim znaczenia konkretnego miejsca, np. lasu albo góry, albo łąki czy komnaty. Za przykład posłużyć tu może publikacja Patsy Maritz (2007), która charakteryzuje przestrzeń zaczarowanego lasu w oparciu o trzy baśnie: *Małą Syrenkę i Królową Śniegu* Hansa Christiana Andersena oraz wschodnioeuropejską *Wasilisę Mądrą*. Wykorzystanie motywu zaczarowanego lasu we współczesnej powieści dla dzieci i młodzieży analizuje Alessandra Petrina (2006), a gór fantastycznych – Dorota Michulka (2016). Miejsca „przejścia” (bramami, drzwiami, portalami i innymi) były z kolei przedmiotem zainteresowania Dalili Honorato (w druku). Mamy nadzieję, że niniejszy artykuł, koncentrujący się na miejscach wyjścia i dojścia bohatera, uzupełni istniejącą już bogatą literaturę przedmiotu traktującą o bajkowej geografii.

Przestrzeń w bajkach

W pedagogicznej, językoznawczej, kulturoznawczej i socjologicznej literaturze przedmiotu dość często poruszana jest tematyka bajek, baśni, ich rodowodu, a także oddziaływania na dziecko. Z racji tego, że problematyka ta jest już bardzo szeroko opisana³, jedynie krótko wyjaśnimy, jak rozumiemy bajkę i jakie jej cechy uważamy za istotne w kontekście naszego projektu badawczego.

Bajkę pojmujemy zgodnie z ujęciem tradycyjnym, które definiuje ją jako klasyczny utwór literacki, w formie opowiadki pisanej wierszem lub prozą, zawierający fabułę. Utwór ten zakończony jest często morałem, wypowiedzianym wprost (np. w formie aforyzmu) lub pośrednio (*Słownik Terminów Literackich*, 2002, s. 250). W tym artykule interesują nas baśnie, które stanowią szczególną odmianę bajki – tj. bajkę magiczną.

¹ Refleksję nad przestrzennością w przekazach folklorystycznych (w tym w baśniach) jako jeden z pierwszych podjął Wilhelm Nicolaisen (1980, za: Messerli, 2005), który dowodził, że narratywizowana w baśniach przeszłość ma nie tylko charakter temporalny (opisywany formułą „Dawno, dawno temu/Once upon a time”), ale także przestrzenny („Once upon a space”, Nicolaisen, 1991).

² W niniejszym tekście terminy „przestrzeń” i „miejsce” będziemy traktować jako synonimy, chociaż oczywiście zdajemy sobie sprawę z ich zdecydowanego rozróżnienia na przykład na gruncie geografii kulturowej i pedagogiki miejsca. W kontekście podjętej tematyki rozróżnienie takie nie jest jednak w pełni uzasadnione czy użyteczne.

³ Problematykę tę podjęli m.in. Bruno Bettelheim w książce *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni* (1996), Jolanta Ługowska (1988), Maria Molicka (1999), Doris Brett (2004) i Violetta Wróblewska (2003).

W przeciwieństwie do innych odmian bajek, baśnie często ukazują życie bohatera/bohaterki w szerokiej perspektywie: od narodzin, poprzez sytuacje stanowiące punkty krytyczne w doświadczeniu protagonisty, po szczęśliwe rozwiązanie problemu, po którym — jak sugeruje fabuła — już zawsze będzie prowadzić wysoce satysfakcjonującą, bezpieczną i niewymagającą żadnych poważnych interwencji egzystencję, jako że „będzie żyć długo i szczęśliwie”.

W kontekście naszych analiz jeszcze bardziej istotne jest to, że baśniowa fabuła nie toczy się w jednym miejscu, ale zazwyczaj rozwija się w różnych obszarach świata realnego, a bywa że i nadprzyrodzonego. Można by powiedzieć, że świat stoi otworem przed bohaterem baśni, że wzywa do eksploracji, obiecuje przygodę i zdobycie zaszczytów, albo po prostu umożliwia ucieczkę od niesprawiedliwości doznawanej w domu rodzinnym. Jest to często ucieczka od opresji do wolności. W toku ciężkich prób bohater zyskuje wewnętrzną wolność (Leszczyński, 2005, s. 7). Bajka przedstawia życie człowieka zgodnie z pewnym schematem, którego kluczowym i oczekiwanym elementem jest ukazanie mu pewnych ukrytych czy wcześniej nieuświadomionych możliwości i sił, dzięki którym odmienia swój los. Kolejne etapy przemiany bohatera — z ofiary w zwycięzcę — tworzą fabułę bajki, dlatego są tak istotne. Opowiadają historię człowieka, a także świata, jaki jest jego udziałem.

Stwierdzenie, że przestrzeń w bajkach jest ważna i że niesie ze sobą szereg istotnych zarówno dla fabuły, jak i symboliki utworu, znaczeń, jest pewnego rodzaju oczywistością. Często może się wydawać, że przestrzeń świata przedstawionego w bajce magicznej są uproszczone (zarówno pod względem ilościowym, jak i jakościowym), to w rzeczywistości redukcja ukazanych miejsc jest związana z logiką bajki⁴. Uproszczenie świata przedstawionego związane jest także z percepcją odbiorcy, do którego kierowane są bajki. „Z zabiegami o charakterze adaptacyjnymi, mającymi na celu zastąpienie zjawisk i przedmiotów nie znanych przez znane i bliskie dziecku, wiąże się specyficzne «zmniejszenie» przestrzeni bajkowej” (Ługowska, 1988, s. 44-45). W narracji wspomina się więc tylko o miejscach ważnych, w których wydarza się coś istotnego dla fabuły, i dlatego można powiedzieć, że przestrzeń w bajkach ma nie tylko specyficzny, wyspowy charakter, ale także iż jest celowo dowartościowywana. Wyrazistość jej pewnych punktów „pozwała na przejrzyste zarysowanie sytuowanych w nich postaci i zdarzeń” (Wróblewska, 1995, s. 142). Poszczególne elementy bajkowej geografii nie są ze sobą związane, a odległość między nimi najczęściej pozostaje nieznana (czytelnik może o niej niejako wnioskować na podstawie czasu, jaki jest potrzebny bohaterowi do pokonania drogi pomiędzy poszczególnymi lokalizacjami. Jednak takie „szacowanie” odległości nie musi być miarodajne, a raczej nadające się do stosowania w warunkach pozabajkowej rzeczywistości — do przemieszczenia się bohater może bowiem użyć magicznego środka podróży, np. latającą miotłę lub dywan, lub zaangażować magicznego pomocnika — np. zwierzę, które pozwala na błyskawiczne pokonywanie odległości; por. Kujundźić, 2012). Risto Jarv porównuje ruch w bajkach do jazdy pociągami: bohater (a wraz z nim czytelnik) pokonuje dystanse, łączące poszczególne punkty, w których ma miejsce akcja. Te metaforyczne stacje to często jedyne opisane przez narratora miejsca i oprócz ich opisów niewiele można się dowiedzieć o bajkowym świecie. „Przeźreń

⁴ Alfred Messerli tę cechę baśni określa mianem ekonomii w organizacji przestrzeni (2005, s. 276).

ruchu bohatera jest bezimienna pod względem onomastycznym, a o pojęciach topograficznych mamy jedynie napomknięcia” (Jarv, 2007, s. 275). Jarv zauważa jednak, że brak realnych odniesień do geografii świata nie zawsze jest regułą i w niektórych narracjach można odnaleźć prawdziwe miejsca (kraje, regiony czy konkretne punkty w bajkowej topografii). Na podstawie analizy estońskich narracji przywołany autor pokazuje, że, oprócz realnie istniejących miejsc w kraju, narratorzy wspominali także o innych państwach, najczęściej o tych, z którymi Estonia utrzymywała kontakty kulturowe, a więc przede wszystkim ościennych. Wzmianki te pojawiały się m.in. w kontekście długiej drogi, jaką należy przebyć, bogatych targów, ale również więzienia (Rosja) oraz czarowników i osób, które mogą służyć mądrą radą (Łotwa, Finlandia). Dalsze i bliższe kraje były kojarzone z cennymi przedmiotami (np. Szwecja: złoto, Turcja: sól). Wiele z tych wzmianek było inspirowanych realnym życiem, stosunkami politycznymi, ekonomicznymi czy kulturowymi, jakie Estońscy utrzymywali z mieszkańcami wymienionych krajów (s. 278-280). Także w Polsce bajki niejednokrotnie były wzbogacane przez ich kolejnych interpretatorów (o uszczegóławianie czasu i przestrzeni, usytuowanie miejsca akcji w konkretnych regionach, miastach czy w historycznym czasie), a jednak zazwyczaj „miejsce baśniowych wydarzeń leży w pewnym kraju daleko, daleko stąd, a czas ich określa się jako dawno, dawno temu, albo też ich miejsce jest wszędzie i nigdzie, a czas zawsze i nigdy” (Jolles, 1965, s. 79).

Oprócz wyspowego charakteru, bajkowa przestrzeń charakteryzuje się także tym, że najczęściej miejsca pojawiające się w bajkach nie są osadzone w realnej geografii, a do „wyjątków należą formuły inicjalne sytuujące zdarzenia w obszarze empirycznie weryfikowalnym” (Wróblewska, 1995, s. 140-141). Nie występują one jednak często, a klasyczną formułą przestrzenną, która otwiera wiele bajek są słowa mówiące o siedmiu górach i lasach, i ogromnej odległości dzielącej opisywany świat (hen daleko stąd).

W narracji bajkowej zwykle mowa jest o obszarach i punktach, które są właściwe dla wielu miejsc, takich jak las, góra czy droga, a także dom, zamek, komnata, chata i wiele innych. Każdy z tych punktów, choć zlokalizowany jest w nieokreślonej przestrzeni, niesie ze sobą pewne znaczenie symboliczne. Można powiedzieć, że bajkowy świat jest rozpoznawalny i jednocześnie nieznanym (Jarv, za: Nicolaisen, 1980, s. 15).

Poprzez swój zazwyczaj a-kartograficzny charakter przestrzeń bajkowa nie może być przedstawiana w tradycyjny sposób (na mapie), nie oznacza to jednak, że jest ona chaotyczna⁵. Jedną z propozycji przedstawienia tego, w jaki sposób przestrzeń w bajkach jest porządkowana, jest model Hedy Janson, który ma zresztą zastosowanie także do innych gatunków folklorystycznych (m.in. podań i legend). Izraelska folklorystka i literaturoznawczyni zaproponowała podzielenie bajkowego świata na siedem koncentrycznych poziomów, z których każdy usytuowany jest coraz dalej od miejsca, w którym na początku zamieszkiwał bohater. W samym centrum usytuowane jest miejsce zamieszkania narratora (*nasze otoczenie*). Snuta opowieść stopniowo oddala się od tego, co znane, a jednostki przestrzenne są coraz szersze (na podobieństwo rosyjskiej zabawki matroszki). Bohater przemieszcza się z najbliższego i znanego sobie otoczenia, do odleglejszych miejsc, niekiedy aż poza granice kraju. Kolejnym poziomem jest ten (znany) świat, po którego opuszczeniu akcja przenosi się do przestrzeni pomiędzy (*in between space*), a później – w zaświaty (Jason, 1997, s. 186-199).

⁵ Można ją natomiast uznać za peryferijną (Nicolaisen, 1991, s. 4) lub nieciągłą (Messerli, 2005, s. 277).

Nie powinno jednak dziwić, że uproszczony charakter bajkowej przestrzeni cechuje się logiką, bo przecież, jak pisze Ryszard Handke, to właśnie ten typ narracji stanowił „jeden z pierwszych modeli świata, w którym bezład i nieprzewidywalność zdarzeń zastąpił porządek oparty na założonej przyczynowości” (1978, s. 73). Sposób przedstawienia przestrzeni jest odbiciem tego porządku i nie przejawia się jedynie w tym, jak pokazana jest sama wędrówka bohatera. Odnosi się również do waloryzowania przestrzeni i przypisywania jej do pewnych sfer, przynależących do konkretnych istot i sił.

Do charakterystycznych cech przestrzeni w bajkach magicznych zalicza się także jej trójpodział, który opiera się na ludowym przekonaniu o tym, że świat podzielony jest na trzy sfery, które, choć odrębne, w pewnych punktach się stykają, przez co możliwa jest wędrówka – realna lub symboliczna – pomiędzy nimi. Wyróżnia się więc sferę niebiańską (typową dla Boga, dobrych duchów lub stworzeń, aniołów itd.), ziemską (przebieg działania ludzi) i podziemną (którą zamieszkują diabły, potwory, złe, szkodzące człowiekowi kreatury). Dla każdej ze sfer właściwe są typowe miejsca, które jeszcze wyraźniej podkreślają ich charakter, jednocześnie waloryzując przestrzeń (np. jaskinie i jamy dla sfery podziemnej, korony drzew i góry dla sfery niebiańskiej; Tomiccy, 1975).

Przebieg w bajkach jest miejscem działania magii i zawieszenia obowiązujących praw i reguł fizyki. Można w niej spotkać niesamowite i fantastyczne istoty (pomocne lub szkodzące). Wszystkie te niezwykłości przynależą do konkretnych stref (które komunikują się ze sobą i/lub przenikają) oraz niosą określoną symbolikę.

Bajkowe miejsca znaczące

Jak wspominaliśmy, miejsca opisane w bajkach znajdują się wszędzie i nigdzie, mimo to są rozpoznawalne przez słuchaczy z różnych kręgów kulturowych. Las, zamek, chata, droga, góra czy jezioro – to tylko niektóre z przestrzeni, w których może rozgrywać się akcja. Nie są one jedynie tłem dla przygód bohatera, ale są również nośnikami znaczeń. Każdy z wymienionych elementów krajobrazu posiada potężny ładunek symboliczny.

Najczęściej występujące czy charakterystyczne dla baśniowej fabuły miejsca posiadają swoją symbolikę, którą omówił w *Słowniku symboli* Władysław Kopaliński. Poniżej krótko przytoczymy wybrane opisy, aby zasygnalizować, jakie znaczenia kulturowe można przypisać poszczególnym elementom krajobrazu.

Zgodnie ze schematem bajkowej narracji, bohater zwykle opuszcza znaną sobie lokalizację (która bardzo często jest ubogą chatą, miejscem zwyczajnym, nieciekawym), a w jej finale, po szeregu perypetii, dociera do zamku czy pałacu – kojarzonego z bogactwem, prestiżem i władzą. Po drodze musi pokonać piętrzące się przed nim trudności, napotymane w specyficznych przestrzeniach – w lesie, na górze, w jaskini, w miejscach kojarzonych z wodą (brzeg rzeki, jezioro, morze). I tak na przykład las w bajkowej fabule występuje jako miejsce, które bohater musi przejść, a które pełne jest niebezpieczeństw. Las może być kojarzony z (1) ukryciem, schronieniem, medytacją, ucieczką od ludzi czy kryjówką. Nierzadko jest „schronieniem banitów, [...] pustelników, [...] błędnych rycerzy, [a także] istot nadprzyrodzonych, duchów, demonów, dzikich ludzi,

wilkołaków, wróżek, czarodziejów, krasnoludków itd.” (Kopaliński, 2015, s. 186-187). Bohater może w nim spotkać nie tylko osoby z *realnego* świata (tu: swoich sojuszników lub przeciwników), ale także przyjazne lub wrogie stworzenia fantastyczne. Z kryjówką łączy się także drugie znaczenie lasu jako symbolu (2) tajemnicy, macecznika, ostępu, miejsca zasłoniętego, w którym wydarzają się czary, ale także (3) ciemności, w której trudno znaleźć właściwy kierunek. Błądzenie, gubienie ścieżki, tajemnicze szepty, próbujące zwiéść bohatera z obranego szlaku – są sprawdzianem jego odwagi, hartu ducha oraz siły wytrwania w podjętych decyzjach. Przywołanie lasu w formule inicjującej baśń często służy podkreśleniu, że opowiadana bajka toczy się bardzo, bardzo daleko (*za borami, za lasami*), w krainie *wszędzie i nigdzie*.

Droga bohatera może wieść również przez inne lokalizacje, równie mocno nacechowane symboliką. Należy do nich chociażby góra, która jest jedną z najczęstszych przedstawień kulturowych *axis mundi*. Mircea Eliade pisał, że (1) góra jest przestrzenią blisko nieba, a więc miejscem, gdzie można obcować z istotami nadprzyrodzonymi (1993, s. 149). W bajkach często góra stanowi także (2) „niedostępną barierę dzielącą nas od krainy czarów: Za siódmą, za dziesiątą, za setną górą, za górami, za lasami – w magicznym kraju” (Kopaliński, 2015, s. 97; por. też Michułka, 2016). Aby dostać się na górę, bohater nierzadko musi dysponować magicznym przedmiotem lub przyjąć pomoc innych (np. szklana góra, na którą wspiąć się można jedynie wykorzystując siłę magicznego rumaka, jak w baśni pt. *Kruk* braci Grimm). W górze mogą też być uwięzieni ludzie lub inne istoty, a w literaturze fantastycznej i legendach góry są miejscem, w których czuwają armie, gotowe udzielić wsparcia bohaterowi, jeśli tylko będzie w stanie je zbudzić z głębokiego, zaczarowanego snu.

Podobnie bogatym w symbolikę elementem przestrzennym jest jaskinia, która może być jednocześnie (1) schronieniem dla wróżek, elfów, krasnoludków, gnomów, ale także (2) miejscem zamieszkania potworów, smoków i innych stworzeń reprezentujących tradycyjnie chtoniczną sferę rzeczywistości. Grota może również symbolizować (3) „zahamowanie, zamknięcie, tajemnicę, podświadomość, ukrycie, [...] świat podziemny [oraz] samotność” (Kopaliński, 2015, s. 114).

Bohater bajki napotyka na swojej drodze także miejsca związane z wodą: rzeki, rzadziej – morza. Rzeka jest najczęściej (1) miejscem zamieszkiwania magicznych istot (ptci żeńskiej – boginek, najad, nimf, co podyktowane jest tym, że woda tradycyjnie kojarzona jest z pierwiastkiem kobiecy) lub (2) potężną, trudną do pokonania barierą, którą musi przezwyciężyć protagonista. Morzu przypisywana jest symbolika „(1) tajemnicy; nieprzebranego bogactwa, obfitości; [...] niezgłębionej mądrości i prawdy, [a także] (2) niepewności, niezdecydowania, wątpienia, działania, buntu, przygody, odkryć” (s. 230-231).

Bajkowe miejsca, w zależności od kontekstu kulturowego, w jakim były i są opowiadane, będą się różnić. Może w nich wystąpić również jezioro, pustynia (którą trzeba przemierzyć), most i wiele innych. Pełnią one ważną rolę w fabule bajkowej – w nich, albo poprzez nie, zaistnieć może któraś z wyróżnionych przez Władimira Proppa funkcji działających postaci, które są kluczowe dla narracji, np. jeden z członków rodziny odchodzi z domu, otrzymuje zakaz (odwiedzania lub przebywania w pewnych miejscach), przenosi się, jest przenoszony lub doprowadzony do miejsca, gdzie znajduje się przedmiot poszukiwań, następuje powrót bohatera do miejsca, z którego wyruszył (Propp, 2011).

W wielu bajkach bohater przemierza nie tylko przestrzeń, napotykając charakterystyczne elementy krajobrazu. Wraz z podjętą wędrówką odbywa on drogę w górę „drabiny społecznej”, która wiedzie od

ubogiej chaty (tu na dodatek bohater jest *najgorszym* z mieszkańców: najmłodszym, najbiedniejszym czy najgłupszym) do zamku/pałacu (którym – jak się okazuje w finale – będzie władca). Miejsca w bajkach są więc nie tylko bogatym w symbolikę tłem dla wydarzeń, ale również pośrednio przedstawiają awans społeczny bohatera, odniesiony dzięki dokonaniom czynom, a opisywany przez narratora. Opowieść o zamieszkaniu w zamku (i nierzadko poślubieniu księżniczki oraz władaniu połową królestwa) podsyca marzenia większości odbiorców bajki, a przy tym zdaje się im obiecywać nastanie świata, w którym zapanuje sprawiedliwość: zło zostanie przewyciężone i ukarane, a dobro nagrodzone. Po uporaniu się z trudami drogi (w tym: pokonaniu zła), bohater zyskuje bogactwo, szacunek i zdobywa wysoką pozycję w hierarchii społecznej.

Zatem droga, jaką przemierza bohater z domu rodzinnego do zamku naznaczona jest pewnymi miejscami, które stanowią jakby przystanki konieczne, aby bohater – dzięki różnym zaistniałym sytuacjom, splotom zdarzeń – mógł pokonać własne słabości, odkryć swoją siłę, odwagę, a także własne możliwości. Jest to więc także droga symbolicznego dojrzewania, poznania samego siebie (Kujundzić, 2014).

Perspektywa semiotyczna w badaniach bajki – metodologia badań własnych

Bajki były przedmiotem zainteresowania badaczy reprezentujących wiele dyscyplin – folklorystykę, literaturoznawstwo, ale również pedagogikę czy psychologię. Badacze analizowali treści bajek, używając różnych perspektyw i stawiając odmienne pytania badawcze, polem swoich zainteresowań czyniąc albo samą bajkę (jej budowę, styl i inne cechy charakterystyczne), albo rozszerzając swoje dociekania o wybrane zewnętrzne elementy (sytuację opowiadania, wpływ bajek na różne grupy wiekowe, kontekst kulturowy funkcjonowania utworów itp.). Oczwistym jest, że przy takiej rozbieżności zainteresowań badawczych i perspektyw, analizy bajek prowadzone były, i są, z wykorzystaniem różnych podejść metodologicznych.

Badania na użytek niniejszego artykułu wykorzystują perspektywę semiotyczną. Najważniejszy jest w niej tekst – ujmowany bardzo szeroko, jako system znaków. Prowadzenie badań semiotycznych wymaga od badaczy rozbicia znaków na ich pierwotne komponenty (Budgeon i Currie, 1995, s. 176). Semiotyk interesuje się nie tylko dziełami literackimi, ponieważ tekstem dla niego będą praktycznie wszystkie wytwory kulturowe (polityka, ideologia, religia itd.); w nich wszystkich można bowiem odnaleźć specyficzne kody, porządkujące strukturę poznawanego wycinka świata. Z tego też powodu, nawet jeśli badacz analizuje literaturę, to będzie brał pod uwagę jej kontekst, jako że funkcjonuje ona na styku wielu różnych systemów semiotycznych.

Wybrane przez nas podejście zostało spopularyzowane w naukach humanistycznych przez takich badaczy jak Umberto Eco czy Cvetan Todorov, i do dziś jest ono z powodzeniem wykorzystywane w analizach różnego rodzaju znaków (Eco, 1972; Łotman, 1983; Todorov, 1996). Analiza semiotyczna jest jakościową metodą badawczą, która nie wymaga dużej próby badawczej i polega na krytycznym odczytaniu celowo dobranej grupy tekstów i dekodowaniu znaków, symboli i obrazów w nich umieszczonych (Happy, 2012, s. 20).

Przedmiotem naszego badawczego zainteresowania uczyniliśmy zagadnienie przestrzeni w bajkach magicznych, a celem analizę znaczeń przypisywanych różnym, ukazywanym w baśniach braci Grimm, ro-

działom przestrzeni. W związku z tak określonym przedmiotem i celem badań, główny problem badawczy sformułowałyśmy następująco: Jakie rodzaje przestrzeni występują w bajkach magicznych i jakie znaczenia przypisywane są tym konkretnym „punktom” na bajkowej mapie (zarówno miejscom wyjścia i dojścia, jak i miejscom pośrednim w wędrówce)? Ogólnie rzecz ujmując, przebieg naszych badań obejmował trzy kolejne etapy: (1) wyselekcjonowanie materiału badawczego, (2) zidentyfikowanie rodzajów miejsc, pojawiających się w wybranych bajkach magicznych – zarówno pod względem częstości ich występowania, jak i charakteru/rodzaju danej lokalizacji, (3) zinterpretowanie znaczeń przypisywanych miejscom najczęściej pojawiającym się w baśniach.

W badaniach posłużyłyśmy się jakościową analizą treści. Podobne analizy, przy użyciu tej właśnie metody, ale odnoszące się do nieco innych zagadnień, przeprowadzili m.in. Dzienniak-Pulina (analiza reprezentacji metamorfozy kobiecości w prasie kobiecej – od „zaniechanego Kopciuszka” do „ślicznej królowej”, 2002), Pertii (analiza podręczników szkolnych do nauki religii, za: Silverman, 2008), Palska (dokumenty osobiste, 1999) czy Szczepaniak (dyskurs prasowy, 2012).

Materiałem badawczym uczyniłyśmy te baśnie braci Grimm, które spełniały dwa przyjęte kryteria klasyfikacyjne: (1) protagonista jest człowiekiem, który (2) przemieszcza się po bajkowej przestrzeni (zob. *Aneks*). W analizie nie zostały uwzględnione bajki, w których głównym bohaterem było zwierzę (m.in. *Spółka kota z myszą*, *O wilku i siedmiu kozłkach*, *Spółka hulajska*), a także te, w których akcja rozgrywała się w jednej lokalizacji (m.in. *O dziwnym graju*, *Stary Hildebrand*). Zebrany materiał poddany został kodowaniu. Każda bajka była uważnie czytana pod kątem zidentyfikowania wszystkich występujących w niej miejsc. Nazwy i krótkie opisy wyróżnionych przestrzeni nanoszone były na specjalnie przygotowane matryce. Po zakodowaniu wszystkich wybranych bajek stworzony został ranking częstości występowania miejsc w ich fabule. Naszym celem było określenie, które z nich pojawiają się najczęściej (i dlatego można uznać je za ważne i/lub typowe), a które najrzadziej (a przez to są mało istotne i/lub wyjątkowe). Ostatecznie zdecydowałyśmy się poddać pogłębionej interpretacji wszystkie, osiemnaście, wyróżnionych lokalizacji występujących w analizowanych bajkach: pierwszych dziesięć w rankingu oraz siedem z ostatnich czterech miejsc, ponieważ wydają się one posiadać wyjątkowe znaczenie, zarówno dosłowne, jak i symboliczne.

Znaczenie przestrzeni w bajkach magicznych. Analiza wybranych baśni braci Grimm

Kategoria przestrzeni w baśniach nadal stosunkowo rzadko poddawana jest analizom, choć stanowi ona kluczowy element fabuły: bohater wyrusza z pewnego miejsca, przemieszcza się do odległych rejonów, zatrzymuje w określonych punktach przystankowych, w których nawiązuje, istotne dla osiągnięcia celu podróży, znajomości, wreszcie dociera do miejsca predestynacji (ewentualnie wraca do domu rodzinnego ze swoimi zdobyczami). Nieco większą uwagę badaczy przyciągały poszczególne przedmioty lub obszary znajdujące się w bajkowej przestrzeni, m.in. drzwi prowadzące do tajnej komnaty (Wróblewska, 1995), las jako miejsce przerażające, ale i fascynujące (Wemerska, 2000; Rzepnikowska, 2002; Szczepaniak-Kroll, 2002; Wróblewska, 2000; Grzywka, 2005).

W naszych badaniach postanowiliśmy wydobyc przestrzeń z tła narracji w klasycznych baśniach i spojrzeć całościowo na zarysowaną w nich „topografię”. Powszechnie jawi się ona jako charakterystyczna, a przy tym dość oczywista, co stwierdzamy m.in. na podstawie twórczości kilkuletnich dzieci, udostępnionej np. w Internecie. Same też poprosiliśmy uczniów II klasy szkoły podstawowej o wykonanie rysunków przedstawiających świat w baśniach (ich prace plastyczne dotyczące baśniowej przestrzeni zamierzamy poddać analizie w innym opracowaniu).

Ogólnie o baśniowej przestrzeni można powiedzieć, że – z punktu widzenia zarówno odbiorcy tradycyjnego, jak i współczesnego adresata bajek⁶ – jest ona dość rozległa. Obejmuje ona obszar krainy geograficznej, kraju lub teren kilku sąsiadujących ze sobą państw, oraz, co również istotne, „świat równoległy”: podziemia, niebo, zaczarowany las itp. Z perspektywy dzisiejszych ludzi dorosłych, poszukujących pracy za granicą, przemierzającymi – w samolotach – ogromne odległości w kilka godzin lub choćby funkcjonujących w „globalnej wiosce” dzięki mediom, obszar, w którym rozgrywa się akcja baśni musi wydawać się ograniczony. Miejsce, znajdujące się za siódmą górą czy siódmą rzeką, można odwiedzić podczas przedpołudniowej wycieczki, a za (siódme?) morze wybrać się podczas trwających tydzień wakacji. Ale choć obecnie odległości znacznie się „skurczyły”, to główna grupa adresatów baśni przypuszczalnie spostrzega je podobnie jak odbiorcy tradycyjni. Dzieje się tak, gdyż opowiadają one o rzeczywistości odmiennej od tej, którą znają: świecie królów, księżniczek, rycerzy, smoków, czarownic i wrózek, świecie bez aut, mediów i gadżetów elektronicznych.

Baśniowa przestrzeń ujawnia swoją „obecność” w narracji poprzez charakterystyczne dla siebie miejsca i obiekty, m.in. biedne chaty, zamki, zaklęte drzewa, rzeki. Aby całościowo opisać przestrzeń w bajkach magicznych, należy więc najpierw określić, co się na nią składa – jakie obiekty i tereny w niej występują, a następnie zidentyfikować znaczenia, jakie można im przypisać.

Pierwszy etap naszych badań polegał na wyodrębnieniu, spośród wszystkich (200) bajek zebranych przez braci Grimm i opublikowanych w języku polskim w dwóch tomach (1986) tych, które spełniały dwa przyjęte na wstępie kryteria (tj. 1/ ludzki bohater, 2/ opuszcza dom rodzinny). W skład materiału badawczego weszło 55 opowieści, które poddane zostały uważnej lekturze, w celu wyróżnienia wszystkich wspomnianych w nich miejsc i obiektów w terenie. Wyselekcjonowane w całym materiale elementy przestrzeni zsumowałyśmy i stworzyłyśmy ich ranking (por. Tab. 1).

⁶ Celowo dokonujemy takie rozróżnienia, chcąc podkreślić, że w czasach odległych, gdy baśnie powstawały (wieki XVI i XVII), ich odbiorcami byli przede wszystkim ludzie dorośli (Riesman, 1996; Aries, 1995), którzy rzadko się przemieszczali. Z kolei współczesnym adresatem jest kilkuletnie dziecko, które większość swojego dzieciństwa spędza głównie w domu i najbliższej okolicy.

Tabela 1
Ilościowe (i rankingowe) zestawienie miejsc i obiektów występujących w fabule analizowanych bajek magicznych

Kategoria miejsca	Lus (i jego warianty, np. stwórca lasie)	Zamek/palac / kłostwo		Biedna wiejska chata (i jej warianty, np. młyn)	Woda (jej warianty)		Miejsce bliżej nieokreślone, czasem nazywane wiekimi, nieznanym swiatem	Zaczarowane domki (np. chata czarownicy)	Kościół	Góra	Miejsca pracy (np. kuznia)	Karczma	Jaskinia/pieczara /grota	Łąka	Szubienica	Niebo	Piekiło	Pustkowia
		Ogólnie	W tym: wybrane miejsca (np. piwnica, zakazana komnata)		Ogólnie	Dzikié ujścia wody (np. rzeka, morze, staw)												
Liczba pojawień	90	78	52	63	41	25	20	14	13	9	9	8	6	4	4	2	2	2
Miejsce w rankingu ważności	1	2	4	3	5	6	7	8	9	10	10	11	12	13	13	14	14	14

Dokonując „rozbioru” całościowego obrazu przestrzeni i skupiając się na konkretnych jej terenach i obiektach, chcemy zaznaczyć, że opisywać je będziemy nie w kolejności, którą ujawniła analiza częstościowa (por. ranking w Tab. 1), ale zgodnie z logiką bajkowej narracji.

Fabula ponad połowy analizowanych bajek (tj. 34) rozpoczyna się w **domu rodzinnym** (biednej chacie, bogatym domu, rzadziej w zamku). Dom jest istotny, ponieważ mówi „o statusie majątkowym właściciela [...] w dużej i pięknej chacie mieszka człowiek bogaty, natomiast w małej i nędznej – biedny” (Grzywka, 2005, s. 221). Czasami dom rodzinny bohatera jest skonkretyzowany jako **kuźnia** czy **młyn**. Tutaj pracują bohaterowie baśni i ich rodzice. Wiejska chata (albo kuźnia czy młyn) zazwyczaj stanowi miejsce, w którym rozpoczyna się fabuła i zarazem wędrówka protagonisty. Młody człowiek opuszcza chatę z własnego wyboru (np. z powodu przemożnej chęci zaznania przygody albo by szukać ratunku dla ukochanego krewnego, lub też z powodu poczucia braku akceptacji ze strony bliskich; Grzywka, 2005, s. 243). Wyprowadza się też na polecenie rodziców, którzy podejmują – drastyczną z dzisiejszej perspektywy – decyzję, by wypędzić własne dziecko z domu (Filipczyk, 2013, s. 37). Poprzez to działanie zmuszają je do samodzielności, a także próbują polepszyć byt pozostałych członków rodziny, których nie mogą utrzymać z posiadanych skromnych środków materialnych (*Bajka o czterech braciach*). Konieczność opuszczenia domu rodzinnego odnosi się głównie chłopców, gdyż jest to zgodne z panującymi oczekiwaniami i zwyczajami obowiązującymi w tradycyjnej kulturze. Dziewczęta, jak w baśni o *Kopciuszku*, muszą zazwyczaj radzić sobie z problemami we własnym domu (Ćwiklak, 2012, s. 36), choć bywa, że i one zostają bezdomnymi, jak w bajce *Jaś i Małgosia, Bezręka dziewczyna* czy *Dziecko Matki Boskiej*. Dla konwencji i logiki baśni ważne jest, że dzięki opuszczeniu miejsca dotychczasowego życia protagonistie udaje się polepszyć swój los. Należy jednak pamiętać, iż żaden z bohaterów nie zdobywa trofeów, na które nie zasłużył (Adamkowicz-Iglińska, 2014, s. 31). W bajkach tylko dobrzy ludzie są nagradzani – dzięki determinacji osiągają swoje cele. Bywa więc, że chata czasem okazuje się też miejscem powrotu. Jednak wówczas jest to już dom odmieniony – po części za sprawą dojrzałości bohatera, a po części dzięki szczęśliwemu splotowi zdarzeń (tu: ukarania winowajcy – najczęściej złej macochy; *Krzak jałowca*).

Bohater często udaje się w świat – w miejsce początkowo niedookreślone, z nadzieją na lepsze, niż dotychczas, życie. Tym miejscem czasami okazuje się miasto (*Trzej wędrowni czeladnicy*). Sama wędrówka w bliżej niesprecyzowane miejsca ma umożliwić bohaterowi stanie się dojrzałym i odpowiedzialnym człowiekiem: doznając krzywd i niesprawiedliwości uczy się wychodzić obronną ręką z różnych opresji i ostatecznie odnosi – także materialny – sukces (*Dwaj wędrowcy*). W mieście charakterystyczne wydają się trzy miejsca: karczma, kościół i zamek (o dwóch ostatnich mowa będzie nieco dalej). Karczma występuje w bajkach kilkanaście razy. Można jej przypisać znaczenie pewnej tajemniczości, a nawet mroczności, jest bowiem miejscem ukradkowych spotkań czy przestępstw (*Stoliczku nakryj się!*). Największe jednak zagrożenie dla bohaterów stanowią nieuczciwi gospodarze/karczmarze (Grzywka, 2005, s. 352). Na szczęście odbierają oni w finale bajki swoją sprawiedliwą zapłatę (tu: karę). Dzięki takiemu znaczeniu karczma sygnuje w bajce zwrot akcji.

Na rogatkach miasta (*Dwaj wędrowcy*) lub bliżej jego centrum (*Bajka o jednym takim, co wyruszył w świat, żeby strach poznać*) znajduje się charakterystyczny obiekt, dzisiaj już zupełnie niespotykany w prze-

strzeni publicznej – **szubienica**. Na niej wiszą złoczyńcy, którzy zaznali kary za popełnione przestępstwa, a jednocześnie napominający innych, by zachowywali się poprawnie, budząc w nich niepokój i grozę (*Dwaj wędrowcy, Podziomek*). Szubienica niejako uwidacznia istniejące zło i jego społeczne konsekwencje, tym bardziej, jeśli pojawia się w finale bajki. Przy tym jednocześnie swoją obecność w jaskrawy i przejmujący sposób manifestuje potęgę sprawiedliwości, która „ściga ciało nawet poza granicą wszelkiego możliwego cierpienia”. Jest ona dowodem, „widzialną prawdą zbrodni”, którą za życia to ciało dokonało. Miejsce kaźni, być może wielu godzin konania na szubienicy, jest przestroga, „pouczeniem dla widzów”, gdyż „kara niejawną jest karą w połowie zamarnowaną”, niejako stanowi przerażający „leksykon zbrodni i kary” (Foucault, 1993, s. 42-67, 132).

W drodze do lub z miasta bohater zmuszony jest pokonać **las**, który – jak wynika z rankingowego zestawienia – pojawia się w bajkach najczęściej. Las to miejsce o dużej mocy magicznej, nieprzewidywalne, budzące jednak nie tylko grozę, ale także ciekawość. Las, jako pełen tajemniczości i niebędący pod całkowitym panowaniem ludzi, symbolizował również to, co w człowieku nieznanne i warte odkrycia. Jednocześnie jawi się jako „niezbędny etap na drodze bohatera do właściwego celu podróży” (Rzepnikowska, 2002, s. 608).

Bohaterowie często błądzą w lesie, który jest symboliczną granicą między domem a tym, co obce, a raczej nieznanne (tu: wielkim światem). W czasie tej wędrowki spotykają istoty o nadludzkich cechach, zmagając się z nadprzyrodzonymi siłami. Las często nieprzyjemnie zaskakuje bohatera, potrafi być też bezpiecznym schronieniem przed antagonistami, pełniąc rolę drugiego domu lub przedsonka do świata chtonicznego. Choćby z tego względu wyprawa do niego bywa przejawem desperacji (Grzywka, 2005, s. 91). W lesie lub na jego skraju często zlokalizowane są zaczarowane chatki (*Bajka o dwunastu braciach, Żelazny piec*) – zarówno te przerażające (chata czarownicy), jak i te, które staną się wymarzoną posiadłością bohatera (ubogie domostwa zamieniają się w nagrodę w pałace). W lesie więc rozgrywają się niejednokrotnie najważniejsze dla fabuły bajki zdarzenia. Przebywając w nim, bohater dojrzewa, „akceptując swój nowy status, a raczej jego chwilowy brak” (Sitniewska, 2013, s. 67). Zdarza się, że to tutaj dokonuje się jego inicjacja, dlatego można powiedzieć, że las posiada nie tylko materialny, ale też duchowy charakter. Podobnie rzecz się ma w przypadku łąki.

Łąka jest miejscem odpoczynku lub spotkań bohatera z różnymi istotami – także tymi pozaziemskimi. Bohater czasami pasie na łące kozy, co ma sugerować jego niższy status społeczny (*Stoliczku nakryj się!, Jednookczka, Dwuoczką, Trójoczką*), lub spotyka na niej donatora (np. pod postacią bociana; *Dwaj wędrowcy*). Czasami to właśnie na niej, a nie w lesie, „rozgrywają się zdarzenia ważne dla całości sensów i swoistej logiki baśniowych fabuł” (Ługowska, 2009, s. 102) – na przykład dochodzi do kontaktu świata realnego z zaświatami i „odbywa się mediacja z sacrum” (Czapiga, 2009, s. 23) czy „magiczna przemiana” bohatera (Ługowska, 2009, s. 105).

Zdecydowanie częściej, niż przebywanie na łące, zdarza się zdobywanie przez bohatera **góry**. Bywa ona trudnodostępna (np. szklana), ale dotarcie do niej lub zdobycie jej szczytu wiąże się z uzyskaniem imponującej nagrody, np. w postaci odczarowania krewnych zaklętych w kamień lub poślubienia księżniczki. Dotarcie do góry to zwykle duże wyzwanie. Zlokalizowanie jej, a potem pokonanie, wymaga pomocy zwierząt lub

użycia przedmiotów obdarzonych magiczną mocą (*Król na Złotej Górze*, *Kruk*, *Ośła salata*). Na wierzchołku góry bohater jest świadkiem łączenia się i przenikania świata ziemskiego z boskim, a u jej podnóża – tego pierwszego ze światem zmarłych. Góra jest postrzegana za tajemniczą, magiczną, ze względu na swoją niedostępność (Michulka, 2016, s. 43). Zwykle przejście do świata alternatywnego znajduje się w **jaskini**, **grocie** lub **podziemnej pieczarze** (tu przed bohaterem może zostać odkryta tajemnica dotycząca jego śmierci; *Kuma śmierć*).

Na swojej drodze wielu protagonistów musi zmierzyć się z tą czy inną formą wodnego rozlewiska. **Woda**, ujmując to ogólnie, kryje bogactwo symboli – budzi w ludziach respekt, podziw i odwieczną chęć poznania jej tajemnic. Na przykład pokonywanie **morza** symbolizuje sprawdzian siły i hartu ducha młodego człowieka, który dzięki swojej odwadze spełnia marzenie, na przykład o poślubieniu pięknej królowy (*Bajka o szczęściu sługach*, *Wierny Jan*). W morzu też (lub jeziorze) spotyka pomocne mu rybki (np. *O rybaku i jego żonie*), nad **strumykami** na dziedzińcu zamkowym roztopne kaczkę, których mowę tylko on rozumie (*Białe wąż*). Z kolei studnia zdaje się posiadać moc odmieniania losów bohaterów, ponieważ czai się wielka siła – dobra albo zła (Adamkiewicz-Iglińska, 2014, s. 15). Nierzadko bywa pozbawiona wody – jest jakby przedświatem do świata chthonicznego. W jej podziemnych czeluściach uwięzione bywają królowy lub skrywają się smoki o kilku głowach (*Podziomek*). Przy studni można spotkać zaczarowane postaci (*Żabi król*), albo spełniają się wypowiedziane na głos życzenia. Jak pisze Ewa Serafin, za Grochowskim, to „kanał łączący świadomość ze sferą nieświadomości” (Serafin, 2012, s. 72). Jeśli jednak studnia ma wodę, to jej wypicie może wrócić młodość i zdrowie (*Trzy ptaszki*).

Równie ciekawą symbolikę noszą ze sobą **dzikie ujścia wody**. Należą do nich zaczarowane źródła w lesie. Przebywanie nad brzegami źródełek lub skosztowanie z nich wody grozi utratą postaci ludzkiej i przybraniem postaci zwierzęcej (*Braciszek i siostrzyczka*, *O siedmiu krukach*). Ich wody są wartkie i czyste, zatem mogą kojarzyć się z siłą i sprawiedliwością. Wielką siłę mają w sobie rzeki, są niebezpieczne; w ich wodach można ponieść śmierć (*O trzech krasnoludkach w lesie*), ale też są sprawiedliwe, gdyż niewinna ofiara, podstępnie utopiona w ich toni, odzyskuje na powrót życie.

Szczególnie ważnym, obecnie już tylko symbolicznie, miejscem baśniowego świata jest **zamek** (drugi w rankingu, Tab. 1). W 23 baśniach stanowi on miejsce, w którym finalizuje się narracja i wędrówka bohatera. To w nim ostatecznie do głosu dochodzi sprawiedliwość – winowajcy skazywani zostają na karę (często śmierć), a bohaterowie otrzymują nagrodę (przede wszystkim materialną oraz społeczną). To charakterystyczne, że bajka kończy się dobrze, zatem odpowiednim miejscem na jej **happy end** jest to, które kojarzy się z życiem w dostatku, zdrowiu i szczęściu.

Wiele zwrotów akcji ma miejsce w różnorodnej scenerii zamkowej. Najczęściej jest to **sypialnia królowa**, gdzie żaba zamienia się w królewicza (*Żabi król*) albo dochodzi do nieudanych kłopotów (*O dzielnym krawczyku*, *Zagadka*). Pojawia się też zamkowa piwnica, a to, co kryją jej wnętrza jest sprawdzianem odwagi i sprytu bohatera (*Bajka o jednym takim, co wyruszył w świat, żeby strach poznać*, *O mądrym krawczyku*). Dochodzi również do zbrodni w **pokoju kąpielowym** (*Braciszek i siostrzyczka*). Natomiast wejście do **zakazanej komnaty** (*Wierny Jan*, *Dziecko Matki Boskiej*) nieodłącznie wiąże się z odkryciem pewnej tajemnicy,

a w konsekwencji – z odmianą losu bohatera. W wyżej wymienionych miejscach, jak widać, toczy się walka dobra ze złem, które obecne są w człowieku.

Fabula 24 bajek kończy się ślubem. Jest to szczęśliwe zakończenie, podkreślające osiągnięty cel w obliczu ludzi i Boga. W trzech bajkach wyraźnie oznajmiono, iż ślub miał miejsce w **kościelach** (*Kopciuszek*, *Dwa królewiczki*, *O mądrym krawczyku*). Ta przestrzeń rozpatrywana pod kątem religijnym wykracza niejako poza ramy realne/materialne – nie da się jej zmierzyć ani określić jej kształtu (Bramorski, 2003, s. 15).

Kontynuując wątek metafizyczny, należy wspomnieć również o dwóch miejscach nie z tego świata: **niebie i piekle** (oba występują w analizowanych bajkach dwukrotnie). Oprócz funkcji zawiązania akcji lub jej finalizacji ukazują świat, który włada ludzkimi duszami. Niejednokrotnie bohater dogaduje się z siłami piekielnymi, które stają się jego sprzymierzeńcami (*Smoluch diabli kamrat*, *Diabeł i jego babka*, *Trzej wędrowni czeladnicy*). Schodzi do piekła, aby uzyskać pomoc, podpowiedź lub zarobić na dostatnie życie. Przed niebem jednak należy się pokłonić i przyjąć jego sprawiedliwy osąd, a nie podejmować pertraktację (*Dziecko Matki Boskiej*). Ten stereotypowy przekaz uczył pokory wobec Boga, a jednocześnie niepoddawania się siłom nieczystym. W baśniach (także dwa razy) pojawia się pustkowie, bezludny, opuszczony obszar, czyli „ziemski czyszciec”. Tutaj bohaterka jednej z bajek traci wszystko, co posiada, i zdana jest tylko na siebie. Symbolika trzech analizowanych w tym akapicie miejsc jest głęboko zakorzeniona w wierzeniach kulturowych (tu: tradycyjnego, katolickiego społeczeństwa). Nie do końca jest jednak jednoznaczna, a to dlatego, że świata innego niż ziemski nie można łatwo sprecyzować, zatem jego „umeblowanie” jest z założenia „niedookreślone” (Wemerska, 2000, s. 365).

Podsumowaniem dla przedstawionych wyżej interpretacji może być takie oto zbiorczo ujęte zestawienie zidentyfikowanych znaczeń miejsc pojawiających się w baśniach.

Tabela 2

Znaczenia przypisywane przestrzeniom zidentyfikowanym w analizowanych bajkach

Kolejność miejsc w rankingu (i częstość występowania w bajkach)	Znaczące miejsca w bajkach magicznych	Znaczenie dosłowne	Znaczenie dla struktury narracji bajkowej	Znaczenie symboliczne
1 (90)	Las	Ukrycie, schronienie, groźne miejsce (królestwo przerażających istot; w baśniach: potworów, czarownic)	Miejsce akcji	Nieświadomość, skupienie duchowe, poznanie siebie, swoich możliwości, swej natury, błędzenie – uczenie się na błędach, miejsce czarów
2 (78)	Zamek	Reprezentacja systemu feudalnego i struktury klasowej	Miejsce dojścia/finalizowania akcji	Awans społeczny i materialny Dojrzałość, bogactwo, nagroda
3 (63)	Biedna, wiejska chata	Miejsce życia bohatera i jego rodziny	Miejsce wyjścia/zawięzania akcji Czasami też miejsce powrotu/zakończenia fabuły	Małe zasoby życiowe – materialne, społeczne i psychologiczne Niedojrzałość Niebezpieczne miejsce (zagrożenie dla życia bohatera) Osiągnięcie samodzielności
4 (54)	Wybrane miejsca w zamku	Miejsce, które zna lub które poznaje bohater	Zwrot akcji	Złamanie zakazu, kara za przewinienie Odkrycie tajemnicy
5 (41)	Woda (ogólnie)	Miejsce spotkań, kary, niebezpieczeństwo dla życia	Nadaje bieg akcji – wpływa na losy bohaterów	Życie, zmienność, bezmiar możliwości, uzdrowienia, potęga, niebezpieczeństwo
6 (25)	Dzikie ujęcia wody	Miejsce spotkań	Odmienia los bohaterów	Przeobrażenia, sprawdzian siły, hartu ducha
7 (20)	Wielki świat/miasto (ogólnie)	Miejsce rozwoju, zdobywania wiedzy, umiejętności	Związanie akcji lub jej finalizowania	Wyznaczanie celów, ich realizacja, rozwój własny
8 (14)	Zaczarowane domki/palace	Miejsce życia czarownic, bohaterów pierwszoplanowych, drugoplanowych	Zwrot akcji lub finalizacja akcji	Wyznaczanie celów, ich realizacja, inicjacja, rozwój własny
9 (13)	Kościół	Miejsce obrzędów religijnych	Finalizacja akcji	Potwierdzenie, unacznienie, powszechne uznanie osiągniętych celów
10 (9)	Inne ubogie chaty, np. kuźnia, młyn	Miejsce życia i/lub pracy bohatera	Miejsce wyjścia/zawięzania akcji	Ograniczone możliwości, skromne zasoby życiowe,

10 (9)	Góra	Miejsce, które zdobywa bohater	Finalizacja akcji	Wyzwanie, nagroda, tajemnica, łączenie i przenikanie świata realnego, chtonicznego, boskiego
11 (8)	Karczma/gospoda	Miejsce spotkań, odpoczynku, posiłków	Zwrot akcji/wyjaśnienie wątków	Koszty z diabłem, mroczna strona człowieka, sprawiedliwa zapłata (kara)
12 (6)	Jaskinia/pieczara/grota	Schronienie, kryjówka,	Zwrot akcji	Tajemnica śmierci, przejście do świata chtonicznego
13 (4)	Łąka	Miejsce spotkań	Nadaje bieg akcji – wpływa na losy bohaterów	Życie, zmienność, przeobrażenia, kontakt świata realnego i zaświatów
13 (4)	Szubienica	Miejsce śmierci	Zwrot akcji lub finalizacja akcji	Kara, ponoszenie odpowiedzialności, przestroga
14 (2)	Niebo	Siły dobroczynne, albo groźne, zawsze potężniejsze od człowieka, źródło zjawisk niezrozumiałych, pięknych, strasznych, zgubnych, ale też niezbędne dla życia i urodzajów	Zawiązanie akcji	Miejsce pobytu świętych, dusz zbawionych, świętość, czystość
14 (2)	Piekło	Siły potężniejsze od człowieka	Zawiązanie akcji lub jej finalizacja	Miejsce cierpienia dusz potępionych, kara za złe uczynki lub życie
14 (2)	Pustkowie	Opuszczone miejsce	Punkt kulminacyjny	Miejsce tułaczki, pustki i milczenia

Zakończenie

Przeźren w bajkach magicznych – podobnie jak w mitach – nacechowana jest dużą dozą znaczeń. Chociaż bajkowe przestrzenie i miejsca często opisane są lakonicznie lub wyłącznie tylko nominalnie wspomniane, to zarówno nadawca snujący baśń, jak i odbiorcy, wykorzystując swoje kompetencje kulturowe, są w stanie odczytać ukryte w narracji znaczenia. Odnosiły się one między innymi do odwiecznego porządku świata i reguł nim rządzących, obowiązków, którym należało sprostać, oraz obecności istot nadprzyrodzonych w świecie i ich wkroczenia w ludzkie życie. Baśnie utwierdzały w przekonaniu, iż nawet kiedy człowiek jest zdany tylko na siebie, ma w sobie siłę, aby pokonać nadprzyrodzone istoty oraz wszelkie przeciwności losu i odnaleźć odwagę, aby stać się sobą. W ten niekonwencjonalny sposób zdobyć wiedzę o sobie, świecie (Maritz, 2017, s. 157).

Ponadto symbolika przestrzeni w bajkach wzmacnia trójpodział rzeczywistości (na niebiańską, ziemską i chthoniczną), a także podkreśla znaczenie pokonania trudności napotkanych przez bohatera (a więc udowodnienia tego, że zasługuje on na nagrodę, osiągnięty na końcu swojej wędrówki) i unaocznia jego przemianę, a także udział w awansie społecznym (mały Jaś, najmłodszy i najgłupszy z braci, wychodząc z ubogiej chaty, zostaje na końcu odpowiedzialnym, dorosłym królem, który włada swoim królestwem).

Przeustrzenie w analizowanych utworach następują po sobie, są tłem dla działań bohaterów, nadają rytm bajce, nieoczekiwany zwrot akcji, a także wpływają na jej dynamikę, uwypuklają poruszaną tematykę, wyznaczają ramy, które nie stanowią ograniczenia, lecz dają możliwość głębszego spojrzenia na dany problem, osadzenie go w konkretnej rzeczywistości. Poprzez tok zdarzeń zaznaczają orientacyjnie płaszczyznę czasową. Dzięki symbolom, jakie niosą ze sobą, pozwalają z dużą wnikliwością analizować wielowarstwowość, która jest dla nich znamieną, a zarazem pozostawiają odbiorcę w sferze tajemniczości, przemawiając w swym przekazie do jego intuicyjnego odbioru świata przedstawionego.

Perspektywa metodologiczna, jaka została zastosowana w artykule, pozwoliła na interpretację baśni pod kątem kategorii przestrzeni, która choć jest w bajce nieodzowna, to bardzo często jest pomijana lub niedoceniana. Poprzez badanie semiotyczne, a zatem próbę wydobycia znaczeń (nie tylko dosłownych, ale również w kontekście rozwoju całości baśniowej akcji), chcieliśmy wzbogacić istniejącą literaturę oraz uczulić odbiorców bajek na to, aby uważnie przyglądali się nie tylko temu, *jak* narracja jest rozwijana, ale również, *gdzie* umiejscowione są działania bohaterów. J.R.R. Tolkien napisał, że „magia Królestwa Czarów nie jest celem samym w sobie, jej moc przejawia się w działaniu; między innymi w zaspokajaniu pierwotnych ludzkich potrzeb. Jedną z takich potrzeb jest pragnienie zbadania głębin czasu i przestrzeni” (Tolkien, 1994, s. 20). „Baśń pozwala nam lepiej zrozumieć samych siebie [...]” (Bettelheim, 1985, s. 170). Przestrzeń oraz osadzenie w niej człowieka jest jedną z podstawowych kwestii, wobec których staje każda jednostka. Zatem interpretacja interesujących nas utworów pod kątem kategorii przestrzeni jest zasadna poznawczo i odpowiedzieć może na szereg pytań związanych z konceptualizacją oraz nadawaniem jej znaczeń przez odbiorcę bajki.

Lista bajek poddanych analizie:

Baśnie braci Grimm (1986). T. 1. Warszawa: Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza.

1. *Żabi król* (1)
2. *Dziecko Matki Boskiej* (3)
3. *Bajka o jednym takim, co wyruszył w świat, żeby strach poznać* (4)
4. *Wierny Jan* (6)
5. *Bajka o dwunastu braciach* (9)
6. *Braciszek i siostrzyczka* (11)
7. *Rozpunka* (12)
8. *O trzech krasnoludkach w lesie* (13)

9. *Jaś i Małgosia* (15)
10. *Biały wąż* (17)
11. *O rybaku i jego żonie* (19)
12. *O dzielnym krawczyku* (20)
13. *Kopciuszek* (21)
14. *Zagadka* (22)
15. *O siedmiu krukach* (25)
16. *Czerwony Kapturek* (26)
17. *Bajka o diable z trzema złotymi włosami* (29)
18. *Bezręka dziewczyna* (31)
19. *O chłopcu, który u trzech mistrzów pobierał naukę* (33)
20. *Stoliczku, nakryj się!* (36)
21. *Paluszek* (37)
22. *Kuma śmierć* (44)
23. *Krzak jałowca* (47)

Baśnie braci Grimm (1986). T. II. Warszawa: Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza.

24. *Młody olbrzym* (90)
25. *Podziomek* (91)
26. *Kruk* (93)
27. *Mądra wieśniaczka* (94)
28. *Trzy ptaszki* (96)
29. *Woda życia* (97)
30. *Doktor Wszzechwiedzący* (98)
31. *Duch w butelce* (99)
32. *Smoluch diabli kamrat* (100)
33. *Niedźwiedzia skóra* (101)
34. *O biednym młynarczyku i o kotce* (106)
35. *Dwaj wędrowcy* (107)
36. *Jasio – Jeżyk* (108)
37. *Wytrawny myśliwy* (111)
38. *Dwa królewątka* (113)
39. *O mądrym krawczyku* (114)
40. *Siedmiu zuchów ze Szwabii* (119)
41. *Trzej wędrowni czeladnicy* (120)
42. *O królewiczu, który nie znał strachu* (121)
43. *Ośła Sałata* (122)

44. *Staruszka w lesie* (123)
45. *Trzej bracia* (124)
46. *Diabeł i jego babka* (125)
47. *Ferdynand Wierny i Ferdynand Niewierny* (126)
48. *Żelazny piec* (127)
49. *Bajka o czterech braciach* (129)
50. *Jednooka, Dwuoka, Trójczka* (130)
51. *Staricowane pantofelki* (133)
52. *Bajka o sześciu sługach* (134)
53. *Biała i czarna narzeczona* (135)
54. *Żelazny Jan* (136)
55. *Trzy czarne księżniczki* (137)

Bibliografia

- Adamkiewicz-Iglińska B. (2014). Studnia w baśniach braci Grimm. W: A. Grabowski, M. Zaorska (red.), *Bajka w przestrzeni naukowej i edukacyjnej, Naukowe fascynacje bajką* (s. 9-17). Olsztyn: Katedra UNESCO Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego: Centrum Badań Społecznych.
- Aries P. (1995). *Historia dzieciństwa. Dziecko i rodzina w dawnych czasach*. Przeł. M. Ochab. Gdańsk: Wydawnictwo Marabut.
- Bachmann-Medick D. (2014). *Cultural Turns. Nowe kierunki w naukach o kulturze*. Przeł. K. Kremeń-Ojak. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Bettelheim B. (1985). *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*. Tom 1. Przeł. D. Danek. Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- Bramorski J. (2003). *Sacrum przestrzeni. Symbolika „środka świata” w ujęciu Mircei Eliadego*. Pelplin: Wydawnictwo Bernardinum.
- Brett D. (2004). *Bajki, które leczą*, cz. II. Przeł. M. Trzebiatowska. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Budgeon S., Curie D. H. (1995). From feminism to postfeminism Women's Liberation in Fashion Magazines. *Women's Studies International Forum*, 18(2), 173-186.
- Cassirer E. (1998). *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*. Przeł. A. Staniewska. Warszawa: Wydawnictwo Czytelnik.
- Czapiga M. (2009). „Ludowa Łąka” (krajobraz symboliczny i praktyczne korzyści). W: J. Jurewicz, M. Kapeliński (red.), *Symbolika łąki i pastwiska w dawnych wierzeniach* (s. 21-37). Warszawa: Wydawnictwo Agade.
- Ćwiklak K. (2012). Baśniowy bohater wyrusza w drogę. *Polonistyka*, 9, 35-38.
- Dzienniak-Pulina D. (2002). Kopciuszek pod prasą. W: E. Graczyk, M. Graban-Pomirska (red.), *Siostry i ich Kopciuszek* (s. 213-224). Gdynia: Wydawnictwo Uraeus.

- Eco U. (1972). *Pejzaż semiotyczny*. Przeł. A. Weinsberg. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Eliade M. (1993). Święty obszar i sakralizacja świata. W: tegoż, *Sacrum, mit, historia. Wybór esejów*. Przeł. A. Tatarkiewicz. Warszawa: Wydawnictwo Znak.
- Eliade M. (1992). *Okultyzm, czary, mody kulturowe. Eseje*. Kraków: Oficyna Literacka.
- Filipczyk J. (2013). Relacje rodziców i dzieci w polskiej bajce ludowej. *Literatura Ludowa* 2, 29-38.
- Foucault M. (1993). *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*. Przeł. T. Komendant. Warszawa: Wydawnictwo Alatheia.
- Grzywka K. (2005). *Od lasu po góry, od domu po grób. Polska i niemiecka bajka ludowa ze zbiorów Oskara Kolberga i braci Grimm*. Warszawa: Instytut Germanistyki Uniwersytetu Warszawskiego.
- Handke R. (1978). Baśń a fantastyka naukowa. W: H. Skrobiszewska (red.), *Baśń i dziecko* (s. 71-89). Warszawa: Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza.
- Happy S. (2012). Re-reading the Promotion of Female Identity in Local and International Women's Magazines – a semiotic study. *E-Journal of Social & Behavioural Research in Business*, 3, 14-28.
- Honorato D. (w druku). Doors and Other Passages: a Semiotics of Space. W: M. Melia (red.), *Navigating Space and Place*. Oxfordshire: Inter-Disciplinary Press.
- Jarv R. (2007). Real Places and Countries in the Fairy Tale World. *Place and Location. Studies in Environmental Aesthetics and Semiotics*, 275-284.
- Jason H. (1977). *Ethnopoetry: Form, Content, Function*. (*Forum theologiae linguisticae*). Bonn: Linguistica Biblica.
- Jolles (1965). Proste formy. *Przegląd humanistyczny*, 5, 65-84.
- Kujundzić N. (2012). Flying horses and magic carpets. Means of transport in Slavic fairy tales for young readers. *Narodna umjetnost*, 49(1), 81-94.
- Kujundzić N. (2014). Moving (up) in the world. Displacement, transformation and identity in the Grimms' fairy tales. *Libri & Liberi*, 3, 221-237.
- Leszczyński G. (2005). Wstęp. W: tegoż (red.), *Rozigrana córka mitu. Kulturowe konteksty baśni*, T. 1. Poznań: Centrum Sztuki Dziecka.
- Łotman J. (1983). *Semiotyka filmu*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Ługowska J. (1988). *Bajka w literaturze dziecięcej*. Warszawa: Młodzieżowa Agencja Wydawnicza.
- Ługowska J. (2009). Obraz łąki i jej symboliczne znaczenia w bajce ludowej. W: J. Jurewicz, M. Kapeliński (red.), *Symbolika łąki i pastwiska w dawnych wierzeniach* (s. 101-115). Warszawa: Wydawnictwo Agade.
- Maritz P. (2017). The Enchanted Forest as a Place of Knowing. *Alternation*, 14, 137-157.
- Messerli A. (2005). Spatial representation in European popular fairy tales. *Marvels & Tales*, 19(2), 274-284.
- Michałka D. (2016). Kategoria mimesis i poza nią. Góry fantastyczne i ich funkcja w „mapowaniu świata” we współczesnej literaturze dla młodego odbiorcy. *Wielogłos. Pismo Wydziału Polonistyki UJ*, 1, 41-64.
- Molicka M. (1999). *Bajki terapeutyczne dla dzieci*. Poznań: Wydawnictwo Media Rodzina.

- Molicka M. (2002). *Bajkoterapia. O lękach dzieci i nowej metodzie terapii*. Poznań: Wydawnictwo Media Rodzina.
- Nicolaisen W.F.H. (1980). Space in Folk Narratives. W: N. Burlakoff, C. Lindahl (red.), *Folklore in Two Continents; Essays in Honor of Linda Dégh* (s. 14-18). Bloomington: Trickster Press.
- Nicolaisen W.F.H. (1991). The past as place. Names, stories, and the remembered self. *Folklore*, 102(1), 3-15.
- Oesterreicher-Mollwo M. (1992). *Leksykon symboli*. Warszawa: ROK Corporation.
- Palska H. (1999). Badacz społeczny wobec tekstu. Niektóre problemy analizy jakościowej w socjologii i teorii literatury. W: H. Domański, K. Lutyńska, W. Rostocki (red.), *Spojrzenie na metodę. Studia z metodologii badań socjologicznych* (s. 161-176). Warszawa: IFiS PAN.
- Petrina A. (2006). Forbidden Forest, Enchanted Castle: Arthurian Spaces in the Harry Potter Novels. *Mythlore. Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams and Mythopoetic Literature*, 24, 93-110.
- Propp W. (2011). *Morfologia bajki magicznej*. Kraków: Wydawnictwo Nomos.
- Riesman D. (1996). *Samotny tłum*. Przeł. J. Strzelecki. Warszawa: Wydawnictwo Muza.
- Rzepnikowska I. (2002). Las w czasoprzestrzeni ludowej bajki magicznej. W: W. Łysiak (red.), *Las w kulturze polskiej* (t. II, 607-613). Poznań: Wydawnictwo Eco.
- Serafin E. (2012). Symbolika drogi w baśni Joanny Porazińskiej Dwie Dorotki. W: J. Adamowski, K. Smyk (red.), *Obrazy drogi w literaturze i sztuce (67-68)*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Silverman D. (2008). *Prowadzenie badań jakościowych*. Przeł. J. Ostrowska. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Sitniewska R. (2013). Rola ojca w procesie inicjacji dziecka na przykładzie wybranych wątków ludowej bajki magicznej. *Literatura ludowa*, 4-5, 61-73.
- Słownik mitów i tradycji kultury* (2015). W. Kopaliński (red.). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Słownik Terminów Literackich* (2002). M. Głowiński, T. Kostkiewicz, A. Okupień-Sławińska, J. Sławiński. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Słownik Symboli* (2015). W. Kopaliński (red.). Warszawa: Oficyna Wydawnicza Rytm.
- Szczepaniak K. (2012). Zastosowanie analizy treści w badaniach artykułów prasowych – refleksje metodologiczne. *Acta Universitatis Lodzensis. Folia Sociologica*, 42, 83-112.
- Szczepaniak-Kroll A. (2002). Las miejscem działań czarownic. W: W. Łysiak (red.), *Las w kulturze polskiej (623-628)*. Poznań: Wydawnictwo Eco.
- Todorov T. (1996). *Podbój Ameryki: problem innego*. Przeł. J. Wojcieszak. Warszawa: Fundacja Aletheia.
- Tolkien J.R.R. (1994). *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*. Przeł. J. Kokot i in. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Tomicka J., Tomicki R. (1975). *Drzewo życia. Ludowa wizja świata i człowieka*. Warszawa: Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza.
- Trzebiński J. (2002). *Narracja jako sposób rozumienia świata*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

- Wernerska V. (2000). Las jako przestrzeń poszukiwania szczęścia. W: W. Łysiak (red.), *Las w kulturze polskiej*. Poznań: Wydawnictwo Eco.
- Wróblewska V. (1995). Czas i przestrzeń w ludowych bajkach magicznych o zakazanym pokoju. *Acta Universitatis Nicolai Copernici*, 311, 133-143.
- Wróblewska V. (2000). Magiczna przestrzeń lasu w baśniach literackich. W: W. Łysiak (red.), *Las w kulturze polskiej*. Poznań: Wydawnictwo Eco.
- Wróblewska V. (2003). *Przemiany gatunkowe polskiej baśni literackiej XIX i XX wieku*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.

Summary

The meaning of the space in the magical fairy tale

A fairytale is a specific literary genre whose recipient needs to have competences which will allow him to identify and understand its hidden meanings (but not always he is able to think about them reflectively). Certain hidden (and explicit) meanings, among other things, are connected with space in fairy tale narratives, but they are rarely analyzed. Space defines the hero; this statement applies both to the point from which it originates at the beginning of the fairy tale (most often it is a family home) and the ending point of his journey as well as other places, which are important for the fairytale story.

Keywords: folkloristics fairy tale, place, the importance of space.