

„SKUŚ BABA NA DZIADA”

PRZYCZYNEK DO POWINNOŚCI PRZEMYSŁEN PERYPATETYCZNYCH

W bardzo interesującej książce Jerzego Sławomira Wasilewskiego (*Podróże do piekiel. Rzecz o szamańskich misteriach*, Warszawa 1979) znajduje się pewne spostrzeżenie, które zainspirowało mnie do napisania niniejszego tekstu. Oto co zauważył i zarazem — ten niezwykle frapujący etnolog — zinteretował: „Wspomnieliśmy już, iż zarówno dziecięca literatura bajkowa, tak też gry i zabawy opierają się w znacznym stopniu na archaicznym zapleczu wierzeniowo-rytualnym. Aby nie być gołosłownym, przytoczmy ryzykowny, lecz kuszący ze względu na symbolikę wędrówki w zaświaty (podkreślenie moje J.O.) przykład: gra w klasy. Czy skakanie pomiędzy «piekłem» a «niebem» nie jest pogłosem jakiejś obrzędowej podróży w te regiony? Zważmy, że skakanie na jednej nodze (podobnie jak kulawość) kojarzone jest powszechnie z diabelskością, ze sferami podziemi. Czy zresztą kreślona tu kretdą (podkr. J.O.) schematyczna figura «luda» nie przypomina choćby uchwytu szamańskiego bębna, o kształcie człowieka z monstrualną głową albo malowanego na jego powierzchni antropomorficznego drzewa kosmicznego?”¹.

Wydaje się, że autor celowo mówi czym kreślony jest ów „lud”, aby domyślny czytelnik już sam sobie dopowiedział: aha, kretdą. Tak! Biel w mielu ludów oznacza śmierć...

W ten sposób możemy wszystko wyjaśniać i objaśniać, nie wykluczając sensu chociażby pierwszych drapaczy chmur i tych ostatnich, najnowszych, wysmukłych, ponad ezerystometrych. Wszak są to, po prostu, nieantropomorficzne drzewa kosmiczne, „osie łączące górę i dół” (czy również drzewa życia, jak obsesyjnie tym terminem posługuje się wielu badaczy?). Nie wiem, czy Pałac Kultury i Nauki należy zaliczyć do drzew kosmicznych, na pewno jednak pierwszy, najwyższy dom w Polsce (obecnie Hotel „Warszawa”). Nie bez powodu — zauważmy — nazywał się „Prudential”.

Powiem od razu: swój szczyt zachwyt dla strukturalisty czno-semiotycznych analiz kultury symbolicznej łączę po jakimś czasie z refleksją krytyczną, aż po świadomość faktu, że uległem urzeczeniu mistrzostwem samym w sobie (nieczym w kontakcie ze sztuką prestidigitatora), z którym to urzeczeniem badacz nie wspólnego mieć nie powinien, lecz tracąc ten status i zamieniając się w artystę (każdy coś w sobie posiada z artysty), wiele mieć należy. Proponuję zatem Czytelnikowi lekturę spostrzeżeń własnych o grze w klasy i chłopka, których to spostrzeżeń nie sposób powiązać z którąś głośną metodą badawczą, strukturalistyczno-semiotyczną, czy fenomenologiczną.²

Powtarzam, zainteresowałem się grami dziecięcymi dzięki *Podróżom do piekiel*. Przyznam, że w swojej podświadomości przechowywałem liczne obrazy sztuki dzieci (najświeższej daty, nie z czasów dzieciństwa), sztuki o jakiej wspomina Wasilewski. Obrazy te zawładniętam skłonnościami do samotnictwa, perypatetyzmu i położeniu w ostatnia ćwierćwieczu mego domu koło Ogrodu Krasiniskich. W Ogrodzie tym po zaasfaltowaniu zwirowych alejek, w czasach wielkich w Polsce dokonań, powstał prawdziwy raj dla bagrzących po ziemi. Zazwyczaj — dodajmy — dużym paluchem nogi, a jak nie palem to patykami. W moim parku stworzono możliwości swobodnego posługiwania się kredą (nawet kredkami), ale jak się okaże, najwspanialsze realizacje powstały przy użyciu ulamka cegły, jakiegoś wygrzobanego z ziemi kamienia, a nawet spróchniałego kijka, który potarty o asfalt pozostawia ślad brunatny, a nieozar brunatno-żółtawy.

Przystępując do wstępnego rozcznania przedmiotu naszych zainteresowań zajrzałem do indeksu rzeczowego „Ludu”, podsta-

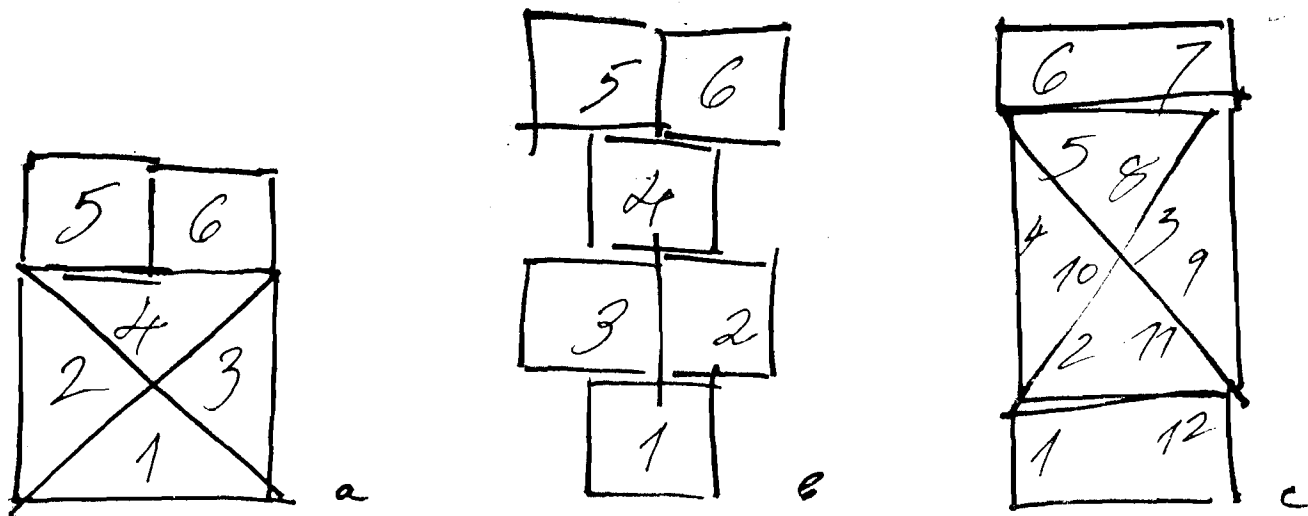
wowego źródła, a zarazem — jak wiadomo — kopalni wiadomości o naszych archaizmach kulturowych. Indeks dotyczący gier i zabaw, składający się aż z 12 haseł nie uwzględnia ani gry w klasy, ani w chłopka! W monografiach regionalnych, najbardziej uszczegółowionych, takich jak Adama Chętnika, rzecz przedstawia się identycznie.³ Ogromna różnorodność gier, a wśród nich żadna nie przypomina „skakania pomiędzy piekłem i niebem”. Dlaczego? Wydaje się, że jedno jest wytłumaczenie. Interesujące nas gry nie mają, jak dopuszcza Jerzy Sławomir Wasilewski „archaicznego zaplecza wierzeniowo-rytualnego”. W innych częściach swojej książki autor używa podobnie dosadnych i jednoznacznych określeń („transformacja wzorów pradawnych”, „wielowiekowych” itd.), wskazując tym samym na prastarą motyrykę sensu zjawisk wywołanych z oceanu kultury świata.

Stojąc na stanowisku, że „skakanie między piekłem a niebem” w grze w klasy nie jest pogłosem archaicznych mitów mówiących o wędrówce w zaświaty. Gra w klasy ściśle się wiąże z pewnym modelem edukacji podstawowej, który to model już w swojej istocie zakłada ćwiczenie osobliwych, nieraz karkołomnych umiejętności, umożliwiających pokonanie kolejnych w tej edukacji etapów. Diagramy rysowane na ziemi, reguły przyjęte w czasie samej gry stanowią odzworowanie idei takiego rodzaju edukacji. Można by te gry kąśliwie nazwać odzworowaniem staroświeckiej szkoły podstawowej, staroświeckich metod nauczania i wychowywania dzieci.

Od Argentyny (zaczynam od tego kraju aby uhonorować Julio Cortazara *Grę w klasy*), poprzez Europę, część Azji, aż po Chiny występują odpowiedniki interesujących nas gier. Od drugiej połowy XIX w. rozwija się też na świecie idea powszechnej edukacji. W pierwszej kolejności korzystają z niej dzieci miejskie. Płyty chodnikowe wprowadzone w tym czasie, jako nawierzchnia specjalnych przejazdów dla pieszych, to fakt o jakim nie sposób zapominać, zastanawiając się nad genezą i rozwojem gry, której podstawą jest geometryczny diagram wyznaczony na ziemi (il. 1—7).⁴ W Warszawie te modernizujące miasto zabiegi przypadają na koniec XIX i początek XX w. Wróćmy jednak do samej szkoły z tamtych lat. Otóż, jak wiadomo, była i jest to instytucja kojarząca się każdemu ze stosowną ilością pomieszczeń zwanych u nas klasami, a w wielu krajach świata, wzorem angielskim, pokojem szkolnym (schoolroom). Pomieszczenia te posiadają na drzwiach suche oznaczenia cyfrowe, w Europie arabskie lub rzymskie. Jak dalej przekonamy się ten drobny szczegół nie pozostał zbagatelizowany w rysunkach dzieci.

A zatem, gra w klasy to gra, która nie pojawiła się na wiejskich pastwiskach, czy też wiejskich bezdrożach lecz w mieście. Pojawiła się stosunkowo późno, w niedalekiej przeszłości. W Polsce wraz z rozwojem szkolnictwa, kontaktów wsi z miastem trafiła do rejonów miejskich do wiejskich. Istnieje ogromna ilość wsi w kraju, w których dzieci przed drugą wojną światową nie znały gry w klasy. Natomiast obecnie służy często w tych wsiach dzieciom, jako jedna z najroztropniejszych rozrywek. W oczekiwaniu na autobus po skończonych lekcjach, grają przed przystankiem w klasy, czy chłopka (il. 7).

Bułgarska gra w klasy (kwadrat podzielony dwoma przekątnymi) przechowuje pamięć szkoły czteroklasowej (il. 1a). Kwadrat uzupełniony został z czasem o dwa dodatkowe pola i osobne miejsce startu, co tym samym znaczyło, że w szkołach bułgarskich zwiększono ilość obowiązkujących lat nauczania. Diagram chińskiej gry w klasy, nazywanej zajmowaniem pokoi (być może jest to nawiązanie do anglojęzycznej nomenklatury w chińskich



Il. 1. Diagramy gry w klasy, a — z Sofii, b — Londynu, c — Pekinu (Tiao Fau dz: skakanie po pokojach)

szkolach), w swojej istocie jest prawie identyczny jak nasze, najprymitywniejsze *chłopki* zbudowane z sześciu tylko pól. Górna część w tym chińskim diagramie nie jest zaokrąglona. Stąd nie kojarzy się od razu z figurą ludzką (il. 1c).

Gra w klasy to przemieszczanie się graczy według ustalonych reguł (nie tylko skacząc na jednej nodze, jak sugeruje autor *Podróży do piekiel*) po powierzchni ziemi w granicach wyraźnie ustalonego diagramu, mającego wyodrębnione swoje miejsca o różnym znaczeniu w grze. Badania sondażowo wykazały, że na terenie współczesnej Polski, powtarzają się przemiennie dwa dosyć zasadniczo różniące się wzory owego diagramu: pierwszy wzór to prostokąt podzielony na sześć kwadratów. Łukowato przylegające do pierwszego kwadratu (I klasy) pole startowo niekiedy nazywane jest piekłem. Drugi wzór, to krąg przylegający do zespołu mniejszej lub większej ilości kwadratów, komponowanych tylko szeregowo, albo szeregowo-krzyżowo (il. 3, 5). Ten drugi diagram nazywany jest prawie zawsze *chłopkiem* lub *chlopem*. Materiały z jakich korzystałem nie potwierdziły aby w grze w klasy korzystano z nazwy *lud*, dop. *luda*.⁵

Jest rzeczą szalenie charakterystyczną, że w ostatnich latach jakby zanikło przy grach w klasy posługiwanie się słowami *piekło*, *niebo*. Przed kilkunastu laty w Ogrodzie Krasieńskich spotkać można było *chłopków* z wypisanym na głowie słowem *niebo*. Obecnie dzieci grające w *chłopka* nie wiedzą, że takie pojęcie w tej grze coś znaczy. Ogólny schemat gry przetrwał, a nawet bujnie się rozwija pod względem ikonograficznym, skomplikowania reguł i grajki poruszania się po poszczególnych polach (il. 7). Natomiast zanikła zawarta w całości zachowań związanych z grą — idea trudu, czy wprost mozolu przechodzenia z klasy do klasy, od najtrudniejszej, czy najgorzej wspomnianej, pierwszej — PIEKŁA, po ostatnią — NIEBA. Wszak od czasów, kiedy powstawały gry w klasy coś się w szkołach zmieniło. Zmienił się sposób nauczania i traktowania uczniów. Zanikły kary cielesne, wymyślne potępienie winowajcy, czy demonizacja znaczenia ocen, szczególnie niedostatecznych. Wzrósł też niepomniernie ogólny poziom umysłowy dzieci. Stąd między innymi moje zafascynowanie żywotnością dosyć już starej gry, niezwykłością formalną wykroślanych z pasją diagramów *chłopka*. Czy nie jest to wspaniałe, że z nastaniem wiosny pojawia się niezliczona ilość *chłopków* w centrum samej Warszawy, nieopodal IS PAN, gdzie mieści się szanowna, obchodząca dostojny swój jubileusz redakcja „Polskiej Sztuki Ludowej”? Na do niedawna zasypanych śniegiem alejach, obok nieuprzątniętych jeszcze z jesieni zwałisk liści i brudu, *chłopki*, *chłopki* i jeszcze raz *chłopki*. Krótkie, długości 6 stóp i długości aż na 36 stóp.

No więc właśnie, czym jest ten nasz, osobliwy diagram? Czy „przypomnieniem — jak pisze Wasilewski — choćby uchwyty szamańskiego bębna, o kształcie człowieka z monsturalną głową albo malowanego na jego powierzchni antropomorficznego drzewa kosmicznego?” Raczej nie, lub zdecydowanie nie! Jeśli tak to również „świętych z dużymi mordami”, jak to często się zdarza w figurach rzeźby chłopskiej, należałoby włączyć do pradawnego mitu pogańskiego o wędrownie w zaświaty, obsesyjnego zagadnienia etnologów niegdyś dostrzegających wszędzie treści falliczne, drzewa życia, a obecnie osie kosmiczne i ponownie drzewa życia.

Nawet najprostsze zestawienie samych kwadratów, jak w diagramie chińskim, może osobie z wyobraźnią łatwo skojarzyć się z figurą ludzką. Wszak ów zestaw posiada podstawę (nogi) i zakończenie (głowa). Pierwsze od dołu wystające na boki kwadraty mogą też uchodzić za ramiona. Polski diagram, dzięki wprowadzeniu kręgu (owego niegdyś *nieba*, a trudno żeby niebo było kanciaste) posiada zdecydowanie cechy antropomorficzne. Dodam, że forma współczesnych warszawskich *chłopków* odcyła między najprymitywniejszą z prymitywnych postacią rysunku dziecięcego, określonego mianem głowonogów (il. 2, 3), a groteskowym pajacykiem (il. 4). Zdarzają się też w elitarniejszych dzielnicach *chłopki* wieloramienne o monsturalnie wydłużonych tułowach, a nie monsturalnie powiększonych głowach. Wszystko w tym diagramie pomyślane zostało tak, aby skomplikować grę (il. 2, 5). Podobnie działa się — moim zdaniem — przy powstawaniu formy najprostszej, skrzyżowania czterech kwadratów (umożliwiała to lądowanie z podskoku na rozkraczonych nogach, a nawet podskok, obrót i także lądowanie).

Przy próbie wyjaśniania antropomorfizmu drugiego wzorca polskiej gry w klasy biorę pod uwagę udział w tej grze kilku czy kilkunastoletnich dzieci, często mających wyobraźnię plastyczną, taką jaką dzisiaj spotykamy przeważnie u całkiem małych dzieci (niegdyś mogło to stanowić regułę). Napisałem przeważnie, ponieważ specjalnie prowadzone przez 5 lat ćwiczenia plastyczne z dziećmi w Murzynowie wykazały, że u niektórych dzieci w tej wsi (choć bardzo nielicznych), wyobraźnia jaką zwykliśmy łączyć z obrazowaniem zwanym głowonogami, konsorwuje się w postaci nieco przetworzonej znacznie dłużej niż u dzieci miejskich, bywa że do 9—11 roku życia a nie do 5—7 roku życia, jak zazwyczaj to się zdarza w śródmiejskich miejskich. Zatem można przyjąć, że osoby w wieku z pierwszych klas dawnej szkoły, kiedy króśliły swoje tylko nieco zmienione diagramy gry w klasy (ciągle się one zmieniają), popelniały stale grzech „głowonogowości”. Dostrzegam to również dzisiaj z całą wyrazistością, analizując diagramy *chłopków* rysowane przez dzieci

z rodzin już tradycyjnie miejskich, inteligentek i również miejskich, lecz niedawno przybyłych ze wsi do miasta, czy też dzieci miejskich z dzielnic, a raczej domów „upośledzonych”.

Ważniejsze jednak jest to, że klasy to gra w środowiskach miejskich przede wszystkim dziewczynek. W dużych czy tylko większych miastach chłopcy z zasady pogardzają tą dziewczęzią zabawą. I w tym miejscu niech łaskawy Czytelnik zechce sam sobie dopowiedzieć, jakie znaczenie ten fakt mógł mieć przy pojawieniu się i stosunkowo długim już trwaniu diagramu gry w klasy pod postacią określaną maskulinarnie (*chłopak* lecz nie *baba*, chociaż i babopodobna). Wskakiwanie na *chłopka*, skakanie po nim, rozkraczanie się nad nim, spacerowanie przezeń z wymyślną galanterią, wreszcie zeskakiwanie. SKUŚ BABA NA DZIADA, SKUŚ, SKUŚ, SKUŚ, to towarzyszące grze w wielu miejscach kraju osobliwe zawołanie.⁶ Dopelnia ono zrozumienie sensu szczególnego rodzaju gry w *chłopka*. Wydaje mi się, że pierwotnie zachęcało do podniecających wyobraźnię zachowań. Zapewne to za dużo powiedziane — podniecało — może należałoby poszukać innego, trafniejszego określenia. W każdym razie zawołanie, podkreślam to jeszcze raz, pierwotnie zachęcało do gry. Ale w tej osobliwej zachęcie ukrywało się od początku przewrotne odwracanie uwagi gracza od precyzyjności samych działań zdecydowanie motorycznych (na przykład chodzenie z zadartą głową, tak aby nie widząc trafić w odpowiednie pole nie następując na linię). Z czasem też *skuś baba na dziada* uzyskiwało sens całkiem niedopinający, przeciwnie, służący zmyleniu. Dzisiaj zredukowane zostało do słowa *skucha* lub *kucha*, co znaczy pomyłka, pomylenie się w grze. Zmyleniu partnera w grze służą inne jeszcze zawołania i działania, o czym dowie się Czytelnik na końcu mego wypracowania.

Aby w pełni przejąć się urodą i sensem zamieszczonych obok wykresów, powstałych czy to na wyjeżdżonej traktorami szosie, nigdy nie sprzątej, czy w schludnym parku, gdzie obowiązuje swoisty konwens dystygowanych zachowań („rzuc ten patyk bo się pobrudzisz” — mówi cicho tatuś w garniturze do syneczka jak laleczka; „Karolina, Karolina, wydziera się matka do córki, która odeszła na pięć kroków, a na co tatuś, przestań wrzeszczeć, bo jak cię huknę w banię”), należy spenetrować jeszcze obrzeże gry w klasy, jakimi są jej warianty regionalne, w tym wyliczanki, poprzedzające grę, będące rodzajem rozgrzewki, lecz nie w znaczeniu zachowań zawodników sportowych, lecz rozgrzewki umysłowej.

Przybyzka z Warszawy na wakacje do Siedlec szczyli się swoją warszawskością i wyliczanką:

Entliczek, pętliczek
Czerwony stoliczek

Dzieci miejscowe nie pozwalają warszawiance skończyć jej napisu. Wyśmiewają naiwność przedstawionej wyliczanki. Proponują swoją:

Ene, duo rabo
Kot wyp... żabę
Ene, duo resz
Kot wyp... wesz

Podalem przykład najbardziej drastyczny jaki znam, zderzenia się różnych wartości kulturowych (zgodnie z teorią ewolucjonistyczną o zapożyczeniach, akulturacji itd.).

Zdarzenie z Siedlec to historia sprzed pół wieku. Ale również dzisiaj w podobnym duchu rywalizacji (gra w klasy to przede wszystkim rywalizacja) kształtują się kontakty dzieci pochodzących z różnych środowisk. W Murzynowie koło Płocka przetrwała wyliczanka:

Jodzie karota
Dzwonek dzwoni
Poliez panno
Ile koni

Wyliczankę tę uzupełnia w tej samej wsi wersja uwspółcześniona, którą posługują się przeważnie chłopcy:

Jodzie rowerek
Na spacerok

Jaki z tyłu

Ma numerok

W pierwszym i drugim przypadku podana liczba jest odliczana i wyznacza osobę rozpoczynającą grę. Ale tę rytualizację (stawanie w kręgu, wskazywanie lub dotykanie, czy klucie palcem) można jeszcze bardziej uwznioślić. Służy temu wówczas wyliczanka przy której pada pytanie nie o liczbę lecz o kolor. Osoba na którą wypadło ostatnie słowo, podaje kolor, lecz musi zarazem wylegitymować się przedmiotem o wskazanym kolorze:

Wpadła bomba do piwnicy

Napisała na tablicy list

Jakim kolorem ona go pisała

Jako dygresję potraktujmy uwagę, że w tego rodzaju wyliczankach upamiętniających wojnę, pojawia się coś, co próbowałbym nazwać surrealistycznym osłabieniem odczucia tragizmu:

Na ulicy Reja

Złapali złodzieja

A ten złodziej był czarodziej

I powiedział tak: Niemcy mają psy

A Polacy, cacy, cacy

I wychodzisz ty

Podobnie rzecz się przedstawia jeśli chodzi o najnowsze tragizmy w świecie dorosłych:

Dyłu, dyłu na badyłu

Pierdyknęło w Czernobylu

Raz dwa trzy

I wychodzisz ty

Ewentualnie: Promieniujesz ty!

Są to wyliczanki, które na wioś przeniknęły z miasta, w przypadku Murzynowa głównie z Płocka, ale także z Warszawy. Na większą uwagę zasługuje wyliczanka, której treść jest zdumiewająco „dojrzała”, jakby już z innego niż dziecięcy świata:

Na ulicy Kopernika

Spowiadała się Monika

Proszę księdza, ja nie kłamię

Wyjadłam cukier mamie

Jeszcze trochę się poduczę

I ukradnę księdzu klucze

Pochodząca również z Płocka wyliczanka, którą za chwilę zacytuję, przedstawia się jako jawne szyderstwo z treści religijnych, tajemniczego, lecz świętego języka łacińskiego:

Kra kre mija

Kret ma ryja

A lis nore

by zrozumieć sens tego szyderstwa należy wyrecytować wyliczankę bez rozdzielania poszczególnych słów. A więc tak: ‘Kra-kremija’, ‘Kretmaryja’, ‘Alisnoro’.⁷ Profanacje tego rodzaju były przedmiotem licznych prac Jana Stanisława Bystronia.⁸ Dzięki nim wiemy, że wiele dzisiaj niezrozumiałych słów w wyliczankach, takich, jak *ene*, *due*, czy *eus deus*, to zniekształcone łacińskie raz, dwa i jedyny Bóg. I w tym miejscu można niewątpliwie odnaleźć jakieś starsze — niż dziewiętnastowieczne — zaplecze interesujących nas zabaw. Sugeruje się związki z kulturą staropolską, sowizdrzańską, etosem ucznia, żaka:

Ene, due, riko, fako,

Torbo, borbo, ósmę smake

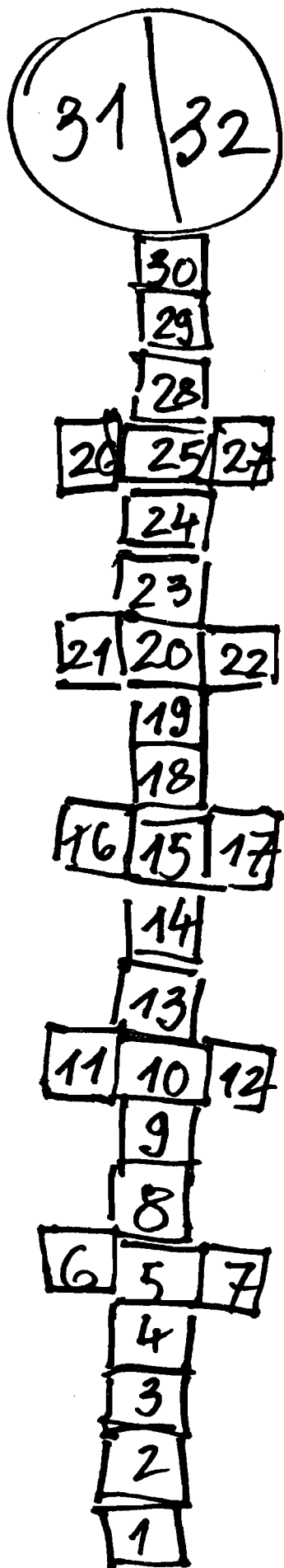
Eus Deus kosmateusz

Baks

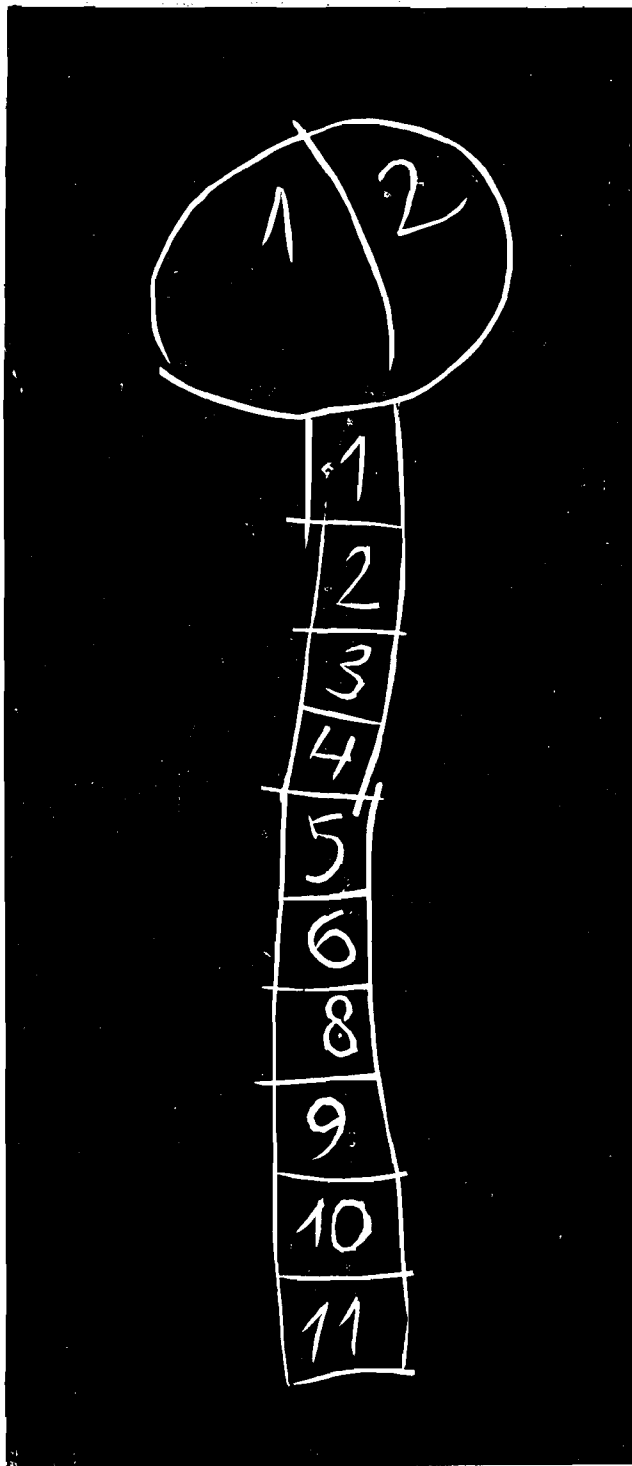
Dzisiaj ta jawnie obrazoburca wyliczanka nawet dla świątliwych osób nie jest zrozumiała. Nie dziwota więc, że zwróciła uwagę nawet... psychiatrów. Dzięki temu dysponujemy znakomitymi na ten temat uwagami samego Antoniego Kepińskiego. W swej głośnej *Schizofrenii* podaje przykład naszej poprzedniej wyliczanki w wersji krakowskiej, w której pierwotny sens całkiem zanikł, czyniąc ją rzeczywiście dowodem istnienia „rozkojarzonego stylu” w tej osobliwej twórczości literackiej:

Ene, due, rike, fake,

Torba, borba, osme, smake,



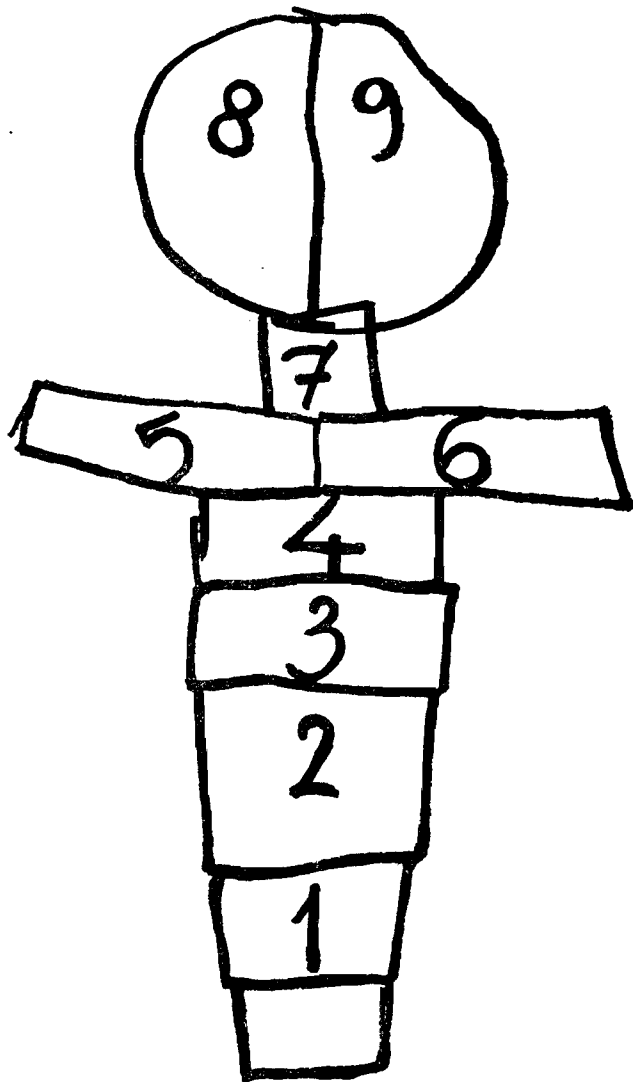
2



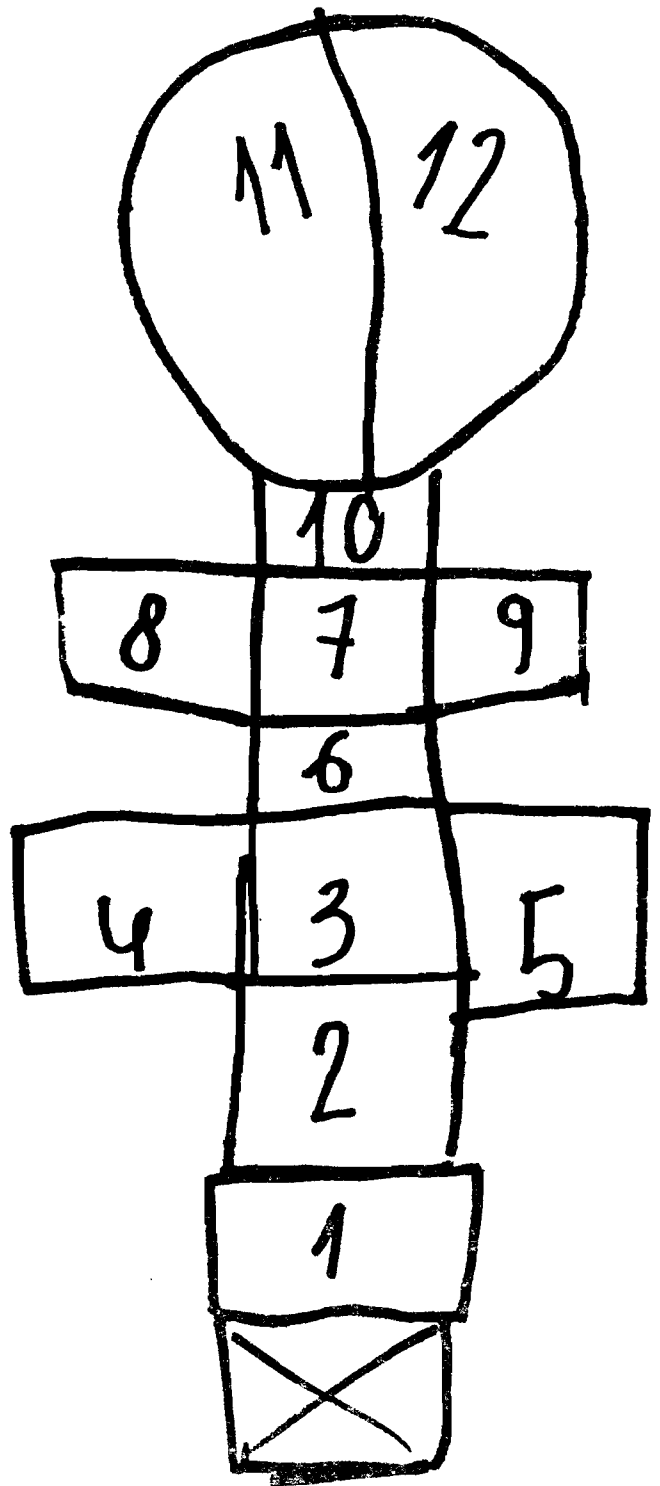
3

Il. 2. Chłopiec kreślony cegłą na asfalcie, wiosna 1986 r.
ul. Nabelaka w Warszawie

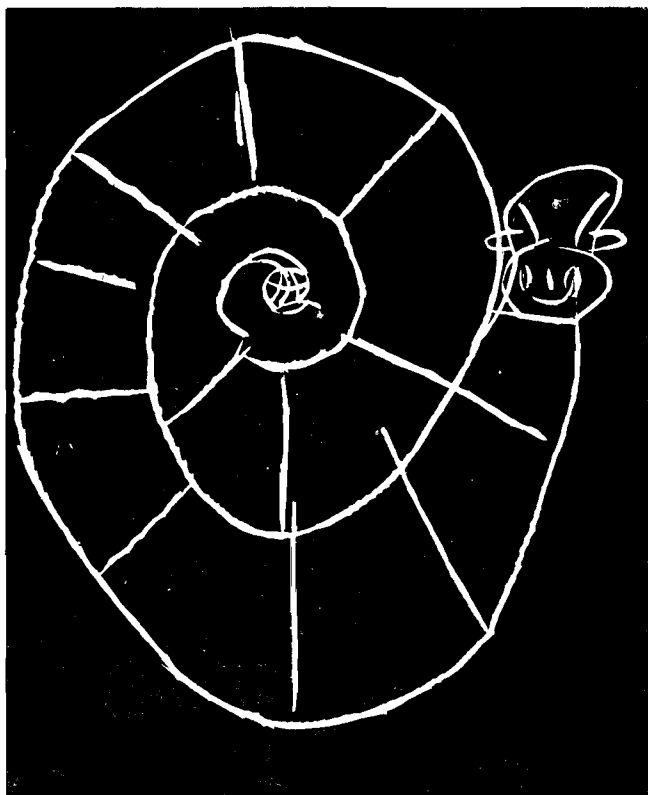
Il. 3. Chłopiec kreślony kredą na chodniku, wiosna 1982 r.
ul. Boleś w Warszawie



4



6



Il. 4. Chłopek kreślony kredą na asfalcie, lato 1980 r. Ogród Krasieńskich w Warszawie; il. 5. Chłopek, kreda na asfalcie Ogród Krasieńskich; il. 6. Chłopek, cegła na asfalcie, 1984 Ogród Krasieńskich

Deus, deus, kosmakous
i morele baki!

Antoni Kepiński miał oczywiście w pełni rację stwierdzając, że taka wyliczanka funkcjonuje w świadomości dzieci na szczególnych prawach, zbliżonych do tych jakie towarzyszą chociażby wypowiedzianiu zupełnie niezrozumiałych zaklęć. Jednakże nie można zapominać, że obok tych niezrozumiałych wyliczanek korzystano zawsze z takich, których sens był jasny, oczywisty (przykład *Spowiadała się Monika*). Ale nie rezygnujemy z uwag dociekliwego znawcy zagadnienia: „Nasuwa się spostrzeżenie, że ta zabawa (wcześniej autor mówił o pasji tworzenia przez jego niektórych pacjentów neologizmów wplatanych do mowy potocznej, przyp. J.O.) zręcznymi konstrukcjami słowotwórczymi, swoista ironia i absurdalny humor, spotykane u niektórych chorych, pozwalają wyodrębnić w «stylu schizofatycznym» styl «hebefreniczny» (Hebe — uosobienie wiecznej młodości, przyp. J.O.). Ten ostatni przypomina bawienie się słowami Rabelais'go, angielskie nonsensowne «nursery rhymes», osobliwości mowy dzieci, np. wyliczanki, których treść jest niezrozumiała, natomiast scalają je rytm i rymy».⁹

Związała forma, swobodne kojarzenie słów, chociaż zawsze przyporządkowanych rymowi, a najważniejsze charakterystycznemu rytmowi, pozwoliła Kepińskiemu znaleźć dla takiej struktury literackiej wyliczanki analogie nie tylko w twórczości Rabelais'go, w utworach poezji „nursery rhymes”, czy w tekstach sowiżdrzalskich, lecz także w programowej działalności dadaistów i surrealistów. Wyliczanka nobilitowana została przez wywołanie takich nazwisk, jak Gerard Nerval, Fryderyk Hölderlin, Antoni Artaud, czy James Joyce. Konkluzja Kepińskiego sprowadza się do charakterystyki mowy osobniczej w jej przejawach schizoidalnych. Charakterystyka ta, korzystająca z ustaleń M. Lorenza, wskazuje że mowa taka służy nie porozumiewaniu się z ludźmi, lecz przeciwnie, odcieciu się od otoczenia. Wydaje się, że Kepiński wnika tu w sedno czynników sprawczych, kształtujących zjawiska w rodzaju naszej wyliczanki, ludystycznego mentlowania.

Jeszcze bardziej przekonujące okazują się stwierdzenia Lorenza i Kepińskiego, kiedy przedmiotem proponowanej analizy staje się pewien rodzaj przekazu o charakterze plastycznym. Mam tu na myśli prawie nie rozpoznaną dziedzinę komponowania na ziemi, ukrywanych i odsłanianych tylko dla wybranego przyjaciela *sekrétów*, *widoków*, *klejnotów*. Zjawisko to znane mi jest ze śródziemnej Polski. Oto sześćdziesiąt lat temu Robert z Murzynowa, nie widziany przez nikogo, w ogrodzie pod stołem układał swój *sekrét*. Wykorzystywał w abstrakcyjnej zupełnie dla nas kompozycji kamyki, ulamki szkła, skorupy z malowanych naczyń oraz inne przedmioty znalezione nad brzegiem Wisły. Całość starannie przykrywał warstwą piasku. Nikomu z rówieśników, z którymi utrzymywał tylko konieczne kontakty, jak też nikomu z rodziny, nawet babci, nie odsłaniał swego *sekrétu*. Ceremonia odsłonięcia wymagała odnalezienia osoby godnej całkowitego zaufania. Wołał ją do stołu i odgarniał piasek. Zaskoczenie widza odbierał z wyraźną satysfakcją.¹⁰ W Białobrzogach koło Zegrza układaniem tajemnych kompozycji, nazywanych *widokami*, *widoczkami* zajmują się wyłącznie dziewczynki. Rytuał się powtarza. Ujawnienia tajemnicy *widoczku* zasłoniętego na ziemi warstwą piasku dostępuje najbardziej zaufana koleżanka. *Widoczki* układa się na rozpostartym liściu lub pościółkach z opakowań słodczy. Wyszukiwane są specjalne skorupki z czytelnym wzorkiem, różyczką. Obok kwiatów, kamyków i szkiełek stanowią tworzywo tych kompozycji. Całość, nim zostanie przykryta piaskiem, nakryta zostaje kolorowymi szklankami.¹¹ W Ogrodzie Krasieńskich ukryte układanki nazywane są *klejnotami* czy *klejnocikami*. Również zajmują się tym tylko dziewczynki. Ważnym tworzywem obok kwiatków i szkiełek są metalowe, złotawe *wąsy*, jakie odstają z krawędzi zakrętek od flaszek.

Gry w *klasy* od początku do końca są całkiem jawne. Wszak gra się w nie demonstracyjnie na oczach innych, na podwórkach, na przejściach-chodnikach, w parkach i przy drogach publicz-

nych. Ale jest to jawność pozorna. Najlepiej ją wyraża fakt następujący. W Ogrodzie Krasieńskich bez trudu, szczególnie z początkiem wiosny, natrafiamy na ślady gry w postaci pozostawionych w alejkach wykresów. Ale trzeba mieć prawdziwe szczęście aby zobaczyć moment powstawania *chłopka* i samą grę. Nie ulega najmniejszej wątpliwości, że tu, w środku Warszawy, dzieci strzegą swej pasji, wyszukując miejsca „bezludne” i takiej chwili, kiedy nie ma intruzów. Bywa już, że zrezygnują z samej gry, poprzestając na narysowaniu tego, co w ich świadomości stanowi wspomnienie wspólnej zabawy z czasów wakacji, w innej zupełnie scenarii i z osobami znanymi, przyjaznymi, takimi samymi jak one a nie te obecne, które się zaledwie dostrzeżę w otoczeniu. W grze w *klasy*, poczynając od zapoznawania się poprzez własne wyliczanki, następuje mocne zintegrowanie i jak w każdej grze czynniki słabszej lub silniejszej emocjonalnie rywalizacji mogą tej zabawie nadać sens poważny, pogłębiany do granic pojętej swoiście komunii. Dostąpienie do niej wymaga też określonej postawy emocjonalnej, charakteru i umiejętności, które to cechy nie każdy posiada. Najważniejsze, że cech tych nie potrafią ujawniać dorośli. Zapewne każde lub prawie każde z grających w *klasy* dziecko czuje tę przepastną różnicę, stwarzającą osobliwą szansę odciecia się od zgrodzowskiego świata i odnalezienia czegoś z przyjaźni we wspólnocie rówieśniczej; wśród wybrańców, osobników prostolinijnych, spontanicznych, szczerych itd.

Plaski kamień, kamyk, ulamek szyby, nazywany *szkiełkiem* lub *plitką*, czy kafelek, to niezbędny przedmiot w grze. Osoba rozpoczynająca grę, stojąc przed wyrysowanymi *klasami* lub *chłopkiem*, musi nim cisnąć w określone pole, uważając aby nie trafić w *piekło* czy na linię. Uznaje się to za błąd (*skuczę*, *kuczę*) i utratę kolejki w grze. Zależnie od miejsca i strony kraju reguły gry są mniej lub bardziej skomplikowane, a sposób ich realizowania odpowiednio wyszukany, czy całkiem niewyszukany. Jedną z najprostszych formuł stosują dzieci w Węgrowsku w Siedleckiem. Wprawdzie korzystają z obydwu diagramów, *chłopka* i *klas*, jednakże w pokonywaniu ich przestrzeni ograniczają się tylko do jednego ćwiczenia, skakania na jednej nodze z przerwą, stanięcia na dwóch nogach, podskoku-obrocie i kontynuowaniu skakania, kuśtykania.¹²

Samo skakanie na jednej nodze nie wszędzie wygląda tak samo. W Węgrowsku skacząc nie przesuwno kamyka w kolejne pola. Natomiast w okolicach Gąbina czy Łomży taki zwyczaj należał do pospolitych wymogów gry. W Żywieckiem, Kieleckiem, Łomżyńskiem i w okolicach Gąbina, Płocka i w samym Płocku ekwilibrystyka poruszania się w wyznaczonych obrysach *chłopka* lub *klas* granicach dopuszczała: skakanie żabką, przeskakiwanie poszczególnych pól (*fruwanie* albo *latanie*), chodzenie na *sztynnego* z kamykiem na głowie, na ramieniu i przedramieniu, poruszanie się na *ślebaka*, czyli z zamkniętymi oczyma i inne. Jednorazowe obskoczenie, zwane w Łomżyńskiem *obskikiem*, mogło trwać niespełna minutę, ale mogło się przedłużać — szczególnie kiedy ktoś nie miał szczęścia — w „nieskończoność”. *Obskików* fundowano sobie kilka czy kilkanaście, ale również czy to na ulicy Nabelaka w Warszawie, czy w Żyjni koło Rajczy, kilkadziesiąt, a nawet powyżej setki.

Spójrzmy wreszcie na to, co w tym tekście jest dla mnie najważniejsze, na diagramy *klas* i *chłopka*, jako znaki plastyczne, tworzone z inwencją, której cech formalnych zdefiniować, a tym bardziej podrobieć nie sposób. Musimy zadowolili się niedokładnymi przerysami. Próbowalem skorzystać z pomocy nieocenionego Wojciecha Marehlewskiego, lecz próba nie do końca się powiodła. Rzecz polega na tym, że zwykły przerys (kreska czarna na białym tle) zniekształca istotę kolorystyczną i walorową interesujących nas obrysów. Ponieważ Marehlewski znakomicie opanował technikę drzeworytniczą, sądziłem, że korzystając z jej możliwości uzyska się bardziej zbliżony do oryginału efekt. Niestety drzeworyt pomaga oddać istotę całości znaku, lecz jego charakterystyczne ciężca zniekształcają (utwardzają) miękkie, swobodny bieg kreski. Zaczniemy więc od tej właśnie kreski. Jeśli kreślona jest na ziemi patykiem, czy kantem kamyka lub

pliki uzyskuje zupełnie inny charakter, aniżeli wówczas kiedy powstaje z rysowania kamieniem, cegłą czy wreszcie kredą na twardej podłożu płyty chodnikowej względnie asfaltu. Łączy jednak te różnice się sposoby powtarzająca się zamaszystość, utrwalony ślad działania dokonywanego w pośpiechu, jak to się nieraz mówi — z *nerwem*.

I też, przypatrując się jak prowadzone są kreski-linie, dostrzegamy, że oprócz powtarzającej się zamaszystości, dają znać o sobie dwie techniki rysowania, zarazem jakby dwie postawy twórcze. Pierwsza to chęć od razu opanowania całości diagramu, prowadzenie jak najdłuższych, ciągłych linii. Można taki efekt uzyskać w przypadku zaznaczenia tułowia *chłopka* ciągnąc za sobą patyk po ziemi, czy kredę lub ułamek cegły po twardej powierzchni asfaltu i chodnika. Linia rysowana takim sposobem nigdy nie jest sucha, sztywna. Różne jej natężenie, falistość i nagle załamania czynią ją miękką, żywą. Tę samą technikę zdradzają „głowy” wykreślane zaledwie dwoma pociągnięciami, a nieraz chyba tylko jednym. Natomiast druga postawa, to budowanie całości jakby z klocków, rysowanie oddzielnie kwadratów czy wydłużonych prostokątów, stanowiących na koniec odpowiednio ponumerowane pola.

W tych skomplikowanych nieraz diagramach linie nie zawsze się stykają, tam gdzie powinny się zetknąć. To znów nieoczekiwanie przecinają się. Inne zostały uzupełnione dodatkowymi, bo przy rysowaniu przerywały się. Wszystkie te niedokładności wzbogacają formalnie całość znaku, jakim jest *chłopek*.

W Ogrodzie Krasińskich w Warszawie przy bogactwie rozmaitej roślinności, tworzącej w całości pewien monotony monolit, uzupełniony jednostajnością ciemnej powierzchni alejek, a stanowiących pospołu świat parku, pojawienie się z całkiem innej rzeczywistości znaków, rodzi oczywiście odczucie naruszenia ładu. Odczucie to może niepokoić do pierwszego deszczu, który zmyje dokumentnie brunatne malunki. Póki one są udają się na spacer z radością. Odnajdują korzystną, kontrastującą sytuację w owym zderzeniu, kiedy jeden rodzaj wartości wzmacnia znaczenie drugich; gdy całkowicie pierzcha nuda drzemiąca w sztucznym pejzażu.

Wreszcie podczas którejś z przechadzek zaskakuje obok *chłopka* rysunek psa. Ma on zaznaczone to, co przekreślone zostało kilkakrotnie krzyżem. Przy innych *chłopcach* sam krzyżyk ?!

Czary, mary,
Czarny krzyż,
Oczaruję cię dziś!

Mamy więc już przybliżony obraz tego dziecięcego teatru — obrzędu. Któres z dzieci próbuje przejść przez *chłopka* nie popelniając *skuchy*, zaś inne pragnie — jak tylko potrafi — przeskodzić i odprawia *czary mary*. Istnieje potwierdzenie z wioski Michny koło Stawisk w Łomżyńskiem, że to zaklęcie wypowiadano wielokrotnie, a wypowiadająca, przykucnąwszy obok wyrysowanego diagramu kreśliła do rytmu ów „czarny krzyż”. W wiosce tej znano inne jeszcze zaklęcia i sposoby powodowania *skuchy*. Dlatego, przed rozpoczęciem gry, umawiano się który z tych spo-

sobów może zostać wykorzystany. Czy zwykle skandowanie *skuś, skuś*, czy rozśmieszanie... Miało je wywołać najlepiej („najlepiej się rozśmieszalo”):

Skuś babko,
Dam ci słodkie jabłko.

Z tekstem tym blisko koresponduje inny, pochodzący chyba z Węgrowsa:

Skuś babo dziecko,
Wyrzuc je na śmiecie.¹³

W Kałwarii i Grójcu, w okolicach Warszawy, zachował się okrzyk, który przerodził się w odrębną grę z piłką. Można przypuszczać, że ów okrzyk towarzyszył grze w klasy i powtarzany po trzykroć, albo wielokroć, miał odwrócić uwagę od wypełnianych przez gracza zadań:

Holi, holi,
Holi, holi,
Miasteczko się poli.

W całej Polsce znane jest przy grach w klasy skandowanie — masło, prasło, masło, prasło, masło, prasło... PRASŁO, PRASŁO, PRASŁO.¹⁴ Słowo prasło — jak się wydaje — znaczy rozlecieć się, nie skleciło się, czyli się nie udało. W czasie ubijania śmietany w masielnicy (Deszczyk pada słońce świeci, Baba Jaga masło kleci...), może się okazać, że cała praca poszła na marne. Piana przy otworze wokół drążka okazała się tylko pianą. Masło się nie skleciło.

Poznaliśmy zatem niezły scenariusz teatru-obrzędu. Korzystano w nim z wyszukanej scenerii (na przejściu, na środku jezdni, przy płocie i koło fontanny), sugestywnego niezwykle znaku plastycznego i cyrkowo-tanecznych działań. Stroje są zawsze wyszukane, nigdy niedbałe. Wszystko przyporządkowano kunsztownej dramaturgii. Już sam prolog w wyliczankach ujawniał możliwości przebiegu akcji. Od początku do końca nie było — jednak — wiadome. Wszak to gra. Niezym życie, chociaż? Sama zaś gra mogła przebiegać w takim nastroju:

- tajemniczego knucia, rozbudzającego lęk,
- wywoływania przerażenia poprzez paniczne okrzyki (holi, holi, holi...),
- pobudzania do skrytych uczuć i ogólnego pomieszenia (rozkojarzenia) dwuznacznymi tekstami i im podobnym zachowaniem),
- potęgowania poczucia trudności, demonizowania zadania, skandując słowo-zaklęcie (prasło, prasło..., albo skucha, skucha),
- rozśmieszania, czyli sposobienia do utracenia samokontroli w stopniu zupełnym.

Możemy zatem powrócić do pochopnie krytykowanej tezy Jerzego Sławomira Wasilewskiego. Zgadza się wszystko. Gra w klasy, szczególnie w odmianie gry w *chłopka*, odsłoni niewątpliwie „archaiczne zaplecze rytualne”. Czy w tym eskapiźmie nie zawiera się definicja powrotu? A mówiąc inaczej, czy w tym milezeniu (po skończonej grze) nie ma jej epilogu?

PRZYPISY

¹ Op. cit., s. 225—226

² Zbigniew Benedyktowicz włączył mnie do „nieświadomych fenomenologów”. Zgadzam się, że nieświadomy. Ale czy fenomenolog? Jeśli byłbym świadomy, to nie potrafiłbym w górach sajańskich sfilmować, ukrywającego się w dozwolonym teatrze, szamana. Oni zaś umieli (szamani) „posklejać” nawet rozbite przez ścinane drzewo na siedem części kostkę.

³ Wśród 102 gier dziecięcych na terenie Kurpiowskiej Puszczy

Zielonej nie ma do 1967 roku gry w klasy. Por. Adam Chętnik *Życie puszczańskie Kurpiów*, Warszawa 1971, s. 78—92

⁴ W Londynie skakanie po płytach chodnikowych datowane jest na koniec XIX w. Por. Robert Craig Maclagan, *The games diversions of argyleshire*, London 1901, s. 133—134

⁵ Korzystam z danych dostarczonych mi przez studentki i studentów: Katedry Etnologii i Antropologii Kulturowej oraz Zakładu Geografii Regionalnej i Zakładu Dydaktyki i Krajo-



Il. 7. Gra w klasy przed przystankiem PKS koło szkoły, Czermno, gm. Gąbin, 1986 r.

znastwa UW. Moim rozmówcom przekazuję w tym miejscu podziękowanie.

⁶ Jan Karłowicz, *Słownik gwar polskich*, Kraków 1907, t. V, s. 165; Skusić = »zwieść«, doświadczyć: »kęś świata poznałem«. J. Karłowicz, Adam Kryński i Władysław Niedźwiedzi, *Słownik...*, Warszawa 1915, t. VI, s. 188—199; Skusić 1. skłonić do czego, 2. doświadczyć, popróbować, 3. zwieść, „Kiej diabeł s. nie może, to babę pośle, i baba skusi”. W jednym i drugim słowniku nie ma „skusić baba na dziada”. *Słownik Staropolski*, t. VIII, z. 4 (51), Ossolineum 1980, s. 265, podaje takie znaczenia skusić: 1. doświadczyć kogoś, poddać próbie, wypróbować coś, sprawdzić. 2. wydoskonalic, wyćwiczyć, wprawic się w czymś. 3. przesłuchać kogoś, wypytać. *Słownik języka polskiego*, PWN Warszawa 1981, T. III, s. 251:1. »kusiąc skłonić do czegoś; pociągnąć, zwabić« 2. »w języku dzieci: pomylić się w niektórych grach, zwłaszcza

w piłkę«.

⁷ A ja nos trę; 'Ajanostre'. Jest to dodatkowa fraza w tej wyliczance, lecz pochodzącej ze Stanisławowa koło Grodziska Mazowieckiego. Wiadomość tę zawdzięczam pani Sylwi Orawskiej.

⁸ Jan Stanisław Bystron, *Tematy, które mi odradzano*, PIW 1980, s. 109—158. Ponadto, Krystyna Pisarkowa, *Wyliczanki polskie*, Ossolineum 1975, s. 25

⁹ Op. cit., s. 74—75

¹⁰ Zdarzyło się to w 1981 roku.

¹¹ Wiadomość zawdzięczam pani Ewie Wiśniewskiej.

¹² Wiadomość zawdzięczam pani Barbarze Rogowskiej.

¹³ Przypomnienie pani Hanny Szewczyk, za które bardzo serdecznie dziękuję.

¹⁴ Wiadomości te zawdzięczam panom: Maćkowi Sosnowskiemu oraz Ryszardowi Ciarce.



Aleksander Jackowski z dyr. Krzysztofem Makulskim na tle jednej ze ścian Jego gabinetu
w Państwowym Muzeum Etnograficznym w Warszawie

Fot. Mirosław Krajewski