Anatolij Bakanurskij

Mediatorzy w kulturze ludowej : sacrum śmierci i gra w zmartwychwstanie = Mediators in Folk Culture : Sacrum of Death and a Resurrection Game

Humanistyka i Przyrodoznawstwo 9, 129-137

2003

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

MUZEUM HISTORII POLSKI

Anatolij Bakanurskij

Państwowy Uniwersytet Politechniczny w Odessie

The State Polytechnic University in Odessa

MEDIATORZY W KULTURZE LUDOWEJ: SACRUM ŚMIERCI I GRA W ZMARTWYCHWSTANIE

Mediators in Folk Culture: Sacrum of Death and a Resurrection Game

Słowa kluczowe: mediator, szaman, trikster, skomoroch, przeistoczenie, gra, teatralizacja, maska, kamłanje.

Streszczenie

Artykuł jest poświęcony problemowi kurtylologii, który jest słabo zbadany oraz postaciom mediatorów, czyli szamanów, błaznów i oszustów – można ich uznać za profanację heroicznych postaci. W ich działania wpisane jest ryzyko. Mają one określony rytuał i sakralny cień. Autor omawia rolę kostiumu, maski, wewnętrznej reinkarnacji teatralnego zachowania wspomnianych wyżej postaci i symbolicznego oznaczania ich przemieszczania między światami.

Key words: mediator, shaman, tricksters, reincarnation, game, theatralization, mask.

Abstract

The article is devoted to a problem of cultirology, which is scantily investigated mediator characters, whose peculiarity is their symbolic dying and resurrection in other capacity. They are shamans, buffoons and tricksters – profaned tweedledum and tweedledee of heroic characters. A gaming characters of their actions can be seen. It has definite ritual and sacral shade. The role of the costume, mask, inner reincarnation of the theatrical behavior of the heroes mentioned above and notional earmarking of their shift among the worlds are investigated.

Spośród wielu postaci w kulturze na szczególną uwagę zasługują te, które nie będąc bogami, bohaterami kultury, posiadają zdolność pośredniczenia między światami. Ich cechą charakterystyczną jest stan ciągłego przemieszczania się z „dołu" do „góry", od ludzi do duchów, ze sfery profanum w sferę sacrum

i odwrotnie. Można tu wymienić szamanów, skomorochów, triksterów (*skomoroch* – wschodniosłowiański średniowieczny aktor wędrowny; ang. *trickster* – oszust, naciągacz) – występujących w marginalnych formach ludowych, związanych z pełnym wyrazu teatralno-widowiskowym pierwiastkiem, przeistaczaniem się, zamianą Ja na nie-Ja, zakładaniem maski innej istoty.

„Gra w innego" – obrzęd odprawiany przez szamana – zakładała często pozorną śmierć postaci, np. według tradycji Odżibuejów człowiek wyświęcany na kapłana jest przez starszyznę plemienną zabijany „na niby", powinien wówczas udawać własną śmierć, a następnie ożywienie. Pozorne uśmiercanie czarownika i następujące po nim zmartwychwstanie znane było także w plemieniu Dakota. W wielu zachodnioafrykańskich plemionach teatralizacja śmierci odgrywana była bardziej szczegółowo. W plemieniu kongijskim człowiek, który ma zostać kapłanem, symbolicznie łączy się z Ndembo. Z dużą wprawą pozoruje w lesie swoją śmierć, a starszyzna plemienna grzebie go na wzniesieniu. Rytuałowi towarzyszy płacz i lament. Po upływie kilku dni „zmarły" odradza się jako ktoś inny. Wszystkie tego typu obrzędy typologicznie i genetycznie związane są z obrzędami inicjacyjnymi, kiedy to chłopiec symbolicznie umierał, a następnie odradzał się jako ktoś inny.

Szaman, kapłan – to osoba posiadająca nie tylko zdolności kontaktowania się z zaświatami, to także aktor, zmieniający tę mediację w widowiskowy spektakl. Przedstawienie tylko na pierwszy rzut oka jest tańcem w ekstazie, śpiewaniem w różnych tonacjach i uderzeniami w bęben – *kam*, stąd rytuał ten często bywa nazywany kamłanjem. Kamłanje dzieli się na akty, w których przeplatają się temporytm, siła emocjonalnych klaśnięć w dłonie i całkowite wyczerpanie szamana. Zawiera ono również elementy hipnozy. To wszystko przekonuje obserwatorów tego teatru jednego aktora, że najwyższy jego cel – nawiązanie kontaktu z duchami – został osiągnięty. Ubiór szamana, składający się z wielu detali, świadczył o tym, że jego posiadacz był jednocześnie wszystkim i nikim konkretnie. Reprezentował pewien stan graniczny, tzn. pozostając widocznym dla ludzi, jednocześnie kontaktował się z duchami, zachowując ludzką postać, manifestował swoją odmienność poprzez osiągnięcie ekstazy. Podobny stan osiągali w swym masowym widowiskowym rytuale tunezyjscy derwisze, a także przedstawiciele powstałego na początku XIII w. bractwa flagellantów (biczowników), które masowo rozpowszechniło się po dżumie 1347 r.

Ekstaza nie jest wynikiem rozstrojenia psychiki, lecz rezultatem całkowitego skupienia się na aktorstwie, na przebywaniu w innym świecie. Szaman podczas trwania kamłanja umiera dla otoczenia, a zmartwychwstanie odgrywane jest dopiero po akcie kontaktu z duchami. Połączony z transem lub ekstazą stan psychofizyczny to swoista gra w znikanie, oznaczająca czasową śmierć szamana.

W kamłanju obecne są te same motywy co w inicjacji: pozostawienie na pewien czas swego otoczenia, kontakty z „zaświatami" i istotami, które je zamieszkują, a także śmierć i następujące po niej zmartwychwstanie, po

którym szaman obdarzony zostaje wiedzą i zdolnościami ezoterycznymi. Można go wówczas porównać do biblijnego Jonasza, który przebywał we wnętrzu wieloryba (umieranie) i który wyszedł stamtąd pełen szczerej wiary (zmartwychwstanie). Nawiasem mówiąc, drugi rozdział Księgi Proroka Jonasza przypomina opowiadanie szamana o pobycie w innych światach. Zgodna jest także poetyka.

Szaman:

Nie ryłem czarnej ziemi,
Nie ciosałem twardego drewna,
Żal mi było opuścić
Ludzi mieszkających pod księżycem...

Jonasz:

Do posad gór zstąpiłem, zawory ziemi zostały poza mną na zawsze. Ale Ty wyprowadziłeś życie moje z przepaści, Jahwe, mój Boże! (Jsz 2, 7).

U Jakutów zachowały się archaiczne wyobrażenia na temat magicznej śmierci i zmartwychwstania szamana. W czasie święceń, czyli przekazywania funkcji sakralnych (funkcje te przeważnie były dziedziczone), duchy rozrąbywały przyszłego wybrańca na kawałki, następnie jego kości zbierano i zszywano żelaznymi nićmi, wstawiano oczy itp. Dopiero po tych zabiegach człowiek stawał się szamanem, po ożywieniu był zupełnie inną istotą, która umiała przepowiadać, zajmować się uzdrawianiem i co najważniejsze, mógła być pośrednikiem między światami. Rozpoczynając kamłanje, szaman informował:

Pobędę szamanem i umrę!
Dopóki nie zapłonie zorza!
Będę bić (wrogów) i umrę!..
Zawsze widzę
Władców najwyższe stworzenia!

Trans szamana to także dialog z duchami w ich języku, to sposób, by za pomocą gry utrwalić pobyt w innym świecie. By powstał rytuał, jak zauważył Claude Lévi-Strauss, jakiś śmiertelnik musi wyrzec się wyraźnego i jasnego rozgraniczania przedmiotów charakterystycznych dla danej kultury i społeczeństwa, aby następnie móc powrócić do swego jestestwa[1].

Przenosząc się do krainy duchów, tuwiński szaman wypowiadał następujące zaklęcie:

Wznosimy się z ziemi ku niebiosom,
Pogramy tam, pokonawszy siedmiokolorową tęczę...
Pogramy tam[2]...

---

[1] К. Леви-Строс, *Миф, ритуал и генетика*, „Природа" 1978, № 1, с. 93.

[2] М. Б. Кенин-Лопсан, *Обрядовая практика и фольклор тувинского шаманства*, Новосибирск 1987, с. 107.

Dość często szamani nazywali kamłanje grą. Kirgizi rytuał wznoszenia się ku duchom określali słowem *ojno* – „grać", a kirgiski szaman mediację nazywał *ojnoim* – „gram". W analogiczny sposób Usartowie nazywali rytuały wypędzania duchów wszelkich chorób.

Dla kapłana i szamana gra jest sposobem poznania i przeniknięcia w niezwykłe sfery; mogą oni prowadzić tę grę dzięki szczególnemu teatralno-widowiskowemu sposobowi myślenia i zachowania. Oprócz tego, nienaturalne zachowanie się to także sposób na wywołanie określonego wrażenia podczas trwania rytualnych czynności. Wyraża się to w dynamiczności, wyrazistości, niezwykłej skuteczności słowa i plastyki ciała, jak również w chimerycznym kostiumie i masce, czyli w tym wszystkim, co było zrozumiałe dla większości widzów.

W kamłanju (w tym kontekście użyjemy tego terminu w szerszym znaczeniu, biorąc pod uwagę czynności tych wszystkich, którzy archaiczną świadomość kulturową łączą z odwoływaniem się ku temu, co nadprzyrodzone), ale nie tylko w nim, również w dowolnym rodzaju działalności obliczonym na odbiór, można wyróżnić dwa rodzaje teatralizacji. Pierwszy z nich związany jest z uzewnętrznianiem siebie, drugi zaś – ze zmianą siebie, z pragnieniem przekroczenia granicy własnego Ja, identyfikowania się z kimś innym. Ten pierwszy wyraża się w tym, że człowiek, pragnąc pokazać się publicznie, przekracza zwykłe granice emocji, „puszcza wodze namiętności". Właśnie dlatego dany poziom widowiskowości charakteryzuje się patetyczną afektacją, a nawet ekstazą. „W każde słowo wypowiadane z patosem mówiący wkłada całego siebie, bez jakichkolwiek ograniczeń, bez względu na odległość oddzielającą go od widza. Nie wolno rozpoczynać takiej patetycznej mowy, nie nadawszy sobie przedtem samozwańczo jakiegoś tytułu, stanowiska"[3]. Werbalnemu patosowi towarzyszy niepohamowana i niekontrolowana niekiedy gestykulacja oraz plastyczność.

Drugi poziom teatralizacji realizuje dążenie człowieka do tego, by stać się nierównym samemu sobie. W tej sytuacji najważniejsza jest maska. Na ten typ widowiskowego zachowania się zwrócił uwagę reżyser i wybitny teatrolog M. Jewrieinow. Wedle niego, u podstaw takiego zachowania leży „instynkt przeobrażenia". Mamy tu do czynienia z tworzeniem życia jako „przemyślaną teatralizacją życia" (określenie literaturoznawcy Lidii Ginzburg).

W archaicznych kulturach gra ma charakter sakralny, może ona przywracać bohatera do życia, pełniąc tym samym funkcję „żywej wody". Świadczy o tym jeden z gatunków gry, którego źródła sięgają rytuałów agrarnych. To gra w „zmarlaka", która przedstawia życie w odwrotnej kolejności, przypomina kliszę, założoną w aparacie od końca: najpierw pogrzeb, a później ożywienie. Czynności szamana cechuje następująca kolejność: życie – śmierć – wskrzeszenie, zaś gry, których głównym aktorem jest zmarły, mają nieco krótszy cykl: śmierć – wskrzeszenie. Ten rodzaj gry ma swoje źródła w cyklu

[3] М. М. Бахтин, *Проблемы литературы и эстетики*, Москва 1975, с. 206–207.

mitów o umierającym i zmartwychwstającym bóstwie (Dionizos, Ozyrys czy Chrystus), związanych z kulturami agrarnymi. Stopniowo tracąc związek z mitem, gra uniezależnia się od niego, zachowując to, co najważniejsze – umierającego i wskrzeszanego bohatera. Przy czym wskrzeszenie może mieć charakter symboliczny lub domyślny, szczególnie gdy według scenariusza główny bohater rozrąbywany jest na kawałki, które następnie rozrzucane są po polu. Ożywienie ma w tym przypadku miejsce na skutek kontaktu ciała bohatera z zapłodnioną przez niego ziemią. W takim obrządku ofiarnym kukła jest wcieleniem ludowego bohatera, który ofiarowuje naturalne dobra i jest stymulatorem produkcyjnych sił ziemi. W tym kontekście pełni funkcję zapładniającej, dającej życie wody. Woda w kulturach rolniczych posiadała niezwykłą życiodajną siłę, co znalazło odzwierciedlenie w folklorze różnych narodów, przede wszystkim w postaci żywej i martwej wody. Ich funkcje wzajemnie się nie wykluczają, przeciwnie, tradycyjna bajkowa formuła podkreśla ich komplementarny charakter: najpierw rozrąbane ciało spryskiwane jest martwą wodą, która łączy rozdzielone części w całość, a następnie w celu wskrzeszenia używa się wody żywej.

W grach związanych ze zmianą zewnętrznego wizerunku uczestników, gdzie najważniejsze jest przeistaczanie się, dążenie do tego, by pozostać nierozpoznanym, postacie często mówią, że muszą pokonać wodną przeszkodę. Białoruscy kolędnicy, odwiedzając dom, śpiewali:

Szli, brodzili czarownicy...
Włóczyli się i zamoczyli się...

Bajkowi bohaterowie, ratując się przed prześladowaniami, z całą pewnością natkną się na rzekę, którą szczęśliwie pokonają, ratując się tym samym przed śmiertelnym niebezpieczeństwem, grożącym im ze strony przedstawicieli innego świata. Zarówno w przypadku zaśpiewu kolędników, jak i w bajkowym folklorze, mówiącym o przeprawie przez rzekę, mamy do czynienia z zaszyfrowanym opowiadaniem o wędrówce w krainę umarłych i o powrocie stamtąd. Mitologia świata daje nam wiele przykładów wodnych przeszkód, które stanowią granicę między światem żywych i krainą umarłych (duchów, przodków, cieni).

O powtórnych narodzinach, to znaczy przyjściu z zaświatów, świadczy milczący bohater wielu gier świątecznych i bożonarodzeniowych. W wioskach obwodu odesskiego, zamieszkałych przez ludność pochodzenia rosyjskiego i mołdawskiego, utrwalił się bożonarodzeniowy rytuał *Moszczij* (dziadów). Głównym bohaterem tej gry był dziad, którego twarz była zasłonięta maską (symbol nieboszczyka), a do jego kożucha na wysokości pasa przymocowane były dzwoneczki. W czasie trwania gry postać milczała, a kolędnicy w jej imieniu prosili o pozwolenie na rozpoczęcie przedstawienia.

Podobnie rzecz się ma z przybyszem z tamtego świata, który występuje w obrzędach odprawianych przez ludność północnej Słowacji. Noszono tam od domu do domu *straszka* – bohatera przebranego w strój ze słomy. Słoma to

symbol łączący przeszły i przyszły urodzaj, zawiera w sobie ideę umierania przyrody i jej odradzania się. W czasie trwania tego przedstawienia *straszek* także zachowywał milczenie.

Polska badaczka B. Stelmachowska odnotowała zapustną grę, której milczący i przebrani uczestnicy chodzili od domu do domu. Nie było żadnych dialogów, dowcipów, wychwalania gospodarzy domu i rodziny. Przebierańcy zbierali dary wyłącznie w postaci pieniędzy i żywności. Cisza tworzyła jakby szczególną przestrzeń, w której rozwijała się akcja tej magicznej pantomimy.

W wielu zakarpackich wioskach na weselach jedną z głównych ról odgrywała szczególna postać – „niemy". Kiedy orszak weselny wracał z cerkwi do domu, okazywało się, że miejsce pana młodego za stołem zajął „niemy". Określonymi znakami dawał wszystkim do zrozumienia, że za to miejsce trzeba zapłacić wykup. Dopiero po otrzymaniu wykupu ustępował panu młodemu miejsce obok żony.

Milczący, wzbudzający strach bohaterowie występują w sztuce współczesnego dramaturga angielskiego Harolda Pintera *Aslight ache* (*Nieprzyjemne doznanie*). Bohaterów tej sztuki, małżonków mieszkających w niewielkim miasteczku, w przerażenie wprawia pojawiający się w okolicach ich domu handlarz zapałkami. W czasie trwania sztuki nie mówi on ani słowa. Dodajmy, że strach przed nim jest niczym nieuzasadniony. Małżonkowie boją się go dlatego, że cały czas milczy i odbierany jest jako postać nierealna. Takie wrażenie spowodowane jest pozornymi związkami milczącego bohatera ze światem umarłych.

Milczące postacie to relikt dawnych rytuałów, który przetrwał w grach, podobnie jak ukrycie twarzy pod maską. Maska – jak już wspominaliśmy – przedstawiała zmarłego, który powrócił na ziemię, ducha przodka odwiedzającego swój dom. Polski etnolog S. Dworakowski w postaci dziada, który towarzyszył gromadzie kolędników, upatrywał żywego „wyraziciela zmarłych przodków, których należało karmić w czasie formalnych obrzędów". Oprócz tego dziad z reguły posiadał cechy bohaterów chtonicznych – był kulawy i garbaty.

Maska pełniła jeszcze jedną funkcję, o której badacze nie wspominają. Była związana z określonym typem istnienia w grze. Przybysz z tamtego świata zachowywał się inaczej niż wszyscy. Dość często zadaniem maski była nie tylko zmiana oblicza, jej funkcja polegała też na tym, by bohater mógł zachowywać się swobodnie. Ukrycie twarzy pozwalało przekraczać granice ogólnie przyjętych norm zachowania. Dotyczyło to jednak tylko terytorium, na którym odbywała się gra.

Jaskrawym przykładem podobnego wykorzystania maski jest Chlestakow, któremu maska rewizora peterburskiego pozwala na to, na co nikt nigdy nie pozwoliłby marnemu urzędniczynie Iwanowi Chlestakowowi. Bohater komedii M. Gogola jest nie tylko milczący, ale w ogóle nie pojawia się na scenie, choć jest przecież bohaterem sztuki.

Gra zawierała jeszcze jeden rodzaj zakodowanej informacji kulturowej o powtórnych narodzinach człowieka, o jego przybyciu ze sfer zamieszkałych przez duchy. Jest to wiadomość o przybyciu bohatera z daleka. Przybyciu z dalekich krajów (z tamtego świata) z reguły towarzyszyły wspomnienia o trudnościach napotkanych po drodze, szczególnie o tych związanych z pokonaniem wodnej przeszkody, ale także leśnej gęstwiny czy wysokich gór. Przytoczmy fragment białoruskich kolęd:

A droga daleka,
Szliśmy przez lasy, bory...

Czy też:

Przez pola szerokie...
Przez morza głębokie...,

W znanej epicko-folklorystycznej apologii skomorochów (*Vavilo i skomorochi*) nietrudno zauważyć motyw przyjścia *potieszników* (rozweselaczy) z daleka:

Przyszli do niej weseli,
Ludzie weseli i niezwyczajni,
Niezwyczajni ludzie – skomorochi

Szczególnie podkreśla się tu inność skomorochów oraz to, że są „ludźmi niezwyczajnymi". To właśnie im gra daje możliwość drugich narodzin, to dla nich droga z jednego świata do drugiego jest łatwiejsza. We wspomnianej grze bohaterowie udają się do „innego carstwa", gdzie powinni pokonać w grze „cara Psa". Pies jest jednym z symboli wejścia w świat zmarłych. Poza tym imiona krewnych cara mają cechy świata przewróconego: pieregud, piereswiet, pierekrasa. O tym, że akcja utworu *Vavilo i skomorochi* dzieje się w tamtym świecie, świadczy także to, że w czasie trwania muzycznego pojedynku Psa i *potieszników*, tych ostatnich otacza woda, którą pokonują niezwykłym sposobem.

Skomoroch związany jest z sakralnością, ponieważ potrafi posługiwać się językiem poezji, który pozwala mu przenikać tam, gdzie zwykły śmiertelnik nie ma dostępu. To właśnie dzięki wyposażonemu w funkcje kreatywne słowu skomoroch może być mediatorem pomiędzy światami. Słowa i muzyka sprawiają, że można go porównać do demiurga, od którego przejmuje jakby część jego zdolności.

Uczestnika gry jako pośrednika ukazuje staroruska opowieść *O pewnym kupcu lichwiarzu*. Skomoroch schodzi do piekła, by opowiedzieć rodzinie kupca, który tam się znalazł, jak mu się wiedzie na tamtym świecie. Istnieje jeszcze jeden powód, dla którego to właśnie *potiesznik* odbywa tę „wędrówkę do piekła". Rzecz w tym, że skomoroch kojarzony był z siłami diabelskimi, mającymi również związek z muzyką (por. epizody z żywotów Teodozjusza i Izaaka, których biesy kusiły grą na instrumentach muzycznych). Wystarczy

przytoczyć stare powiedzenie: „Bóg dał popa, a czart skomorocha". Teolog Honoriusz Augustoduński pisał, że skomoroch nie ma szans na zbawienie, gdyż wszystkie jego myśli i zamiary świadczą o tym, że jest sługą szatana.

Skomoroch może być pośrednikiem pomiędzy światami, a nawet może posiadać umiejętność wskrzeszania umarłych także dlatego, że umie on po mistrzowsku grać na instrumentach muzycznych, które w świadomości ludzkiej posiadały cechy magiczne. Bohater nowogródzkiego cyklu bylin – Sadko – grą na gęślach spowodował sztorm i zatonięcie statków. W ukraińskim dramacie ludowym *Koza* zabite zwierzę w finale sztuki powraca do życia dzięki muzyce. Analogiczne sceny „reanimacji" podobnego do kozy zwierzęcia (koza w kulturach agrarnych była symbolem płodności) mają miejsce w gruzińskim *berikaobe*. Muzyka gra tu magiczną rolę, wskrzeszając głównych bohaterów. We wspomnianych przedstawieniach drugie życie zwierzęciu daje nie klasyczny skomoroch, tylko trikster. Jest to postać powstająca na etapie destrukcji klasycznego mitu. To swego rodzaju komiczny sobowtór kulturalnego bohatera, który próbuje go naśladować, ale robi to niefortunnie i absurdalnie, obniżając wysoki styl narracji. Postępuje według zasad burleski, zastępując rzeczy niezwykłe powszednimi, piękno brzydotą, treści duchowe – cielesnymi. Pierwszym znanym przykładem profanacji (triksteryzacji) heroicznego mitu był poemat *Batrachomyomachia*, parodiujący czyny bohaterów *Iliady*. Przedstawia Achajów i Trojan w komicznym świetle, odbierając tym samym patos ich postępowaniu i językowi, którym się posługują. W rosyjskiej i ukraińskiej tradycji literackiej do pierwszych „przewróconych" utworów można zaliczyć *Eliseusza, czyli Bachusa rozdrażnionego* W. Majkowa oraz znakomitą *Eneidę* I. Kotlarewskiego.

W folklorze słowiańskim trikster potrafił ożywiać zmarłe postacie. Taki właśnie jest Doktor – stały bohater wschodniosłowiańskiego dramatu *Car Maksymilian*.

Car: Jest tu doktor?
Doktor: Jestem! Jaki jest rozkaz waszej imperatorskiej mości?
Car: Zrobić wszystko, by wskrzesić huzara!
Doktor: Medykamenty z czterdziestej beczki dam,
Zrobię wszystko, aby huzar ożył nam![4]

Śmiech trikstera ma zdolność wskrzeszania. Jest pokrewny śmiechowi obecnemu w rytuale pogrzebowym, który wywodzi się z archaicznej tradycji rozumienia śmierci nie jako czegoś tragicznego, niszczącego czy katastroficznego. Podobny stosunek do dobiegającej końca ziemskiej wędrówki człowieka wyróżnia nie tylko tradycję słowiańską. W jednym z taoistycznych traktatów jest mowa o tym, że pewien filozof śmiał się i cieszył w czasie pogrzebu swej żony, kiedy wszyscy się smucili. Mędrzec w taki sposób wyjaśnił swoje zachowanie: ponieważ narodzinom człowieka towarzyszy radość, odprowadzać go na

[4] *Народный театр*, Москва 1991, с. 179.

tamten świat trzeba w taki sam sposób, jako że tam, gdzie jest śmierć, nie ma męczarni. Koniec cyklu życia jest jednocześnie początkiem nowych narodzin.

Tak samo uważali rzymscy stoicy, którzy nawoływali, by nie identyfikować śmierci z tragedią. Przecież takie jest prawo przyrody, a ono nie może być odbierane negatywnie. Śmierć nie jest katastrofą dla nikogo z żyjących, nie ma więc sensu, by smucić się z jej powodu.

Wszyscy pośrednicy (szaman-kapłan, skomoroch, trikster) są w ten czy inny sposób związani ze śmiercią oraz ze wskrzeszeniem, mają również możliwość podróżowania między światami. Ma to związek z sakralnymi możliwościami gry i śmiechu. Tylko jeden pośrednik wyraźnie różni się od wszystkich innych. Jest nim Chrystus. Wielu, począwszy od Tertuliana i W. Rozanowa, a na A. Iwanowie – autorze obrazu *Chrystus pojawia się ludowi* – kończąc, informowało o tym, że Chrystus nigdy się nie śmiał. Jest on bez wątpienia postacią pośredniczącą między światem ziemskim a królestwem niebieskim, jest postacią umierającą i zmartwychwstającą. Są jednak w ziemskim życiu Jezusa momenty, które mogą wywołać uśmiech na jego twarzy. Trudno wyobrazić sobie absolutną powagę Jezusa, gdy przemieniał na weselu w Kanie Galilejskiej wodę w wino, gdy zasiadał z uczniami do wieczerzy. Jeśli założymy, że nie była ona bezalkoholowa, tym trudniej wyobrazić sobie panującą wówczas powagę. „Przyszedł syn człowieczy; je i pije; a wy mówicie: Oto żarłok i pijak, przyjaciel celników i grzeszników" (Łk 7,34). Picie wina bez śmiechu, bez żartów nie jest przyjęte wśród ludzi, dlatego należy założyć, że znane nam wcielenie Chrystusa związane jest z nieco późniejszą tradycją odrzucania pierwiastka śmiechu we wczesnochrześcijańskiej rzymsko-bizantyjskiej literaturze sakralnej. Jezusowi nie mógł być obcy śmiech, zabawa, żart, dlatego że nic co ludzkie, nie było mu obce. Postępował wedle zasady Koheleta, która mówi, że nie ma nic lepszego niż „...cieszyć się i o to dbać, by szczęścia zaznać w życiu" (Kt 3,12).

Źródła apokryficzne mówią o bawiącym się małym Jezusie. *Ewangelia dzieciństwa*, znana także jako *Ewangelia Tomasza*, mówi o tym, że pięcioletni Jezus lepił z gliny ptaki, bawiąc się przy rzece, a także uczestniczył w wielu grach ze swoimi rówieśnikami.

W innym apokryfie – *Ewangelii Filipa*, zachowanej w kodeksie Nag-Hammadi (odkrytym w 1945 r.) – Chrystus wzywał, by nie bać się wesołości, gry, śmiechu. Można sądzić, że sam również stosował się do tych zaleceń, zatem elementy gry obecne były i w jego działalności. Jeśli zaś uwzględnimy fakt, że Jezus przez ponad trzydzieści lat grał rolę człowieka, jest to tym bardziej prawdopodobne.

Śmiech i gra w kontekście kulturowym są w stanie dawać życie człowiekowi i przyrodzie, przyczyniać się do powtórnego narodzenia, są także instrumentem przemieszczania się mediatora pomiędzy światami.

Z rosyjskiego przełożyły
Monika Pastusiak i Wanda Radolińska