

*Wzniosłość i makabra w literackich obrazach śmierci*, red. Michał Kuran, Łódź 2014, „Analecta Literackie i językowe”, t. IV.

MATEUSZ ŻEBROWSKI<sup>1</sup>  
Uniwersytet Łódzki  
Instytut Kultury Współczesnej

CZAS, MAGIA ORAZ *DANSE MACABRE*, CZYLI METAFORY ŚMIERCI  
W *PANI MABB* SUSANNY CLARKE

„Późną wiosną 18... roku pewna dama we wsi Kissingland w hrabstwie D... doznała gorzkiego rozczarowania”<sup>2</sup>. Tak zaczyna się opowiadanie Susanny Clarke *Pani Mabb*. Za pomocą prostego zabiegu użycia wielokropka, autorka wprowadza umowną przestrzeń w umownym czasie. Rok 18... zostaje, co prawda, zawężony do lat wojen napoleońskich, ponieważ jeden z bohaterów, kapitan Fox, służył księciu Wellingtonowi, ale czytelnik nadal obraca się w obrębie co najmniej jednej dekady, a zdarzenia przedstawiane w opowiadaniu rozgrywają się w ciągu zaledwie kilku dni. Podobnie umowny charakter ma wieś Kissingland, w hrabstwie D... — w Anglii możemy odnaleźć aż cztery hrabstwa, których nazwa rozpoczyna się od litery „d” — dwa w północnej i dwa w południowej części kraju. Gdzie więc leży owo Kissingland<sup>3</sup>? Na dodatek sama nazwa wsi jest wielce umowna. Sugeruje ona jedynie fakt, iż czytelnik będzie miał do czynienia z historią miłosną.

Clarke już w pierwszym zdaniu *Pani Mabb* daje do zrozumienia, że wydarzenia w opowiadaniu przeniesie na poziom metafory. Metaforykę, jak się później okaże, autorka zbudowała poprzez odniesienia do śmierci symbolicznej, ze szczególnym uwzględnieniem wątków obecnych w kulturze celtyckiej. *Pani Mabb*, to jednak również synkretyczny spłot elementów nie tylko celtyckich, ale również mitologicznych z obszaru Grecji, a także z kręgu *danse macabre*. Subtelna inkrustacja *Pani Mabb* różnorodnymi wątkami nie sprawia wrażenia „kulturowego bałaganu”, lecz raczej przypomina świadomą, niezwykle przewrotną, próbę łączenia motywów, znaną chociażby z *Białej bogini* Roberta Gravesa. Tym samym *Pani Mabb* jest, jak pisał Paul de Man za Gadamerem, „konfiguracją symboli”, które składają się na ostateczny sens<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> Mateusz Żebrowski — doktorant w Instytucie Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego. Współtwórca Koła Krytyków Filmowych UŁ, brał m.in. udział w projekcie sci-fEAST, który zajmował się kinem science-fiction Europy Środkowo-Wschodniej. Interesuje się antropologią sztuki, szczególnie zaś kina i literatury w tym zagadnieniami związanymi z antropologią skrywania w filmach Felliniego, Barabáša, Härö, Burtona, czy też w prozie Gaupa, Pamuka, Clarke.

<sup>2</sup> S. Clarke, *Pani Mabb*, [w:] też, *Damy z Grace Adieu i inne opowieści*, przekł. E. Rudolf, Kraków 2007, s. 85.

<sup>3</sup> Najprawdopodobniej akcja powieści ma miejsce w hrabstwie Derbyshire, ponieważ w Derbyshire rozgrywają się zdarzenia opisywane w innym z opowiadań Clarke *Pani Simonelli lub wdowiec z Faerie*.

<sup>4</sup> Zob. P. de Man, *Retoryka czasowości*, przekł. A. Sosnkowski, [w:] *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, red. A. Burzyńska, M. P. Markowski, Kraków 2006, s. 376.

Fundamentem, na którym został oparty świat przedstawiony w *Pani Mabb*, jest kultura celtycka oraz wierzenia Celtów<sup>5</sup>. „Celtowie” to niezwykle żywy termin we współczesnej kulturze.

Pierwsze „odrodzenie celtyckie” w nowożytności nastąpiło w dobie romantyzmu: „Celtowie nagle stali się nazwą i ucieleśnieniem tego, co dotychczas było raczej mętnym wyobrażeniem o ludach prehistorycznej Europy”<sup>6</sup>. Romantyczna „celtomania”, jak klimat tamtej epoki określa John Haywood, oparta była głównie na fałszywych domysłach i przesłankach. Dzięki niej jednak przypomniano sobie o Celtach. „Celtomania” doprowadziła do bardziej profesjonalnych badań nad ludami celtyckimi, a także rozbudziła w Walijczykach, Szkotach, Irlandczykach i Bretończykach dumę ze swojej tożsamości, co oparte było przede wszystkim na kultywowaniu języków celtyckich, ale także na pielęgnowaniu wszelkich przejawów celtyckości. Wśród współczesnych przejawów „celtomanii” można wymienić m.in. ruch o quasi-religijnym charakterze — New Age<sup>7</sup>.

Ruch neoceltycki powiązał się z ruchem New Age poprzez takie zjawiska, jak neodruidyzm czy wicca<sup>8</sup>. Szczególnie wierna ideom New Age jest tzw. celtycka duchowość, która łączy elementy chrześcijańskie oraz celtyckie. Istotą owej duchowości oddaje rola przyrody oraz twórcza wyobraźnia jednostek przy jednoczesnym położeniu nacisku na wspólnotę<sup>9</sup>.

Za jeden z pośrednich skutków „celtomanii” oraz ruchu New Age możemy uznać rozwój literatury fantasy, która nie jest pozbawiona również korzeni romantycznych:

Celtomania była przejawem romantyzmu, kulturowym buntem przeciwko racjonalizmowi i materializmowi oświecenia. Romantyzm wielbił wyobraźnię, irracjonalizm, indywidualizm i bunt, kochał dziką przyrodę, to co tajemnicze i egzotyczne<sup>10</sup>.

Fantasy chętnie korzystało przede wszystkim z wizji świata określanej przez Andrzeja Wiercińskiego mianem paradygmatu animizmu, na który składa się wyjaśnia-

<sup>5</sup> Trudno mówić o jednej kulturze celtyckiej oraz jednym systemie wierzeń Celtów. Jednorodność ludów takich jak Galowie, Brytowie, Piktowie itd. wielokrotnie była kwestionowana, do tego stopnia, iż uważano nawet, że nazwa Celtowie to sztuczny, nowożytny twór. Zob. J. Haywood, *Celtowie. Od epoki brązu do New Age*, przekł. E. Marczak, Warszawa 2008, s. 17, 23.

<sup>6</sup> Tamże, s. 258.

<sup>7</sup> Samo New Age nie posiada jednak korzeni celtyckich: „Pojęcie »New Age« wywodzi się z ducha ezoterycznej historiozofii posługującej się symboliką i terminologią astrologii [...]. W historiozofii tej dzieje Ziemi i ludzkości podlegają kosmicznym rytmom Nieba, dzieląc się na tzw. ery precesyjne. [...] Współcześnie znajdujemy się na pograniczu Ery Ryb i Wodnika. [...] Ruch Nowej Ery [...] wziął swą nazwę właśnie od nadchodzącej ery precesyjnej — ery Wodnika. [...] Ustępująca epoka najczęściej nazywana jest epoką modernizmu (nowoczesności). [...] Stara, »nieludzka« epoka musi odejść w niebyt. Dostrzegalne jest też kształtowanie się nowej epoki — epoki postmodernizmu. Ma być ona przyjazna życiu, piękniejsza i szczęśliwsza”. A. Zamojski, *New Age. Filozofia, religia, paranauka*, Kraków 2002, s. 32–35.

<sup>8</sup> Zob. J. Haywood, *dz. cyt.*, s. 298.

<sup>9</sup> Zob. B. Gierek, *Tradycja celtycka w życiu religijnym współczesnego społeczeństwa irlandzkiego*, Kraków 2002, s. 84.

<sup>10</sup> Zob. J. Haywood, *dz. cyt.*, s. 258.

nie rzeczywistości poprzez: odkrywanie samego siebie; analogię ludzkiego jestestwa ze światem zwierząt i roślin; marzenia senne i stany transowe<sup>11</sup>. Z dzisiejszego punktu widzenia czynniki te nazwalibyśmy irracjonalnymi, bądź, w najlepszym razie, intuicyjnymi, chociaż, jak przekonywał w *Złotej gałęzi* James George Frazer, opisując magię: rządziły nią mechanizmy niezwykle precyzyjne<sup>12</sup>.

Niektóre z dzieł fantasy wykorzystują paradygmat animizmu i magię, bez większych związków z konkretnymi wierzeniami, kulturami, tylko po to, żeby nasycić nimi świat przedstawiony. Wiele z dzieł jednak bardzo ściśle korzysta z wiedzy antropologicznej: wierzeń, rytuałów, obrzędów, czy też odwołuje się do bogatej tradycji literatury poetyckiej sprzed wieków, np.: *Beowulfa*, *Kalevali* czy też *Eddy*.

Na twórcze wykorzystanie konkretnej spuścizny kulturowej zdecydowała się również Susanna Clarke, autorka zbioru opowiadań *Damy z Grace Adieu*. Podstawowym punktem odniesienia dla niemal całej twórczości Clarke jest *sidhe*, czyli miejsce zamieszkania mitycznego ludu irlandzkiego, Tuatha Dé Danaan. Synowie bogini Danu (przywoływanej przez Gravesa w *Białej bogini*, jako jeden z inwariantów tytułowej bogini<sup>13</sup>) w zamierzchłych czasach przybyli do Irlandii, by tam rozprawić się z plemionami Fir Bolg i Formorian.

Tuatha Dé Danaan w twórczości Clarke zastąpiły elfy. Spełniają one jednak podobną funkcję, co mityczne plemię w mitach i podaniach irlandzkich. Nawet wtedy, kiedy nominalnie brak jest w twórczości Clarke elfów oraz *sidhe*, autorka sugeruje obecność nadprzyrodzonej rzeczywistości. Taką konstrukcję świata przedstawionego prezentuje m.in. w *Pani Mabb*.

Opowiadanie Susanny Clarke opisuje losy Venetii Moore, młodej dziewczyny zakochanej w żołnierzu wojska angielskiego, kapitanie Foxie. Gdy dziewczyna wyjechała do chorej koleżanki, kapitan Fox zniknął u tajemniczej sąsiadki, wytwornej i bogatej pani Mabb, której jednak nikt w Kissingland w rzeczywistości nie widział. Każdy powtarzał jedynie usłyszane na temat pani Mabb plotki dotyczące jej urody, bogactwa, manier. Venetia, pomimo niepowodzeń i przeciwności losu, starała się odzyskać kapitana Foxa, który, jak się okazało, został przez panią Mabb uwięziony, chociaż sam nie miał o tym pojęcia. Czas w przybytku pani Mabb i w Kissingland płynął odmiennym rytmem. Kiedy w Kissingland mijało kilka miesięcy, w tym czasie w domostwie bogatej sąsiadki, nastąpił dopiero kolejny dzień.

Clarke poprzez prostą historię miłosną przywołała niezwykle popularny motyw podróży w zaświaty. Topos uwodzicielskiej i niebezpiecznej kobiety omamiającej mężczyznę, który staje się bezbronny, szczególnie silnie ujawnił się w kulturze celtyckiej.

<sup>11</sup> Zob. A. Wierciński, *Magia i religia. Szkice z antropologii religii*, Kraków 2010, s. 123–124.

<sup>12</sup> Zob. G. J. Frazer, *Złota gałąź. Studia z magii i religii*, przekł. H. Krzeczkowski, Kraków 2012, s. 16–47.

<sup>13</sup> Graves podsuwał wręcz hipotezę, że Tuatha de Danaan byli prawdziwym ludem, który przywędrował do Irlandii z Grecji: „Według archeologicznie wiarygodnej irlandzkiej tradycji zawartej w *Księdze Najazdów* Tuatha de Danaa przegnani zostali z Grecji gdzieś na północ w rezultacie najazdu z Syrii, aby później trafić do Irlandii [...]. Jako datę ich przybycia do Brytanii zapisano 1472 rok p.n.e.” R. Graves, *Biała bogini*, przekł. I. Kania, Warszawa 2011, s. 56.

Najlepiej egzemplifikują to obrzędy związane ze świętem samhain, obchodzonym 31 października. Samhain to święto końca lata, wygaszania świętego ognia i zapalania nowego<sup>14</sup>. Samhain to również święto zmarłych, czas, w którym wszelkie zjawy powracały na ziemię, ale także dzień związany z symboliczną śmiercią króla i boga:

We wszystkich legendach związanych z cyklem Samhain bogowie poślubiają boginki lub czarodziejki, stają się słabi i bezwolni, umierają gorejąc w płomieniach. Są to nieodzowne atrybuty mitu święta Samhain, śmierć króla lub boga symbolizuje ofiarę, kres pewnego stanu rzeczy, zaśnięcie przyrody, koniec pory roku, konieczne po to, by mogło narodzić się nowe<sup>15</sup>.

Zwabienie i uwięzienie kapitana Foxa ma więc w *Pani Mabb* identyczną funkcję, co uwodzenie, osłabianie oraz zabijanie królów i bogów przez boginki w legendach celtyckich związanych z samhain. Clarke w charakterystycznym dla siebie stylu przełamuje jednak rytualny, podniosły charakter sytuacji, w której uwodzicielska czarodziejka obezwładnia mężczyznę, stosując ironiczny, często wręcz sarkastyczny, ton. Świetnie zabieg ten oddaje krótki dialog pomiędzy Venetią a kapitanem Foxem, po tym jak kapitan wy dostał się od pani Mabb:

— A co robiłeś, ukochany, gdy służba pani Mabb odpędzała tę kłopotliwą osobę? — zapytała słodko Venetia.

— Och! Drzemałem sobie spokojnie w salonie na tyłach domu i pozwoliłem, by do woli szaleli wokół mnie. Dla wojskowego — chyba ci już o tym wspominałem, Venetio — umiejętność zapadania w sen w każdym miejscu jest niezwykle ważna...<sup>16</sup>.

Własną pasywność kapitan Fox, niezwykle elokwentnie, przedstawił jako naturalną umiejętność każdego żołnierza, tym samym zresztą Clarke ośmieszyła męstwo żołnierzy, w których łatwo i do grobowej deski zakochiwały się bohaterki chociażby Jane Austin (także nie szczędziła im ironicznych komentarzy).

Historia, która przytrafiła się kapitanowi Foxowi, powtarza w mikroskali opowieść pochodzącą z cyklu mitologicznego legend irlandzkich. Mam na myśli historię *Podróż Brana* obecną w wielu manuskryptach zawierających legendy irlandzkie, m.in. w XII-wiecznym *Lebor na hUidire*.

Bran, syn Febala, zmęczony ucztą wyprawianą w jego grodzie, wyszedł przed mury, gdzie usłyszał niezwykłą muzykę. Muzyka ta uśpiła go, a gdy rano obudził się, odnalazł na trawie srebrną gałąź jabłoni. Gałąź ta była własnością czarodziejki z Wyspy Kobiet. Zaprosiła ona Brana i jego towarzyszy, by przybili do jej brzegów, a tam zaznają spokoju i rozkoszy. Mężczyźni przepłynęli więc niezwłocznie morze i dotarli do Wyspy Kobiet. Żywot żeglarzy na Wyspie Kobiet upływał na samych przyjemnościach:

Przez cały dzień słuchali muzyki, bawili się i pili w towarzystwie dam. Mogli mieć wszystko czego zapragnęli, i czas im się nie dłużył. Zapomnieli o Irlandii o swych rodzinach, o towarzyszu porzuconym

<sup>14</sup> Zob. J. Gąssowski, *Mitologia Celtów*, Warszawa 1987, s. 23.

<sup>15</sup> Tamże, s. 31.

<sup>16</sup> S. Clarke, *dz. cyt.*, s. 126.

na Wyspie Śmiechu. Zapomnieli o wszystkim oprócz rozkoszy i wygod, których zaznawali na Wyspie Kobiet<sup>17</sup>.

Jednak jednego z towarzyszy Brana dopadła tęsknota. Nechtan chciał powrócić do Irlandii. Królowa kobiet, która ostatecznie dała się przekonać, żeby mężczyźni odpłynęli, przestrzegła ich, że nie mogą oni zejść na irlandzki brzeg. Kiedy załoga dopłynęła do zielonej wyspy, dowiedziała się od jednego z ludzi, że owszem, wszyscy słyszeli o Branie, synu Febala:

Setki lat temu opuścił on Irlandię na swoim *curragh*, udając się na poszukiwanie czarodziejskiego ostrowu zwanego Wyspą Kobiet. Od tamtej pory słuch o nim zaginął, lecz do dziś opowiada się historię o Wyprawie Brana. Jest to jedna z naszych najstarszych opowieści; znamy ją wszyscy<sup>18</sup>.

Kiedy Nechatan usłyszał tę historię chciał zaprotestować i wyskoczyć z łodzi, ale gdy tylko dotknął brzegu, jego ciało rozsypało się w proch.

Zarówno dom pani Mabb, jak i Wyspa Kobiet, to przedstawienia zaświatów. Bożena Gierek w *Religiach Celtów* zaliczyła *Podróż Brana* do gatunku *echtraí*, opowiadającego o wyprawach ludzi do zaświatów<sup>19</sup>. Przekroczenie progu domu pani Mabb, przepłynięcie morza przez Brana i jego towarzyszy, to doświadczenia symbolicznej śmierci<sup>20</sup>. Nie sposób wrócić do świata żywych bez uszczerbku. Bran spędził na Wyspie Kobiet aż rok, co przełożyło się na setki irlandzkich lat. Tam, na zielonej wyspie, wszyscy żeglarze byli już martwi, na co dowodem jest rozsypanie się w proch Nechtana. Kapitan Fox spędził u pani Mabb zaledwie jeden dzień, dzięki czemu ponownie przekraczając próg dzielący świat żywych od świata nadrealnego, wkroczył w rzeczywistość jedynie kilka miesięcy później. Jednak zarówno Bran, jak i kapitan Fox, ulegli tej samej pokusie. Prostemu zaproszeniu kobiety. Jednak o ile w mitologicznej opowieści mamy do czynienia z olśnieniem i pożądaniem, które budzi się w Branie w stosunku do tajemniczej przybyszki, właścicielki srebrnej gałęzi jabłoni (symbol kuszenia, seksualności, piękna, ale również symbol boskości<sup>21</sup>), o tyle w *Pani Mabb* cała sytuacja jest spełnieniem konwenansu społecznego. Kapitan Fox tak oto opisuje, jak trafił do domu pani Mabb:

Nigdy nie zgadniesz, gdzie byłem przez ten cały czas: u pani Mabb! Przysłała mi wiadomość, bym został czwartym do gry, ale gdy się u niej pojawiłem, okazało się, że ona pragnie tylko rozmawiać ze mną o miłości i tego rodzaju głupstwach<sup>22</sup>.

Niewątpliwie kapitan Fox nie przypomina walecznego i dzielnego wojownika, jakim jest Bran, ale paradoksalnie, to tego rodzaju zdystansowanie, dalekie od porywów

<sup>17</sup> M. Heaney, *Za dziewiątą falą. Księga legend irlandzkich*, przekł. M. Godyń, Kraków 1996, s. 68.

<sup>18</sup> Tamże, s. 69.

<sup>19</sup> Zob. B. Gierek, *Religie Celtów*, Kraków 2013, s. 221–255.

<sup>20</sup> B. Gierek, opisując *echtraí*, zwraca uwagę na to, że wyprawy do zaświatów często obejmowały podróż statkiem na wyspę, ale również wszelkie inne próby dostania się do zaświatów. Tamże, s. 221–255.

<sup>21</sup> Zob. J. Tressider, *Jabłko*, [w:] *Słownik symboli*, przekł. B. Stokłosa, Warszawa 2005, s. 68.

<sup>22</sup> S. Clarke, *dz. cyt.*, s. 125.

namiętności podejście do życia, ratuje kapitana Foxa, który nie daje się, przynajmniej w pełni, zwieść awansom pani Mabb.

Symbolika zaświatów w przypadku domostwa pani Mabb podkreślana jest przez Clarke wielokrotnie. Inne postrzeganie czasu obok kapitana Foxa opisuje również Lucas, dawny służący kapitana:

Po chwili, panienko, zauważyłem, że paznokcie mam dłuższe, a na brodzie ostry zarost. [...] Odkryłem, że w tym małym kamiennym przedsionku pani Mabb stałem przez trzy dni i trzy noce<sup>23</sup>.

Niezwykły charakter posiadłości pani Mabb potęguje fakt, iż każdy mieszkaniec Kissingland wskazywał inne miejsce jego położenia: siostra Venetii, Fanny, stwierdziła, że dom pani Mabb położony jest pomiędzy głazami a lasem tuż przed Piper; pan Gout opowiadała Venetii, że dziewczyna odnajdzie go idąc wąską ścieżką przecinającą cmentarz; za to bawiące się nad rzeką dzieci wyjaśniły, że pani Mabb mieszka na tyłach ogrodu Billiego Little'a. Chociaż Venetia za każdym razem odnajdywała dom, to jednak spotykały ją przedziwne przeciwności losu, które bardziej odczuwała, doświadczając, niż rzeczywiście widziała. Główna bohaterka opowiadania została zaatakowana przez oddział żołnierzy (Venetia jedynie słyszała tętent koni, a zaraz potem straciła przytomność), następnym razem wpadła w taneczny trans pod wpływem muzyki dobiegającej z ogrodu pani Mabb, zaś niewidzialna dłoń porywała ją do tańca. Ostatecznie, kiedy szła za radą dzieci znad rzeki, Venetia została zaatakowana przez chmarę owadów.

Przypadki i przeciwności losu spotykały również Brana. Bran napotykał Mananna Mac Lira, boga morza, który wskazał mu drogę do Wyspy Kobiet, jednak wcześniej Bran dopłynął do Wyspy Śmiechu, a jeden z towarzyszy schodzący na ląd przemienił się w otepiałego, roześmianego człowieka i nie chciał wrócić na statek<sup>24</sup>. Ostatecznie załoga trafiła do celu i dotarła na brzeg dzięki motkowi (rzucony został przez jedną z kobiet), który przylepił się do dłoni Brana. Jest jednak jedna zasadnicza różnica pomiędzy losami Brana i próbami Venetii. Celem Brana i towarzyszy, niejako wręcz ich przeznaczeniem, było dotrzeć do Wyspy Kobiet. Venetia zaś chciała dotrzeć tam, gdzie mężczyzna został już usidlony. Dlatego też Venetię spotykały o wiele bardziej przykre zdarzenia.

Najbardziej intrygującym z epizodów, opisujących próby Venetii, by dostać się do domu pani Mabb, jest fragment opowiadający o dochodzącej nie wiadomo skąd muzyce i tańcu, któremu dziewczyna dała się porwać:

Och! Ktoś gra na piszczałce! Tylko, że nikogo tu nie ma. O, teraz słyszę bębenek. A nie widać żadnego muzykanta, jakie to dziwne! A jakby tak... podejść ze dwa kroki do przodu, dygnąć i odwrócić się... — wszystkie te słowa zupełnie nie wiadomo skąd pojawiły się w jej głowie i wypowiadając je, bezwiednie zrobiła dwa kroki do przodu. Ni stąd, ni zowąd zaczęła tańczyć i nie zdziwiła się, gdy ktoś, we właściwym momencie, ujął jej wyciągniętą dłoń<sup>25</sup>.

<sup>23</sup> Tamże, s. 92.

<sup>24</sup> Epizod ten przypomina wizytę załogi Odysa na wyspie Lotofagów w *Odysei*.

<sup>25</sup> S. Clarke, *dz. cyt.*, s. 111.

Scena ta przywołuje niezwykle bogatą symbolikę tańca transowego, tańca, w który wprowadza dźwięk muzyki, tańca nie do przerwania, inicjowanego przez duchy, zjawy. Przygoda Venetii odwołuje się więc zarówno do samhain, jak i do *danse macabre*:

Święto [samhain — dop. M.Ż.] miało charakter wysoce zróżnicowany i wiązało rozmaite kulty i czynności liturgiczne oraz praktyki magiczne. [...] Były [tam — dop. M.Ż.] także obrzędy orgiastyczne, których istotny sens wypływał z kultu płodności<sup>26</sup>.

Samhain wiąże śmierć i krwawe obrzędy z orgiastyczną radością życia. Ekstatyczny taniec z trudnym do zidentyfikowania partnerem, najprawdopodobniej istotą nadprzyrodzoną, i stan, w jakim zostaje odnaleziona Venetia na cmentarzu, sugerują erotyczny, niemal orgiastyczny właśnie, charakter fragmentu:

John Harker i George Buttery zajrzeli na cmentarz przy kościele, zauważyli bladą sylwetkę — Venetia miała na sobie jasną suknię — majaczącą w ciemnościach. Pod wielkim cisem płażała w koło, z szeroko rozłożonymi ramionami; wydawało się, że nigdy nie przestanie. We dwóch musieli mocno ją uchwycić, by się zatrzymała<sup>27</sup>.

Na dodatek Venetia miała całkiem zdarte buty. Podtekst seksualny posiada również wcześniejsza przygoda Venetii, gdy dziewczynę znaleziono w podartej przez miecze sukni, co sugeruje, podobnie jak taniec, gwałt na dziewczynie. Pani Mabb okrutnie rozprawiła się ze swoją rywalką, wykorzystując do tego nadprzyrodzone, podległe jej siły, „uzbrojone” w maskulinistyczną opresyjność.

Epizod z tańcem ma jednak o wiele bardziej uwodzicielski, subtelny charakter i o wiele silniej Venetia została w ten sposób wzięta przez magię we władanie — niczym w przyswojonym przez kulturę średniowieczną motywie *danse macabre*, Venetia tańczyła ze zjawą.

Warto jednak zauważyć, że skojarzenie samhain z *danse macabre* nie jest nieuzasadnione. Powrót zmarłych, zjaw, duchów do świata żywych 31 października, ich tryumfalny pochód przez wioski, gdzie specjalnie wygaszano wszelkie światła, żeby duchy nie odkryły w nich obecności żywych, a zarazem orgiastyczne obrzędy kultywowane w tę właśnie noc, łudząco przypominają również *danse macabre*. Tym, co budziło jednak szczególną zgrozę w przedstawieniach *danse macabre*, były kościotrupy, na wpół przegniłe zwłoki, zapraszające, czy wręcz zmuszające, żywych do tańca. Liminalność kości — pomiędzy życiem, a śmiercią — obecna była już w paleolicie<sup>28</sup>.

Symbolika kości zyska jednak na znaczeniu nieco później, wyłoni się z pogańskich wierzeń w pełni właśnie pod postacią *danse macabre*. Wcześniej nie brak jednak równie sugestywnych, wdzierających się do świata rzeczywistego, zjaw „zapraszających” żywych do podróży wraz z nimi. Michel Vovelle, autor *Śmierci w cywilizacji zachodu*,

<sup>26</sup> J. Gąsowski, *dz. cyt.*, s. 23.

<sup>27</sup> S. Clarke, *dz. cyt.*, s. 113.

<sup>28</sup> Zob. M. Eliade, *Historia wierzeń i idei religijnych*, t. 1: *Od epoki kamiennej do misteriów eleuzyńskich*, przekł. S. Tokarski, Warszawa 2007, s. 46–47.

wspomina chociażby o celtyckim *ankou*, przedstawieniu śmierci, która podąża przy dźwiękach zgrzytu kół wózka<sup>29</sup>. Niezwykle ważnym miejscem, które materialnie przedstawia ową liminalność pomiędzy światem żywych i umarłych, jest cmentarz:

[...] pozostaje [...] miejscem wspólnym dla zdecydowanej większości zmarłych. [...] To miejsce należące do wspólnoty, bez skrupułów używającej go do najbardziej świeckich celów, miejsce tańców i rozrywki, miejsce wypasu bydła, któremu zdarzy się niekiedy odkopać trupa. Jednakże w pozornym lekceważeniu przejawia się powszechne poczucie, że cmentarz jest wspólną własnością żywych i umarłych<sup>30</sup>.

Paradoksalnie owo przenikanie się życia i śmierci równie silnie ewokowane jest przez *danse macabre*. Jednak owa synergia zostaje wykorzystana w transgresyjny sposób: „Dziwny to zresztą taniec, w którym porusza się jedynie zmarły, żywy zaś idzie za nim niechętnie, odrętwiały i bezsilny”<sup>31</sup>. To zmarły, podgniły, bądź już kościotrup, ma w sobie więcej „życia” niż prowadzona przez niego osoba<sup>32</sup>. Zmarli prowadzą schwytanym żywych na śmierć. Zahipnotyzowana, podobnie jak to opisała Vovelle, Venetia, choć nie była prowadzona na śmierć, była równie otepiała i wprowadzona bezwolnie w ruch, co postacie przedstawiane w *danse macabre*.

Różnica, a zarazem zbieżność *danse macabre* i tańca Venetii, jest taka jak pomiędzy śmiercią *par excellence* a małą śmiercią. Ekstatyczne oddzielenie się od siebie samego w akcie erotycznym oraz oddzielenie się ostateczne mają cechy wspólne. Szczególnie ów paradoks uwypuklał w swoich pracach Georges Bataille: „Mała śmierć» ma niewiele wspólnego ze śmiercią, z przerażającym chłodem śmierci... Czy jednak paradoks jest nie na miejscu, kiedy mowa o erotyzmie?”<sup>33</sup>, dalej zaś w *Łzach Erosa* Bataille wielokrotnie podkreślał przewrotny związek śmierci oraz erotyzmu: „Gdybym w [...] kilku zdaniach nie ograniczył się do chwili, w której śmierć niweczy istnienie, mógłbym powiedzieć o tej »małej śmierci«, kiedy to, nie umierając naprawdę, pograżę się w poczuciu tryumfu”<sup>34</sup>. Oczywiście koncepcja Bataille’a jest o wiele szersza niż prosta konstatacja, że śmierć i erotyzm są z sobą spowinowaczone a zarazem rozłączne. Spowinowaczone, ponieważ obie wyznaczają człowieczeństwo człowieka — świadomość śmierci oraz seks jedynie dla rozkoszy, a nie w celu rozmnażania, miałyby być, według Bataille’a, *differentia specifica* człowieka i tym, co odróżnia go od zwierzęcia. Rozłączność zaś erotyzmu i śmierci polegałaby na tym, że erotyzm jest kwintesencją życia, śmierć zaś tego życia, być może najintensywniejszym, momentem, ale jednak również kresem. Można więc zaryzykować tezę zgodną z batailleowską koncepcją, że Vene-

<sup>29</sup> Zob. M. Vovelle, *Śmierć w cywilizacji zachodu. Od roku 1300 po współczesność*, przekł. T. Swoboda, Gdańsk 2008, s. 56.

<sup>30</sup> Tamże, s. 63–64.

<sup>31</sup> Tamże, s. 131.

<sup>32</sup> Zob. Tamże, s. 131.

<sup>33</sup> G. Bataille, *Łzy Erosa*, przekł. T. Swoboda, Gdańsk 2009, s. 53.

<sup>34</sup> Tamże, s. 79.

tia wtedy prawdziwie żyje, kiedy daje porwać się namiętności do kapitana Foxa. Zaś jej walka o mężczyznę to odkrywanie cierpienia i rozkoszy przynależnej erotyzmowi. Niezwykle trafnie ta intensywność życia Venetii została zniwelowana poprzez wprowadzenie konwensu obecnego podczas ponownego spotkania głównej bohaterki oraz kapitana Foxa. Fox okazał się zarozumiałym, pewnym siebie mężczyzną, w dodatku apodyktycznym. Do rozmowy z nim potrzeba zgrabnych forteli językowych, nie zaś szczerości, płomiennej namiętności. Wszystko na powrót zostało podporządkowane *profanum*, które również opisywał Bataille. *Profanum* nastawione jest na zysk. W przypadku *Pani Mabb* mowa tutaj o zysku w relacji miłosnej.

Paradoks złączenia się śmierci oraz miłości, a także moment, podczas którego do owego złączenia dochodzi, został tu wspomniany w perspektywie kultury celtyckiej. Samhain jest dowodem na to, że kultura celtycka, której ludowy charakter został zaprezentowany w *Pani Mabb*, w czasie *sacrum* dopuszcza do siebie nie tylko sferę żywych i umarłych, ale również łączy erotyzm ze śmiercią. Świętym czasem, czasem zawieszenia konwensu, jest dla Venetii próba wydobywania ukochanego z domu pani Mabb. Na pytanie o to, dlaczego Venetia tak łatwo wymyka się konwensom znajdujemy odpowiedź w wydarzeniach, które miały miejsce w Manchesterze. Venetia opiekowała się tam chorą przyjaciółką, która ostatecznie zmarła. Spotkanie ze śmiercią stawia człowieka w przestrzeni *sacrum*. Tego rodzaju jednostki Frazer opisywał w *Złotej gałęzi*. Osoby święte są zarazem przeklęte i funkcjonują poza społeczeństwem:

Każdy człowiek, który miał do czynienia ze zwłokami, pomagał zaność je do grobu lub dotknął kości zmarłego człowieka, zostawał pozbawiony niemal wszelkiego kontaktu z ludźmi i odcięty od społeczeństwa<sup>35</sup>.

Venetia legitymizowała swoje dziwne zachowanie, które *notabene* rzeczywiście stawiało ją w roli wioskowej pariaszki, a dzięki temu mogła działać poza profanicznym porządkiem.

Silne zakorzenienie w folklorze, kulturze i mitologii anglosaskiej oraz celtyckiej, a zarazem rodzące się o wiele bardziej niejednoznaczne, symboliczne sensy<sup>36</sup> najlepiej uwidaczniają się dzięki postaci pani Mabb.

Królowa Mab, to bohaterka pochodząca z angielskiego folkloru, najsilniej uwieczniona w monologu Merkucja w *Romeo i Julii* jako niewielka wróżka, pani snów. Najprawdopodobniej jednak królowa Mab przywędrowała do Anglii z Irlandii, gdzie była królową Medb, mityczną władczynią Connachtu, jedną z bohaterek eposu *Tain Bo Cualnge*<sup>37</sup>. Medb zaś, idąc dalej, jest utożsamiana z Morrighu, krwawą celtycką boginią wojny. Pani Mabb z opowiadania Clarke została obdarzona cechami każdej z nich:

<sup>35</sup> J. G. Frazer, *dz. cyt.*, s. 164.

<sup>36</sup> Zagadnienie napięcia pomiędzy figuralnością a symbolicznością w literaturze na przykładzie literatury romantycznej zostało opisane przez P. de Mana w tekście *Retoryka czasowości*, Zob. P. de Man, *dz. cyt.*, s. 375–412.

<sup>37</sup> Zob. J. Gąssowski, *dz. cyt.*, s. 59–62.

złośliwością i umiejętnością władania magią — od królowej Mab; kochliwością i przebiegłością — od królowej Medb (miała ona trzech mężów, a ostatniego z nich, znanego z *Tain Bo Cualnge* zdradzała podczas wyprawy wojennej); nieustępliwością i brutalnością — od bogini Morrighu (to jej zapał i zapalczywość poderwały do walki Tuatha de Danaan po śmierci króla Nuady podczas bitwy z Fomorianami<sup>38</sup>).

Merkucjo, opisując królową Mab, przywołuje jej wygląd oraz sny, które zsyła:

Ona [...] w postaci kobietki, mało co większej niż agat na wskazującym palcu aldermana. [...]. Co noc harcuje po głowach kochanków, którzy marzą wtedy o miłości [...]. Albo po ustach romansowych damul, którym się wtedy marzą pocałunki<sup>39</sup>.

Okazuje się, że pani Mabb pod względem rozmiarów niewiele się różni od królowej Mab opisywanej przez Merkucja. Dwukrotnie podchodząc pod dom pani Mabb, Venetia odnosi wrażenie, że chociaż jest on duży, to w odniesieniu do innych elementów krajobrazu, wydaje się być niewielki:

Była to dość wysoka wieża, a mimo to jeszcze wyżej sięgał monstrualnych rozmiarów żywopłot z róż, rosnący na tyłach budowli, i Venetia nie mogła odpędzić się od myśli, że w istocie wieża jest bardzo mała — jak budka dla mrówki, pszczoły czy ptaka<sup>40</sup>.

Prawdę o tożsamości pani Mabb pomogły odkryć Venetii dzieci, które zostały przedstawione w opowiadaniu jako postacie niedziwiące się paradoksom świata — dla nich naturalnym było, że wspaniała dama może mieszkać na tyłach ogrodu Billiego Little'a, a w dodatku nie dziwiło ich, że jest małeńka i rzuca na ludzi uroki. Dzieci przyjmowały świat takim, jaki jest, nawet jeśli nie przystawał on do wyznawanej przez ogół społeczności wizji rzeczywistości. Venetia zaś, funkcjonująca w przestrzeni *sacrum*, była jedyną dorosłą, która była w stanie uwierzyć w prawdziwą tożsamość pani Mabb. Właśnie dzięki temu ostatecznie trafia do prawdziwego domu antagonistki:

Na samej górze rozpościerała się rozległa połać aksamitnej, jasnozielonej trawy, a na skraju trawnika piętrzyło się kilkanaście skupionych razem głazów i kamiennych płyt. Możliwe, że przeznaczono je na budowlę ula, ale kto wie, może były wszystkim, co pozostało po jakimś pradawnym murze. [...]. Nietrudno było sobie wyobrazić, że ma się przed oczami wieżę lub zameczek [...]<sup>41</sup>.

Venetia chciała zburzyć ten mały domek, żeby uwolnić się od pani Mabb, ale wtedy w jej stronę wyleciała chmara motyli, które wydostawały się z kamiennej budowli. Venetia opędzała się i w szale zabijała niewielkie stworzenia. Jak się później okazało, motyle były wiernymi sługami pani Mabb. Motyle, symbolizujące dusze (również w tradycji irlandzkiej), miały ulatywać z ciała, oznajmiając, że dusza opuściła zmarłego<sup>42</sup>.

<sup>38</sup> Zob. M. Heaney, *dz. cyt.*, s. 29–30.

<sup>39</sup> W. Szekspir, *Romeo i Julia*, przekł. J. Paszkowski, Kraków 2003, s. 28.

<sup>40</sup> S. Clarke, *dz. cyt.*, s. 111.

<sup>41</sup> Tamże, s. 121.

<sup>42</sup> Zob. M. Vovelle, *dz. cyt.*, s. 60.

Tym samym przybytek pani Mabb mógł zostać uznany za symboliczne zaświaty, dom dusz, które żywym (i nie zaczarowanym) mogły ukazać się jedynie pod postacią motyli.

Venetia, unicestwiając owady znajdujące się pod komendą nieprzychylniej sąsiadki, wywalczyła sobie ponowne prawo do kapitana Foxa. Ochrona dusz okazała się dla pani Mabb ważniejsza niż niezaspokojona słabość do lokalnego wojskowego.

Walka Venetii o ukochanego przywołuje jeszcze jeden motyw, który nie sposób pominąć, szczególnie z powodu jego subwersywnego wykorzystania. Puentuje on całe opowiadanie. Mam na myśli motyw Orfeusza i Eurydyki. O ile jednak w pierwotnej wersji mitu greckiego to mężczyzna chciał uratować kobietę z zaświatów, o tyle w *Pani Mabb*, to kobieta zdecydowała się na walkę o mężczyznę. Należy również dodać, że mit o Orfeuszu i Eurydyce, to mit opowiadający o rozgrywce pomiędzy mężczyznami: Orfeuszem i Hadesem. Można wręcz uznać, że obu ich łączy słabość do ukochanych kobiet, dzięki czemu zrozumiała jest uległość Hadesa wobec prośb Orfeusza. Hades również kiedyś zechciał mieć u swojego boku córkę Demeter, Korę. Jednak, tak jak on nie może cieszyć się towarzystwem swojej żony przez pełen rok, tak teraz bóg zaświatów uznaje, że wydostanie się Eurydyki z Tartaru musi zostać obwarowane ultimatum. Relację pomiędzy Orfeuszem a Hadesem można określić mianem męskiej umowy, szczerzej, nie opartej na niedomówieniach. Orfeusz złamał warunek, dlatego Eurydyka musiała pozostać w podziemiach.

Walka Venetii z panią Mabb to walka, w której dozwolone są wszelkie środki. Jest to walka bez zasad i skrupułów, zarówno z jednej, jak i drugiej strony. Mężczyzna, chociaż nie ma tego świadomości, jest marionetką. Mimo że Venetia nominalnie nie trafiła do zaświatów, to jednak z owymi zaświatami igrała i, co więcej, udało się jej dopiąć swego, uratowała ukochanego.

Nie powinno dziwić, że Clarke zdecydowała się na konwersję greckiego mitu w ten właśnie sposób. Mitologia celtycka pełna jest kobiet, które swoimi intrygami, grammi, zdobywają dokładnie to, czego pragną. Wysoka pozycja kobiet była zresztą czymś naturalnym w kulturze celtyckiej: „Nawet mityczni herosi nie dominowali nad kobietami; raczej byli równorzędnymi przeciwnikami rozjuszonych pań, czasem przegrywali sromotnie”<sup>43</sup>. Na równie ciekawy fakt zwraca uwagę Gierek zauważając, że w mitologii celtyckiej, co jest swego rodzaju fenomenem, zdecydowana większość bóstw wojennych to kobiety<sup>44</sup>, nie powinno więc dziwić, że krwawe, bezwzględne porachunki są właśnie porachunkami pomiędzy kobietami. Jednocześnie kobiety te nie przestają wypełniać prostych obowiązków kobiecych, można by rzec — pozostają sobą. Świadczy o tym chociażby historia wspomnianej już bogini Morrighu, która prała nad rzeką Unshin, jednocześnie odbywając stosunek z Dagdą. Podczas bitew była jednak brutalnym bóstwem zsyłającym na przeciwników ognisty deszcz<sup>45</sup>.

<sup>43</sup> J. Besala, *Miłość i strach. Dzieje uczuć kobiet i mężczyzn*, t. 2: *Cywilizacje starożytne*, Poznań 2010, s. 383.

<sup>44</sup> Zob. B. Gierek, *Celtyckie boginie wojny*, [w:] *Religia a wojna i terroryzm*, red. J. Drabina, Kraków 2003, s. 79.

<sup>45</sup> Zob. tamże, s. 80.

Warto zwrócić uwagę, że cały tom opowiadań Susanny Clarke *Damy z Grace Adieu* posiada feministyczną wymowę. Wychwala spryt kobiety, ale również prezentuje ich niezwykłą kompulsywność, szaleńczą siłę. Clarke prezentuje kobietę inteligentną, zaradną i sprytną, ale również pełną ekstatycznej siły. Siły tej pozbawiła kobiety kultura, szczególnie zaś kultura wiktoriańska oraz ta z czasów wojen napoleońskich, która jest dla Clarke pewnym punktem odniesienia.

Kobiety u Clarke używają magii i potrafią wykorzystywać ją do swoich celów. To one posiadają większy kontakt z przyrodą, istotami nadprzyrodzonymi oraz zaświatami. To wreszcie one potrafią zauważyć męskie przywary, nawet jeśli wcześniej gotowe były ratować swoich wybranków bez względu na okoliczności. Kobięcą postawę niezwykle trafnie puentują słowa Venetii wypowiedziane podczas spotkania z kapitanem Foxem, gdy ten wydostał się już z domu pani Mabb:

To bardzo dziwne — pomyślała Venetia — zalety ma dokładnie takie, jak je zapamiętałam, zupełnie jednak wyleciało mi z głowy, jak bardzo potrafi wyprowadzić mnie z równowagi<sup>46</sup>.

Mateusz Żebrowski

#### TIME, MAGIC AND *DANSE MACABRE* — THE METAPHORS OF THE DEATH IN SUSANNA CLARKE'S *MRS MABB*

##### Summary

The article refers a metaphor of symbolic death in Susanna Clarke's short story *Mrs Mabb*: time, magic, *danse macabre*. All of them are ingrained in an European culture, especially in ancient Celtic culture, but also in Anglo-Saxon and ancient Greece culture. The references to the "samhain" festival, *danse macabre*, folklore, Anglo-Saxon and Greece mythologies lead to the conclusion that *Mrs Mabb* is the short story, which links a lots of motives to exalt a women position in culture.

---

<sup>46</sup> S. Clarke, *dz. cyt.*, s. 124.