

OD LUDOWEGO GLAUKUSA DO CYFROWEGO BORUTY. METAMORFOZY POSTACI DEMONICZNYCH W POPULARNEJ KULTURZE WIZUALNEJ

Beata Lisowska

Instytut Kulturoznawstwa

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

beata.lisowska@poczta.umcs.lublin.pl

Abstract: From folk Glaucus to digital Boruta. Metamorphoses of demonic characters in popular visual culture

The subject of this article is an approximation of the ideas of the traditional demonic figures which are present in contemporary visual culture and also the perception of changes of these images resulting from the development of the language of film transmission. The images are illustrated by the example of two characters - the mythical Glaucus, known from the literary sources like – Ovid’s *Metamorphoses*, and the figure of the devil named Boruta, which comes from the Polish traditions and legends. We find both characters in the motion picture films: *Jańcio Wodnik* (1999) directed by Jan Jakub Kolski and *Twardowsky 2.0* (2016) directed by Tomasz Bagiński. The first film is a classic, feature-length film, the second is a film - an artistic experiment, combining the story, digital animation, computer game aesthetics, advertising, or video production techniques. By comparing both performances, we can see how contemporary artists evoke old heroes of traditional legends and myths, making them attractive to a new audience. It is an interesting marriage of tradition with audiovisuality as much as an example of „techculture” which is a strategy of combining culture and modern technology, by placing original cultural content in innovative form and expression.

Keywords: Demonic Figure, Devil, Visual Culture, Myth in Film, Animated Film

Streszczenie

Tematem artykułu jest przybliżenie wyobrażeń tradycyjnych postaci demonicznych obecnych we współczesnej kulturze wizualnej oraz dostrzeżenie zmian tych wyobrażeń wynikających z rozwoju języka przekazu filmowego. Wyobrażenia zilustrowane na przykładzie wybranych postaci: mitycznego Glaukusa, znanego z literackiego źródła - *Metamorfoz* Owidiusza oraz, wywodzącej się z polskiej tradycji i legend, postaci diabła Boruty. Odnajdujemy ich jako bohaterów filmów: fabularnego *Jańcio Wodnik* (1999) w reżyserii Jana Jakuba Kolskiego oraz krótkometrażowego *Twardowsky 2.0* (2016) w reżyserii Tomasza Bagińskiego. Pierwszy film jest klasycznym, autorskim,

pełnometrażowym filmem fabularnym, drugi to film - eksperyment, łączący fabułę, techniki animacji cyfrowej, estetykę gry komputerowej, reklamy, czy wideoklipu. Porównując oba przedstawienia możemy zaobserwować w jaki sposób współcześni twórcy przywołują dawnych bohaterów legend i mitów, czyniąc z nich postaci atrakcyjne dla nowego odbiorcy. To interesujący mariaż tradycji z audiowizualnością i jednocześnie przykład „kulturotechnu” – strategii łączenia kultury i nowoczesnych technologii, lokowania oryginalnych treści kulturowych w nowatorskiej formie i ekspresji.

Słowa kluczowe: postać demoniczna, diabeł, kultura wizualna, mit w filmie, film animowany

Tematem artykułu jest przywołanie wyobrażeń tradycyjnych postaci demonicznych obecnych we współczesnej kulturze wizualnej oraz dostrzeżenie zmian tych wyobrażeń wynikających z rozwoju języka filmowego. Za przykład wizualnych reprezentacji służą pełnometrażowy film fabularny *Jańcio Wodnik* z 1993 roku w reżyserii Jana Jakuba Kolskiego oraz krótkometrażowy *Twardowsky 2.0* z 2016 roku w reżyserii Tomasza Bagińskiego.

Wydaje się, że kino, sztuka filmowa, język ruchomego obrazu doskonale reagują na zmieniające się potrzeby odbiorcy, a jednocześnie są tego rodzaju medium, które potrafi reaktywować mity. Film był postrzegany już u swych początków jako doskonały sposób na opowiadanie „wizji magicznych”, Edgar Morin, socjolog i filozof, nazywa kino „królestwem wyobraźni”, łączącym w sobie: obrazy oniryczne, dziecięce marzenia, pierwotne wierzenia religijne, rytualne obrzędy. Pisał: „Wkraczamy do królestwa wyobraźni w momencie, gdy aspiracje, pragnienia i odwrotności tych pragnień, lęki i groza biorą w posiadanie i modelują obraz filmowy, po to by zgodnie z własną logiką porządkować sny, mity, religie, wierzenia, literaturę.”¹.

Dlatego użytecznym kontekstem metodologicznym jest możliwość skorzystania z antropologicznej interpretacji filmu, która często sięga po pojęcia: mitu, symbolu, metafory. To wokół tych kategorii ogniskują się zainteresowania antropologii interpretatywnej, czyniąc dzieła wizualne (także film) uobecnieniem tradycyjnych pojęć i znaczeń. Już Mircea Eliade, religioznawca, którego myśl zaliczamy do kanonu idei antropologii, uważał, że kino w sposób wyjątkowo silny zachowało zdolność opowiadania mitów. Dając za przykład kino Federico Felliniego, mówił: „dostrzegam ogromne możliwości kina pod względem uaktualniania wielkich tematów mitycznych i pokazywania

¹ E. Morin, *Kino i wyobraźnia*, Warszawa 1975, s. 143.

najważniejszych symboli w niezwyklej dla nich formie”². Z kolei autor książki *Antropologia przestrzeni w filmie fabularnym*, Arkadiusz Stanisław Dudziak, wykorzystując metody antropologiczne, tworzy zestawienie powtarzających się motywów i symboli archetypowych obecnych w szerokim rozwoju sztuki filmowej. Sięga przy tym po tak znane figury kulturowe, jak: bohater mityczny, trickster (łotrzyk), motyw prześladowanej dziewczyny i zbawczej miłości, pragnienie „nowego początku” czy przekształcanie chaosu w kosmos. Odnajdując dużą ich powtarzalność autor stwierdza: „[...] film jest tą dziedziną artystycznej działalności człowieka, której motywy i wątki stanowią kompilację utrwalonych w kulturze wyobrażeń, począwszy od określonych tematów aż po gotowe struktury narracyjne.”³. Jego rozważania dowodzą, że metoda analizy antropologicznej jest pomocna w szukaniu tego typu tropów oraz wskazuje, iż w filmach bardzo różnych udaje się odnaleźć bardzo podobne kulturowe znaki i symbole. Dzięki temu możemy traktować film jako medium o przekazie uniwersalnym.

We współczesnej refleksji filmoznawczej znamy wiele przykładów na antropologiczne interpretacje filmów⁴. Obserwując te analizy, można nawet zauważyć, iż zaistniał niejako kanon filmów, do którego antropolodzy sięgają wyjątkowo chętnie. Są to, na przykład, takie filmy, jak: *Konopielka* (1981) Witolda Leszczyńskiego, *Uczta Babette* (1987) Gabriela Axela, *Orlando* (1992) Sally Potter, *Śmierć w Wenecji* (1971) Luchino Viscontiego czy wiele przykładów z całej twórczości Federico Felliniego, Ingmara Bergmana, Luisa Buñuela, Wenera Herzoga, Siergieja Paradżanowa, Andrieja Tarkowskiego czy postmodernisty Davida Lyncha.

Analizy tych dzieł świadczą o tym, że film jest obecnością obrazu w kulturze, ale i obecnością kultury w obrazie. Wydaje się, że medium filmowe jest dla refleksji antropologicznej interesujące jako obrazowy nośnik uniwersalnych treści, idei odwołujących się do schematów i symboli znanych z opowieści mitycznych. W tym samym wymiarze jak inne reprezentacje sztuk: malarstwo, fotografia, literatura, widowisko, teatr. Kulturoznawca umieszcza film w tym samym porządku kulturowym, w porządku artefaktów znaczących. Zaś interpretacja i ogląd antropologiczny to przejaw wiary w to, iż mit może kryć się wszędzie a film z racji swej narracyjności (umiejętności snucia fikcyjnej opowieści) może być bliski opowieści mitycznej. I, jak przekonuje psycholog egzystencjalny Rollo May, człowiek współczesny potrzebuje mitu, tęskni za Wielką Teorią:

² M. Eliade, *Próba labiryntu. Rozmowy z Claude-Henri Rocquetem*, Warszawa 1992, s. 182.

³ A. S. Dudziak, *Antropologia przestrzeni w filmie fabularnym*, Lublin 2000, s. 173.

⁴ Najlepszym przykładem są analizy filmów pojawiające się w dziale *Antropologia filmu* w czasopiśmie „Kwartalnik Filmowy”.

„mit jest sposobem na to, by do bezsensownego świata wprowadzić ład. Mity są narracyjnymi wzorami, nadającymi ludzkiej egzystencji znaczenie.”⁵.

Jednym ze współczesnych polskich reżyserów, który najpełniej tworzy taką autorską mitologię jest Jan Jakub Kolski a pierwszym przykładem bohatera demoniczno-mitycznego, jakim się posłuży, będzie tytułowy *Jańcio Wodnik* z filmu jego reżyserii.

Kolski jest konsekwentnie twórcą kina osobnego, konstruktorem światów od początku do końca spójnych i zamkniętych w fabule a poetykę jego filmów wiąże się z realizmem magicznym, plebejską balladą, nurtem wiejskim i nostalgicznym w kinie. Umieszczając filmową akcję najczęściej w scenerii wsi lub małego miasteczka odwołuje się do wiary w miejsca mityczne, związane z przeszłością, pamięcią, prywatnością. Z tego powodu, wydaje się, że wszyscy bohaterowie filmów Kolskiego są bohaterami wywodzącymi się z tego samego czasu i tej samej przestrzeni, że pochodzą ze wspólnego świata, są sąsiadami z jednej wsi. To często ludzie prości i nieskomplikowani, choć często także odmienni i nadwrażliwi (outsiderzy, wybrańcy, inni, naznaczeni, wyróżnieni lub pokrzywdzeni przez los). Takim jest również Jańcio Wodnik. Początkowo człowiek prosty, skromny, szczęśliwie żyjący według odwiecznych praw przyrody, mieszkający ze swoją żoną Weronką na wsi. Aż dostaje „dar od Boga” - moc panowania nad wodą i czynienia cudów. Wtedy opuszcza dom, brzemienne żonę i wyrusza w świat uzdrawiać chorych. Świat zewnętrzny to szybka i wielka zmiana - bogactwo, sława, pycha i zapomnienie. Gdy Weronka rodzi syna, okazuje się on naznaczony diabelskim ogonkiem a Jańcio w tym momencie traci moc. A, gdy tak ukarany i skruszony wraca do domu, już wie, że wyrządził wiele złego - postanawia cofnąć czas. Jańcio siada na ławie przed domem i kilka lat czeka bez ruchu na odwrócenie czasu. I choć mu się nie udaje (czas płynie, pory roku się zmieniają, lata lecą, syn rośnie), mimo to doznaje przemiany. Zostaje z żoną i synkiem na wsi, życie wraca do ustalonego porządku, wszystko jest tak, jak było dawniej.

Wędrownka i przemiana upodabnia historię Jańcia do metamorfoz postaci mitologicznych. Jańcio przechodzi symbolicznie niemal wszystkie etapy podróży inicjacyjnej bohaterów kulturowych, które opisał Joseph Campbell⁶. Jest wezwany do wyprawy, wystawiany na szereg prób i pokus, pokonuje zło, doznaje przemiany, zdobywa mądrość i staje się kimś o nowym statusie. A moment „cofania czasu” wydaje się najbardziej demonicznym rysem bohatera - upodabnia go do postaci niemal fantastycznej, podobnej stworzeniom w połowie ludzkim, w połowie ze świata natury, roślin i zwierząt. Wygląda jakby zespolił się z przyrodą, wrasta w nią, ptaki zakładają gniazdo w jego kapeluszu, zwierzęta robią kryjówki w ubraniu, rośliny, korzenie i pajęczyna oplatają jego ciało. Jańcio wygląda jak

⁵ R. May, *Błaganie o mit*, Poznań 1997, s.13.

⁶ J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, Poznań 1997.

niektóre z postaci mitologicznych, na pół-ludzie na pół-rośliny, u których roślinność jest organicznym elementem ciała. Może przypominać władcę urodzaju, człowieka - drzewo czy tzw. "korzenioludzi"⁷.

Cała historia Jańcia przywodzi na myśl mitologiczną historię Glaukosa, bohatera z greckiej mitologii, obecnego również w literackich *Metamorfozach* Owidiusza⁸. W mitologii greckiej Glaukos był człowiekiem, rybakiem, który kochał wodę, umiał nad nią panować a po spożyciu rośliny dającej nieśmiertelność, uległ metamorfozie, przemienił się w morskiego starca z długą brodą, zamieszkał w morskich głębinach⁹. U Owidiusza, opisywany jako Glaukus, jest jednym z tych bohaterów, u których element zmienności (przemiany ludzi w kamienie, rośliny, zwierzęta) autor uznał za istotną zasadę bytu. Jego przemiana wydaje się mieć wiele wspólnego z metamorfozą Jańcia – obydwaj doznają oczyszczenia przez wodę, by dopełnić przemiany muszą rytualnie się w niej obmyć. Tak Glaukus opowiada o swej przemianie: „I wtedy zanurzyłem się w morzu. Bogowie morscy [...] pozbawili mnie wszystkiego, co jest we mnie śmiertelne. Zostałem więc przez nich oczyszczony [...], później zaś kazali mi wykąpać ciało w stu potokach. Zaraz więc cała woda ze strumieni, które płynęły ze wszystkich stron, wylała się na moją głowę [...]. Kiedy już odzyskałem zmysły, moje ciało było już całkiem inne niż jeszcze niedawno, także mój umysł uległ zmianie”¹⁰. Podobnie Jańcio, gdy rezygnuje z dalszego „cofania czasu” i wstaje z miejsca, najpierw kieruje swe kroki do strumienia, „przeprasza się ze światem”, wchodzi do wody, obcina swe długie włosy i brodę, obmywa ciało. Rytualne obmycie i obcięcie włosów to zgoda na doznanie przemiany, rezygnacja z atrybutów natury i ponowne włączenie do społeczności ludzkiej.

Drugi z przywołanych tutaj bohaterów to postać z krótkometrażowego filmu *Twardowsky 2.0* w reżyserii Tomasza Bagińskiego, z serii *Legendy polskie*, cyklu filmów wyprodukowanych przez firmę Allegro. Bagiński jest twórcą filmów anonimowanych, wykorzystuje najnowsze możliwości animacji komputerowej, oprócz filmów autorskich (*Katedra*, *Rain*, *Sztuka spadania*, *Kinematograf*, *Animowana historia Polski*) realizuje wraz z firmą Platige Image szereg zleceń komercyjnych (efekty specjalne do filmów fabularnych i reklamowych, spoty promocyjne). Dla szerokiego odbiorcy znany jako twórca zwiastunów i intro gry komputerowej *Wiedźmin* oraz obecnie planujący realizację serialu opartego na tej najśłynniejszej prozie Andrzeja Sapkowskiego. Do serii *Legendy polskie* należą filmy: *Smok*, *Twardowsky*, *Twardowsky 2.0*, *Operacja Bazyliżek i Jaga*¹¹. Wszystkie

⁷ H. Mode, *Stwory mityczne i demony*, Warszawa 1977.

⁸ Owidiusz, *Metamorfozy*, Wrocław 1995.

⁹ M. Pietrzykowski, *Mitologia starożytnej Grecji*, Warszawa 1979.

¹⁰ Owidiusz, op. cit., s. 371.

¹¹ Wszystkie filmy serii są udostępnione na stronie internetowej <https://legendy.allegro.pl/> oraz na kanale You Tube, gdzie zyskały duże zainteresowanie i popularność (mają ponad 4 milionowe liczby wyświetleń).

cechuje nowatorska, atrakcyjna forma, eksperymentowanie z obrazem, łączenie fabularności z techniką animacji cyfrowej, estetyką gry komputerowej, filmu science-fiction, reklamy, wideoklipu czy gatunków internetowych. Na poziomie fabularnym są próbą opowiedzenia na nowo, w konwencji komediowej, najstynniejszych polskich legend: o Smoku Wawelskim, Panu Twardowskim, Bazyliuszku, Babie Jadze. W filmie *Twardowsky 2.0* po raz pierwszy w serii pojawia się postać wywodząca się z polskiej tradycji demonologii i legend - diabeł Boruta.

W tradycji kulturowej Boruta (lub leszy, borowy, błotnik) to początkowo ludowy demon słowiański który zamieszkiwał lasy i bagna w okolicach dzisiejszej Łęczycy. Był strażnikiem boru, opiekunem zwierząt leśnych oraz patronem myśliwych¹². W czasach chrystianizacji zło uległo spersonifikowaniu i niegdysiejszy demon stał się diabłem. Pierwsza pisana opowieść o diable Borucie pochodzi z XVIII wieku i pojawia się w pamiętnikach biskupich. Do literatury wprowadza go jednak Kazimierz Władysław Wóycicki, który w swojej opublikowanej w 1837 r. książce pt. *Klechdy, starożytne podania i powieści ludu polskiego i Rusi* pisze: „Łęczycza, w pośród błot, nad rzeką Bzurą. Tu Boruta, to nazwa sławnego diabła, co dotąd siedzi pod gruzami łęczyckiego Zamku. Żyje on długo, bo już niemal sześć wieków. Teraz jednak już się zestarzał, gdyż wielce się ustatkował i mało o sobie daje wiadomości. Imię to było niegdyś bardzo znane i niejednen szlachcic łęczycki, *Piskorzem*, od tłustych i popularnych tu ryb nazywany, gdy chciał dogryźć sąsiadowi, przeklinał: „Żeby go Boruta zdusił, albo łeb ukręcił!” a diabeł, który chętnie takie złorzeczenia słuchał, dopełniał nieraz życzenia”¹³. Podobny charakter szlacheckiego diabła utrwalony został także w późniejszych egzemplifikacjach literackich: w dramacie *Zaczarowane koło* Lucjana Rydla (1899) czy w powieści *Boruta* Kazimierza Glińskiego (1903).

Również w tradycyjnej ikonografii (rysunku, malarstwie i rzeźbie ludowej) diabeł Boruta przedstawiany jest najczęściej jako polski szlachcic, postawny, z długimi, czarnymi wąsami, czasem z racicami zamiast nóg, ubrany w czarno-czerwony kontusz ukrywający ogon i czapkę zasłaniającą rogi. Jest swojski, rubaszny, wesoły. To wyobrażenie o bardziej ludzkim, niż demonicznym czy przerażającym wymiarze. Wedle Leonarda Pełki, autora *Polskiej demonologii ludowej* najistotniejsza cechą Boruty jest to, iż reprezentuje on tak

¹² L. J. Pełka, *Polska demonologia ludowa*, Warszawa 1987.

¹³ W. Wóycicki, *Klechdy, starożytne podania i powieści ludu polskiego i Rusi*, Warszawa 1837 (cytowane fragmenty dostępne są na stronie internetowej Starostwa Powiatowego w Łęczycy: http://www.leczycki.pl/asp/pl_start.asp?typ=13&menu=9&artykul=1054&akcja=artykul (10.11.2017).

specyficznie polską postać diabła – szlacheckiego diabła zamkowego, hulaki i awanturnika, budzącego poruszenie wśród mieszkańców okolicznych wsi, dworów i plebanii¹⁴.

Może właśnie dlatego w filmie Bagińskiego postać Boruty połączona jest z legendą o innym polskim szlachcicu - Panu Twardowskim, który zaprzedał duszę diabłu próbował go przechytrzyć ale został uwięziony na księżycu. W nowoczesnych odsłonach *Legend Polskich* Boruta jest bohaterem żyjących we współczesnych czasach, wciąż nieudolnie ścigającym Twardowskiego i staje się dodatkowo postacią komiczną, uzależnioną od biurokracji, techniki i rygorystycznych zasad panujących w piekle. Wyglądem przypomina eleganckiego, ubranego w czarny garnitur urzędnika lub bankowca, jest szefem całego polskiego piekła, władcą dowodzącym duszami, tylko miejsce piekielne mieści się gdzieś na zapomnianej, polskiej prowincji. Piekło w filmie Bagińskiego znajduje się w podziemiach (na poziomie minus 666) zdegradowanego bloku mieszkalnego z czasów PRL-u, stojącego na pustkowiu, na obrzeżach miejscowości i jest miejscem ciężkiej urzędniczej pracy, nie rządów i władzy. Twórcy filmu z tradycyjnego Boruty-szlachcica pozostawili współczesnemu diabłu zamiłowanie do przeszłości. Wnętrze piekielnego gabinetu, chociaż nowoczesne, wygląda również niczym sala w muzeum historii Polski, a eksponaty na ścianach i w gablotach to szlacheckie symbole: szable, zbroja husarii, trofea myśliwskie. Boruta podczas pracy słucha i podśpiewuje polskie szlagiery, jak przebój Skaldów „Wszystko mi mówi, że mnie ktoś pokochał”. Jako miłośnik tradycji, nie lubi techniki, próbuje opanować komputerowy system do zarządzania i rejestru dusz, posługując się stacjonarnym, nie najnowszym już komputerem (loguje się używając hasła: boruta 123). Jest diabłem mało bystrym i nieudolnym, Twardowski przechytrzy go bez problemu a w kolejnych filmikach obserwujemy jak martwi się o liczne ucieczki kolejnych mieszkańców piekła.

Ta nowoczesna i zabawna wizja obecna w całej serii *Legend polskich* tworzy popkulturowe uniwersum, w którym różnorodność form przekazu (filmy, wideoklipy do nowych aranżacji polskich przebojów wykorzystanych w filmach, audiobooki czytane przez znanych aktorów, e-booki - opowiadania inspirowane legendami) połączona z powtarzalnością bohaterów (Boruta, jego pomocnik diabeł Rokita, Twardowsky) kreuje nowy, fikcyjny, spójny świat. Na podanych przykładach można zaobserwować w jaki sposób film przywołuje dawnych bohaterów legend i mitów, czyniąc z nich postaci atrakcyjne dla dzisiejszego odbiorcy. To przykłady należące do porządku wizualnej kultury popularnej, ale oznaczają, że świadomość i tęsknota kulturowa, potrzeba znajomości znaków i symboli wywodzących się ze świata tradycji, tkwi w nas dość głęboko. Twórcy filmowi wychodzą temu naprzeciw.

¹⁴ Pełka, op. cit.

Film Kolskiego jest przykładem kina autorskiego i opowiadaniem w sposób dość tradycyjny – poprzez pełnometrażową fabularność, opowieść fikcyjną, bajkową, ale chronologiczną, zamkniętą, skonstruowaną i przedstawianą spójnie, od początku do końca. Natomiast w kolejnych filmach Bagińskiego mamy do czynienia z mariażem tradycji z nowoczesną audiowizualnością, łączeniem gatunków, form, efektów specjalnych, metod charakterystycznych dla kultury cyfrowej, gdzie wątki przeplatają się, znikają i pojawiają, łączą i remiksują. I zawsze mogą odrodzić się w kolejnej formie.

Jak nas przekonują sami twórcy serii, jest to przykład innowacyjnego kulturotechu - przemyślanej strategii łączenia kultury i nowoczesnych technologii, lokowania oryginalnych treści kulturowych w nowatorskiej formie i ekspresji, odpowiadającej wymogom współczesnych odbiorców kultury Internetu. Myślę, że to bardzo przyszłościowy kontekst. Kultura tradycyjna staje się atrakcyjną, intrygującą, pozwala zaistnieć w świadomości nowego odbiorcy. Twórcy projektu odważnie pytają: „Skoro przez lata udało się zaszczepić w światowej świadomości Spartan, greckie bóstwa, japońską mangę czy wikingów, to dlaczego mitologia słowiańska czy unikatowa estetyka i etos sarmacki nie miałyby stać się podstawą nowej globalnej marki?”¹⁵. Wydaje się to pytaniem bardzo aktualnym i wartym pozostawienia otwartym.

¹⁵ M. Kobylecki, Ł. Alwast, *Kulturotech – eksportowa nowa nadzieja*, „Puls Biznesu”, 30-01-2017, <https://www.pb.pl/kulturotech-eksportowanowa-nadzieja-853429> (10.11.2017).

Bibliografia:

Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, Poznań 1997.

Dudziak A. S., *Antropologia przestrzeni w filmie fabularnym*, Lublin 2000.

Eliade M., *Próba labiryntu. Rozmowy z Claude-Henri Rocquetem*, Warszawa 1992.

Kobylecki M., Alwast Ł., *Kulturotech – eksportowa nowa nadzieja*, „Puls Biznesu”, 30-01-2017, <https://www.pb.pl/kulturotech-eksportowanowa-nadzieja-853429>.

May R., *Błaganie o mit*, Poznań 1997.

Mode H., *Stwory mityczne i demony*, Warszawa 1977.

Morin E., *Kino i wyobraźnia*, Warszawa 1975.

Owidiusz, *Metamorfozy*, Wrocław 1995.

Pełka L. J., *Polska demonologia ludowa*, Warszawa 1987.

Pietrzykowski M., *Mitologia starożytnej Grecji*, Warszawa 1979.

Wóycicki W., *Klechdy, starożytne podania i powieści ludu polskiego i Rusi*, Warszawa 1837.

<https://legendy.allegro.pl/>

http://www.leczycki.pl/asp/pl_start.asp?typ=13&menu=9&artykul=1054&akcja=artykul