



TADEUSZ  
MICHROWSKI

# OPOWIEŚCI SIEKIERKOWSKIE





Opisując historię jakiegoś miejsca, zwłaszcza historię żywą, historię życia codziennego ludzi, trafia się prędkiej czy później na luki. Luk tych jest tym więcej, im dalej w przeszłość próbuje sięgnąć wzrok autora. Logicznym wyborem w takim przypadku wydawać by się mogło spisanie dziejów tego pokolenia, które zna się najlepiej. To jednak wydało mi się za mało.

Rozpoczynając ten projekt zaproponowano mi zajęcie się grami i zabawami dziecięcymi, które towarzyszyły ludziom żyjącym na Siekierkach, w czasie, który dziś można by już określić jako: „dawno temu”. Jednak gry i zabawy z dzieciństwa wydały mi się czymś więcej niż tylko sposobem zabicia wolnego czasu, czy metodą kontaktu z rówieśnikami. Wrażenie to pogłębiło się, gdy po pierwszych wywiadach z mieszkańcami Siekierki okazało się, że pokolenia urodzone przed II wojną światową na gry te i zabawy miało znacznie mniej czasu. Że obowiązki dwunastoletniego dziecka w gospodarstwie często niewiele różniły się od tych, z którymi dziś kojarzymy dorosłych. Zatem te gry i zabawy, to „dzieciństwo” mówi o pokoleniu być może równie wiele, co jego dalsze losy. Wspólnie z Anią Michalak doszliśmy do wniosku, że opowieść ta powinna więc być opowieścią o dzieciństwie i dorastaniu. O czasach na jakie przypadło, ale przede wszystkim o połączeniu, na jakie złożyły się ono z tym właśnie miejscem. Siekierkami.

Wybrałem trzy pokolenia Siekierczan z kilku powodów. Po pierwsze, by uświadomić jak wielką zmianą w życiu codziennym była II wojna światowa. Zdanie banalne, ale oto mimo jej zakończenia, kolejne pokolenie wychowuje się i dorasta w sposób diametralnie inny niż jego poprzednicy. Po drugie, by zastosować się do reguł baśni, która ze swej natury jest utworem dość krótkim, o niezbyt skomplikowanej narracji. Jest to więc pewien konsensus: trzy, w zasadzie cztery, mocno powiązane ze sobą opowieści, by ani nie uronić zbyt wiele z dorastania na Siekierkach, ani nie łamać nadmiernie zasad gatunku.

Żadna z postaci, które tu stworzyłem nie jest postacią prawdziwą. Żadna też, z wyjątkiem tych ewidentnie baśniowych, nie jest fikcyjną sensu stricto. Ich losy, charaktery i doświadczenia to zlepek opowieści ludzi, którzy uczestniczyli w projekcie Korzenie Siekierki, uzupełniany niekiedy moją wyobraźnią. Zależało mi na tym, by nie opowiadać historii konkretnych osób, lecz w ten specyficzny sposób stworzyć coś, co będzie dotyczyć ich wszystkich.

Co do niuansów i szczegółów. Tam, gdzie opowieści były niespójne lub zbyt mało precyzyjne, czy wreszcie nie pochodziły z pierwszej ręki (bo opowiadano na przykład o dzieciństwie rodziców) korzystałem z dość szerokiej gamy materiałów publicystycznych, bądź naukowych, by w miarę możliwości trzymać się realiów. Tak więc nie wszystkie gry tu opisane, to rzeczywiście te, o których mi opowiadano. Pewna ich niewielka część to zabawy, o których z tych czy innych materiałów wiem, że w tym okresie były dość częste na Mazowszu lub w Warszawie, przyjąć zatem można, że spotykano je także na Siekierkach. Podobna zasada tyczy się też niektórych innych szczegółów. Nie mogę dziś wiedzieć jak wyglądał plac zabaw na obrzeżach Warszawy w tym, czy innym roku. Mając jednak dostęp do pracy, która opisuje ewolucję podobnych miejsc na przestrzeni ostatniego stulecia mogę z pewną dozą prawdopodobieństwa założyć, że nie pomylę się tak bardzo.

I tak dalej, i tym podobne.

Wywód ten prowadzi do dość prostej puenty: Baśń ta jest tworem literackim i nie zawiera ani samej prawdy, ani kłamstwa. Jest prawdopodobnie właśnie tym i tylko tym: baśnią. Dlatego wiele trzeba jej wybaczyć.

