

Między światami
Intertekstualność i postmodernizm
w literaturze fantasy

Piotr Stasiewicz

Między światami
Intertekstualność i postmodernizm
w literaturze fantasy



BIAŁYSTOK 2016

Recenzenci:
dr hab. Rafał Kochanowicz
prof. dr hab. Jakub Z. Lichański

Opracowanie graficzne:
Maciej Kazuczyk

Redakcja:
Janina Demianowicz

Korekta:
Zespół

Redakcja techniczna i skład:
Stanisław Żukowski

© Copyright by Uniwersytet w Białymstoku, Białystok 2016

Wydanie publikacji sfinansowano ze środków
Wydziału Filologicznego Uniwersytetu w Białymstoku

ISBN 978-83-7431-494-7

Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku
15-097 Białystok, ul. Marii Skłodowskiej-Curie 14
tel. 857457120, e-mail: ac-dw.uwb.edu.pl
<http://wydawnictwo.uwb.edu.pl>

Druk i oprawa: „QUICK-DRUK” s.c., Łódź

Spis treści

Wstęp	9
Rozdział I.	
Strategie konstruowania i rekonstruowania światów w fantasy	16
1. Badania anglosaskie	16
1.1. Kathryn Hume – <i>Fantasy and Mimesis</i> (1984)	18
1.2. Rosemary Jackson – <i>Fantasy: The Literature of Subversion</i> (1981)	20
1.3. Brian Attebery – <i>Strategies of Fantasy</i> (1992)	21
1.4. Farah Mendlesohn – <i>Rhetorics of Fantasy</i> (2008)	25
1.5. Brian Stableford – <i>Historical Dictionary of Fantasy Literature</i> (2005)	28
2. Fantasy w polskiej refleksji naukowej	30
2.1. Lem i definicja fantasy	34
2.2. Lema krytyka strukturalistycznej metody Tzvetana Todorova	37
2.3. Marek Oziewicz – <i>One Earth, One People</i> (2008)	39
2.4. Bogdan Trocha – <i>Degradacja mitu w literaturze fantasy</i> (2009)	41
2.5. Anna Gemra, <i>Fantasy – powrót romansu rycerskiego?</i> (1998); Jakub Z. Lichański – <i>Epos i retoryka. Przypadek Tolkiena</i> (1998); wersja rozszerzona: <i>Epos i retoryka. Prolegomena do badań</i> <i>literatury fantasy</i>	44
2.6. Grzegorz Trębicki – <i>Fantasy. Ewolucja gatunku</i> (2007) i Marek Pustowaruk – <i>Od Tolkiena do Pratchetta</i> (2009)	46
3. Wnioski	49
Rozdział II.	
Antybohater w powieści fantasy – zarys problematyki	53
1. Antybohater – znaczenie terminu	53

2. Antybohater w fantasy – wstępne konstatacje	63
2.1. Cugel	68
2.2. Rod Gallowglass	73
2.3. Elric z Mélniboné	78
2.4. Kane	81
2.5. Geralt	86
2.6. Twardokęsek	102
2.7. Mordimer Madderdin	110
2.8. Thomas Covenant Niedowiarek	116
3. Antybohater w fantasy – podsumowanie	122

Rozdział III.

Intertekstualność w fantasy	126
1. Definicje intertekstualności	127
1.1. Gerard Genette i rodzaje intertekstualności	129
1.2. Krytyka Głowińskiego	131
1.3. Definicja Ryszarda Nycza	135
1.4. Intertekstualność i styl w teorii Balbusa	137
1.5. Taksonomia Markiewiczza	139
2. Intertekstualność czy aluzja?	140
3. Kwestie praktyczne	143
4. Fantasy – gatunek intertekstualny	146
5. Intertekstualne początki	156
6. Konwencja i intertekstualność	168
7. Fantasy i powieść historyczna	173
7.1. <i>Malazańska księga poległych</i> Stevena Eriksona	183
7.2. <i>Księżę nicości</i> R. Scotta Bakкера i Freudowska krytyka religii	192
8. Oblicza retellingu	205
8.1. <i>Grendel</i> Jacka Gardnera	212
8.2. Terry Pratchett, czyli zabawa w Shakespeare'a	217
8.3. Dojrzewanie kobiet w literaturze fantasy	223
8.4. Retellingi Robin McKinley	228
8.5. Historia według kobiet. <i>Mgły Avalonu</i> i <i>The Firebrand</i> Marion Zimmer Bradley	238
8.6. W stronę strategii postmodernistycznej – retelling ekologicznie zaangażowany. <i>Beauty</i> Sheri S. Tepper	251
8.7. Prawdziwa historia krainy Oz. <i>Wicked</i> Gregory'ego Maguire'a	261
8.8. <i>Maladie</i> Andrzeja Sapkowskiego	268

Rozdział IV.	
Fantasy i postmodernizm	277
1. Teorie postmodernizmu w literaturze	279
1.1. Co się zdarzyło i w jakim świecie? – modernizm i postmodernizm w teorii Briana McHale’a	279
1.2. Wszystko jest tekstem – Linda Hutcheon i poetyka postmodernizmu	285
1.3. Literatura o literaturze – Bran Nicol i teoria metafikcji	287
2. Fantasy i postmodernizm	292
2.1. Fantasy czyli książki o książkach	298
2.1.1. Jonathan Carroll – <i>Kraina Chichów</i>	298
2.1.2. Susanna Clarke – <i>Jonathan Strange i pan Norell</i>	306
2.1.3. Lev Grossman – <i>Czarodzieje</i>	311
2.2. Postmodernizm czyli ironia. Cykl <i>Lyonesse</i> Jacka Vance’a	314
2.3. Fantasy i „postmodernistyczne rozpoznania”	324
2.4. Fantasy i pomieszanie gatunków	331
2.4.1. Jacek Dukaj – <i>Ruch Generała</i>	334
2.4.2. Jarosław Grzędowicz – <i>Pan Lodowego Ogrodu</i>	338
2.4.3. Matthew Woodring Stover – cykl <i>Akty Caina</i>	343
2.4.4. <i>Kłamca</i> Jakuba Ćwieka i ontologiczny chaos	352
Zakończenie. O fantasy naiwnej i postmodernistycznej	362
Bibliografia	369
Bibliografia podmiotowa	369
Bibliografia przedmiotowa	378
Indeks osobowy	387
Indeks rzeczowy	391
Between the worlds. Intertextuality and postmodernism in fantasy literature. Summary	392

Wstęp

W polskim literaturoznawstwie po roku 2000 daje się zauważyć wzrastające zainteresowanie literaturą fantasy. *Boom* wydawniczy lat 90. XX wieku, który udostępnił polskiemu czytelnikowi dotychczas nieznane teksty klasyki światowej fantasy, wyraźny zwrot zainteresowań czytelnicznych, nasycenie popkultury elementami zaczerpniętymi z powieści Tolkiena i gier *Dungeons & Dragons*, sprawiły, że fantastyka, dotychczas obecna jedynie w niszowej formie entuzjastów fantastyki naukowej, stała się trwale obecnym elementem współczesnej kultury. W ślad za tym pojawiło się grono polskich pisarzy uprawiających ten nieznany u nas wcześniej gatunek. Po pierwszych tekstach Jacka Piekary, Feliksa Kresa i Andrzeja Sapkowskiego publikowanych na łamach „Fantastyki” w latach 80., nadeszło całe grono kontynuatorów, którzy, tworząc w nowej rzeczywistości politycznej i społecznej, zaczęli pisać fantastykę uwolnioną od charakteryzującego dotychczasową twórczość tego rodzaju obciążenia „socjologicznego”, które zdominowało polską fantastykę ostatnich lat PRL-u. Fantastyka zaczęła oznaczać wymyślanie światów i fabuł, a nie konstruowanie mniej lub bardziej przejrzystych parabol aktualnej sytuacji społecznej. Teoretyczny opis tej sytuacji napotkał jednak wiele problemów, o których w różnych miejscach i w różnych kontekstach będzie w tej książce wielokrotnie mowa.

Na uwagę zasługuje fakt, iż pierwsze polskie monografie fantasy zaczęły ukazywać się dopiero po roku 2006; mowa tu o książkach Grzegorza Trębickiego, Marka Pustowaruka, Bogdana Trochy i Tomasza Majkowskiego. Siłą rzeczy opracowania te miały za zadanie przede wszystkim zapełnienie luki teoretycznej, jaka była niefortunną przypadłością polskiego literaturoznawstwa, które albo istnienie fantastyki ignorowało całkowicie, albo dawało definicje i zakresy pojęciowe dalekie od trafno-

ści, albo, (dzięki presji twórczości Lema), utożsamiały fantastykę z *science fiction*, a *fantasy* traktowały zupełnie marginalnie. Polscy monografiści gatunku skupili się więc w dużej mierze na tekstach, z punktu widzenia dat ich wydania bardzo starych, pochodzących z lat 30., 40., 50. i 60. XX wieku, wnosząc do naszej rodzimej refleksji literaturoznawczej konieczne uzupełnienie i wyjaśniając szereg zjawisk dotychczas przez historyków literatury ignorowanych, a także dając niezbędne narzędzia do opisu wciąż dynamicznie rozwijającej się odmiany literatury.

Wspomniane prace, mimo iż zapełniły bolesną lukę w polskim literaturoznawstwie, same w sobie są również źródłem kilku problemów. Pierwszym z nich jest coś, co można by nazwać tolkienocentryzmem, a więc przyznaniem prymatu Tolkienowskim rozwiązaniom fabularnym i założeniom teoretycznym, i traktowaniu tychże niemal jako elementów klasycystycznej poetyki normatywnej. Owocuje to niechętnym stosunkiem badaczy do utworów, które odchodzą od znanego z teorii i praktyki autora *Hobbita* dążenia do wywoływania wrażenia „inności” i tworzenia fabuł quasi-mitycznych. Nie miałyby to znaczenia, gdyby było to jedynie kwestią subiektywnych przekonań autorów. Tymczasem przyjęcie tego typu sztywnych założeń powoduje, że szereg zjawisk typowych dla światowej *fantasy* powstającej od przełomu XX i XXI wieku jest w książkach polskich badaczy albo nieuwzględnionych, albo zaklasyfikowanych jako niezgodne z konwencją.

Drugim problemem jest, typowe dla niektórych badaczy *fantasy*, daleko posunięte zideologizowanie wywodu w duchu strategii mitopoetyckiej. W literaturze światowej ujęcie mitopoetyckie stanowi margines refleksji teoretyczno-literackiej poświęconej *fantasy*, w Polsce, dzięki pracom Bogdana Trochy i Marka Oziewiczza, stanowi niemal główny nurt, ukazując tę odmianę literatury jako środek do wyrażania idei religijnych i opisu duchowej kondycji współczesnego człowieka. Nurt ten, co prawda, ostatnio słabnie, wyraźnie odcina się od niego na przykład w swojej monografii Tomasz Majkowski, faktem pozostaje jednak, że takie podejście do zagadnienia siłą rzeczy ruguje z refleksji naukowej szereg tekstów i zjawisk z nimi związanych, które z Tolkienowską wizją *eucatastrophe* nie mają niczego wspólnego.

Trzecim problemem polskich prac teoretycznych dotyczących *fantasy* jest ukazywanie tej literatury w niemal całkowitej izolacji od kontekstu, w jakim powstawała, a także w całkowitym oderwaniu od zjawisk współcześnie powstającej literatury, która fantastyką nie jest. Tym samym badacze, którzy w różnych miejscach wspominają o „getcie fantastyki” i „getcie *fantasy*”, mając na myśli ignorowanie tej odmiany twórczości

przez to, co zwyczajowo nazywa się „głównym nurtem”, sami ukazują fantasy jako zjawisko całkowicie oderwane od procesów, jakie zachodzą we współczesnej prozie, tendencjach teoretycznych i społecznych aspektach odbioru takiej lub innej literatury. Tymczasem w najnowszych pracach anglojęzycznych dominuje zupełnie inne ujęcie: fantasy ukazywana jest w stałym kontekście literatury realistycznej, wpisywana w szczegółowo określone przejścia między kolejno następującymi po sobie nurtami, realizmem, modernizmem i postmodernizmem. Fantasy wskazywana jest jako dowód na wyczerpanie się realistycznej konwencji w kulturze drugiej połowy XX wieku i stopniową akceptację fantastyki zarówno w literaturze „głównego nurtu”, jak i w popkulturze. W przeważającej większości wiąże się to z, ignorowaną lub niechętnie podejmowaną przez polskich monografistów, kwestią postmodernizmu, który traktowany jest w niektórych ujęciach, jak zobaczymy, jako wróg numer jeden idealistyczno-mitycznych konstrukcji typowych dla Tolkiena i jego naśladowców.

Czwartym problemem jest budowanie definicji i ich teoretyczne umocowanie. Niektórzy z polskich badaczy, jak na przykład Marek Pustowaruk, poświęcają wiele wysiłku na budowanie wyjaśnień, terminów, zakresów pojęciowych, które albo są oczywiste i zrozumiałe same przez się, albo, z drugiej strony, są silnie subiektywne i wprowadzane zwykle na użytek jednego artykułu lub monografii. Często w takim przypadku dowodzenie i budowanie definicji odbywa się dzięki wsparciu dowolnie wybranych tekstów teoretycznych, często obcojęzycznych, za pomocą których własne teorie się wyjaśnia. Jest to, jak zobaczymy, najbardziej niepewny i kontrowersyjny element zagadnienia. Refleksja nad fantasy jest bowiem jednym z najbardziej pogmatwanych pod względem teoretycznym problemów współczesnej literatury; sądy i definicje formułowane są tu z różnych perspektyw (często ideologicznych), a wiele z prac, szczególnie z lat 70. XX wieku, preferujących taksonomiczne podziały według kryterium tematycznego, nie wytrzymało próby czasu. Teoretyczna refleksja nad fantasy ciągle się rodzi, a gwałtowne przemiany, jakie stały się udziałem tego gatunku od wystąpienia pisarzy albo niechętnych Tolkienowi, albo go całkowicie ignorujących sprawę dodatkowo komplikują.

Niniejsza książka jest próbą odpowiedzi na te problemy zarówno w kwestii doboru materiału badawczego, który w większości nie został uwzględniony w polskich monografiach gatunku, jak i perspektywy badawczej. Służyć temu ma przede wszystkim konstrukcja książki, którą otwiera rozdział będący przeglądem najważniejszych stanowisk dotyczących definiowania fantasy zarówno na poziomie poetyki, jak i swoistego

fenomenowi socjologicznego. Jako że w kwestii tej nie ma zgody, a nawet dają się zauważyć stanowiska wzajemnie wykluczające, które z równym powodzeniem funkcjonują w obiegu teoretycznego dyskursu, dalsza część wywodu utrzymana będzie w tonie obiektywnym bez daleko posuniętych i prowadzących na manowce generalizacji.

Jednocześnie literatura fantasy zostanie tu ukazana jako literatura właśnie, a więc zespół tekstów, które pozostają w naturalnej zależności od innych tekstów. Głównym przedmiotem zainteresowania będzie, zgodnie z trendami dominującymi aktualnie w literaturoznawstwie anglosaskim, aspekt retoryczny, a więc świadoma gra z przyzwyczajeniami, oczekiwaniami i preferencjami potencjalnego czytelnika, będącego jednocześnie odbiorcą literatury realistycznej, i świadomego presji konwencji gatunków kojarzonych z fantastyką. Tym samym głównym przedmiotem zainteresowania stanie się tu aspekt intertekstualny, a więc sposób, w jaki każdy konkretny tekst wpisuje się w siatkę zależności zarówno w ramach konwencji, jak i szerszego kontekstu kulturowego. Najpierw prześledzone to zostanie w przypadku najbardziej podstawowej kategorii literackiej, kategorii bohatera i jej szczególnej odmianie, antybohatera, która to odmiana, jak zobaczymy, w wyjątkowy sposób prowokuje do postrzegania literatury fantasy jako zjawiska intertekstualnego. W dalszej kolejności omówione zostaną konkretne odmiany intertekstualnych procesów, jakie są udziałem literatury fantasy, ze szczególnym uwzględnieniem kwestii niemal całkowicie przez polskich badaczy ignorowanej – *retellingu*. Wreszcie końcowa część książki dotyczyć będzie najbardziej kontrowersyjnej kwestii z punktu tradycyjnego definiowania literatury fantasy – związków tego pisarstwa z literackim postmodernizmem. W polskim literaturoznawstwie uwagi poświęcone związkom postmodernizmu i fantasy ograniczone są w zasadzie wyłącznie do twórczości Sapkowskiego i są mniej lub bardziej problematyczne. Z jednej strony ukazywane są w całkowitym oderwaniu od analogicznych zjawisk, które zachodzą w postmodernistycznej literaturze, która fantasy nie jest. Z drugiej traktowane są jako zjawisko w ramach nurtu fantasy odosobnione, co, jak zobaczymy, ani w jednym, ani w drugim przypadku nie jest prawdą. Zawarte w niniejszej pracy uwagi pomyślane są jako uzupełnienie stanu badań w tej kwestii.

Kształt książki wymaga również pewnego komentarza. Formalny podział na odrębne zagadnienia – antybohater, intertekstualność, postmodernizm – jest bowiem w dużej mierze sztuczny i stworzony z powodu przejrzystości wywodu pozwalającego wyraziście definiować określone zjawiska. W praktyce, w konkretnych tekstach, zjawiska te najczęściej

się przenikają i łączą. W większości tekstów posiadających protagoni-
stę, który jest antybohaterem, a więc nie postępuje jak protagoniści in-
nych znanych potencjalnemu czytelnikowi tekstów fantasy, obecny jest
bardzo silny kontekst intertekstualny. Rozpoznanie postawy antyheroicz-
nej odbywa się nie poprzez konfrontowanie zachowania bohatera z kon-
tekstem społecznym i wartościami dominującymi w kulturze, jaka zro-
dziła dany utwór, ale z konwencją gatunkową, która w antyheroicznej
fantasy jest nieustannie przełamywana i podawana w wątpliwość. Po-
dobnie rzecz przedstawia się z płynną granicą między intertekstualno-
ścią i postmodernizmem. W większości przypadków omawiane tu tek-
sty nie są „czysto” intertekstualnymi przykładami *retellingów* lub fanta-
stycznymi inkarnacjami różnych odmian powieści postmodernistycznej.
Granica między tymi zjawiskami jest płynna i zmienna w przypadku
konkretnych tekstów – od ironicznych *retellingów* Sapkowskiego, które
związki z postmodernizmem jedynie sygnalizują, po *retellingi* w rodzaju
Beauty Sheri Tepper, w których, obok manifestacyjnego międzyteksto-
wego uwikłania świata przedstawionego, mamy do czynienia z typowo
postmodernistyczną destrukcją tradycyjnie rozumianej kategorii boha-
tera literackiego i narracji. Omówione tu zostaną teksty, takie jak *Cza-
rodzieje* Grossmana, które łączą kategorię antybohatera ze strategią in-
tertekstualną i są jednocześnie w postmodernistyczny sposób silnie me-
tafikcyjne. Zatem zagadnienia te wyodrębnione zostały na potrzeby tej
książki niejako sztucznie, by w sposób bardziej wyrazisty ukazać kwe-
stie, które nie zostały dotychczas zadowalająco omówione w kontekście
literatury fantasy.

Zaznaczyć przy tym należy, że niniejsza książka nie ma charakteru
monografii literatury fantasy, takie bowiem już istnieją zarówno w języku
polskim, jak i obcych, ale szczegółowego opracowania pewnych zjawisk,
które w ramach literatury fantasy z różnym nasileniem się ujawniają. Pre-
zentowane wnioski dotyczą więc wybranych utworów literackich, które
zostały omówione, nie są natomiast konstytutywne dla gatunku jako ca-
łości. Tym samym niniejsza monografia poświęcona jest zjawiskom i tek-
stom w dużej mierze, lub całkowicie, zignorowanych przez polskich mo-
nografistów gatunku. W kilku też przypadkach omówione zostaną teksty
polskiemu czytelnikowi zupełnie nieznanne. Ponieważ jednak nadrzędnym
celem jest dokładny opis konkretnych zjawisk i to zjawisk charaktery-
stycznych przede wszystkim dla literatury fantasy powstającej od lat 80.
XX wieku, zrezygnowano tu z typowego dla polskich monografii gatunku
podziału na literaturę polską i obcą, jako że omawiane zjawiska w rów-
nym stopniu występują w tekstach polskich i zagranicznych.

Ponieważ książka ta w dużym stopniu bazuje na materiale anglojęzycznym, zarówno w przypadku literatury przedmiotu, jak i podmiotu, przyjęto następującą zasadę przywoływania tekstów cytowanych w innych niż polski językach. W przypadku prac teoretycznych pojawiających się w tekście głównym, a także w przypisach przyjęto zasadę tłumaczenia ich na język polski, jako że stanowią one istotny składnik wywodu i budowania określonych definicji. W przypadku niektórych terminów lub określeń, które są typowe dla anglosaskiego literaturoznawstwa i nie mają powszechnie przyjętych polskich odpowiedników, lub które zawierają sformułowania wieloznaczne, w nawiasach kwadratowych podano wspomniane sformułowania w języku oryginalnym lub przytoczono pewne cytaty bez tłumaczenia. W przypadku sformułowań obcojęzycznych, które nie mają powszechnie przyjętych polskich odpowiedników (np. *retelling*, *braid*, *point of divergence*) i które są powszechnie używane w refleksji nad różnymi aspektami literatury fantastycznej, przyjęto zasadę podawania ich w oryginale i zapisu kursywą. Od tej zasady odstąpiono jedynie w przypadku cytatów, które ze względu na użyte sformułowania lub terminologię w polskim przekładzie brzmiałyby wyjątkowo niezręcznie. W przypadku cytatów z tekstów literackich, które nie ukazały się dotychczas w polskich przekładach, przyjęto zasadę podawania ich w oryginale.

Fragmenty niniejszej książki prezentowane były w formie wystąpień konferencyjnych między innymi na konferencjach *Children studies jako perspektywa interpretacyjna* (Uniwersytet w Białymstoku, 2012), *Motywy religijne w fantastyce współczesnej* (Uniwersytet w Białymstoku, 2012), *Fantastyczne kreacje światów* (Uniwersytet Śląski, 2013), *Edukacja polonistyczna wobec nurtu fantasy* (Uniwersytet im. Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, 2013). Skrócona wersja tekstu poświęconego badaniu literatury *fantasy* ukazała się jako: *Strategie badań literatury fantasy* w monografii *Literatura popularna. Tom 2. Fantastyczne kreacje światów*, pod red. Ewy Bartos, Dominika Chwolika, Pawła Majerskiego i Katarzyny Niesporrek, Katowice 2014, natomiast zmieniony fragment poświęcony cyklowi *Książę nicości* ukazał się jako rozdział w monografii *Motywy religijne w fantastyce współczesnej*, pod red. Mariusza Lesia i Piotra Stasiewicza, Białystok 2014.

Różne pomysły, przemyślenia i refleksje, które legły u podstaw tekstów zawartych w niniejszej książce zrodziły się także w trakcie prowadzonych przeze mnie na Uniwersytecie w Białymstoku w latach 2004–2015 konwersatoriach i seminariach licencjackich poświęconych literaturze fantastycznej. Uczestnikom tych zajęć, a także doktorowi Mariu-

szowi Lesiowi, z którym część z nich współprowadziłem, składam w tym miejscu serdeczne podziękowania.

Dziękuję też recenzentom tej książki, profesorowi Jakubowi Lichańskimi i doktorowi habilitowanemu Rafałowi Kochanowiczowi, których cenne uwagi pozwoliły nadać tej książce ostateczny kształt.

Rozdział I

Strategie konstruowania i rekonstruowania światów w fantasy

1. Badania anglosaskie

Historia badań nad literaturą fantasy nie ma długiej tradycji. Świadomość odrębności tego gatunku w dwudziestowiecznej nauce pojawia się późno – u progu lat 70. XX wieku, a więc ponad 30 lat po debiutach J. R. R. Tolkiena i Roberta Howarda. Prace, które wówczas powstały, ze zmiennym szczęściem radziły sobie z błyskawicznie przyrastającą falą tekstów fantasy i są dziś w większej mierze świadectwem zaskoczenia badaczy nowym rodzajem literatury niż funkcjonalnymi po dzień dzisiejszy propozycjami teoretycznymi¹.

Naukowe zainteresowanie literaturą fantasy datuje się od przełomu lat 60. i 70. XX wieku, co w dużej mierze pokrywa się z odzwaniem, z jakim spotkała się amerykańska edycja *Władcy pierścieni* J. R. R. Tolkiena. Palma pierwszeństwa należy się dwóm książkom Lina Cartera, z których pierwsza, *Tolkien: A Look behind „The Lord of the Rings”* wydana w 1969 roku², była analizą ograniczoną jedynie do twórczości autora *Hobbita*. Druga książka Cartera wydana w 1973, *Imaginary Worlds: The Art Of Fantasy*³, była już pierwszą próbą opisaną fantasy jako osobnego zjawiska literackiego, odmiennego zarówno od prozy realistycznej, jak i siostrzanych form fantastyki takich jak literatura grozy czy fantastyka naukowa. Gwałtowny przyrost tekstów utrzymanych w poetyce fantasy w latach 60. i 70., pisanych przez Andre Norton, Michaela Moorcocka, Jacka Vance’a, Ursulę LeGuin, Karla Wagnera, Poula Andersona, Gordona

¹ Por. uwagi na ten temat w pracy Briana Stableforda.

² L. Carter, *A Look Behind the Lord of the Rings*, Wildside Press, 2008.

³ Tenże, *Imaginary Worlds: The Art Of Fantasy*, Ballantine, 1973.

Dicksona, przyniósł równie gwałtowny przyrost akademickich analiz tego zjawiska opublikowanych w latach 70. XX wieku. Z najważniejszych pozycji wymienić należy monografie Colina Manlove'a⁴, Erica S. Rabkina⁵, Rogera C. Schlobina⁶ i kompendium Tymna, Zahorskiego i Boyera⁷. W tym samym czasie zaczęto śledzić związki nowego gatunku z wcześniejszymi formami literackimi, czego owocem były teksty L. Sprague de Campa⁸, Marion Lockhead⁹, Rogera Sale'a¹⁰, Diany Waggoner¹¹ czy Stephena Pricketta¹². Ukoronowaniem pierwszych lat naukowej refleksji nad literaturą fantasy były pięciotomowy zbiór naukowych tekstów, analiz, bibliografii, chronologii opublikowany przez Franka Magilla w 1983 roku¹³. Kolejnym kamieniem milowym w naukowej refleksji nad fantasy była publikacja monumentalnej, liczącej ponad 800 stron *The Encyclopedia of Fantasy*, wydanej w roku 1997 przez Johna Clute i Johna Granta, podsumowującej pierwsze dekady naukowego dyskursu dotyczącego tej odmiany literatury¹⁴. Od lat 80. XX wieku, wraz ze zjawiskiem, które można by nazwać „dojrzewaniem gatunku”, a także wraz ze wzrostem liczby kobiet uprawiających tę literaturę i w końcu z wzrastającym – szczególnie w kulturze anglosaskiej – respektem wobec niej, zaczęły ukazywać się monografie, które nie były już próbami encyklopedycznego ogarnięcia obiektywnej wiedzy na temat fantasy, ale próbami teoretycznego wyjaśnienia jej funkcji, sposobów oddziaływania na czytelnika i roli, jaką pełni ona we współczesnej kulturze. Przegląd tych, często wykluczających się stanowisk, będzie przedmiotem naszego zainteresowania.

⁴ C. Manlove, *Modern Fantasy*, Cambridge University Press, 1975.

⁵ E. S. Rabkin, *The Fantastic in Literature*, Princeton University Press, 1976.

⁶ R. C. Schlobin, *The Literature of Fantasy: An Annotated Bibliography of Modern Fantasy Fiction*, NY & London: Garland, 1979.

⁷ M. B. Tymn, K. J. Zahorski, R. H. Boyer, *Fantasy Literature*, New York: R. R. Bowker Co., 1979.

⁸ L. Sprague de Camp, *Literary Swordsmen and Sorcerers: The Makers of Heroic Fantasy*, Arkham House 1976.

⁹ M. Lockhead, *The Renaissance of Wonder in Children's Literature*, Rowman & Littlefield, 1977.

¹⁰ R. Sale, *Fairy Tales and After*, Harvard University Press, 1979.

¹¹ D. Waggoner, *The Hills of Faraway: A Guide to Fantasy*, Atheneum, 1978.

¹² S. Prickett, *Victorian Fantasy*, The Harvester Press Limited, 1979.

¹³ *Survey of Modern Fantasy Literature*, edited by Frank N. Magill, Salem Press 1983.

¹⁴ *The Encyclopedia of Fantasy*, editors John Clute and John Grant, New York: St. Martin's Press, 1997.

1.1. Kathryn Hume – *Fantasy and Mimesis* (1984)

Lata 70. XX wieku przyniosły prawdziwy wysyp tekstów fantasy: utwory Wagnera, Donaldsona, LeGuin, McPhillip, Petera Beagle'a i stało się jasne, że fantasy jest stałym elementem kultury współczesnej, a nie jednorazowym eksperymentem oxfordzkiego profesora, czy tu i ówdzie rewitalizowanym pokłosem pulpowych magazynów z lat 30. i 40. Zawocowało to powstaniem prac teoretycznych, które usiłowały uporać się z tym fenomenem z pozycji naukowych i dać syntetyczny opis tego zjawiska. Prace te, zdaniem Briana Stableforda, przyniosły więcej szkody niż pożytku i w zasadzie żadna z nich nie funkcjonuje dziś w literaturze przedmiotu jako źródło wyrazistych i funkcjonalnych kategorii przydatnych do opisu zjawisk związanych z literaturą fantasy.

Pierwszą z prac, które przetrwały próbę czasu i w dalszym ciągu są cytowane, była książka Kathryn Hume *Fantasy and Mimesis*¹⁵. Podstawowym założeniem Hume było przekonanie, że istniejące do tej pory teorie na temat fantasy są zbyt ograniczone i szczegółowe, jako że skupiają się na odrębnych elementach takich jak tekst, odbiorcy, autor czy czytelnik. Tymczasem, jej zdaniem, fantasy powinna być postrzegana jako jeden z dwóch podstawowych impulsów, które konstytuują całą literaturę piękną („all fiction”). Pierwszy impuls to *mimesis*: „the desire to imitate, to describe, events, people, situations, and objects with such verisimilitude that others can share your experience (...)”¹⁶. Drugi to fantasy rozumiana jako każde odejście od powszechnie rozumianej rzeczywistości („any departure from consensus reality”) ¹⁷. Po tej wstępnej konstatacji Hume wprowadza własne definicje dotyczące literatury fantasy, definicje próbujące uchwycić jej fenomen poprzez zbudowanie wyrazistych, wewnątrzgatunkowych podziałów, które rozgraniczają różne drogi, jakimi owo „odejście od rzeczywistości” się odbywa. Hume wyróżnia cztery strategie budowania światów w fantasy:

- *Literature of illusion* – (O czym szumią wierzby Kennetha Grahame'a, Czarnoksiężnik z krainy Oz L. Franka Bauma) – podstawowym impulsem jest tu eskapizm, odejście od banału i męki codzienności w stronę rzeczywistości wykreowanej, w celu dostarczenia przyjemności: „książki te, to róże bez kolców i przyjemności bez opłat”¹⁸.

¹⁵ K. Hume, *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality and Western Literature*, New York: Methuen, 1984.

¹⁶ Tamże, s. 20.

¹⁷ Tamże, s. 21.

¹⁸ Tamże, s. 55.

- *Literature of vision* (Samuel Beckett, Franz Kafka, Kurt Vonnegut): jej zadaniem jest wywołanie niepokoju poprzez odebranie poczucia bezpieczeństwa związanego z racjonalną rzeczywistością i zderzenie odbiorcy z doświadczeniem inności, obcości.

- *Literature of revision*: zderzenie z innością, ale z planem lub strategią zaangażowania odbiorcy w wyimaginowaną rzeczywistość. „Literatura rewizji pozwala ludziom uciec od niedoskonałych systemów władzy opartej na rozumie i pozwala im doświadczyć innych możliwości porządkującego doświadczenia, czy to religijnego, czy to utopijnego”¹⁹. Tego rodzaju fantasy, jak w przypadku C. S. Lewisa, jest często literaturą o zacięciu dydaktycznym, moralizatorskim.

- *Literature of disillusion*: celem jest zakłócenie pojęcia rzeczywistości i brak jakiegokolwiek „programu naprawczego”. Literatura tego typu skupia się na pojęciu „rzeczywistości”, podważając jego obiektywizm i przydatność poznawczą. Ten rodzaj literatury prowadzi ostatecznie do wniosku, że rzeczywistość jest w swej istocie niepoznawalna. Bez względu na to, czy teksty pisane z tej perspektywy ujęte są w ramy snu, narkotycznych wizji lub psychotycznych majaczeń, ich podstawowym przesłaniem jest to, iż rzeczywistość może być poznawana tylko i wyłącznie z perspektywy personalnej i może być jedynie obiektem subiektywnej interpretacji²⁰.

Podstawowym założeniem Kathryn Hume jest przekonanie, iż główną funkcją literatury, w tym także fantasy, jest budowanie znaczeń. Znaczenia te mają wywoływać reakcje emocjonalne, które, dzięki refleksji nad światem imaginacyjnym, skłaniają potencjalnego czytelnika do nowego spojrzenia na własny, banalny i codzienny świat. Bliskie jej jest ujęcie mitopeotyczne, jako że opisywane przez nią dzieła literackie mają stanowić ekwiwalent dawnych mitów wyjaśniających istnienie świata, w sposób analogiczny jak działało się to we wspólnotach nieskażonych racjonalistyczną i technologiczną jego wizją. Racjonalizm w wyjaśnianiu świata jest dla nas, twierdzi Hume, czymś obcym, narzuconym niedawno przez cywilizację, a naturalnym odruchem jest posługiwanie się myśleniem mitycznym, gdyż „our sense of meaning is essentially a matter of feeling and emotion – i.e., not rational and objective”²¹.

¹⁹ Tamże, s. 123.

²⁰ Tamże, s. 125.

²¹ Tamże, s. 168.

1.2. Rosemary Jackson – *Fantasy: The Literature of Subversion* (1981)

Inne podejście do tego samego zagadnienia zaprezentowała Rosemary Jackson w swojej książce *Fantasy: The Literature of Subversion*, wydanej po raz pierwszy w 1981 roku. Podobnie jak Hume dzieli ona fantastykę na określone kategorie, a ponadto w budowaniu swojej teorii bardzo silnie zapożycza się u Todorova. Jackson przejmuje od niego przede wszystkim „absolutne zawahanie” jako podstawową kategorię definiującą fantastykę, która sytuuje odbiorcę tekstu między dwoma skrajnymi elementami – Cudownością (nadprzyrodzoną) i Niesamowitością (wyjaśnianą rozumowo)²². Zdaniem Jackson, analogicznie jak w przypadku Kathryn Hume, fikcja literacka dzieli się na teksty reprezentujące dwie strategie: mimetyczną („the mimetic”) i cudowność – definiowane jako celowe naśladowanie „prawdziwego” świata i tworzenie świata alternatywnego, który ma łączność z naszym na poziomie symbolicznym lub metaforycznym. Prawdziwa fantastyka usytuowana jest pomiędzy tymi dwiema kategoriami, a jej zadaniem wytrącenie z równowagi bohatera i odbiorcy i **niedostarczenie** mu przyjemności z obcowania ze światem. Fantasy jest „wywrotowym” (*subversive*) rodzajem literatury, który „poszukuje niewypowiedzianego i niewidzianego w kulturze: tego, co zostało wyciszone, uczynione niewidzialnym, przykrytym i uczynionym »nieobecny«”²³.

Jackson przypisuje fantastyce dwie różne funkcje: **fantastyczność** – wytrącenie czytelnika i odbiorcy z kategorii oglądu rzeczywistości, do których jest przyzwyczajony i **cudowność** – ma dostarczyć przyjemności z obcowania z „idealnym” światem²⁴. Kreacje takie jak Śródziemie czy Narnia są nostalgiczne i kompensacyjne i wyrażają tęsknotę za utraconym Rajem. Cudowne kreacje, zdaniem amerykańskiej badaczki, są sposobem moralnej i estetycznej oceny naszego świata. Światy prawdziwie fantastyczne są względnie autonomiczne, związane z naszym tylko poprzez metaforyczne odbicia i nigdy nań nie wpływają.

Cudowność reprezentuje bardziej konserwatywne podejście:

To bardziej konserwatywna fantastyka, która po prostu spełnia pragnienie przerwania istnienia, transcendencji, ucieczki od człowieczeństwa. Unika trudności konfrontacji, napięcia między wyobrażonym i symbo-

²² R. Jackson, *Fantasy: The Literature of Subversion*, New York: Routledge, s. 27–29.

²³ Tamże, s. 4.

²⁴ Zob.: tamże, s. 33 i 46.

licznym, które to napięcie jest kluczową i podstawową funkcją, która w udramatyzowanej formie ukazywana jest w bardziej radykalnej fantastyce²⁵.

Prawdziwa **fantastyczność** odnosi się – podobnie jak w teorii Freuda – do wcześniejszego, magicznego i animistycznego sposobu myślenia, w którym rozgraniczenia między jednostką i innymi są zatarte lub nie istnieją. W fantastyce zachodzą te same procesy. „Gatunkowe rozróżnienia pomiędzy zwierzęciem, rośliną i minerałem są zatarte w usiłowaniu fantazy «odwróceniu» «normalnego» pojmowania i podkopania «realistycznego» oglądu świata”²⁶.

Uderzające w teorii Jackson jest to, iż wychodzi ona z podobnego założenia jak 50 lat wcześniej Tolkien – współczesna kultura nie jest „naszą” kulturą – ale dochodzi do zupełnie innych wniosków. O ile podejście autora *Hobbita* było zdecydowanie proreligijne i uduchowione, podejście autorki *Fantasy: the Literature of Subversion* jest zdecydowanie materialistyczne, co uzupełnione jest o wnioski wysnute z psychoanalizy. Dwudziestowieczną kulturę, której głównym odbiorcą jest odbiorca mieszczański, a głównym produktem realizm, rozumie ona jako swego rodzaju stłumienie. Fantazy ma być okazją do zburzenia tego racjonalistycznego podejścia do świata, wyzwolenie w kulturze schowanych głęboko instynktów i pragnień i ujęcie ich w formy narracyjne. Przy czym należy zauważyć, że jej rozumienie zakresu tekstów, jaki obejmuje termin „literatura fantazy” nie ogranicza się jedynie do utworów wzorowanych na dokonaniach Tolkiena i Howarda: fantazy przejawia się u wielu pisarzy, takich jak Borges, Kafka czy Vonnegut, którzy niekoniecznie kojarzeni są z tym nurtem; dla Jackson są jednak wystarczająco „subwersywni” wobec założeń literatury realistycznej, by ich dokonania uwzględnić w budowaniu swojej teorii.

1.3. Brian Attebery – *Strategies of Fantasy* (1992)

Opublikowana u progu następnej dekady książka Briana Attebery’ego *Strategies of Fantasy*²⁷ była prawdziwym przełomem w rozumieniu fundamentalnych cech gatunku. Attebery zrezygnował z dominują-

²⁵ Tamże, s. 156. Wszystkie przekłady z języka angielskiego zawarte w niniejszej książce są, o ile nie podano inaczej, dziełem autora.

²⁶ Tamże, s. 49.

²⁷ B. Attebery, *Strategies of Fantasy*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1992.

cej we wcześniejszych pracach poświęconych literaturze fantastyki perspektywy pseudosocjologicznej, skupił się natomiast na poetyce tej literatury. Amerykański badacz zwrócił uwagę, że samo definiowanie fantastyki jako literatury, która odchodzi od realizmu (lub mimetyzmu) jest w najwyższym stopniu niewystarczające – pojęcie to jest z jednej strony zbyt pojemne, z drugiej wyjaśniane za pomocą definicji, które sprawdzają się wobec pewnych tekstów, ale wobec innych już niekoniecznie. Dzieje się tak dlatego, iż używając terminu fantastyki mamy na myśli różne funkcje, sposoby istnienia i stosunek do literackiej tradycji i stąd wynika owa pojęciowa niejednoznaczność. Powoduje ona, że tym samym terminem określane są teksty tak odległe od siebie pod względem poetyki i ewokowanych znaczeń jak *Conan Barbarzyńca* Howarda i *Cosmocomics* Italo Calvino. Różne teksty konstruowane są w różny sposób i mają dzięki temu (lub przy okazji) różne funkcje – dlatego Attebery zaproponował, by rozgraniczyć je i wprowadzić trzy terminy – *fantasy formula*, *fantasy mode* i *fantasy genre*, dzięki czemu możliwy będzie precyzyjniejszy opis różnorodnych cech i funkcji literatury fantastyki. Amerykański badacz rozpoczyna swoją książkę od zderzenia dwóch definicji fantastyki, pozornie się wykluczających i odnoszących do zupełnie innych tekstów:

Proszę rozważyć następujące definicje:

1. Fantastyka jest formą popularnej eskapistycznej literatury, która łączy schematyczne postacie i chwytły – czarodziei, smoków, magicznych mieczy i temu podobnych – z przewidywalną intrygą, w której będące nieustannie w mniejszości siły dobra tryumfują nad monolitycznym złem.
2. Fantastyka jest wyszukany trybem opowiadania historii odznaczającym się zabawami ze stylem, autotelicznością („self-reflexiveness”) i wywrotowym traktowaniem utrwalonego porządku społecznego i sposobu myślenia. Jest bez wątpienia jednym z najważniejszych sposobów uprawiania literatury w końcu XX wieku i skupia się na współczesnych teoriach dotyczących systemów znaków, nieokreśloności znaczeń, a jednocześnie przywraca żywotność i wolność niemimetycznych tradycyjnych form takich jak epos, opowieść ludowa, romans czy mit.

W zależności od przykładów, po jakie sięgnę, mogę z łatwością udowodnić jedno i drugie twierdzenie²⁸.

Pierwsza z tych definicji to, w ujęciu Attebery’ego, *fantasy formula*, czyli przepis na generowanie powtarzalnych i schematycznych fabuł, silnie skonwencjonalizowanych tekstów ze względu na prostotę rozwiązań formalnych kojarzonych przeważnie z literaturą i kulturą popularną.

²⁸ Tamże, s. 1.

Drugi to *fantasy mode*, czyli tryb opowiadania historii, który jest świadomie opozycyjny wobec uznawanego za wzorzec współczesnych fabuł modelu powieści realistycznej. To fundamentalne rozróżnienie pozwala amerykańskiemu badaczowi rozwikłać dotychczasowy galimatias terminologiczny związany z definiowaniem różnych odmian literatury określanej mianem fantasy. Przy czym należy podkreślić, że powyższe definicje nie są wartościujące – *fantasy mode* nie ma wcale przewagi nad *fantasy formula*, kojarzoną zazwyczaj z prostym powielaniem schematów literatury popularnej. Wszystko zależy od konkretnych realizacji. Jak zwraca uwagę Attebery, zdolny pisarz może funkcjonować w ramach określonej formuły, a mimo to (jak Agatha Christie czy Mary Stewart) pozostawać oryginalnym poprzez znajdowanie luk („loopholes”) w ustalonym wzorcu i ich wykorzystywaniu.

Powiedzieć, że książka napisana jest według określonej konwencji („a book follows a formula”) nie oznacza, że książka ta jest bezwarunkowo zła. Słaba, nieformulatywna historia może być dużo gorsza niż dobre zastosowanie formuły („a good performance of the formula”)²⁹.

Attebery wprowadza też trzeci termin, *fantasy genre*, ale opatruje wprowadzenie tego terminu szeregiem zastrzeżeń, jako że zapożyczony jest on z terminologii nauk ścisłych. Przedmioty badań humanistyki nie funkcjonują jednak w taki sam sposób, jak obiekty badań biologów. Między przedstawicielami poszczególnych gatunków nie ma wyraźnych i niezmiennych granic, które pozwoliłyby przeprowadzić czytelne systematyczne podziały definiujące odrębne gatunki. *Fantasy genre* jest więc strategią tworzenia opowieści, która balansuje pomiędzy dwiema skrajnościami – *formula* a *mode* – i tylko od konkretnej realizacji zależy, w którą stronę się ona wychyla.

By wyjaśnić w praktyce zastosowanie tych terminów i jednocześnie wskazać odrębność takiego myślenia w kwestii definiowania gatunku od zapożyczanych z nauk ścisłych właściwych na przykład strukturalizmowi sposobów definiowania gatunków, Attebery wprowadza jeszcze jeden termin – *fuzzy set*. *Fuzzy set* jest terminem zapożyczonym z matematycznej teorii zbiorów i oznacza zbiór rozmyty, a więc zbiór elementów, których cechy są oczywiste, ale granice między elementami innych zbiorów nie są niepodważalnie klarowne. Klasycznym przykładem zbioru rozmytego jest „zbiór ludzi wysokich” – wysoki wzrost jest jedną z najbardziej oczywistych cech, jakie można przypisać człowiekowi, ale gdzie tak naprawdę

²⁹ Tamże, s. 10.

jest granica między człowiekiem wysokim, średniego wzrostu a bardzo wysokim? Attebery twierdzi, że podobnie sprawa przedstawia się z literaturą fantasy i by to udowodnić przytacza przebieg przeprowadzonego przez siebie „nienaukowego” eksperymentu, w którym uczestnicy mieli za pomocą siedmiostopniowej skali („quintessentially”, „basically”, „technically”, „in some respects”, „like”, „not really”, „by no means”) określić przynależność do nurtu fantasy wybranych przez niego czterdziestu różnych powieści, między innymi Huxleya, Twaina, Marqueza, Heinleina, Asimova, Tolkiena i Le Guin³⁰. Wynikiem tego eksperymentu był właśnie ów *fuzzy set* – a więc zbiór, który posiada wyraziste centrum (większość uczestników wskazała *Władcę Pierścieni* jako *quintessentially fantasy*), ale im dalej od tego centrum, tym bardziej międzygatunkowe granice stają się nieczytelne. „Gatunki mogą być traktowane jako «zbiory rozmyte», co oznacza, że definiowane nie przez granice, ale przez środek”³¹. *Władca pierścieni* znajduje się w centrum tak rozumianego gatunku, bowiem spełnia wszystkie trzy podstawowe funkcje fantasy: **zawartość** – odejście od realizmu, **struktura** – *comic*: problem – rozwiązanie problemu z użyciem schematów baśniowych, **odbiór** – *wonder*, lub Tolkienowskie *recovery*: nowe spojrzenie na zbanalizowany świat.

Refleksje Attebery’ego są istotne również dlatego, iż wiele uwagi poświęca on stosunkowi, jaki zachodzi między fantasy a tak zwaną literaturą głównego nurtu. Zdaniem amerykańskiego badacza związek między tymi dwiema formami jest szczególny – z jednej strony fantasy jest „wykluczona z kanonu”, jako że pod presją dziewiętnastowiecznych wyobrażeń charakteru i funkcji literatury powieści realistycznej („social novel”) przypisuje się miejsce na piedestale. Z drugiej strony fenomen literatury fantasy niemożliwy jest do zrozumienia w oderwaniu od zjawisk, które zachodzą w „głównym nurcie”. Fantasy, twierdzi Attebery, czerpie swoje podstawowe kategorie właśnie z literatury realistycznej (a nie z dawnych form takich jak baśń czy mit), ale wykorzystuje je w zupełnie inny sposób. Z powodu wykluczenia z panteonu wysokiej literatury poprzez obecność elementów fantastycznych w świecie przedstawionym fantasy jest przeważnie wobec tego kanonu krytyczna i w związku z tym naturalną dla niej postawą jest postawa rewizjonistyczna, postmodernistyczna. Z tego też powodu fantasy staje się od lat 70. XX wieku swoistą niszą w kulturze dla kobiet, które w zdominowanym przez męski dyskurs głównym nurcie nie znajdują dla siebie miejsca, odnajdują je natomiast w fantasy, która

³⁰ Zob. tamże, s. 13.

³¹ Tamże, s. 12.

staje się tym samym gatunkiem „kobiecy”³². Za kluczowe dla zrozumienia „jak działa” fantasy w praktyce istotne są elementarne kategorie zaczerpnięte z poetyki *social novel* – historia i bohater („charakter”) – ich szczególne zastosowanie w powieści fantasy zostanie omówione w dalszych rozdziałach niniejszej pracy.

1.4. Farah Mendlesohn – *Rhetorics of Fantasy* (2008)

Zupełnie odmienne podejście do zagadnienia przedstawiła w 2008 roku Farah Mendlesohn w swojej książce *Rhetorics of Fantasy*³³. Demonstracyjnie odstępuje ona od definiowania gatunku, przywołując tylko na wstępie powszechnie cytowane definicje Hume, Jackson i Todorova, skupia się natomiast na tym, jak literatura fantasy „działa”. Podstawowe założenie Mendlesohn stanowi, że fantasy, zgodnie z tytułem jej monografii, jest gatunkiem retorycznym, a więc, że konkretne realizacje literackie zaplanowane są w ten sposób, aby w określony sposób oddziaływać na reakcje czytelnika. Bez zrozumienia szczególnego związku, jaki zachodzi między narratorem, bohaterem, światem przedstawionym utworu literackiego a odbiorcą i jego wyobrażeniem o świecie, zrozumienie fenomenu, jakim jest współczesna fantasy, jest niemożliwe. Ponieważ różne teksty są w różny sposób skonstruowane i tym samym różnie oddziałują na potencjalnego odbiorcę, podstawowa strategia Mendlesohn skupia się na uchwyceniu wewnętrznej organizacji gatunku i stąd jej podejście do wyjaśnienia „jak działa” literatura fantasy jest skrajnie taksonomiczne. Angielska badaczka wyróżniła, niejako powtarzając wcześniejszy o ćwierć wieku podział Kathryn Hume, pięć podstawowych odmian fantasy. Należy jednak podkreślić, że o ile podział zastosowany w *Fantasy and Mimesis* był w dużej mierze „socjologiczny”, a więc wskazywał, jakie funkcje pełnią poszczególne odmiany literatury fantasy, o tyle podejście Mendlesohn jest bardziej „strukturalne” – skupia się ona na strategiach konstruowania światów przedstawionych i modelach ich odbioru przez potencjalnego czytelnika, a nie na funkcjach, jakie pełnią bądź sublimują konkretne teksty.

Podział Mendlesohn przedstawia się następująco:

- *Portal-Quest Fantasy* – to fantastyczny świat, do którego wchodzi się przez portal. Klasyczny przykład tak zbudowanej fantasy to *Lew, czarownica i stara szafa*, ale także *Władca pierścieni*.

³² Zob. tamże, rozdział *Women's Coming of Age In Fantasy*, s. 87–104.

³³ F. Mendlesohn, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2008.

Zarówno w *fantasy* portalowej i questowej bohater pozostawia znane otoczenie i przechodzi przez portal do nieznanego miejsca. Chociaż utwory *fantasy* oparte na motywie portalu **nie muszą** być jednocześnie oparte na Queście, większość z nich jest, a retoryczna pozycja przyjęta przez autora/narratora jest niezmienna. Pozycja czytelnika w *fantasy* portalowej i questowej jest zbliżona do pozycji czytelnika-widza, złączonego z protagonistą i zależnego od protagonisty w kwestii wyjaśnień i dekodowania³⁴.

- *Immersive Fantasy* – potencjalny czytelnik przyjmuje świat jako dany i całkowicie odrębny i niezależny od jego świata, oglądany oczami bohatera prowadzącego, dla którego elementy świata i jego mechanika jest oczywistością. Strategia bardzo zbliżona do *science fiction*. Klasyczny przykład: *Perdido Street Station* Miéville'a. Strategia ta, będąca w dużej mierze definicją fantastyczności, jest jednocześnie kpina z schematów wypracowanych przez powieść realistyczną i wynikające z nich przyzwyczajenia czytelnika.

Fantasy immersyjna nie może posługiwać się półśrodkami: musi zakładać, że czytelnik jest w tym samym stopniu częścią świata, jak ci, o których czyta. Powinna budować ironię mimesis, w której mowa ozdobna i mowa perswazyjna stają się nierozłączne. *Fantasy* immersyjna jest jednocześnie zwierciadłem mimetycznej literatury i jej wewnętrzną duszą. Odkrywa to, co się zazwyczaj ukrywa: że każdy rodzaj literatury buduje światy, ale niektóre gatunki są w tym względzie bardziej szczerze³⁵.

Dwa przedstawione powyżej sposoby konstruowania światów fantastycznych mają też różnych bohaterów. W obu występują charakterystyczne konstrukcje bohaterów prowadzących, których subiektywny punkt widzenia jest jedynym źródłem wiedzy o świecie (ang. *point of view character*, skracane często jako *POV character*), ale w przypadku *fantasy* questowej bohater (a wraz z nim czytelnik), „uczy się świata” w miarę rozwoju fabuły, dla bohatera *fantasy* immersyjnej wszystkie elementy świata przedstawionego są oczywiste, bo jest to „jego” świat. Odwrotnie natomiast dzieje się w przypadku czytelnika, dla którego jak największy elementów powinno wydawać się obce, „fantastyczne”. Wspomniana powyżej ironia skierowana pod adresem mechanizmów działania powieści realistycznej, działa tu w ten sposób, iż świat manifestacyjnie nierealistyczny opisywany jest metodami powieści realistycznej, także poprzez wprowadzenie bohatera typowego dla *social novel*.

³⁴ F. Mendlesohn, *Rhetorics...*, s. 1. Podkreślenie w cytacie pochodzi od autorki.

³⁵ Tamże, s. 59.

- *Intrusion Fantasy* – element fantastyczny (*the fantastic*) jest sprawcą chaosu. „To bestia kryjąca się w ogrodzie, elf szukający pomocy. To groza i osłupienie. To odbiera nam bezpieczeństwo nie przenosząc nas z miejsca”³⁶. Mendlesohn zwraca uwagę, skoro *intrusion fantasy* zazwyczaj osadzona jest w „naszym” świecie, że sceptycyzm i niewara protagonisty i czytelnika jest motorem napędowym tego rodzaju fantastyki. Trajektoria przeżyć i emocji przebiega przeważnie od zaprzeczenia do akceptacji.

Ponieważ właściwie cała *intrusion fantasy* osadzona jest – zazwyczaj – w „naszym świecie”, narracyjna strategia prowadzi zawsze w stronę akceptacji elementu fantastycznego przez czytelnika, a także protagonistę. Jednym z koniecznych elementów, jakie twórca utworów *intrusion fantasy* musi rozważyć, jest jak spowodować tę akceptację („how to negotiate this acceptance”)³⁷.

- *Liminal Fantasy* – „graniczność” wynika stąd, iż świat przedstawiony balansuje na granicy świata znanego i fantastycznego. Przejścia następują w obu kierunkach, a sam portal staje się przedmiotem zainteresowania. Tego typu fantasty ma również bardzo silny związek ze strategią właściwą realizmowi, ponieważ opisuje ona element fantastyczny jako składnik rzeczywistości czytelnika, nie ustanawiając wyraźnej granicy między tym, co uznaje się za racjonalne i tym, co nadprzyrodzone. Tym samym, po raz kolejny, stanowi dyskretną parodię metody realistycznej: „*liminal fantasy* może opierać się na świadomym przesadzeniu stylu mimetycznego. W istocie (...) efektywność tej kategorii może się opierać na zastosowaniu strategii ironicznej («the ironic mode»)”³⁸.

- *The Irregulars* (formy nieregularne) – mogą w różny sposób łączyć wszystkie opisane powyżej formy.

Istotne dla zrozumienia badawczej strategii Farah Mendlesohn jest nieustannie podkreślanie, iż podstawowym kryterium, na jakim opiera się jej klasyfikacja, nie są cechy gatunku jako takiego, ani jego związki z innymi gatunkami, ale sposoby, w jakie konkretne teksty oddziałują na potencjalnego czytelnika. Jej taksonomia, choć przypomina wcześniejsze klasyfikacje dzielące literaturę fantasty na wyraziste kategorie, jak to miało miejsce w przypadku Todorova i Hume, opiera się na dwóch podstawowych przesłaniach. Po pierwsze podstawową kategorią, która służy do

³⁶ Tamże, s. xxi–xxii.

³⁷ Tamże, s. 115.

³⁸ Tamże, s. xxiv.

klasyfikowania odmian fantasy, jest dla Mendlesohn czytelnik i jego reakcje. Książkę otwierają dwa cytaty, z których jeden pochodzi od amerykańskiego badacza zajmującego się fantastyką, Richarda Erlicha: „Taxonomy is no longer typological. It’s now systematics, consciously based in the axiom «The observer is part of the system»”³⁹.

Po drugie, strategia Mendlesohn opiera się na przekonaniu, że „naturalną” formą kontaktu z literaturą jest realizm. Wynika to oczywiście nie z tego, iż realizm jest wyższą formą literatury, ale z powodów przyzwyczajenia czytelnicy i presji konserwatywnie nastawionych czytelników. Współczesna fantasy jest więc w ujęciu Mendlesohn świadomą grą z przyzwyczajeniami czytelnika wykształconymi podczas lektury tekstów tak zwanego głównego nurtu. Wyróżnione przez nią cztery podstawowe kategorie to tak naprawdę świadome strategie przełamania owych czytelnicy przyzwyczajenia i kierowania jego reakcjami. Bez zrozumienia „pozycji czytelnika w tekście” refleksja nad „działaniem” różnych odmian fantastyki nie jest możliwa.

1.5. Brian Stableford – *Historical Dictionary of Fantasy Literature* (2005)

W dużej mierze pokrewne stanowisko w tej sprawie reprezentuje Brian Stableford, autor *Historical Dictionary of Fantasy Literature*⁴⁰. Stableford przyjmuje perspektywę zdecydowanie historyczną i opatruje swój, liczący z górą 560 stron, słownik obszernym wstępem, w którym porusza najważniejsze problemy z rozumieniem roli literatury fantasy w historii kultury. Podstawowym pytaniem jest, kiedy fantasy zaczyna się jako gatunek. Istnieją bowiem w tej sprawie dwa wzajemnie się wykluczające stanowiska, które Stableford zderza ze sobą. John Clute w swojej *The Encyclopedia of Fantasy* (1997), twierdzi, że o fantasy w ścisłym sensie można mówić dopiero od wieku XVIII i XIX, wcześniej opozycja „realizm – fantastyka” albo nie istniała, albo nie była stosowana świadomie. Całkowicie odmienne stanowisko odnaleźć można w pracy Neila Barrona *The Fantasy Literature* (1990). Barron zakłada, iż fantasy istniała „od zawsze”, a pierwsze ślady tej literatury znajdują się w antyku. Stableford zwraca uwagę, że istnienie tak sprzecznych opinii na ten sam temat wynika z nieścisłości w stosowanej terminologii i proponuje wyraźne rozróżnienie między

³⁹ Tamże, s. viii.

⁴⁰ B. Stableford, *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, Lanham, Maryland – Toronto – Oxford: The Scarecrow Press, Inc: 2005.

pojęciami *the fantastic*, co należy rozumieć jako „motyw fantastyczny” i *fantasy*, czyli świadomie realizowaną strategię literacką polegającą na odejściu od realizmu. Obecność *the fantastic* w świecie przedstawionym utworu literackiego nie czyni go *de facto* utworem fantastycznym, takie zjawisko może zachodzić w wielu różnych tekstach, w których fantastyka nie odgrywa roli dominującej. Zupełnie odmienny wypadek ma miejsce, gdy utwór literacki i jego świat przedstawiony zaplanowane są w każdym elemencie jako fantastyczne i dopiero wtedy można mówić o prawdziwej *fantasy*. Stableford odwołuje się tu do omówionej powyżej terminologii Attebery’ego twierdząc, że prawdziwa *fantasy* występuje tylko w wypadku świadomego użycia *fantasy mode*, kiedy osiągnięcie efektu inności jest podstawowym i zaplanowanym celem oddziaływania na czytelnika. Brak tego wyraźnego rozróżnienia między *the fantastic* i *fantasy* prowadzi właśnie do błędnego postrzegania Homera jako pierwszego *fantasy* w dziejach literatury.

Rozróżnienie to pozwala również odpowiedzieć na pytanie o początki *fantasy* jako gatunku. Stableford twierdzi, podobnie jak Attebery i Mendlesohn, że naturalnym kontekstem dla literatury *fantasy*, jest realizm i o literaturze tego typu jako świadomej strategii mówić można dopiero wtedy, gdy opozycyjny gatunek, a więc realizm, uzyskał pełną świadomość swoich metod i strategii oraz wykształcił swojego modelowego odbiorcę. Kiedy to się stało? Stableford przyjmuje typową dla anglosaskiej krytyki perspektywę i wskazuje na pierwszą połowę wieku XVIII. Amerykański badacz twierdzi, że kiedy tylko strategia i technika opowiadania „prawdziwych” historii, które się „naprawdę” wydarzyły została wynaleziona, od razu została sparodiowana:

It is, however, realized almost immediately that the techniques facilitating this immersion, and the conviction they carried, could be used satirically. Jonathan Swift’s account Lemuel Gulliver’s travels mimicked the form of novelistic travelers’ tales that had already taken full advantage of the power of incidental detail, a seemingly candid first-person narrative voice and the seemingly accurate mapping of time and space within the story, but it used such devices **teasingly and flippantly**⁴¹.

Stableford podważa też, zazwyczaj bardzo mocno akcentowaną w tego typu historycznych ujęciach, rolę romantyzmu w kształtowaniu *fantasy* jako gatunku. Tak, romantyzm był przepełniony motywami fan-

⁴¹ Tamże, s. xiv.

tastycznymi (*the fantastic* jego terminologii) zaczerpniętymi przeważnie z dawniejszych epok lub folkloru, ale pełniły one funkcjonalną rolę wobec literackich celów, które z fantasy nie mają nic wspólnego. Za wyraźną cezurę uznaje autor *Historical Dictionary of Fantasy Literature* dopiero programowe wystąpienie Tolkiena w eseju *On Fairy Tales*, który zapoczątkował erę świadomego uprawiania nowoczesnej fantastyki jako gatunku opozycyjnego wobec założeń literackiego realizmu. „Tolkien był (dla fantasy – P. S.) Homerem, a *Władca pierścieni* jej *Iliadą* i *Odyseją*”⁴².

2. Fantasy w polskiej refleksji naukowej

Pierwsze polskie wydanie *Władcy pierścieni* ukazało się w przekładzie Marii Skibniewskiej w latach 1961–1963. Nie od razu zdano sobie jednak sprawę z tego, iż powieść Tolkiena reprezentuje zupełnie nowy rodzaj twórczości literackiej nie tylko w opozycji do powieści realistycznej, ale również wobec innych, znanych już wówczas odmian fantastyki takich jak powieść grozy czy fantastyka naukowa. Przed publikacją trylogii Tolkiena polska refleksja dotycząca literatury fantastycznej w zasadzie nie istniała. Fantastykę widziano przede wszystkim w kontekście różnych odmian literackich romantyzmu. W tym względzie szczególnie istotny jest napisany w 1954 roku szkic Stefana Lichańskiego *Prawo do bajki*⁴³, w którym autor, powołując się na wybrane przykłady z literatury dawnej i współczesnej, przypisał fantastyce rolę intelektualnie ożywczą, rozumiejąc ją jako „niewyczerpany strumień możliwości” otwierający literaturę współczesną na horyzonty tradycyjnie rozumianemu realizmowi niedostępne. Realizacją tego postulatu w niedługim czasie stała twórczość Stanisława Lema. To właśnie autorowi *Dzienników gwiazdowych* przypada także palma pierwszeństwa w zakresie teoretycznego wyodrębnienia fantasy z gąszczu innych odmian fantastyki. Na kartach *Fantastyki i futurologii* posiłkując się teoretycznymi propozycjami Rogera Caillois i zdecydowanie występując przeciwko strukturalistycznym propozycjom Tzvetana Todorova Lem dokonał pierwszego w polskim literaturoznawstwie opisu mechanizmów funkcjonowania fantasy, co zostanie pokrótce omówione poniżej. Okres PRL-u nie obfitował jednak w przekłady z tego gatunku, co w połączeniu z faktycznym brakiem rodzimej

⁴² Tamże.

⁴³ S. Lichański, *Prawo do bajki*, [w:] tegoż, *Literatura i krytyka*, Warszawa 1956, s. 73–82.

literatury tego rodzaju powodowało brak świadomości gatunkowej odrębności fantasy. Do roku 1989 w polski czytelnik miał do dyspozycji jedynie powieści Tolkiena (funkcjonujące na rynku wtórnym wobec niewielkiego nakładu pierwszego wydania raczej jako „biały kruk”), powieści Ursuli LeGuin (wydane z posłowiem Lema) i krążące w obiegu nieoficjalnym teksty Roberta Howarda, tłumaczone i wydawane własnym sumptem przez fanzimy.

Opisana powyżej sytuacja powodowała, że świadomość literackiej odrębności fantastyki w ujęciach ogólnoliterackich była niewielka. Fantastyka była kojarzona z literaturą dawną lub romantyczną⁴⁴, a z jej współczesnych odmian dostrzegano jedynie fantastykę naukową⁴⁵ traktując ją jako odmianę „literatury masowej”. Charakterystycznym podejściem wobec fantastyki było umieszczanie jej w kontekście innych gatunków literackich, kojarzenie jej z mitem, groteską, literaturą humorystyczną, jak czyni to Jerzy Speina w swojej analizie możliwych konstrukcji światów przedstawionych⁴⁶.

W naturalny sposób pierwsze polskie ściśle teoretyczne refleksje nad odmiennością fantasy rodziły się z analiz twórczości Tolkiena. Jako pierwszy rozpoczął je Andrzej Zgorzelski szkicem o *Władcy pierścieni*⁴⁷. Dalsze prace tego badacza sytuowały już, wzorem Lema, fantasy w opozycji do innych odmian fantastyki, przede wszystkim *science fiction*⁴⁸. Inne monografie poświęcone fantastyce koncentrowały się zdecydowanie na jej naukowej odmianie o fantasy wspominając niejako przy okazji lub na zasadzie czytelnego definicyjnego kontrastu⁴⁹. Umieszczanie fantasy w kontekście literatury wysokiej odbywało się przeważnie dzięki analizom Tolkiena – tak czyni na przykład Joanna Ślósarska sytuując *Władcę pierścieni* w czytelnej perspektywie aksjologicznej w oderwaniu jednak od związ-

⁴⁴ Por. M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, *Zarys teorii literatury*, Warszawa 1986, s. 42–46.

⁴⁵ Tamże, s. 377.

⁴⁶ J. Speina, *Formy rzeczywistości. Typy świata przedstawionego w literaturze*, Bydgoszcz 1990.

⁴⁷ A. Zgorzelski, *Konwencje rodzajowe i gatunkowe w trylogii J.R.R. Tolkiena*, [w:] tegoż, *Kreacje świata sensów. Szkice o współczesnej powieści angielskiej*, Łódź 1975. Zob. też P. Kunczewicz, *Tolkien znaczy świat*, [w:] tegoż, *Samotni wobec historii*, Warszawa 1967.

⁴⁸ A. Zgorzelski, *Fantastyka. Utopia. Science Fiction*, Warszawa 1980; A. Zgorzelski, *SF jako pojęcie systemu historycznoliterackiego*, [w:] tegoż, *System i funkcja*, Gdańsk 1999.

⁴⁹ A. Niewiadowski, *Literatura fantastycznonaukowa*, Warszawa 1992; A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań 1990.

ków tego dzieła z innymi odmianami fantastyki⁵⁰. Z czasem refleksja nad twórczością i ideami autora *Hobbita* zaczęła funkcjonować niemal jako oddzielna dyscyplina, którą można nazwać tolkienistyką. W tej kwestii na gruncie polskim największe zasługi ma Jakub Lichański, którego liczne prace poświęcone twórczości i recepcji Tolkiena⁵¹ doprowadziły autora do sformułowania własnej koncepcji gatunku, co zostanie omówione szczegółowo poniżej.

Dla rodzenia się rodzimej świadomości odrębności gatunkowej fantasy kluczowe znaczenie miał wydawany w latach 80. miesięcznik „Fantastyka”, a także jego następca, „Nowa Fantastyka”. Zasadą tego periodyku było nie tylko drukowanie pierwszych polskich tekstów utrzymanych w tej konwencji – Jacka Piekary, Feliksa Kresa czy Andrzeja Sapkowskiego – ale przede wszystkim podjęcie w dziale krytycznym próby uporządkowania wiedzy na temat gatunku, który po macoszemu traktowany był przez teoretyków fantastyki. Wymienić tu należy przede wszystkim teksty Grażyny Lasoń umieszczające fantasy w kontekście baśni⁵² i archetypów⁵³ i Andrzeja Niewiadowskiego⁵⁴. Podobną problematykę podjęła w swoim szkicu Małgorzata Skórska⁵⁵. Odmienne stanowisko przedstawił z kolei Tadeusz Olszański prezentując w swym szkicu fantasy jako gatunek autonomiczny, na tyle już samodzielny i wewnętrznie zdynamizowany, że można go rozpatrywać w oderwaniu od baśniowych i mitologicznych skojarzeń⁵⁶. Uwagi Olszańskiego rozszerzył o wnioski płynące z tekstów Sapkowskiego Rafał Kochanowicz⁵⁷. Wkrótce też zaczęto postrzegać fantasy jako odmianę współczesnej literatury popularnej, której dystynktywne cechy wyróżniają ją zdecydowanie od innych odmian

⁵⁰ J. Ślósarska, *Wędrówka na Górę Przeznaczenia*, [w:] *Tejże, Rozum, transcendencja i zło w literaturze*, Warszawa 1992.

⁵¹ J. R.R. Tolkien – *recepja polska: studia i eseje*, red. J. Lichański, Warszawa 1996; J. Lichański, *Opowiadania o... krawędzi epok i czasów Johna Ronalda Reuela Tolkiena czyli Metafizyka, powieść, fantazja. Pisał Jakub Lichański*, Warszawa 2003.

⁵² G. Lasoń, *Baśń a fantasty. Podobieństwa i różnice*, „Fantastyka” 1984, nr 9; Tejże, *Magiczne zwierciadła wyobraźni symbolicznej*, „Nowa Fantastyka” 1990, nr 2.

⁵³ G. Lasoń-Kochańska, *Po co wychodzić z domu?*, „Nowa Fantastyka” 1992, nr 4.

⁵⁴ A. Niewiadowski, *Fantasy*, „Fantastyka” 1984, nr 9.

⁵⁵ M. Skórska, *Powrót wyobraźni symbolicznej. Fantasy jako współczesny wyraz mitologicznych i archetypicznych potrzeb człowieka*, „Nowa Fantastyka” 1990, nr 2.

⁵⁶ T. A. Olszański, *Trzy serca i trzy pióra. Trzy źródła i trzy części składowe fantasy*, „Nowa Fantastyka” 1996, nr 2.

⁵⁷ R. Kochanowicz, *Fantasy pod lupą*, „Nowa Fantastyka” 1996, nr 9; Tegoż, *Intuicje i domysły*, „Nowa Fantastyka” 1997, nr 3.

fantastyki funkcjonującej w latach 90. XX wieku. W tym duchu utrzymana była definicja gatunku pióra Piotra Dębka zamieszczona w 1997 roku w *Słowniku literatury popularnej*⁵⁸. W ślad za tą publikacją w tym periodyku poszły też inne, przede wszystkim Anny Gemry⁵⁹, podkreślające związki fantasy z dawnymi formami literatury. Istotnym głosem w dyskusji nad gatunkiem były, częściowo polemiczne wobec obiegowych sądów, wypowiedzi Jacka Dukaja zamieszczane na łamach „Nowej Fantastyki”⁶⁰. Dukaj odniósł się krytycznie do podstawowych cech konwencji fantasy akcentując wtórność ich rozwiązań, powielanie schematów, brak wewnętrznej logiki światów przedstawionych i przewagę powielania ogranych chwytów światotwórczych nad rzeczywistą grą wyobraźni. Wreszcie, po 20 latach publikowania mniejszych lub większych rozproszonych tekstów teoretycznych, polskie literaturoznawstwo doczekało się monografii poświęconych temu gatunkowi pióra Grzegorza Trębickiego⁶¹, Marka Pustowaruka⁶² i Tomasz Majkowskiego⁶³. Zaczęły ukazywać się również monografie opisujące polską literaturę tego gatunku, zarówno w przekroju ogólnym pióra Małgorzaty Tkacz⁶⁴, jak dotyczące twórczości Andrzeja Sapkowskiego autorstwa Magdaleny Roszczynialskiej⁶⁵. Szczególnym zainteresowaniem polskich badaczy zaczął się cieszyć mitopeiczny aspekt literatury fantasy. Badania nad tym nurtem zapoczątkowane zostały przez Jakuba Lichańskiego⁶⁶, a kontynuowane w monografiach Bogdana Trochy⁶⁷ i Marka Oziewicz⁶⁸.

⁵⁸ P. Dębek, *Fantasy*, [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 1997, s. 103–104. Zob. też: P. Dębek, *Magia Fantasy*, „Nowa Fantastyka” 1998, nr 3.

⁵⁹ A. Gemra, *Fantasy – mit na nowo opowiedziany?*, „Literatura Ludowa” 1998, nr 2; Tejże, *Fantasy – powrót romansu rycerskiego?*, „Literatura i Kultura Popularna”, t. VII, 1999.

⁶⁰ J. Dukaj, *Filozofia fantasy (1)*, „Nowa Fantastyka” 1997, nr 8; Tegoż, *Filozofia fantasy (2)*, „Nowa Fantastyka” 1997, nr 9; Tegoż, *Odpowiedź Dukaja*, „Nowa Fantastyka” 1998, nr 3; Tegoż, *Zatrzymać Tolkiena, poruszyć fantasy*, „Nowa Fantastyka” 2005, nr 6.

⁶¹ G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007.

⁶² M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009.

⁶³ T. Z. Majkowski, *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków 2013.

⁶⁴ M. Tkacz, *Baśnie zbyt prawdziwe. Trzydzieści lat fantasy w Polsce*, Gdańsk 2012.

⁶⁵ M. Roszczynialska, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego: problemy poetyki*, Kraków 2009.

⁶⁶ J. Z. Lichański, „Mythopoeia” Johna Ronalda Reuela Tolkiena, [w:] J.R.R. Tolkien. *Recepcja polska. Studia eseje*, red. J. Z. Lichański, Warszawa 1996.

⁶⁷ B. Trocha, *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009.

⁶⁸ M. Oziewicz, *Magiczny urok Narnii. Poetyka i filozofia „Opowieści z Narnii” C. S. Lewisa*, Kraków 2005.

Podobnie jak w przypadku badaczy anglosaskich, także u rodzimych autorów zajmujących się fantasy nie brakuje sprzecznych i często wykluczających się opinii dotyczących różnych aspektów tej odmiany literatury. Najważniejsze stanowiska zostaną poniżej poddane krótkiej analizie.

2.1. Lem i definicja fantasy

Spośród prób systemowej refleksji nad literaturą fantasy palma pierwszeństwa należy się z pewnością Stanisławowi Lemowi i jego *Fantastyce i futurologii*. Jest to jedna z pierwszych wypowiedzi próbujących definiować ten gatunek wypowiedzi literackiej z pozycji, nazwijmy to, naukowej. Zastrzeżenie powyższe oznacza, że wcześniejsze wypowiedzi na temat celów, funkcji i istnienia fantasy płynące spod piór przeważnie twórców tego gatunku, a więc przede wszystkim Tolkiena i LeGuin, mają znaczenie raczej postulatywne i deklaracyjne, a nie krytyczne. Refleksja Lema wydaje się istotna również z tego powodu, iż stanowi ona próbę teoretycznego określenia cech gatunku literackiego, jakim jest fantasy, niejako teoretycznie. Lem entuzjastą fantasy nie był, a z innych jego wypowiedzi wywnioskować można, iż jego wiedza na temat właściwości tego gatunku ograniczała się w zasadzie tylko do znajomości *Władcy pierścieni* i *Ziemiomorza*. Przy czym warto zauważyć, że Lem nie odwołuje się do cech konkretnych tekstów i na tej podstawie wysnuwa teoretyczne wnioski, ale definiuje gatunek niejako poprzez jego potencjalne możliwości, które wynikają z immanentnych jego cech widzianych w opozycji do innych gatunków prozy fantastycznej. Refleksja naukowa nad literaturą fantasy jest, jak zobaczymy poniżej, sama w sobie problematyczna między innymi dlatego, iż jest próbą opisu zjawiska podlegającego nieustannym przemianom. Podstawowym tego powodem jest nieustannie przyrastający korpus tekstów i idąca za tym wewnętrzna ewolucja gatunku, a także, co jednak, jak zobaczymy, nie przez wszystkich jest respektowane – interakcje fantasy ze zmianami we współczesnej kulturze. Systematyzujące uwagi Lema są więc o tyle istotne, iż obrazują one stan teoretycznej wiedzy na temat cech tego gatunku niejako *in statu nascendi*, a więc u progu lat 70. XX wieku, kiedy to oczywiście stało się, iż fantasy to rozwijający się dynamicznie gatunek współczesnej prozy, a nie jednostkowy literacki eksperyment oksfordzkiego profesora zafascynowanego mityczną przeszłością północnej Europy.

Punkt wyjścia Lema jest, ujmując to jego własnymi słowami, filozoficzny, jako że autor *Filozofii przypadku* wychodzi w swej teorii od rozróżnienia między teorią bytu a teorią poznania, wprowadzając podsta-

wowe pojęcia „istniejącego świata” i „poznającego czytelnika”. Światy mogą istnieć realnie lub są powoływane do życia przez pisarza, natomiast jednostkowy czytelnik w trakcie aktu lektury określa stopień ich realności poprzez nieustanne odnoszenie swojego poznania do pojęcia „realności”: „Świat realny stanowi przy tym zero naszego układu współrzędnych jako «uniwersum wzorcowe», którego swoistymi transformacjami okazują się uniwersa dzieł fantastycznych”⁶⁹. Pomocne dla Lema, jak i dla wielu innych snujących refleksje na temat fantastyki, są wywody Rogera Caillos definiujące *science fiction*, w myśl których baśń jest „całościowo pozaempiryczna”, fantastyka naukowa „to fantastyka, która podaje się za mieszanekę państwa najsolidniejszej empirii”, natomiast horror to tekst, w którym „w empiryczny świat włamuje się zaświat”. Fantasy wywodzi Lem z baśni jako świata całkowicie „pozaempirycznego”, bowiem jej domeną i cechą immanentną fikcyjnych światów jest istnienie świata nadprzyrodzonego, który nie jest częścią naszego. To rozróżnienie warto zapamiętać jako stale powracający *leitmotiv* niniejszych rozważań – czysta fantasy to zawsze świat „nie nasz”, a kryterium o tym rozstrzygające stanowi zawsze jednostkowy akt poznawczy czytelnika. Istotne to będzie szczególnie w przypadku tekstów fantasy, które ten modelowy podział będą świadomie burzyć.

Uwagi Lema dotyczące baśni jako takie są jednak problematyczne, na co zwrócono już uwagę⁷⁰. Pisząc o baśni i używając tego terminu zamiennie z terminem „bajka” autor *Niezwykłego* ma na myśli raczej baśnie „potencjalne”, a więc cechy wynikające z teoretycznych założeń, a nie konkretne realizacje w tych formach narracyjnych w historii kultury. W myśl tych założeń świat baśni jest ściśle deterministyczny, pod względem moralnym i ontologicznym, a jego ostatecznym prawem jest „cudowność”, a więc rodzaj moralnego i mechanicznego świata, który w świecie empirycznym nie występuje. Mówiąc prościej: w baśni powinno zawsze zwyciężyć dobro: „(...) klasyczna baśń jest podwójnie cudowna; magiczny charakter mają takie jej obiekty, jak też łączy zdarzeniowe”⁷¹. Fantasy nazywa Lem „nowszą wersją bajki”, w której „są wróżki dobre zarazem i bezsilne wobec zła”. Innymi słowy osnowa świata w fantasy jest cudowna (to znaczy inna niż potencjalnego czytelnika), natomiast związki zdarzeniowe mogą wydawać mu się analogiczne do tych, jakie zachodzą w jego realnym życiu.

⁶⁹ S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, t. 1, Kraków 1989, s. 90.

⁷⁰ M. Pustowaruk, *Od Tolkiena...*, s. 36.

⁷¹ S. Lem, *Fantastyka...*, s. 95

A zatem bajka i Fantasy stanowią dwa różne rodzaje gry: bajka to gra o sumie zerowej, a Fantasy może być grą o niezerowej sumie. (...) Gry o sumie niezerowej są w naszym zwykłym świecie częste; występują wszędzie tam, gdzie pewna klęska nie ma „przeciwwagi” symetrycznej wedle funkcji zapłaty (...). Fantasy jest ontologicznie nieco bliższa realności od bajki. Oczywiście nie jest to żaden mus niezłomny, a jedynie – prawo działania w sposób bajce niewłaściwy, prawo, które może, ale nie musi wcale być przez twórców wykorzystywane (...) ⁷².

Różnice między tymi trzema wyrazistymi formami opowieści – baśnią, fantasy i fantastyką naukową – polegają właśnie na nasyceniu ich poczuciem realizmu, a więc istnieniem zjawisk w świecie przedstawionym, które czytelnik rozpoznaje jako własne, to znaczy zachodzące zwykle w jego świecie. Jak pisze Lem: „Przerabianie Fantasy w Science Fiction polega na «uempirycznianiu» cudów” ⁷³, które pociągają za sobą istotne konsekwencje w wewnętrznej mechanice świata przedstawionego.

Uwagi Lema poświęcone typologii fantastyki, a co za tym idzie również fantasy, są istotne i funkcjonalne przede wszystkim dlatego, że wprowadzają wyraziste kategorie, za pomocą których można mówić o tych rodzajach literatury. Filozoficzne podejście autora *Solaris* do tego problemu stawia na pierwszym miejscu potencjalnego czytelnika jako podmiot poznający, który jest ostateczną instancją rozstrzygającą o przynależności gatunkowej danego tekstu do fantastyki, a także do podgatunków tejże, takich jak opowieść grozy czy fantastyka naukowa. Immanentne cechy tekstów służą czytelnikowi do konfrontowania ich ze swoim życiowym doświadczeniem i na tej podstawie klasyfikowania ich cech gatunkowych, a także charakteryzowania poszczególnych tekstów. Słabością tego – ściśle teoretycznego ujęcia – jest wielce nonszalancki stosunek Lema do historii literatury i w szerszym sensie także kultury. Nie odwołuje się on do żadnych ściśle rozumianych kategorii teorii literatury i w dużej mierze ignoruje istnienie procesu historycznoliterackiego. Konkretnie teksty mają dla Lema status raczej fenomenologiczny niż kulturowy – istnieją jako zjawiska, które poznający podmiot może poznać swoim umysłem, poddać określonym kategoriom poznawczym i odnieść do własnego doświadczenia. Fantasy stanowi też margines jego refleksji: głównym przedmiotem zainteresowania jest dla niego fantastyka naukowa, inne gatunki funkcjonują tylko jako wyrazisty kontekst uwypuklający cechy dystynktywne gatunku będącego przedmiotem zainteresowania.

⁷² Tamże, s. 97–98. Podkreślenia w cytacie pochodzą od Stanisława Lema.

⁷³ Tamże, s. 122.

2.2. Lema krytyka strukturalistycznej metody Tzvetana Todorova

W wydanej niedługo po *Fantastyce i futurologii* dwutomowej rozprawie *Filozofia przypadku. Literatura w świetle empirii* Stanisław Lem przypuścił frontalny atak na popularną jeszcze wówczas metodę strukturalistyczną, wykazując jej nikłą przydatność do badania zjawisk literackich. Strukturalizm sprawdza się, pisał Lem, w przypadku systemów zamkniętych, które w przyrodzie występują rzadko, a z pewnością jednym z nich nie jest kultura i będące jej produktem utwory literackie. „Strukturalizm jest metodą, która przystępuje do badania zakładając, iż ma przed sobą coś «gotowego», a przez to mogącego nam ujawnić wszystkie swoje własności, w relacjach między elementami systemu, co najmniej względnie izolowanego”⁷⁴. Kultura i jej konkretne realizacje, szczególnie współczesne, trudno uznać za taki rodzaj układu. Tym bardziej jeżeli przyjdzie nam przyłożyć strukturalistyczny suwak logarytmiczny do gatunku, który nieustannie się tworzy, jakim jest dwudziestowieczna fantastyka. A jednak takie próby podejmowano, czego dowodem analizowana przez Lema praca Todorova *Introduction á la littérature phantastique*⁷⁵. Praca ta jest o tyle istotna, iż spotkała się z dużym odzewem i często w literaturze przedmiotu cytowana jest jako tekst fundamentalny służący wprowadzeniu terminu „fantastyki” w kulturze współczesnej. Służy ona też niektórym badaczom, jak na przykład Rosemary Jackson, do definiowania fantasy.

Podstawowym zarzutem Lema wobec teorii Todorova, a także innych strukturalistycznych ujęć literatury, jest nadmierne uproszczenie zjawiska, jakim jest fantastyka. Drugim, wyeliminowanie roli czytelnika w budowaniu sensów. Pojęcie „fantastyki” sprowadza się u Todorova do „kilku opozycji na jednej osi” przebiegających według schematu:

Niesamowitość czysta – niesamowitość fantastyczna – cudowność fantastyczna – cudowność czysta

Oś ta „styka się” z realizmem „na lewo”, bowiem na lewo od niesamowitości czystej, a więc utworów, w których czynnik fantastyczny pojawia się w świecie naturalnym znajduje się na tej osi literatura, nazwijmy to, głównego nurtu. Punktem przejścia między realizmem a fantastyką jest dla Todorova proza Dostojewskiego. Analogicznie – im dalej na

⁷⁴ S. Lem, *Filozofia przypadku. Literatura w świetle empirii*, t. 2, Kraków 1975, s. 12.

⁷⁵ T. Todorov, *Introduction á la littérature phantastique*, Paris 1970.

prawo, tym dalej od literackiego realizmu, a „cudowność czysta” reprezentuje teksty, które są skrajnie fantastyczne, w tym również „cudowność naukowa”, czyli *science fiction*⁷⁶. Podstawowym zarzutem wobec takiego zdefiniowania fantastyki jest, zdaniem Lema, to, iż jest to konstrukcja zbyt wydumana, to znaczy taka, która dobrze prezentuje się jako teoria złożona z szeregu wzajemnie wykluczających się opozycji, natomiast, jak pisze Lem, „daje dość dziwaczne rezultaty natury praktycznej”. Innymi słowy, nie każdy tekst daje się „wpasować” w wykoncypowaną przez Todorova siatkę opozycji, jako że teoria ta została sformułowana na zbyt wąskiej grupie tekstów, które traktowane były jako wyraziste przykłady istnienia granicznych punktów struktury, a nie jako materiał badawczy, który przypisano pewnym kategoriom. Ironiczne podejście Lema wobec teorii Todorova jest częścią szerszego zarzutu stawianego metodzie strukturalistycznej jako takiej: w zamierzeniu ma ona być odwzorowaniem działania metody nauk przyrodniczych przykładanej do zjawisk fizykalnego świata, opartej na wyrazistych opozycjach „jest – nie jest”, „ma wspólne cechy – nie ma wspólnych cech”, „zachodzi związek – nie zachodzi związek”. Wykrycie tych zależności pozwala klasyfikować poszczególne zjawiska wedle związków i hierarchii budując z nich łatwe do opisu naukowym językiem struktury. Sprawa z produktami literackimi nie przedstawia się tak łatwo:

Todorov – ulegając kanonowi strukturalistycznemu – sprowadza dylematy odbioru do postaci binarnej, gdyż operuje parą opozycji. Lecz opozycja „racjonalne–irracjonalne” nie stanowi ani jedynej, ani naczelnej w lekturze. Oto inne, nie mniej istotne pary: powaga – ironia, prognoza – diagnoza, narracja konwencjonalna – narracja niekonwencjonalna itd.⁷⁷

Ale najważniejszym zarzutem Lema wobec teorii Todorova jest całkowite wyeliminowanie roli czytelnika w deszyfrowaniu sensów tekstu literackiego. Dla strukturalisty cechy tekstu literackiego są obiektywnie dane i mogą być definiowane poprzez swą pozycję w strukturze lub w opozycji do innej struktury. Tymczasem proces odbioru tekstu literackiego, w tym fantastyki, składa się z szeregu procesów decyzyjnych, przyporządkowań, skojarzeń i analogii dalece wybiegających poza rozpoznawanie pozycji w strukturze. Jeśli kształt dzieła literackiego został zaplanowany w ten sposób, iż punkt ciężkości zostaje przesunięty na procesy odbioru,

⁷⁶ Por. S. Lem, *Filozofia...*, s. 73–74.

⁷⁷ Tamże, s. 77.

a nie immanentne cechy tekstu, „struktura Todorova jest względem tej okoliczności bezradna”⁷⁸. Innymi słowy, definicja „czystej” fantastyki jest raczej postulatem intelektualnym, a nie modelem mogącym służyć opisowi **wszystkich tekstów**, jakie mogą być sklasyfikowane jako fantastyka. Wszelkie gry z konwencją, której świadomy jest czytelnik, zabiegi intertekstualne, ironia, świadome mieszanie gatunków, czynią metodę strukturalistyczną niefunkcjonalną.

Uwagi Lema dotyczące pracy Todorova mają wielkie znaczenie dla naszego rozumienia fenomenu, jakim jest współczesna fantastyka, a w tym fantasy. Jednym z nadmiernych grzechów nauki zmierzającej do opisu tego zjawiska są próby przenoszenia metodologii nauk ścisłych na przedmiot badań nauk humanistycznych. Prace naukowe skonstruowane w ten sposób żywią się przekonaniem, że uchwycenie wewnętrznych podziałów i zależności, wyznaczenie wyrazistych granic gatunkowych i przypisanie tekstom określonych funkcji tożsame jest z opisem naukowym. Tymczasem, jak zobaczymy, tendencje współczesnej fantasy, której niniejsza praca jest poświęcona, sprzeczne są z tak pojmowaną definicją literatury. Współczesna fantasy domaga się współczytającego czytelnika, dla którego dostrzeganie wyrazistych cech gatunkowych jest jedynie wstępnym etapem kontaktu z dziełem literackim. „(...) czytelnik zna zwykle gatunkową przynależność dzieła przed rozpoczęciem lektury i ona właśnie wyznacza jego generalne nastawienie na tekst”⁷⁹.

Jak zobaczymy, ustalenie wewnętrznych cech gatunkowych fantasy stanowi jedynie część wyjaśnienia fenomenu tej literatury, szczególnie wobec zmian, jakie dokonały się w niej w ostatnich trzydziestu latach. Różne teksty projektują bowiem różne modele odbioru i aprioryczne definiowanie granic gatunku, a następnie dopasowywanie do nich konkretnych tekstów często daje dość dyskusyjne efekty.

2.3. Marek Oziewicz – *One Earth, One People* (2008)

Monografia Marka Oziewicza⁸⁰, a także szereg jego osobnych tekstów, reprezentuje dział badań poświęconych fantasy mitopoetyckiej. W ujęciu tego badacza centralnym zagadnieniem związanym z fantasy jest mit. Oziewicz twierdzi nawet, iż tak zwana fantasy mitopeiczna jest odmianą

⁷⁸ Tamże.

⁷⁹ Tamże, s. 76. Podkreślenia w cytowanym fragmencie pochodzą od Lema.

⁸⁰ M. Oziewicz, *One Earth, One People: The Mythopoeic Fantasy Series of Ursula K. Le Guin, Lloyd Alexander, Madeleine L'Engle and Orson Scott Card*, McFarland & Company, 2008.

„centralną dla tej konwencji”. W artykule *Mythos, logos a korzenie literatury fantasy* (będącym skondensowaniem wniosków jego książki o fantastyce mitopeicznej) opierając się na wnioskach Karen Armstrong, Oziewicz stawia tezę, iż rozwój fantasy w XX wieku wiąże się z zauważalnym kryzysem duchowego odbioru rzeczywistości. Wykorzystane tu zostają wspomniane kategorie *mythos* i *logos* rozumiane – za Armstrong – odpowiednio jako fabularyzowana próba zrozumienia wyższego sensu istnienia i racjonalne „tu i teraz”⁸¹. Rozwinięciu tej tezy służy funkcjonalne, zdaniem autora, przeciwstawienie logosu, skojarzonego z oświeceniowym „racjonalizmem” ze stopniowo zanikającym w kulturze istnieniem *mythosu*, nakierowanego na poszukiwanie wyższych sensów, wartości i duchowości. W dużej mierze perspektywa ta jest powtórzeniem prób wyjaśnienia niespodziewanej popularności fantasy z pozycji socjologicznych podejmowanych wcześniej przez Rosemary Jackson i Kathryn Hume: taka, a nie inna diagnoza życia społecznego i wytwarzanej przez społeczeństwo kultury owocuje wskazaniem, jakie funkcje kompensacyjne pełnić ma literatura. Oziewicz wyróżnia zdecydowanie religijne podejście do tego zagadnienia:

Co najmniej od czasu Tolkiena i Lewisa fantastyka może służyć jako forma odpowiedzi na dezintegrację chrześcijańskich fundamentów kultury euroamerykańskiej oraz jako sposób afirmacji kluczowego znaczenia wartości moralnych dla ludzkiego życia⁸².

Argumentacja, którą posługuje się Oziewicz, odznacza się silnym zaangażowaniem emocjonalnym autora w omawianą problematykę, posługuje się on zwrotami w stylu: „degradacja statusu *mythosu*”, „dehumanizacja ludzkiego życia”, „zniszczenia, jakie od drugiej połowy dziewiętnastego wieku siał *logos* w sferze intelektualnej i emocjonalnej”. Badacz twierdzi, iż fantasy wywodzi swój rodowód z mitu i religijnych opowieści, będących wyrazem ludzkiej duchowości. Współcześnie wobec „swoistej lobotomii wyobraźni, jakiej dokonała na nas ponowoczesność”⁸³ przed fantasy stoją zadania edukacyjne i wychowawcze, które mają przywrócić człowiekowi utraconą duchowość i przywrócić dawno zapomniane wartości. Fantasy

⁸¹ M. Oziewicz, *Mythos, logos a korzenie literatury fantasy*, [w:] *Wokół źródeł fantasy*, red. T. Ratajczak i B. Trocha, Zielona Góra 2009, s. 34.

⁸² Tamże, s. 37.

⁸³ Tamże, s. 39.

(...) jest to gatunek dydaktyzujący, prawie wizjonerski, z aspiracjami do podejmowania wielkich kwestii: fabuła traktuje o tym, czym jest bycie człowiekiem, jak ważne jest współuczestnictwo w systemie wartości oraz o tym, jak aspiracje i czyny w teraźniejszości tworzą lub przekreślają przyszłość.

Tak rozumianej funkcji literatury fantasty towarzyszy prezentowany przez tego autora wyrazisty program, w realizacji którego teksty z tego gatunku mają pomóc. Formuluje on cztery podstawowe tezy programowe, leżące u podstaw istnienia fantasty mitopoeicznej:

- „Pierwszym jest przekonanie o równości wszystkich ludzi, niezależnie od płci, rasy, wyznania czy narodowości”.
- Drugim jest zrównoważony progresywizm, który nie neguje, ale i nie idealizuje roli postępu technologicznego w historii ludzkości.
- Trzecim jest przekonanie o kompatybilności ludzkich intuicji duchowych, realiów psychicznych i emocjonalnych ze współczesną wiedzą naukową.
- Czwartym jest szeroko pojęta świadomość ekologiczna oraz świadomość planetarnego zagrożenia, jakie niesie możliwa katastrofa ekologiczna⁸⁴.

Teoria fantasty w ujęciu Marka Oziwicz stanowią przykład podejścia skrajnie mitopoetyckiego. Teksty z tego gatunku są, jego zdaniem, nośnikami dawno utraconych przez współczesne społeczności wartości, które *de facto* legły u podstaw tworzenia ich tożsamości. Wartości te – których w dawniejszych czasach naturalnym nośnikiem był mit – przetrwały jednak, a ludzie, mimo presji nowoczesnych ideologii, nadal odczuwają potrzebę kontaktu z absolutem i pojęciami wyższymi. Toteż literatura fantasty pełni rolę funkcjonalną – przechowuje dawne opowieści (lub przyjmując często przywoływaną przez badaczy mitopoeisis teorię Josepha Campbella o monomicie – snując w różnych wariantach wciąż tę samą opowieść), a także usiłuje poprzez swój walor edukacyjny i inicjacyjną treść fabuł zaszcześcić u potencjalnych odbiorców tradycyjne wartości.

2.4. Bogdan Trocha – *Degradacja mitu w literaturze fantasty* (2009)

Monografia Bogdana Trochy⁸⁵ wpisuje się w nurt badań mitopoetycznych, ale jej autora interesują bardziej zagadnienia związane z poetyką gatunku i zagadnieniami metodologicznymi. Za naturalne źródło fabuł,

⁸⁴ M. Oziwicz, *Stulecie fantastyczne, stulecie fantasty: Literatura fantasty, rehabilitacja mitu, a poszukiwania nowej opowieści dla zjednoczonej ziemi*, <http://www.khg.uni.wroc.pl/files/Microsoft%20Word%20-%20oziewicz.pdf> [01.02.2013].

⁸⁵ B. Trocha, *Degradacja mitu w literaturze fantasty*, Zielona Góra 2009.

jakimi żywi się literatura uznaje on mit, a raczej to, co z opowieści mitycznych dochowało się w zbiorowej pamięci współczesnego człowieka. Wbrew pozorom bowiem literatury fantasy nie należy rozumieć, jak to się powszechnie uważa, za oderwaną od rzeczywistości i z natury oderwaną od realizmu, ale jej treści należy przyjąć symbolicznie jako ślady dawnych wierzeń i religijnego rozumienia świata. Trocha powołuje się tu na stanowisko Mircei Eliadego pisząc:

Nie zmienia to jednak faktu, że rdzeń mitu, jakim jest symbol epifaniczny, pozostaje cały czas nieredukowalny, pomimo całkowitego rozproszenia *sacrum*. Treści, jakie objawia, niosą bowiem – zdaniem Eliadego – odpowiedzi na pytania i pragnienia współczesnego człowieka, ukazując najgłębsze znaczenia rzeczywistości niedostępnych na innej drodze poznania. Dochodzimy tym samym do punktu wyjścia naszych rozważań: mit odpowiada na pytania, wobec których nauka pozostaje bezradna, których zapomnienie lub tłumienie do niczego nie prowadzi, gdyż powracają one w pragnieniach i tęsknotach⁸⁶.

Ponieważ Trocha uznaje współczesną literaturę fantasy za swoisty inkubator, w którym przechowywane są dawne treści religijne, za naturalne narzędzie badawcze dla tej odmiany literatury uznaje fenomenologię religii⁸⁷. Za pomocą wypracowanych przez religioznawstwo metod autor *Degradacji mitu* śledzi, w jaki sposób odwieczne treści w dalszym ciągu uwidaczniają się w literaturze współczesnej. Jego zdaniem degradacja ta przebiega w myśl procesu „mit ⇒ baśń ⇒ fantasy”, co służy przekazywaniu wciąż tych samych treści, jedynie w zmieniającej się formie. Tym samym wyjaśniony zostaje zaskakujący dla wielu fenomen niespodziewanego pojawienia się, po epoce dominacji realizmu i „racjonalizmu”, nagłego zainteresowania literaturą, która z wypracowanymi przez powieść mieszczańską strategiami i celami nie ma nic wspólnego. Trocha, podobnie jak Oziwicz, odwołuje się do Campbella, wskazując, iż pozornie irracjonalne fabuły i fantastyczne światy są faktycznie kompensacją wyeliminowanego z życia społecznego pierwiastka duchowego i nadprzyrodzonego. Znamienne jest, że Trocha, podobnie jak Oziwicz, ma do literatury podejście czysto funkcjonalne – konkretne teksty fantasy to dla niego przejaw określonych procesów zachodzących we współczesnej

⁸⁶ Tenże, *Obecność mitu w literaturze fantasy. Problemy metodologiczne*, [w:] *Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak i B. Trocha, Zielona Góra 2009, s. 59.

⁸⁷ Zob. B. Trocha, *Degradacja...*, s. 48.

kulturze, w dużo mniejszym natomiast stopniu istotne są one jako konkretne utwory, którym można przypisać określone znaczenia.

Rozumienie tekstu fantasy w modelu hermeneutycznym przekracza zarówno jej baśniowość, jak i literackość, skupiając się na określeniu funkcji symbolicznej, jaką ta literatura realizuje poprzez swoje mityczne odwołania. Dopiero określenie znaczeń wpisanych w symbol pozwala na właściwe określenie oddziaływania funkcji symbolicznej zarówno w świecie przedstawionym dzieła literackiego, wpisując ją w sferę światopoglądową tekstu, jak i w płaszczyźnie odbioru tego dzieła przez czytelnika. Odkrycie poprzez interpretację symbolicznych i metafizycznych aspektów bytu jest tu zasadnicze⁸⁸.

Wspomniane treści mogą się objawiać w różny sposób. W realizacjach świadomych, w których *mythopoesis* jest elementem świadomego programu literackiego przyjętego przez pisarza, treści te stają się często głównym obiektem zainteresowania w utworze, związane są z jego głównym wątkiem i stanowią nieunikniony element procesów interpretacyjnych, jakie towarzyszą odbiorowi dzieła. Dzieje się tak w wypadku sag J. R. R. Tolkiena, C. S. Lewisa i Ursuli Le Guin. W tekstach zaliczanych do literatury popularnej, odznaczającymi się schematycznymi fabułami, prostszą konstrukcją postaci i światem przedstawionym, który jest w praktyce powielaniem rozwiązań wypracowanych przez rządzącą gatunkiem konwencję, omawiane przez Trochę treści mityczne ujawniają się w formie „zdegradowanej”, a więc uproszczonej, zracjonalizowanej i często nieuświadomianej.

Mitopoetyckie podejście do rozumienia istoty i funkcji literatury fantasy wzbudziło szereg kontrowersji. Na gruncie polskim najsilniej opowiadał przeciwko w swojej książce *Popkultura i humaniści* Piotr Kowalski. Podstawowym zarzutem Kowalskiego, było nagminne interpretowanie tekstów fantasy za pomocą narzędzi naukowych wypracowanych przez antropologię, etnologię, religioznawstwo i bardzo ogólnie rozumiane kulturoznawstwo.

Pisząc o literaturze *fantasy*, a więc tej odmianie literatury popularnej, która programowo epatuje aurą mitu i baśni, badacze szczególnie chętnie odwołują się do E. Leacha, J. Campbella, E. Mieleńskiego, G. Bachelarda, M. Eliadego. I wtedy na poważnie rozważają np. hipotezę, w której pojęcie wzięte z religioznawstwa, z komentarzy na temat religii archaicznych,

⁸⁸ Tamże, s. 354–355.

bynajmniej nie są zmetaforyzowane, lecz traktowane jak w kontekście macierzystym, iż ta właśnie literatura jest na nowo opowiedzianym praczasowym mitem. Bez oporu przenosi się więc opinie dotyczące społeczeństw pierwotnych (...) do diagnozy na temat form i funkcji literatury popularnej. Rozumienie terminologii, zwłaszcza zaś nieszczęsnego, nadużywanego i przeinterpretowanego dowolnie pojęcia *sacrum*, nie może w pełni zgadzać się z koncepcjami przywoływanych autorów (...)⁸⁹.

Płomienne wystąpienie Kowalskiego samo w sobie było jednak źródłem pewnych kontrowersji. O ile rzeczywiście przydatność i funkcjonalność strategii mitopoetyckiej badania tekstów literackich wraz z rozwojem fantazy jako gatunku wydaje się coraz mniejsza, o tyle potraktowanie przez autora *Popkultury i humanistów fantazy en bloc* jako wytworu kultury popularnej jest samo w sobie uproszczeniem, które utrudnia naukowy opis wielu istotnych dla tej odmiany literatury zjawisk.

2.5. Anna Gemra, *Fantasy – powrót romansu rycerskiego?* (1998); Jakub Z. Lichański – *Epos i retoryka. Przypadek Tolkiena* (1998); wersja rozszerzona: *Epos i retoryka. Prolegomena do badań literatury fantazy*

Wśród teoretycznych ujęć fantazy jako gatunku na uwagę zasługują jeszcze dwa stanowiska, które reprezentują dwa wzajemnie wykluczające się podejścia do problemu. Oba skupiają się wokół problemu przynależności fantazy i fantastyki w ogóle do literatury popularnej, problemu w zasadzie nieobecnego w zachodniej refleksji nad tym zagadnieniem. Anna Gemra prezentuje stanowisko⁹⁰, w myśl którego między dwudziestowieczną literaturą fantazy a osiemnasto- i dziewiętnastowiecznym romansem rycerskim zachodzi organiczny związek. O przynależności fantazy do literatury niskiej świadczą, zdaniem badaczki, uproszczona wizja świata, korzystanie z powtarzających się schematów fabularnych, motywów i tradycji. Przekonanie o istnieniu świata nadprzyrodzonego jest też typowe dla prostych ludzi, którzy są naturalnym adresatem i odbiorcą tego typu literatury. Dychotomiczne rozdzielenie w konstrukcji świata przedstawionego na sferę materialną i nadprzyrodzoną, które jest ele-

⁸⁹ P. Kowalski, *Popkultura...*, s. 221.

⁹⁰ A. Gemra, *Fantasy – powrót romansu rycerskiego?*, [w:] „Acta Universitatis Wratislaviensis No 2064. Literatura i Kultura Popularna”, t. VII, red. T. Żabski, Wrocław 1998, s. 55–73.

mentem *sine qua non* w fantasy, jest charakterystyczne dla ludowego postrzegania świata. Idzie to w parze ze zdiagnozowanym przez badaczkę kryzysem racjonalności, który, jej zdaniem, był źródłem wzrostu zainteresowania tego typu literaturą u progu XX wieku⁹¹. Struktura większości fabuł typowych dla dwudziestowiecznej fantasy stanowi odbicie typowych struktur zauważalnych w literaturze ludowej, w tym także w romansie rycerskim. Są to przede wszystkim silne akcenty inicjacyjne, skupione wokół postaci głównego bohatera, który wraz z rozwojem fabuły dojrzewa i doznaje takiej czy innej przemiany wewnętrznej. Istotny jest także dydaktyzm i wyrazisty podział na dobro i zło. Tak skonstruowane teksty pozwalają odwoływać się w swej treści do mitów i archetypów fundujących masową wyobraźnię. Toteż naturalne jest, zdaniem badaczki, zaliczenie *fantasy* do literatury popularnej i wykazanie związków tej odmiany literatury, jej zdaniem oczywistych, z wcześniejszymi odmianami „powieści brukowej”: „Porównanie *fantasy* z romansem rycerskim nasuwa się, jak widać, dość łatwo. Oczywiście jest, że pisarze korzystają także i z innych gatunków; wydaje się jednak, że romans rycerski, jego wpływy, są obecne w *fantasy* najsilniej”⁹².

W tym samym numerze „Literatury i Kultury Popularnej” odnaleźć można tekst, który genezę *fantasy* przedstawia zupełnie odmiennie. Jakub Lichański⁹³, opierając się tylko i wyłącznie na *Władcy Pierścieni* Tolkiena, udowadnia, że trylogia oksfordzkiego profesora zgodna jest z wszystkimi przepisami Arystotelesa dotyczącymi idealnego eposu. Podstawową kwestią, na którą zwraca uwagę Lichański, jest to, iż *Władca pierścieni* zgodny jest z Arystotelesowską teorią *mimesis*:

(...) Pamiętajmy wreszcie, że naśladowcza twórczość poety dotyczy jednego z trzech rodzajów przedmiotów: albo rzeczywistości takiej, jaka była lub jest (realnej), albo takiej, o jakiej się mówi lub myśli, że jest (pomyślanej), albo takiej, jaka powinna być (idealnej) (Arist., *Poet.*, I–III. 47a10–48a30, XIII–XX. 59a15–61b25)⁹⁴.

Stanowi to ważny przyczynek do często podnoszonej kwestii niemetyczności *fantastyki*. Rzeczą jednak najistotniejszą jest odpowiedź na pytanie o związki *fantasy* i jej sztandarowego dzieła z powieścią jako ga-

⁹¹ Tamże, s. 65.

⁹² Tamże, s. 72.

⁹³ J. Lichański, *Epos i retoryka. Przypadek Tolkiena*, [w:] „Acta Universitatis Wratislaviensis No 2064. Literatura i Kultura Popularna”, t. VII, red. T. Żabski, Wrocław 1998, s. 87–101.

⁹⁴ Tamże, s. 90.

tunkiem. Lichański w tym i kilku innych tekstach broni tezy, iż *Władca pierścieni* ma więcej cech wspólnych z eposem niż z powieścią realistyczną. Badacz wylicza 12 kluczowych cech idealnego eposu, wyszczególnionych przez Arystotelesa w *Poetyce*, i udowadnia, że dzieło Tolkiena spełnia je wszystkie. Zasadnicza różnica kryje się w centralnej kategorii, jaka związana jest z wszelką narracją, mianowicie narratorem. Narrator w powieści, w różnym stopniu zależnym od przyjętej perspektywy narracyjnej, panuje nad światem przedstawionym, wybierając z całego spektrum wydarzeń te, które składają się na narrację. Lichański zwraca uwagę, że Tolkienowski narrator zbliżony jest raczej do tego z eposu, maksymalnie wycofanego i oddającego głos przede wszystkim bohaterom. To właśnie z ust bohaterów Śródziemia pojawiają się opowieści, które składają się na spektrum wątków powieściowego świata – dokładnie tak, jak dzieje się to w przypadku eposu homeryckiego. Dlatego Lichański stawia tezę, iż *Władca pierścieni* nie jest powieścią tylko **opowieścią**, która składa się z szeregu mniejszych opowieści, narrator jest natomiast tylko jednym z opowiadaczy stojącym w cieniu. Badacz zwraca również uwagę, iż, inaczej niż w przypadku powieści mieszczańskiej, sama narracja nie jest elementem dominującym w budowaniu znaczeń z perspektywy potencjalnego odbiorcy. Tolkien bowiem jako pierwszy zastosował zabieg charakterystyczny dla fantasy jako zjawiska: kategorią nadrzędną jest tu fikcyjny **świat** ze swoją fikcyjną mitologią, historią, geografią, wymyślonym językiem, kulturami i wierzeniami, słownikami będącymi opracowaniami różnych elementów tego uniwersum. Narracja sama w sobie jest tylko **jednym z elementów**, za pomocą których informacje o tym świecie przekazywane są odbiorcy. Sam akt narracji nie jest więc czynnikiem dominującym, lecz jedynie środkiem do uzyskania części wiedzy o świecie przedstawionym. Tym samym „dzieło Tolkiena nie mieści się w strukturze klasycznej powieści”⁹⁵.

2.6. Grzegorz Trębicki – *Fantasy. Ewolucja gatunku* (2007) i Marek Pustowaruk – *Od Tolkiena do Pratchetta* (2009)

Dwie polskie monografie gatunku, autorstwa Grzegorza Trębickiego⁹⁶ i Marka Pustowaruka⁹⁷, zbudowane są na tych samych zasadach. Obie

⁹⁵ Tamże, s. 101.

⁹⁶ G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007.

⁹⁷ M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji rozwojowej*, Wrocław 2009.

poprzedzone są częścią teoretyczną, a w części zasadniczej omawiają przykłady konkretnych realizacji literackich. Trębicki przyjmuje kryterium chronologiczne, omawiając przemiany gatunku w poszczególnych dziesięcioleciach XX wieku, Pustowaruk raczej kryterium gatunkowe, dając w poszczególnych rozdziałach omówienia kolejnych odmian fantastyki. Obaj badacze rozpoczynają swe książki od problemu w zasadzie nieobecnego w tekstach zachodnich – co to jest fantastyka? Ich wnioski na najwyższym poziomie ogólności są niepodważalne, konkretne wyznaczenie ram gatunkowych budzi jednak pewne pytania. Trębicki, opierając się na dość arbitralnie wybranych tekstach teoretycznych, z których część ze względu na upływ czasu straciła swoją przydatność metodologiczną, daje dość przejrzystą i wygodną do przyjęcia definicję gatunku:

(...) *fantastyka* w swej dojrzałej formie jawi się jako siostrzana w stosunku do SF gatunek literatury egzomimetycznej, to znaczy takiej, która prezentuje odmienny model rzeczywistości bez próby konfrontacji jej z modelem rzeczywistości empirycznej, rezygnując tym samym z zabiegu fantastyki wewnątrz samego tekstu utworu. *Fantastyka* stara się maksymalnie upowszechnić i skonkretyzować prezentowany przez siebie model, dążąc do szczegółowego opisu jego parametrów czasowych i przestrzennych, porządku społecznego i ontologicznego, a także nadania mu swoistej, niezwyklej z punktu widzenia rzeczywistości empirycznej, lecz logicznej i spójnej w obrębie świata przedstawionego przyczynowości⁹⁸.

Za typowe elementy konwencji towarzyszące tak tworzonej literaturze Trębicki uznaje obecność magii w świecie przedstawionym, tak zwaną quasi-średniowieczność i obecność motywu *quest* związanego przeważnie z walką dobra i zła czy motywami „magii i miecza”⁹⁹. Nietrudno zauważyć, że tak zbudowana definicja gatunku jest dość ograniczająca. Pomijając kwestie dotyczące o wiele bardziej skomplikowanych relacji między fantastyką naukową a *fantastyką*, które powodują, że trudno obie te odmiany literatury uznać za „siostrzane”, definicja Trębickiego jest funkcjonalna w zasadzie tylko wobec *epic* i *heroic fantasy*. Tym samym eliminuje on z pola zainteresowań szereg tekstów z pogranicza literatury realistycznej i fantastycznej, a także procesów właściwych literaturze głównego nurtu, które, jak zobaczymy, wywarły wpływ na obecny kształt fantastyki.

⁹⁸ G. Trębicki, *Fantastyka...*, s. 20.

⁹⁹ Tamże, s. 20–21.

Propozycja Pustowaruka jest jeszcze bardziej problematyczna. O ile definicja autora *Ewolucji gatunku* jest ograniczona poprzez potencjalną ilość tekstów, do jakiej może się odnosić, o tyle definicja autora *Od Tolkiena do Pratchetta* jest ograniczona, gdyż przypisuje fantasy ściśle określoną funkcję. Nawet nie funkcje, tylko funkcję. Tę podstawową funkcję Pustowaruk definiuje jako „inność”:

Za konstytutywną właściwość konwencji uznają więc modelowanie imaginacyjnych („innych”), logicznie spójnych rzeczywistości. Pozostałe elementy konstrukcyjne świata przedstawionego – fabuła, bohaterowie – nawet jeśli, jak to się zwykle dzieje, wysuwają się ostatecznie na plan pierwszy, wydają się przez ów subkreacyjny potencjał zdeterminowane¹⁰⁰.

Konsekwencje tak przyjętej perspektywy są daleko idące. Przytoczona powyżej definicja stoi na straży czystości gatunku, broniąc do niego dostępu innym odmianom literatury, formy hybrydalne dopuszczając tylko w przypadku związków z innymi odmianami fantastyki (a więc *horror fantasy*, *science fantasy*). Wykluczone z gatunku są wszelkie inne formy hybrydalne, a służy temu zastosowanie użytej przez autora *Głosu Pana* „brzytwy Lema”, do demaskowania pozornej fantastyki naukowej.

Teksty, które uprawiają pozorne światotwórstwo, a więc takie, w których ów element „spoza” rzeczywistości empirycznej nie odgrywa większej roli w świecie przedstawionym, a sama opowieść może być z równym powodzeniem rozwinięta bez niego (...) nie mogą służyć jako ważki argument w rozważaniu na temat jej potencjału¹⁰¹.

Mamy tu do czynienia ze zjawiskiem opisanym przez Lema w przypadku teorii fantastyki Tzvetana Todorova: wyznaczenie zbyt wyraźnych granic, w jakich teoria się sprawdza, daje dziwaczne rezultaty przy próbie zastosowania jej w praktyce. Ponieważ autor *Od Tolkiena do Pratchetta* podziela niechęć wielu z polskich badaczy fantastyki do postmodernizmu – przyłożenie jego definicji, zaostrożonej o „brzytwę Lema”, do cyklu wiedźmińskiego Sapkowskiego owocuje wnioskiem, iż „cykl Sapkowskiego z punktu widzenia potencjału fantastyki okazuje się właściwie bezwartościowy”¹⁰². Wspomniany cykl to przykład „fałszywej” fantastyki, gdyż „proza Sapkowskiego oferuje (...) odbiorcy postmodernistyczną grę

¹⁰⁰ M. Pustowaruk, *Od Tolkiena...*, s. 77.

¹⁰¹ Tamże, s. 79.

¹⁰² Tamże, s. 224.

rozpoznać, a nie autentyczne doświadczenie wtórnego świata (...)”¹⁰³. Pozostawiając na później analizę sensowności tego typu podejścia do związków fantastyki i postmodernizmu, wypada w tym miejscu jednak zauważyć, iż autor nie korzysta z własnej teorii konsekwentnie. Powieści i opowiadania Sapkowskiego zostają zdyskwalifikowane, za to jako modelowy przykład działania tak rozumianej „konwencji” zostaje uznana twórczość Terry’ego Pratchetta, którego „światotwórstwo” sprowadza się przecież do operującej absurdem „gry rozpoznania”, a kolejne powieści, wraz z rozwojem cyklu o Świecie Dysku, stają się stopniowo coraz bardziej czytelnym komentarzem na temat rzeczywistości empirycznej¹⁰⁴.

3. Wnioski

Powyższa analiza kluczowych wypowiedzi teoretycznych, zarówno polskich jak i obcojęzycznych, pozwala skonstatować jeden niepodważalny fakt – badacze fantastyki nie mówią wspólnym głosem, przynajmniej jeśli chodzi o kwestie teoretyczne. Podstawowa kwestia wyboru metody i perspektywy badań jest często wynikiem arbitralnej decyzji i indywidualnych preferencji badawczych, a nie świadomego przyjęcia powszechnie funkcjonującej strategii. Strategia taka *de facto* nie istnieje, gdyż ścieżki, jakimi podążają teoretyczne rozważania na temat fantastyki rzadko, jak widzieliśmy, się przecinają. Co więcej, niejednokrotnie jest tak, że teoretyczne propozycje niektórych badaczy wzajemnie się wykluczają.

Omawiane powyżej propozycje teoretyczne dają się sprowadzić do dwóch podstawowych pytań: co to jest fantastyka i po co ona istnieje? Albo: jak zbudowany jest utwór fantastyki i w jakim celu on istnieje lub jaki efekt wywiera/usiłuje wywrzeć? W gąszczu sprzecznych nieraz odpowiedzi na te pytania dają się zauważyć dwie wyraźne tendencje, które dzielą badaczy polskich i anglosaskich. W obu przypadkach fantastyka definiuje się **względem czegoś**, konteksty jednak, za pomocą których buduje się definicje, diametralnie się różnią. Polscy badacze dość konsekwentnie sytuują fantastykę wobec różnych odmian literatury dawnej – eposu, romansu rycerskiego, baśni, mitu i usiłują przypisywać współczesnym tekstom z tego

¹⁰³ Tamże, s. 225.

¹⁰⁴ Por. tamże, s. 210–213.

gatunku funkcje, jakie miały niegdyś odmiany literatury dawnej. Częstym zjawiskiem jest też definiowanie fantasy w całkowitym oderwaniu od procesów kulturowych zachodzących w literaturze głównego nurtu w czasie analogicznym do tego, w których teksty te powstawały. Fantasy postrzegana jest, jak to ma miejsce w przypadku prac Pustowaruka i Trębickiego, jako całkowicie hermetyczna konwencja, która w interakcje wchodzi jedynie z innymi odmianami fantastyki. Badacze anglojęzyczni natomiast dość konsekwentnie sytuują literaturę fantasy wobec współczesnej i dawniejszej powieści realistycznej, różnie zresztą ją nazywając – powieścią realistyczną, społeczną, mimetyczną lub głównonurtową. Badacze ci wskazują, że naturalnym punktem odniesienia jest dla potencjalnego czytelnika szeroko rozumiany realizm, który traktowany jest po XIX wieku jako „naturalna” strategia konstruowania świata przedstawionego w utworze fabularnym. Powieść fantasy nabiera znaczeń dopiero w zestawieniu z powieścią realistyczną, stosując wypracowane przez realizm strategie i środki w celach w dużej mierze sprzecznych z ich pierwotną funkcją.

Powyższy podział może być również zdefiniowany w inny sposób. Na literaturoznawstwie polskim w dużym stopniu ciąży strukturalistyczne myślenie o gatunkach literackich, w myśl którego dany gatunek istnieje niejako obiektywnie w ramach większej struktury tworzącej całość literatury. Zdefiniowanie gatunku polega tu na określeniu pozycji w strukturze, czyli w praktyce usytuowaniu, synchronicznym lub historycznym, wobec innych form literatury na zasadzie podobieństw lub przeciwieństw. Podejście anglosaskie (przypomnijmy też w tym miejscu omawiane na początku rozdziału stanowisko Stanisława Lema) można uznać, w dużym uogólnieniu, za przeciwne i określić mianem retorycznego. Wszelkie definicje i charakterystyki budowane są tu z **punktu widzenia czytelnika**, jego projektowanych reakcji, przyzwyczajień i stopnia obeznania z konwencją lub konwencjami. Brian Attebery określił swą definicję fantasy jako *fuzzy set* właśnie dzięki wyborom poszczególnych czytelników, Farah Mendlesohn określiła fantasy jako gatunek retoryczny, a więc w różny sposób sterujący reakcjami czytelnika, Brian Stableford zdefiniował fantasy jako nieustanną grę z czytelnicznymi przyzwyczajeniami wyniesionymi z lektury powieści realistycznej.

Powyższe konstatacje odnoszą się do pierwszego z pytań: co to jest fantasy? Podobne podziały dają się też zauważyć w odniesieniu do drugiego z pytań definiujących: po co literatura ta istnieje? Dwa sposoby odpowiedzi na to pytanie można określić mianem podejścia kulturowego (lub pseudosocjologicznego) i historycznoliterackiego.

Podjęcie kulturowe ma dwie twarze:

- **Negatywna** ocena kultury *hic et nunc*: współczesny świat zdominowany przez kulturę techniczną i społeczeństwo masowe nie jest naturalnym środowiskiem człowieka, a dominująca w tym świecie ideologia nie odzwierciedla jego podstawowych dążeń i pragnień, a w najgłębszym sensie – natury człowieczeństwa. Stąd miejsce dla tekstów, które przechowują dawne wyobrażenia, wartości i archetypy świadomie lub w formie zdegradowanej (Trocha). Istnieją też teksty, które umożliwiają imaginacyjną ucieczkę od zdehumanizowanej współczesności i realizują często przypisywaną fantasy funkcję eskapizmu (Hume). Konstrukcja światów przedstawionych w fantasy pozwala zwrócić uwagę na pozornie oczywiste kategorie racjonalności i empirycznej rzeczywistości i tym samym dotrzeć do stłumionych pokładów świadomości, które określają naszą prawdziwą tożsamość, a zostały z kultury wyrugowane (Jackson).

- **Afirmatywna** funkcja, tożsama z teorią fantasy mitopoetyckiej (Tolkien, Oziewicz), przypisuje tej literaturze funkcje edukacyjne, często utożsamiając ją z literaturą dla dzieci i młodzieży, wskazując jej potencjał i możliwości w szerzeniu pozytywnych wartości duchowych i kultury chrześcijańskiej. Sprawdza się w przypadku dość ograniczonego spektrum tekstów literackich, bardziej zgodna z początkami gatunku (Tolkien, Lewis, Le Guin) niż nowszymi trendami.

W podejściu historycznoliterackim również ujawniają się dwie tendencje:

- **Fantasy jako kontynuacja dawnych form** – takich jak epos heroiczny, romans rycerski, baśń literacka (Lichański, Trocha, Gemra), kontynuacja ta pozwala w nowej formie literackiej realizować stare funkcje, właściwe gatunkom, które odeszły już do lamusa lub jest po prostu nową odmianą literatury popularnej z jej uproszczoną wizją świata, schematami fabularnymi i nieskomplikowanym modelem odbioru.
- **Fantasy jako kontestacja** – co oznaczać może postawę krytyczną i oceniającą wobec kanonu literackiego i tradycji (Attebery), ironię wobec strategii realizmu (Stableford), dialog z powieścią historyczną i wykorzystanie jej metod, wszelkie odmiany *retellingu*, szeroko rozumiany postmodernizm i rozmaite odcienie intertekstualności.

W niniejszych rozważaniach zostanie wybrana świadomie retoryczna perspektywa analizy literatury fantasy, która najbliższa jest, lecz nie tożsama, rozumieniu tej literatury jako różnie pojmowanej kontestacji. Perspektywa ta niemal w ogóle nie jest reprezentowana w polskiej refleksji naukowej dotyczącej literatury fantasy. Przyjęcie tej perspektywy pozwoli opisać zjawiska dotyczące zarówno polskiej, jak i obcej fantasy, które w in-

nych ujęciach znajdowały się albo poza polem zainteresowań badaczy tej literatury, albo, wobec przyjętych przez nich apriorycznych założeń, nie mieściły się w ramach fantastyki pełniące określone funkcje. W kolejnych rozdziałach poświęconych antybohaterowi w fantastyce, intertekstualnemu charakterowi tej literatury i związkom tej literatury z postmodernizmem prześladowany zostanie stosunek, jaki zachodzi między fantastyką a tak zwanym głównym nurtem.

Rozdział II

Antybohater w powieści fantasy – zarys problematyki

1. Antybohater – znaczenie terminu

(...) Wśród nich zaś król Agamemnon,
Z oczu i głowy podobny do Dzeusa, co ciska pioruny,
Do Posejdona z piersi, a do Aresa z kibici.
Niczym byk, co góruje nad resztą bydła wspaniale,
Najwidoczniejszy wśród stada krów, zebranych na błoniu,
Takim w owym był dniu za sprawą Dzeusa Atryda,
Który wyrastał na tłum, najznaczniejszy pośród herosów.

(Homer, *Iliada*, II 477–483)¹

Skoro więc poeci przedstawiają naśladowczo ludzi działających, którzy z natury rzeczy są albo dobrzy, albo źli (...), przedstawiają ich bądź jako lepszych, bądź jako gorszych, bądź jako takich, jakimi są w rzeczywistości. (...) Homer np. przedstawia ludzi lepszymi, Kleofon – takimi, jakimi są rzeczywiście, a Hegemon z Tazos (...) – gorszymi.

(Arystoteles, *Poetyka*, II)²

Epika europejska zaczyna się od Homera i będzie Homera przez długie stulecia naśladować. *Iliada* i *Odyseja* wyznaczają wzorce dla wszystkich podstawowych kategorii, jakimi będzie się sztuka epicka posługiwać aż do czasów nowożytnych. Kategorie te – drobiazgowo wyróżnione pół tysiąca lat później przez Arystotelesa – takie jak naśladowanie rzeczywi-

¹ Homer, *Iliada*, przeł. I. Wieniewski, Kraków 1984, s. 37.

² Arystoteles, *Poetyka*, przeł. i oprac. H. Podbielski, Wrocław 1983, BN II – 208, s. 7–8.

stości, fabuła, perypetia, *deus ex machina*, bohater, opis, w obu eposach greckich stosowane są z pełną świadomością i konsekwencją, i są elementem precyzyjnie budowanego obrazu cudownego, minionego i nieistniejącego już świata herosów i bogów, którzy 1200 lat przed Chrystusem starli się pod murami Troi. Zasadniczym dążeniem eposu homeryckiego jest idealizacja, co autor *Poetyki* określa słowami „Homer przedstawia ludzi lepszymi”. Odtąd podstawową cechą poetyki tak skonstruowanych tekstów epickich będzie maksymalna idealizacja bohaterów, których cechy, w założeniu nieosiągalne dla zwykłych ludzi, stanowią przedmiot zachwyty i podziwu. To, jak ważną cechą jest taka kreacja bohatera, świadczy między innymi fakt, iż zamiennie stosowaną nazwą dla tego rodzaju epiki jest epos bohaterski. Odrodzona po kilkuset latach epika bohaterska, będąca już składnikiem kultury średniowiecznej Europy, nadal będzie ukazywać głównego bohatera eposu jako idealnego, zachwycającego, pełnego przymiotów przerastających cechy zwykłego człowieka³ – Roland, Karol, Artur, Lancelot, Zygfryd, Gofryd, a nawet z pewnymi zastrzeżeniami Orland Ariosta (będący *de facto* przemodelowanym Rolandem), to postacie, by uciec się do wyjątkowo trafnego w tym miejscu anglicyzmu, *larger than life*. Odstępstwa od tej reguły w epice średniowiecznej są rzadkie; być może najbardziej wyrazistym przykładem bohatera znanego, wielbionego i będącego główną postacią tekstów epickich jest Tristan (we wszystkich literackich inkarnacjach), który łamie wszelkie możliwe zasady, jakie obowiązywały średniowiecznego feudała, a w niektórych wersjach historii występuje w przebraniu trędowatego lub minstrela⁴. Aż do czasów narodzin nowoczesnej powieści w XVIII i XIX wieku, która preferować będzie albo bohatera typowego, albo charakterystycznego, ale mieszczącego się w ramach wyznaczanego codziennością potencjalnego odbiorcy prawdopodobieństwa, bohaterowie epiki będą wyróżniali się z tłumu, a ich niezwykle czyny, będą głównym tematem wielkiej epiki.

Kim wobec tego jest antybohater? Termin ten stosowany jest w bardzo szerokim znaczeniu, często obejmując różne epoki literackie i w wielu przypadkach nie wyznaczając wyraźnej granicy między antybohaterem a bohaterem „zwykłym”. Słownikowe definicje nie dają też wyczerpującej odpowiedzi: antybohater to „główny bohater historii, filmu lub dramatu,

³ Por. B. Bednarek, *Epos europejski*, Wrocław 2001.

⁴ Zob. J. Gorecka-Kalita, *Wstęp do: Tristan i Izolda*, przeł. J. Gorecka-Kalita, Wrocław 2006, BN II – 254, s. LXI–LXIII.

któremu brak cech bohaterskich”⁵, „osoba, zwykle postać w utworze literackim, mająca cechy będące zaprzeczeniem cech bohatera”⁶, „osoba, zwykle postać w utworze literackim, mająca cechy ujemne, będące zaprzeczeniem cech bohatera”⁷, „główny bohater, któremu brak szlachetnych cech i którego doświadczenia nie mają tragicznej wzniosłości [«tragic dignity»]”⁸, „ktoś reprezentujący wartości przeciwstawne wobec tych, które są właściwe bohaterowi; fałszywy, pozorny bohater (zwykle w odniesieniu do postaci literackiej)”⁹. Między bohaterem, który nie odznacza się cechami heroicznymi a bohaterem, którego cechy są zaprzeczeniem cech bohatera zachodzi istotna różnica, tak samo jak między kimś, kto nie odznacza się bohaterstwem a kimś, kto reprezentuje cechy przeciwstawne wobec tych, które powinien reprezentować bohater. Ostatnia z cytowanych tu definicji mogłaby być na dobrą sprawę określeniem antagonisty, czarnego charakteru, gdyż to oni najczęściej reprezentują cechy „przeciwstawne” wobec bohaterskich. Szersze definicje zazwyczaj wskazują, iż antybohatera najlepiej określają cechy, których on nie ma. Antybohater ma być pozbawiony idealizmu, odwagi, szlachetności, szczęścia, moralnego dobra i altruizmu¹⁰. Skąd jednak w ogóle wiadomo, że bohater jest antybohaterem, a nie po prostu bohaterem literackim? Czynnikiem o tym decydującym jest oczywiście kontrast wobec znanych postaci i postaw, które można rozpoznać jako heroiczne. Antybohater nie występuje w życiu codziennym jako osoba, występuje natomiast w literaturze i swe cechy w sposób wyjątkowo jaskrawy ukazuje w zestawieniu z cechami szlachetnych bohaterów. Gdzie szukać początków tego zjawiska? Niektóre definicje sięgając aż do klasycznej epoki starożytności – na przykład *Encyclopaedia Britannica* wskazuje na „greckich dramatopisarzy”¹¹ nie precyzując, czy chodzi tu o bohaterów w rodzaju Orestesa z *Elektry* Eurypidesa czy bohaterów komedii Arystofanesa. Antybohaterami bez wątpienia są bohaterowie antycznych powieści w tym przede wszystkim Enkolpius,

⁵ Anti-hero: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/anti-hero> [06.06.2014].

⁶ <http://sjp.pwn.pl/szukaj/antybohater> [06.06.2014].

⁷ Hasło: „antybohater” [w:] *Słownik języka polskiego*, red. M. Szymczak, t. 1 A–K, Warszawa 1988, s. 61.

⁸ Hasło: antihero, [w:] *Webster’s New Dictionary and Thesaurus. Consise Edition*, New Lanark, Scotland 1990, s. 37.

⁹ Hasło: antybohater, [w:] *Słownik współczesnego języka polskiego*, t. 1 „a–ówdzie”, Wydawnictwo Reader’s Digest, Warszawa 1998.

¹⁰ Por. <http://en.wikipedia.org/wiki/Antihero> [06.06.2014].

¹¹ Antihero: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/27600/antihero> [06.06.2014].

Askyltos i Giton, bohaterowie *Satyriconu* Petroniusza, złodzieje, oszuści, mordercy, homoseksualni kochankowie uwikłani w nie do końca dla nas dziś jasną, ze względu na stan tekstu, fabułę, której wiele elementów jest świadomie kontrastowych wobec epiki wysokiej¹².

Wszystkie bardziej rozbudowane definicje podają zgodnie jako najbardziej wyrazisty przykład antybohatera postać Don Kichota, ofiarę bohaterskich ideałów wyczytanych z książek, które to ideały z uporem usiłuje wcielić w życie¹³. *Don Kichot* Cervantesa wzbogaca rozróżnienie między bohaterem i antybohaterem o istotny aspekt, który w późniejszych realizacjach literackich antybohaterów okaże się kluczowy – kontrast między literackim ideałem a próbami wcielenia go w życie, kontrast, dodajmy, zrozumiały przede wszystkim dla czytelnika. *Don Kichot* wyśmiewa, jak wiadomo, na różne sposoby bohaterską literaturę późnego średniowiecza, ale w sposób dla późniejszych losów kategorii antybohatera kluczowy. Szlachcic z La Manchy nie wie, że jest antybohaterem, nie wie tego też jego giermek, Sancho Pansa, który dziwactwa swego pana składa na karb kaprysów szlachetnie urodzonych lub postępującego szaleństwa Don Kichota. Wszystkie zabiegi kompromitujące głównego bohatera skierowane są w stronę czytelnika, który powinien je deszyfrować i podobnie jak protagonista obeznany jest z ideałami rycerskiej literatury. Dzięki temu od wydania przez Cervantesa obu części jego powieści aż po wiek XX, kiedy estetyczne cechy literatury przestaną być kluczowym elementem rozróżniania między literaturą wysoką i niską, antybohater gościć będzie przede wszystkim w formach z estetycznego punktu widzenia poetyki klasycystycznej niskich: powieści (*Tom Jones*), powiastce (*Kandyd*), dialogu (*Kuzynek mistrza Rameau*), a jego działania będą istotne przede wszystkim jako kontrast wobec działań bohaterów heroicznych, którzy w analogicznych sytuacjach potrafią sięgnąć ideału.

¹² Por. N. Holzberg, *Powieść antyczna*, przeł. M. Wójcik, Kraków 2003, s. 95–105.

¹³ Na gruncie polskim najświeższą refleksją dotyczącą złożoności postaci Don Kichota jest szkic autora najnowszego tłumaczenia powieści, Wojciecha Charchalisa. Pisze on: „Jeśli przyjrzymy się dokładnie *Don Kichotowi*, zobaczymy, że struktura powieści jest linearna, sam rycerz tak naprawdę jest antybohaterem, a jego dążenia kończą się przesłaniem moralizatorskim. (...) Niemniej nowatorskość tej właśnie powieści łotrzykowsko-rycerskiej polega na tym, że główny bohater nie jest zwyczajnym antybohaterem, lecz antybohaterem, który wymyślił sobie, że będzie prawdziwym bohaterem, rycerzem skrojonym na miarę dawnych czasów i wielkich czynów”. (W. Charchalis, *Kim Pan jesteś, Panie Cervantes?*, [w:] M. de Cervantes Saavedra, *Przemysłny szlachcic Don Kichot z Manchy*, przeł. z języka hiszpańskiego, wstęp i opracowanie W. Charchalis, Poznań 2014, s. 34.)

Odrębną kwestią jest związek kategorii bohatera romantycznego, byronicznego z kategorią antybohatera. W tym przypadku stanowiska są podzielone, jedni badacze uznają różne inkarnacje romantycznych bohaterów za jednoznacznie antyheroiczne, inni z kolei podkreślając skrajny indywidualizm postaci byronicznych wskazują tym samym na brak koniecznego w realizacji zjawiska opatrzonego kwantyfikatorem „anty” kontrastu i kontekstu.

Zarówno jego [bohatera romantycznego – P. S.] przystojność, jak i wolność od przyziemnych trosk wznoszą go do poziomu wyidealizowanej wspaniałej postaci różniącej się diametralnie od charakterystycznego współczesnego antybohatera z jego małostkowymi problemami związanymi z utrzymaniem się przy życiu, jego częstymi niedoskonałościami fizycznymi, jego zaplątaniu w groteskowy chaos życia codziennego. Wszystko to nie ma nic wspólnego z bohaterem romantycznym, który egzystuje na przysłowiowej górze daleko ponad realnością codzienności¹⁴.

Wraz z rozwojem literackiego realizmu, wykształceniem odbiorcy mieszczańskiego i zanikiem obecnego od starożytności podziału na literaturę wysoką i niską zogniskowanego wokół kategorii estetycznych zmienił się również charakter postaw antyheroicznych w literaturze. Rolę zdecydowanie dominującą odgrywać zaczął kontekst społeczny i historyczny, a wyrazistą cezurą okazała się krwawa hekatomba I wojny światowej. Niewyobrażalna w dotychczasowej historii ludzkości liczba kilkunastu milionów ofiar śmiertelnych, uprzemysłowienie technologii zabijania, eliminująca heroizm strategia prowadzenia działań wojennych, a także idące w parze z wydarzeniami wojennymi gwałtowne przemiany społeczne oznaczające w większości krajów europejskich kres społecznej roli arystokracji, miały swoje wyraźne ślady w kulturze. Literatura powojenna próbuje uporać się z traumą wojennej rzezi ukazując na różne sposoby, iż w epoce czołgów, ataków chemicznych i wielomiesięcznego czekania na przypadkową śmierć w okopach dla heroizmu nie ma miejsca. Twórczość Haška, Hemingwaya, Remarque’a czy nawet wczesnego Faulknera (*Soldiers’ Pay*, 1926, polski tytuł *Żołd*) zacznie być wkrótce nazywana mianem twórczości „straconego pokolenia”, które na własnej skórze skonfrontowało heroiczne ideały z brutalnym realizmem współczesnej wojny. Warto przy okazji zwrócić uwagę, iż *Hobbit*, napisany przez byłego żołnierza I wojny światowej, przez niektórych badaczy interpretowany jest w tym

¹⁴ L. R. Furst, *The Romantic Hero, or Is He an Anti-Hero?*, [w:] *Studies in the Literary Imagination*, ed. L. R. Furst and J. D. Wilson (Special Journal Issue), 9 (Spring 1976), s. 55.

samym kontekście, jako symboliczna historia młodego człowieka, wciągniętego w wir historii, w której nie ma miejsca na postawy heroiczne.

W społeczeństwie amerykańskim, które nie doświadczyło tak gwałtownych przemian, jak to miało miejsce w krajach europejskich, również daje się zauważyć upadek ideałów, na jakich zostało ono ufundowane. Kryzys ekonomiczny lat 1929–1936 wstrząsnął Ameryką pozostawiając wyraźny ślad w kulturze w postaci „czarnej” literatury i „czarnego” kina. Upadają w nich kluczowe figury amerykańskiej mitologii – stróżów prawa broniących pobożnych obywateli przed złem (szlachetny szeryf), polityków stojących na straży ideałów Konstytucji i Deklaracji Niepodległości („ojcowie założyciele”) oraz kobiet, strażniczek domowego ogniska. Zastępują ich skorumpowani politycy i policjanci, oraz kobiety-modliszki wabiące mężczyzn swym śmiercionośnym wdziękiem. Najbardziej typowy bohater powieści i filmu *noir* lat 30. i 40., prywatny detektyw, jest też modelowym przykładem antybohatera działającego w świecie, w którym wartości są zamazane i szare, a każde zaangażowanie oznacza przeważnie śmierć. Antybohater straconego pokolenia jest wewnętrznie wypalony i przekonany o bezsensie społecznego poświęcenia i zaangażowania, antybohater czarnej powieści pozostaje cynicznym obserwatorem świata pozbawionego wyrazistych kategorii moralnych.

Druga wojna światowa i będąca jej pokłosiem polaryzacja świata związana z zimną wojną przynosi kolejne inkarnacje postaw antyheroicznych. W Europie krótka fascynacja nowymi ideologiami (komunizmem, faszyzmem, nazizmem), które miały zapełnić pustkę po upadłych ideałach klasowego społeczeństwa, i rozczarowanie z efektów wcielenia ich w życie znajduje ujście w egzystencjalizmie, w twórczości Jean-Paul Sartre’a i Alberta Camus. W USA z kolei, które po II wojnie zaczynają wywierać coraz większy wpływ na światową kulturę, powojenny wstrząs i związane z nim przemiany w kulturze mają swoje dwie podstawowe formy: *beat generation* lat 50. oraz kontrkulturę lat 60. Zarówno europejski egzystencjalizm jak amerykańskie kontestacje tradycyjnego porządku społecznego, jak dowodzi w swojej monografii zjawiska David Simmons, wywodzą się z rozczarowania pseudo-heroicznymi figurami dwudziestolecia międzywojennego, które w zamierzeniu miały być źródłem nowej mitologii XX wieku:

Próba wprowadzenia kultu bohatera, która zrodziła się wokół postaci takich jak Hitler czy Stalin (postaci, które z perspektywy czasu wydają się wyposażone w cechy, które są całkowitym zaprzeczeniem cech wcześniej przypisywanych bohaterowi), doprowadziła do gwałtownego moralnego zakwestionowania samej idei heroicznego ideału. Idea, że jeden człowiek mógłby

lub powinien kiedykolwiek osiągnąć poziom heroicznego uwielbienia, która wcześniej rozpropagowana była przez kapitalistyczny indywidualizm, zaczęła budzić podejrzenia i sprzeciw u tych, którzy widzieli ekstremalną manifestację takiej ideologii wcieloną w życie. W ten sposób można zasugerować, że wydarzenia II wojny światowej i błędne poparcie tych idei ze strony wyznawców faszyzmu na zawsze podkopały wiarę w sens podążania za przywódcą, skutecznie grzebiąc postać bohatera, którego „podstawowe cechy kryły się w sile osobistych osiągnięć, koncepcji chwały i honoru i szlachetnego poświęcenia dla Boga, Króla i Kraju”¹⁵.

Simmons zwraca uwagę, że w przypadku amerykańskiej kultury, obok kompromitacji pseudo-heroicznych figur komunizmu i nazizmu, kluczową rolę odegrał upadek ideałów amerykańskiej mitologii społecznej: kapitalisty lub przedsiębiorczej jednostki, kowboja i uosobienia Chrystusa. Literatura zrodzona z rozczarowania tradycyjnymi ideałami heroicznymi była kluczowa dla zrozumienia charakteru kultury powojennej Zachodu. Powieści i filozofia Jean-Paul Sartre’a, *Obcy* i *Upadek* Alberta Camus, *Ćpun* (*Junkie*, 1953) i *Nagi lunch* (*Naked lunch*, 1959) Williama S. Burroughsa, *Buszujący w zbożu* (*Catcher in the Rye*, 1951) Jerome’a Davida Salingera, *W drodze* (*On the Road*, 1957) Jacka Kerouaca, *Paragraf 22* (*Catch-22*, 1961) Josepha Hellera, *Lot nad kukulczym gniazdem* (*One Flew Over the Cuckoo’s Nest*, 1962) Kena Keseya, *Absolwent* (*The Graduate*, 1963) Charlesa Webba, *Człowiek który spadł na Ziemię* (*The Man Who Fell to Earth*, 1963) Waltera Tevisa, *Mały wielki człowiek* (*Little Big Man*, 1964) Thomasa Bergera, *Nocny kowboj* (*Midnight Cowboy*, 1965) Jamesa Leo Herlihy’ego, *Cool Hand Luke* (1966) Donna Pearce’a czy *Rzeźnia numer 5* (*Slaughterhouse Five*, 1969) Kurta Vonneguta zaproponowały różne wersje postaw antyheroicznych, które pozostawały w wyraźnej opozycji do tradycyjnych modeli postaw społecznych i związanych z nimi ideałów. Simmons zwraca jednak uwagę, iż między tymi manifestacjami postaw antyheroicznych zachodziły istotne różnice: ateistyczny nowy humanizm egzystencjalistów nie ma wiele wspólnego z amerykańską kontestacją. Ta z kolei, mimo pozornych podobieństw też jest zróżnicowana. Beatnikowska postawa jest tak naprawdę ucieczką od społeczeństwa, całkowitą rezygnacją z udziału w procesach kolektywnych i systemie na rzecz „gloryfikowania własnego systemu”¹⁶. Przypomina więc w tym względzie

¹⁵ D. Simmons, *The Anti-Hero in the American Novel. From Joseph Heller to Kurt Vonnegut*, Palgrave Macmillan: New York 2008. Końcowy cytat pochodzi z tekstu: H. Lubin, *From Anti-Hero to Non-Hero*, [w:] *Heroes and Anti-Heroes*, ed. Harold Lubin (San Francisco: Chandler Publishing Company, 1968), 310–318, s. 310.

¹⁶ D. Simmons, *The Anti-hero...*, s. 41–42.

analogiczne ucieczki w indywidualizm bohaterów „straconego pokolenia” w tym przede wszystkim postaci z utworów Hemingwaya. Antyheroizm lat 60. ma natomiast znamiona aktywnej kontestacji, w której antybohaterowie wchodzą ze społeczeństwem w aktywny dialog, promując swoją postawą i stylem życia, w efekcie doprowadzając do głębokich przeobrażeń w życiu społecznym. Simmons zwraca też uwagę, że *beatnik* ukazywany jest w kulturze i funkcjonuje w życiu społecznym jako odmieniec, natomiast antybohater powieści lat 60. stopniowo zyskuje status *everymana*, przeciętnego człowieka, któremu przyszło żyć w czasach całkowicie odartych z heroizmu.

W kontekście tych przemian wzrastająca popularność fantastyki wydaje się co najmniej zaskakująca. O ile „złoty wiek” *science fiction*, wczesna twórczość Clarke’a, Asimova i Heinleina, dadzą się wytłumaczyć jako odmiana modernizmu (w anglosaskim rozumieniu tego słowa), choć zdaniem badaczy na poziomie poetyki zakorzeniona głęboko w anachronicznej poetyce realistycznej¹⁷, pojawienie się literatury fantasy może wydawać się dysonansem. Współczesne analizy początków gatunku, pisane z perspektywy kilkudziesięciu lat od debiutu Tolkiena, rzucają jednak nowe światło na pozornie zaskakujące pojawienie się tej literatury. Zarówno wyjaśnienia podkreślające wymiar eskapistyczny, jak i eksponujące Tolkienowski idealizm i niechęć do moralnej pustki współczesnego życia społecznego i kulturalnego, wydają się dobrze wpisywać w kontekst gwałtownych przemian pierwszej połowy XX wieku. Czytelny kontekst nietzscheański w kolejnych wymyślanych przez Roberta Howarda postaciach, w tym przede wszystkim w Conanie, również dobrze wpisuje się w kulturowy dyskurs tamtych czasów. Tak, czy inaczej literatura fantasy, odwrotnie niż to się dzieje w przypadku twórczości głównego nurtu, oznacza rewitalizację postaw bohaterskich, silnie kontrastujących z lawinowo przyrastającą liczbą literackich antybohaterów w prozie realistycznej. Podobnie jednak jak w wypadku fantastyki naukowej, która od lat 60. dzięki twórczości pisarzy takich jak Vonnegut i Ballard, balansujących na pograniczu obu poetyk, realistycznej i fantastycznej, ulega stopniowej postmodernizacji, tak samo w przypadku fantasy popularność postaw antyheroicznych w głównym nurcie kultury zaczyna wywierać wpływ na tę dziedzinę pisarstwa zarezerwowaną, jak się wydawało, tylko i wyłącznie dla postaw heroicznych. Pojawienie się antybohaterów w ramach fantasy stopniowo, dzięki podważeniu pewnych elementarnych

¹⁷ Zob. B. HcHale, *Powieść postmodernistyczna*, przeł. M. Płaza, Kraków 2012, s. 99.

cech gatunkowych, z czasem, jak zobaczymy, doprowadziło do diametralnych zmian w ramach gatunku oznaczających przede wszystkim wyraźny wzrost manifestowanych na różne sposoby zjawisk związanych z intertekstualnością, a w efekcie do wzbogacenia fantazy o elementy poetyki postmodernistycznej.

Jedyną, jak dotąd, polską próbą teoretycznego opracowania kwestii antybohatera jest szkic Michała Januszkiewicza¹⁸. Autor zwraca w nim uwagę przede wszystkim na zdumiewający fakt całkowitej niemal nieobecności tego terminu w polskiej refleksji literaturoznawczej, mimo wielu oczywistych przykładów użycia tej kategorii w kluczowych dla polskiej literatury dziełach. Badacz tłumaczy to między innymi oddziaływaniem romantycznego paradygmatu, a raczej określonego rozumienia romantyzmu, który wywarł trudne do usunięcia piętno na polskich badaniach dotyczących rozumienia i funkcji bohaterów literackich. Z drugiej strony wyjaśnieniem tej nieobecności jest presja metodologii związanej ze strukturalizmem, dzięki której poszczególne terminy i składniki poetyki traktowane są w tradycyjnych definicjach jako wzajemnie na siebie oddziałujące elementy systemu. Tymczasem, twierdzi Januszkiewicz, przy definiowaniu antybohatera nie sposób uciec od kontekstu społecznego, bez którego pojęcie to jest w zasadzie niedefiniowalne.

Kim zatem jest antybohater? Poprzestańmy – na razie – na uogólnieniu: antybohater jest outsiderem – postacią pozostającą w szczególnym konflikcie z przyjętymi potocznie normami i formami życia społecznego, kwestionującą je i uzasadniającą tę swoją postawę w sposób refleksyjny. Jednocześnie upierać się będę przy niewymienności pojęć „antybohater” i „outsider”. To drugie słowo ma szerokie konotacje socjologiczne i filozoficzne. (...) Jako człowiek świadomy i samoświadomy antybohater odkrywa jedynie iluzyjność czy fikcjonalność porządku społecznego, obnaża jego niestabilność, nietrwałość i zakłamanie. (...) Dostrzegając abstrakcję skodyfikowanych systemów etycznych – formułuje moralność, opierającą się na wrażliwości i elementarnych ludzkich uczuciach. Ta moralność to wyraz spotkania ze światem zmiennym i pozbawionym fundamentów, z drugim człowiekiem jako istotą efemeryczną, słabą i cierpiącą¹⁹.

Rozpatrując antybohatera w perspektywie historycznej Januszkiewicz stwierdza, że należy wyraźnie rozgraniczyć antybohatera pozornego od rzeczywistego. Ten pierwszy związany jest z literaturą przed-

¹⁸ M. Januszkiewicz, *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3, s. 60–78.

¹⁹ Tamże, s. 63.

romantyczną i ma przede wszystkim związek z kontestacją obowiązującego kodu kulturowego kojarzoną przez autora, za Bachtinem, ze zjawiskiem karnawalizacji. Te antyheroiczne postawy – zauważalne od starożytności po wiek XVIII – znaczą przede wszystkim w kontekście heroicznych wzorców wykształconych przez kulturę wysoką. Dopiero romantyzm, zrywający z podziałem na gatunki niskie i wysokie, umieszcza, zdaniem badacza, bohatera w czytelnym kontekście społecznym i historycznym i dzięki temu możliwe się stają pierwsze prawdziwe kreacje antybohaterskie. Uderzające jest jednak to, iż Januszkiewicz doszukując się winy w romantycznych stereotypach, sam im w pewnym stopniu ulega. Trudno bowiem nie zauważyć, spektakularnych przykładów postaw antyheroicznych w literaturze XVIII wieku, w utworach Fieldinga, Diderota, Sterna, Voltaire’a czy de Sade’a, które w żaden sposób nie dadzą się wpisać w pojęcie karnawalizacji literatury i w oczywisty sposób posiadają czytelny kontekst społeczny.

Za kluczową dla wykształcenia nowoczesnego pojęcia antybohatera uznaje Januszkiewicz twórczość pisarzy rosyjskich w XIX wieku, w tym przede wszystkim Fiodora Dostojewskiego.

Nader interesujące jest to, że antybohater, charakterystyczny dla kultury nowoczesnej, naprawdę narodził się w Rosji. (...) Zasadnie sądzić bowiem można, że typ określany jako *лишний человек*, „zbędny człowiek” poprzedza radykalnych bohaterów związanych z historycznym rosyjskim nihilizmem, ma więc charakter prototypowy²⁰.

Mimo jednak licznych przekładów wcześniejszych prawdziwy antybohater pojawia się w literaturze i sztuce dopiero w wieku XX. Autor szkicu stawia tezę, iż jest przede wszystkim efektem kryzysu tradycyjnych pojęć, wokół których zbudowana została kultura i umysłowość europejska, takich jak wolność, tożsamość, sens, wiara w byt i dobro stworzenia. Januszkiewicz, w odróżnieniu od przywoływanego powyżej amerykańskiego badacza, w zasadzie pomija kontekst historyczny, za kluczowe natomiast uznaje destrukcyjne dla tradycyjnie rozumianej heroiczności efekty działalności Schopenhauera, Nietzschego i Freuda, a także zjawiska związane z przemianami właściwymi dla współczesnego kapitalizmu. Prowadzi to polskiego badacza do zbudowania czytelnej antropologicznej koncepcji antybohatera, którego głównymi atrybutami są świadomość (ontologiczno-egzystencjalna, aksjologiczna i epistemologiczna),

²⁰ Tamże, s. 68.

bierność, nieokreśloność, cierpienie i wolność. Tak rozumiany antybohater jest dla Januskiewicza typowym przedstawicielem kultury modernistycznej od końca XIX wieku do połowy wieku XX.

Przydatność tak naświetlonej kategorii antybohatera dla badań nad antyheroicznością w fantasy jest niewielka. W oczywisty sposób perspektywa antropologiczna przyjęta przez autora *W horyzoncie nowoczesności* ma zastosowanie w zasadzie jedynie w odniesieniu do literatury realistycznej. Umieszczenie tej kategorii w czytelnej perspektywie prądów umysłowych XIX i XX wieku, zdefiniowanie antyheroiczności jako, z jednej strony, postawy, z drugiej, diagnozy społecznej, w sposób naturalny eliminuje możliwość jej funkcjonalnego wykorzystania w przypadku opisu tekstów, które nie umieszczają bohatera literackiego w czytelnym empirycznym kontekście. Dla naszych rozważań istotne jednak jest historyczne ujęcie terminu „antybohater” prezentowane przez Januskiewicza. Zwracając bowiem uwagę na to, że w literaturze przedromantycznej postawy antyheroiczne miały przede wszystkim znaczenie w wyniku napięć, jakie rodziły się między konkretnymi tekstami literackimi a konwencją wskazał *de facto* na zjawisko, które charakterystyczne jest dla literatury fantasy. Literatura ta różni się bowiem od innych odmian literatury współczesnej wysokim stopniem skonwencjonalizowania, co przejawia się przede wszystkim występowaniem typowych, schematycznych bohaterów. Postawa antyheroiczna staje się w tej literaturze, jak zobaczymy, czytelna wobec wzorców literackich, a nie kontekstu społecznego.

2. Antybohater w fantasy – wstępne konstatacje

W swojej klasycznej książce, *Strategies of Fantasy*, Brian Attebery wykazał, iż kategoria bohatera, obok historii, jest kluczową dla zrozumienia fenomenu powieści fantasy i uchwycenia elementarnych różnic między fantasy a powieścią realistyczną²¹. Kategoria bohatera jest, jak wiadomo, podstawowym elementem służącym do budowania świata przedstawionego w utworze literackim, różne jednak formy literatury, czy też szerzej – sztuki, korzystają z możliwości, jakie ta kategoria ze sobą niesie. Attebery zwraca uwagę na fundamentalną różnicę, jaka istnieje między sposobami konstruowania bohatera w teatrze i w powieści. W teatrze wszystkie ce-

²¹ B. Attebery, *Strategies of Fantasy*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1992, rozdział: *Fantasy and Narrative Conventions: Character*, s. 69–86.

chy bohatera są dane: wygląd, zachowanie, sposób mówienia, interakcje z innymi bohaterami. W przypadku dzieła *stricte* literackiego nawet najbardziej szczegółowe opisy narracyjne nie eliminują elementu współtworzenia postaci przez czytelnika. Wyobrażenie postaci w powieści jest zawsze mniej lub więcej subiektywne. Dwóch różnych odbiorców może mieć zupełnie inne wyobrażenie dotyczące tej samej postaci literackiej – informacje przekazywane przez narratora są zawsze wychwytywane indywidualnie, dowolnie kojarzone z cechami pozaliterackimi, a całym procesem rządzi nie intelekt, lecz proces identyfikacji uruchamiany zawsze z poziomu subiektywnego podmiotu poznającego.

Postać w powieści realistycznej, zarówno tej klasycznej, dziewiętnastowiecznej, jak tworzonej współcześnie, jest zawsze uwikłana w społeczne relacje, tak samo jak ma to miejsce w przypadku potencjalnego odbiorcy takiego tekstu. Dzięki temu nieuniknionemu procesowi postrzegania postaci z powieści realistycznej w kontekście społecznym, wobec postaci literackiej uruchamiane są te same procesy identyfikacji, które stanowią o poczuciu naszej tożsamości w relacjach społecznych. Mimo iż proces ten dotyczy postaci całkowicie fikcyjnej, umieszczonej w wymyślonej fabule, poprzez zakorzenienie jej w sieci wydarzeń i relacji, które znamy z naszej codzienności sprawia, że także wobec bohatera literackiego uruchamiana jest fundamentalna dla odczucia tożsamości opozycja „ja”–„inny”. Postać literacka z powieści realistycznej jest zawsze figurą „innego” w opozycji do poznającego jego historię podmiotu. Oczywiście, po rozpoznaniu szeregu cech bohatera literackiego mogą zajść procesy identyfikujące w różnym stopniu poznający podmiot z bohaterem, poprzez wspólnotę doświadczeń i uczuć, podobny kontekst społeczny, cechy charakteru. Dzięki temu czytelnik może dojść do wniosku, iż powieść opowiada o kimś „takim jak ja” lub odrzucić fikcyjnego bohatera, tak samo, jak odrzuca ze swego kręgu osoby, które z tych czy innych powodów nie akceptuje. Mimo jednak nawet najdalej posuniętej wspólnoty doświadczeń postać literacka zawsze postrzegana jest jako „inny” a utożsamienie czytelnika z postacią nigdy nie jest pełne.

Zupełnie inaczej przedstawia się to w przypadku opowieści mitycznych i baśniowych. Tu podstawowym celem opowieści jest identyfikacja, i to najlepiej pełna. Opowieści mityczne sięgają do archetypicznych pokładów świadomości, toteż indywidualny odbiór takich opowieści polega przede wszystkim na jak najpełniejszej identyfikacji z bohaterem historii, której jesteśmy świadkami. Przykładów dostarcza przede wszystkim tragedia attycka, w której opowieści mityczne wykorzystywane były w celu uświadomienia potencjalnemu odbiorcy, że historia, której bohaterem jest

ktoś inny, opowiada *de facto* o nim. Im bardziej archetypiczna staje się postać w opowieści, tym bardziej zacierają się jej cechy indywidualne i tym bardziej staje się ona, jak zwraca uwagę Attebery, funkcją historii niż indywidualną postacią.

[Postacie w opowieści ludowej – P. S.] Mogą być zdefiniowane jako kluczowe elementy w narracji, nazywane „funkcjami” przez Proppa i Rosyjskich Formalistów. Postać w baśni ludowej **jest** tym, co **robi**. To, że Piękna jest ładną córką kupca jest drugorzędne; rzeczą pierwszorzędną jest to, że przynosi ona odkupienie dla Bestii. Postacie w innych opowieściach są podobnie ograniczone przez swą rolę: bohatera, pomocnika, pogromcy gigantów, wroga. Podobnie jak bohaterowie powieści są one konstruktami słownymi, zbiorem tekstowych fragmentów, ale inaczej niż bohaterowie prozy realistycznej, składają się przede wszystkim z opisów ruchu i przemiany²².

Attebery przywołuje tu przypadek *Pięknej i bestii* jako chyba najwymowniejszego przykładu zaistnienia tego zjawiska. Zestawiając Piękną z typową bohaterką tzw. *social novel*, Panią Brown, amerykański badacz buduje opozycję wskazującą na skrajnie przeciwne sposoby istnienia postaci w opowieści i powieści realistycznej.

BEAUTY (*no identity, all story*) – MRS. BROWN (*all identity, no story*)²³

W tak zarysowanej opozycji przypadek powieści fantasy rysuje się szczególnie ciekawie. W większości ujęć historycznoliterackich podkreśla się bardzo silne związki fantasy z opowieściami archetypiczno-mitycznymi. Szczególnie zauważalne jest to u badaczy o zacięciu mitopoeetyckim, którzy sugerują, jakoby literatura fantasy była uwspółcześnioną

²² B. Attebery, *Strategies...*, s. 71–72.

²³ Dla europejskiego czytelnika dychotomia Attebery’ego może wydawać się zbyt dużym uproszczeniem z jednej strony poprzez sprowadzenie opisu mechanizmów baśniowości jedynie do wniosków zapożyczonych z teorii Władimira Proppa, z drugiej poprzez dość jednostronne i anglocentryczne spojrzenie na powieść realistyczną. O funkcji bohatera i jego usytuowaniu społecznym w analogiczny, ale znacznie bardziej pogłębiony sposób wypowiadał się Michaił Bachtin w słynnym szkicu *Epos i powieść* (zob. M. Bachtin, *Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Gajewski, Warszawa 1982, s. 537–581) istotnym także dla wielu aspektów rozumienia literatury fantastycznej. Dla rozumienia funkcji powieści realistycznej kluczowe są także prace György Lukácsa (G. Lukács, *Teoria powieści*, przeł. J. Goślicki, Warszawa 1968) i Wilhelma Dibeliusa (W. Dibelius, *Morfologia powieści*, przeł. K. Budzyk, Warszawa 1937). Przegląd najbardziej znanych teorii dotyczących powieści z kręgu kultury anglosaskiej, francuskiej, niemieckiej i rosyjskiej przynosi z kolei monografia Henryka Markiewicza (H. Markiewicz, *Teorie powieści za granicą. Od początków do naturalizmu*, Warszawa 1992, s. 145–224).

formą dawnych mitycznych opowieści, zarówno na poziomie archetypicznych treści, jak i charakterystycznego sposobu opowiadania. Jak wskazuje Brian Attebery, sprawa nie przedstawia się tak prosto. Mówiąc o współczesnej fantasy nie sposób bowiem zapomnieć o wpływie, jaki na techniki narracyjne i strategie budowania postaci literackich wywarła powieść dziewiętnastowieczna. Amerykański badacz twierdzi, że postać w powieści fantasy jest wypadkową strategii powieści realistycznej, sytuującej bohatera w uchwytnym społecznym kontekście, i opowieści mitycznej, która ukazuje przeważnie archetypy pewnych ludzkich postaw.

Warto przy tym zaznaczyć, że nie istnieje coś takiego jak modelowy przypadek bohatera w powieści fantasy, któremu można przypisać z góry ściśle określone funkcje w świecie utworu. Zależy to bowiem zarówno od odmiany tej literatury (o czym poniżej), jak i konkretnych realizacji. By udowodnić swoją tezę, Attebery powołuje się na przykład najbardziej wymowny: Froda Bagginsa, bohatera *Władcy pierścieni* J. R. R. Tolkiena. Frodo jest wypadkową obu powyżej opisanych strategii. Choć jest bohaterem fikcyjnego świata, interakcje społeczne są w tym świecie dobrze opisane i zakorzenienie Froda w sielskim świecie Shire zbliża go do typowego bohatera powieści realistycznej. Świat początkowych partii *Władcy pierścieni*, mimo że baśniowy i – z punktu widzenia czytelnika – fantastyczny, opisywany jest we wszystkich swoich przejawach w sposób quasi-mimetyczny i na takiej zasadzie funkcjonuje w nim główny bohater powieści. Kiedy akcja trylogii stopniowo się rozwija w kierunku typowym dla epickiej fantasy, a więc rozszerzając perspektywę na ogarniający cały świat konflikt dobra i zła, którego losy zależą od *questu* głównego bohatera, rola Froda zmienia się. Traci on indywidualne, „mieszczkańskie” cechy bohatera, a jego tożsamość zostaje określana poprzez funkcję pełnioną w świecie Tolkiena. Odwołując się do sformułowania Attebery’ego, możemy powiedzieć, że Frodo staje się **tym, co robi** w sposób typowy dla bohatera opowieści mitycznej, przestając już być sympatycznym hobitem, stając się Niosącym Pierścień (Ring Bearer)²⁴.

Warto przy tym dodać, że wspomniana przemiana z określanego przez cechy charakteru i środowisko *actora* w kierunku definiowanego przez swe działania *actanta* jest w przypadku Froda nieodwracalna. Podkreślone to zostaje w zakończeniu powieści, w której powrót do Shire jest dla hobbita niemożliwy, gdyż traci on swe cechy indywidualne i stając się dosłownie elementem historii mitycznej, odchodzi do świata mitu.

²⁴ Por. A. Zgorzelski, *Konwencje gatunkowe i rodzajowe w trylogii J.R.R. Tolkiena*, [w:] tegoż, *Kreacje świata sensów. Szkice o współczesnej powieści angielskiej*, Łódź 1975.

Rola bohatera w literaturze fantazy kluczowa jest również z innego powodu. Stosunek tej kategorii do świata przedstawionego jest bowiem podstawowym środkiem wyznaczającym granice podziałów wewnątrzgatunkowych. Dwie najbardziej podstawowe i najbardziej rozpowszechnione odmiany fantazy: *epic (high) fantasy* i *heroic fantasy* definiowane są właśnie poprzez usytuowanie w powieściowym świecie bohatera. W fantazy epickiej, takiej jak *Władca pierścieni*, *Koło czasu*, *Miecz prawdy* czy *Pamięć*, *Smutek i Cierń* kreacja świata przedstawionego, ogarniętego przeważnie konfliktem o zabarwieniu aksjologicznym, jest kategorią nadrzędną. Bohater takiej historii, nawet jeśli jest protagonistą, pełni w niej określoną funkcję i otoczony jest postaciami mniej lub więcej schematycznymi. Niektóre z nich nie posiadają cech indywidualnych w ogóle. W *heroic fantasy* sytuacja jest odwrotna. Bohaterowie cykli o Conanie, Kane'ie, Fafrydzie i Szarym Kocurze zdecydowanie dominują, fantastyczny świat przedstawiony jest w dużej mierze pretekstowy, nawet jeśli jest dość szczegółowo przemyślany i opisany, tak jak ma to miejsce w przypadku wymyślnego przez Roberta Howarda świata Ery Hyboryjskiej. Ów świat istnieje tylko po to, aby mogły w nim wydarzyć się mniej lub bardziej epizodyczne „przygody” głównego bohatera, które przeważnie nie układają się w większe, „epickie” fabuły. Działania głównego bohatera w „świecie” są podstawowym elementem popychającym akcję do przodu. Warto przy tym zauważyć, że choć bohater określany jest w tych utworach tylko i wyłącznie poprzez swoje działania, w *heroic fantasy* w zasadzie nie mają miejsca konstrukcje quasi-mityczne. Bohater heroicznej fantazy niemal nigdy nie jest w sytuacjach archetypicznych, a jego działania są czysto „przygodowe”, zmierzające do eksponowania jego indywidualnych, „heroicznych” cech na tle mniej ważnych bohaterów i umownie zarysowanego świata przedstawionego.

Kategoria bohatera jest więc kluczową dla zrozumienia elementarnych cech gatunkowych literatury fantazy. W tym kontekście szczególnie interesująco przedstawiać się musi kategoria antybohatera. Jest on definiowany najczęściej jako bohater pozbawiony cech heroicznych, niedorastający do wykształconych przez kulturę ideałów i wartości lub świadomie takie ideały łamiący i odrzucający. W skrajnych przypadkach antybohater może być autsajderem odmawiającym zaangażowania w świat, który skależy wartości świadomie odrzuca, w bardziej łagodnej formie jest tylko cynicznym obserwatorem rzeczywistości. W większości przypadków literacka czy też filmowa kreacja bohatera bardzo silnie związana jest z kontekstem historycznym i społecznym, w jakim ta kreacja się rodzi. Sprawia to, iż bez zrozumienia tego kontekstu cechy antyhero-

iczne wspomnianego bohatera są trudno uchwytnie, gdyż nie wynikają one bezpośrednio z elementów świata przedstawionego, lecz są w większości rekonstruowane przez potencjalnego odbiorcę na podstawie konfrontowania działań fikcyjnego antybohatera z obowiązującymi realnie wartościami. Cechy te pozornie powinny w ogóle uniemożliwiać występowanie kategorii antybohatera w niemimetycznym gatunku takim, jak fantasy, a jednak tak nie jest. Jak zobaczymy poniżej, historia literatury fantasy przynosi co najmniej kilka spektakularnych przykładów zastosowania kategorii antybohatera, a teksty, w których ta kategoria się pojawia, stanowią interesujący przyczynek do dookreślenia tej kategorii w ogóle.

2.1. Cugel

Prawdopodobnie pierwszym przykładem zastosowania kategorii antybohatera w poetyce fantasy jest cykl powieściowy *Umierająca Ziemia* Jacka Vance'a, złożony z czterech tomów wydanych w latach 1950–1984. Dwie środkowe części, *Oczy Nadświata* (1966) i *Cugel's Saga* (1983) mają za głównego bohatera złodzieja-maga, Cugela, który jest modelowym przykładem antybohatera. Cugel jest skrajnym przykładem bohatera prowadzącego, wszystkie wydarzenia w powieściach odbywają się z jego udziałem i oglądane są z jego perspektywy. Choć, jak zobaczymy, jest to zjawisko w miarę powszechne w przypadku antybohaterów występujących w utworach fantasy, to powieści o Cugelu stanowią ekstremalny przykład tego zjawiska. W *Oczach Nadświata* i jej kontynuacji bohater jest opowieścią i opowieść jest tożsama z bohaterem. W utworach Vance'a nie ma żadnego tła wydarzeń, czytelnik wie o świecie tylko tyle, ile wie główny bohater, co dotyczy zarówno interakcji między Cugelem a innymi postaciami, jak również pozostałych szczegółów składających się na elementy świata przedstawionego. Przeszłość w *Oczach Nadświata* nie istnieje i żadne minione wydarzenia nie definiują i nie określają zachowań głównego bohatera, który po prostu pojawia się w pierwszych akapitach powieści i zaczyna działać. Poza zdawkowymi informacjami na temat protagonisty dotyczących jego wyglądu i manier o głównym bohaterze nie wiemy nic, z wyjątkiem powtarzanego nieustannie przez niego frazesu o Cugelu Sprytnym, jak rzekomo jest nazywany. Epitet ten pozostaje jednak w rażącej sprzeczności z wydarzeniami opisywanymi w powieści, co pogłębia wrażenie ironiczności strategii narracyjnej.

Pod wieloma względami cykl Vance'a, przynajmniej w części, której bohaterem jest Cugel, jest zaprzeczeniem podstawowych reguł tworzenia fantasy. Czytelnik zostaje skonfrontowany z fantastycznym światem,

który nie ma żadnego usprawiedliwienia i opisu mechanizmów działania. Immanentne cechy tego świata, jak na przykład gasnące słońce, nie wywierają w zasadzie żadnego wpływu na przebieg akcji i interakcje międzyludzkie. Stosunki, na jakich opierają się opisywane w *Umierającej Ziemi* wydarzenia są manifestacyjnie umowne, a spora część wyjaśnień dotyczących pseudonauki i pseudogeografii jest bałamutna i sprawia wrażenie celowego żartu autora. Bohaterowie mają mgliste pojęcie na temat świata, w jakim żyją lub podają informacje, które w wyniku rozwoju wydarzeń okazują się nieprawdziwe. Głównym przedmiotem zainteresowania czytelniczego staje się rozwój akcji, a akcja koncentruje się tylko i wyłącznie na działaniach i decyzjach głównego bohatera.

Konstrukcja Cugela jako bohatera literackiego jest skrajnie immoralna: dąży on tylko do zaspokajania własnych potrzeb, osiągania korzyści materialnych kosztem napotykanym bohaterów. Epizodyczna fabuła powieści Vance'a przedstawia Cugela wchodzącego w posiadanie jakichś informacji, w wyniku których ma on osiągnąć spodziewaną korzyść, a następnie przedstawia go w działaniu, które polega na wykorzystywaniu słabości, naiwności i zaufania innych ludzi. Co więcej, Cugel, mimo deklarowanego nieustannie sprytu, z powodu którego ma być rzekomo powszechnie znany, sam równie często pada ofiarą oszustw i podstępów, wplątując się w sytuacje, z których za każdym razem z trudem uchodzi z życiem.

Cugel jest też parodią bohatera *heroic fantasy*. Jego kompletny brak zainteresowania szerszą perspektywą wydarzeń, pozbawienie jakichkolwiek oporów moralnych, współczucia dla innych stanowią zabawny i ironiczny kontrast do fabuł, w które zostaje wplątany. Historie te złożone są z elementów typowych dla epizodycznej fantazy heroicznej takich jak: poszukiwanie magicznego artefaktu, ratowanie dziewczycy z opresji, przeprawa przez nieznaną krainę zamieszkaną przez wrogię i fantastyczne istoty, pokonanie złego czarnoksiężnika. Zderzenie tych sztampowych wydarzeń ze skrajnie immoralną postawą głównego bohatera, który w dodatku nie przejawia żadnych wyższych uczuć, takich jak współczucie czy wyrzuty sumienia, jest źródłem efektu komicznego i wzmacnia poczucie zabiegów parodystycznych. Wrażenie to pogłębia też to, iż inni bohaterowie w równy stopniu starają się Cugela wykorzystać i oszukać i kilka razy on sam staje się ofiarą. Zawsze jednak na końcu odnosi zwycięstwo, choć Vance z premedytacją prowadzi akcję w ten sposób, iż jego bohater wplątuje się z opresji nie poprzez zwycięstwo czy nadludzkie czyny, ale przeważnie poprzez ściągnięcie nieszczęścia lub śmierci na tych, którzy chcieli mu zaszkodzić.

Wszystkie elementy immoralnego świata znanego z *Oczu Nadświata* zostają powtórzone w późniejszej o prawie 20 lat powieści *Cugel's Saga*, która podobnie jak poprzedni tom *Umierającej Ziemi* złożona jest z krótszych fragmentów, wcześniej publikowanych jako samodzielne opowiadania. O ile jednak w przypadku *Oczu Nadświata* poszczególne epizody nie układają się w wyraźną fabułę, o tyle *Cugel's Saga* może być uznana za powieść w pełnym tego słowa znaczeniu. Na początku Cugel wchodzi w posiadanie tajemniczego artefaktu i dowiadyuje się, iż ów artefakt jest przedmiotem pożądania czarnoksiężnika Iucounu, który odpowiedzialny jest za wszystkie nieszczęścia tytułowego bohatera. Cugel podejmuje więc żmudną wyprawę przez cały znany powieściowym bohaterom kontynent w celu ostatecznej konfrontacji z Iucounu. Tym samym tak jak *Oczy Nadświata* uznać można za kpinę z typowych rozwiązań *heroic fantasy*, *Cugel's Saga* jest z kolei parodią *epic fantasy* – bohater, wyposażony w tajemniczy artefakt z innego świata, podejmuje trudną i niebezpieczną wyprawę w celu zniszczenia swego adwersarza. W trakcie rozwoju akcji okazuje się, że artefakt posiada magiczną moc, która w najbardziej niespodziewanych okolicznościach ocala protagoniście skórę, a w momencie ostatecznej konfrontacji z Iucounu będzie środkiem służącym do pokonania złego bohatera. Problem oczywiście w tym, że zachowując strukturalne cechy epickiej opowieści *Cugel's Saga* nie realizuje typowych dla epickiej fantazy celów i odbiega od niej na poziomie poetyki. *Quest* głównego bohatera nie ma nic wspólnego z losami świata, w którym został osadzony, lecz jest wyłącznie związany z osobistymi dążeniami głównego bohatera, którego motywuje do działania jedynie przewrotność i chęć zemsty. Fantastyczny świat, w którym została osadzona akcja powieści, za pomocą licznych zabiegów pozbawiony jest jakichkolwiek cech, które umożliwiłyby zabiegi interpretacyjne i tym samym odczytanie powieściowych wydarzeń w sposób symboliczny. Mechanizmy rządzące światem nie zostają wyjaśnione, wręcz przeciwnie są sprowadzone do absurdu – przede wszystkim podczas pobytu Cugela w krainie Kaspara Vitatus w scenie z kapłanami, którzy za pomocą ognia i ogniskujących luster „rozgrzewają” gasnące słońce. Podobnie jak w *Oczach Nadświata* brak jest tu jakiegokolwiek mitologii, sfery religijnej czy aksjologicznego zakorzenienia działań bohaterów. Horyzonty umysłowe większości bohaterów ograniczają się do merkantylnych zasad inwestycji, dochodu oraz zysku i są w zasadzie ich jedyną motywacją do działania. Do absurdu sprowadzone to zostaje na początku powieści podczas pobytu Cugela w mieście Flutic, kiedy jego gospodarzem jest obłąkany kapitalista wydobywający z bagna łuski pozostałe po demiurgu przybyłym z Nadświata. Jednocześnie

wszystko w świecie *Cugel's Saga* ma swoją cenę, a główny bohater, mimo nieustannego intrygowania, oszukiwania i okradania innych postaci, ciągle pozostaje bez środków do życia. *Cugel's Saga* staje się tym samym przykładem czegoś, co można by nazwać mianem fantasy antyepickiej – mimo zachowania powierzchownych cech epickiej fantastyki, perspektywa powieści zostaje zdominowana przez głównego bohatera, będącego jedynym czynnikiem, który z perspektywy czytelnika spaja w całość powieściowe spektrum wydarzeń. Dyskretne zabiegi parodystyczne wobec epickiej strategii podkreśla wreszcie bombastyczny i pretensjonalny tytuł powieści ostro kontrastujący z wydarzeniami składającymi się na fabułę, które dotyczą tylko jednego bohatera.

Napięcie, jakie wytwarza się na linii „świat powieści – czytelnik” jest kluczowe dla odbioru *Cugel's Saga*. W *Oczach Nadświata* napięcie to rodziło się z dysonansu między działającym bohaterem a sztampowymi rozwiązaniami fabularnymi znanymi z typowych utworów *heroic fantasy*. W przypadku drugiej powieści dysonans ten pogłębiony zostaje poprzez zabiegi narracyjne. Powieść zdominowana jest przez perspektywę Cugela, która jest całkowicie immoralna, narracja przyjmuje jego punkt widzenia bez najmniejszego dystansu, często mieszając fragmenty opisowe z elementami mowy pozornie zależnej, co jest źródłem ciągłego kontrastu z potencjalnymi i projektowanymi sędziami czytelnika:

Except in a single crucial aspect. The theory rested on the premise that Cugel's mental capacity was of a low order. Cugel chuckled once again, but less comfortably, and presently he stopped chuckling. The mysteries and paradoxes of the voyage were now illuminated. It seemed that Cugel's innate chivalry and sense of decency had been exploited and his easy trustfulness had been turned against him. But now the game would change!²⁵.

Źródłem podobnego kontrastu są wypowiedzi Cugela odnoszące się do niego samego. Pod koniec powieści, kiedy bohater sponiewierany i ponownie pozbawiony środków utrzymania, mimo licznych oszust i kradzieży, prezentuje taką oto charakterystykę własnej osoby:

As Cugel ate, the innkeeper stood by with hands on hips. "I see by your conduct that you are a gentleman of high place; still you hop across Tsombol Marsh on foot like a bumpkin. I am puzzled by the incongruity."

²⁵ J. Vance, *Cugel's Saga*, Grafton Books: London 1983 (reprint 1986), s. 140.

“It is easily explained,” said Cugel. “I consider myself the single honest man in a world of rogues and blackguards, present company excepted. In these conditions it is hard to accumulate wealth.”²⁶

Wypowiedzi Cugela kontrastują też wielokrotnie z jego postępowaniem. Kiedy udaje mu się ukraść statek, za pomocą którego ma nadzieję dostać się w końcu do Almerii, upragnionego celu podróży, zamienia rezydujące na nim kobiety, które dotychczas podróżowały w luksusie jako pasażerki, w służące i nałożnice, wyjaśnia to następująco:

“Today I will prepare a tentative work-schedule. During the day I will maintain the look-out and supervise ship-board processes. Perhaps here I should mention that Madame Soldinck, by virtue of her years and social position, will not be required to act as ‘night-steward’. Now then, in regard to —”

Madame Soldinck took a quick step forward. “One moment! The ‘night-steward’—what are her duties and why should I be disqualified?”

Cugel looked off across the sea. “The duties of the ‘night-steward’ are more or less self-explanatory. She is assigned to the aft-cabin, where she looks to the convenience of the captain. There is prestige to the post; it is only fair that it should be shared among Meadhre, Salasser and Tabazinth.”²⁷

W *Cugel’s Saga* dialogi i wypowiedzi bohaterów odgrywają kluczową rolę. Nie tylko kontrastują z okolicznościami, w jakich są wypowiedzane, ale przede wszystkim odznaczają się całkowitym brakiem zróżnicowania stylistycznego – wszyscy bohaterowie mówią górnolotnym, wyszukanym, a niejednokrotnie pretensjonalnym stylem, który w żaden sposób nie wiąże się z ich statusem społecznym. Wypowiedzi większości bohaterów pozostają w jawnej sprzeczności z ich intencjami i czynami, które są z kolei przeważnie oczywiste dla czytelnika, co bohaterowie usiłują maskować przesadnie wymyślną formą wypowiedzi. Stwarza to nieustanne wrażenie dysonansu z punktu widzenia odbiorcy, które z kolei prowadzi do poczucia manifestacyjnej sztuczności i umowności opisywanych sytuacji. Swoiste apogeum przyjmuje ta strategia w groteskowej scenie finałowego „pojedyńku” między Cugelem a Lucounu, który rozgrywa się przede wszystkim w sferze werbalnej – obaj bohaterowie usiłują wyprowadzić się w pole prowadząc nieustannie dialog przesycony pochwałami i przesadną uprzejmością wobec antagonisty.

²⁶ Tamże, s. 302.

²⁷ J. Vance, *Cugel’s Saga*, s. 132.

Oczy Nadświata i *Cugel's Saga* pokazują antybohatera umieszczonego w swoistym antyświecie, w którym nie obowiązuje żaden wyższy porządek, który byłby źródłem skali wartości i motorem napędowym ludzkich poczynań. W odróżnieniu od innych przykładów występowania antybohatera w powieściach fantastyki w przypadku tekstów Jacka Vance'a nie zachodzi kontrast między postawą i postępowaniem protagonisty a światem, w którym został umieszczony. Czytelnik rozpoznaje go jako antybohatera poprzez moralny osąd jego czynów w odniesieniu do kategorii zachęconych z moralności oraz poprzez konfrontowanie jego postępowania ze znanymi z innych utworów postaciami. Cugel zamieszany w wydarzenia zbanalizowane w heroicznej fantastyki „znaczy” jedynie poprzez kontrast do spodziewanych heroicznych postaw, które znamy choćby z powieści i opowiadań o Conanie z Cimmerii.

Kreacja bohatera w *Oczach nadświata* i *Cugel's Saga* jest wyjątkowa na tle literatury fantastyki. Zachowując zewnętrzne cechy gatunkowe (fantastyczny świat, fikcyjna historia, magia, motywy fabularne typowe dla *heroic i epic fantasy*, magiczne przedmioty, klątwy) snują te powieści z premedytacją historie, które pod wieloma względami są sprzeczne z podstawowymi regułami gatunku – nazywanymi zazwyczaj „zawieszeniem niewiary”, a więc traktowaniem fikcyjnego świata jako prawdziwego. W przypadku omawianych tu powieści takie podejście jest niemożliwe, gdyż zbyt wiele elementów znaczących w powieściach Vance'a sugeruje ich sztuczność, umowność i literackość.

Tym samym czyni to te wczesne teksty Vance'a prekursorskimi dla nurtu postmodernistycznego w późniejszej fazie fantastyki, w której znaczenia rodzić się będą przede wszystkim dzięki różnego rodzaju zabiegom intertekstualnym.

2.2. Rod Gallowglass

Powieść Christophera Stasheffa, pisarza w zasadzie nieznanego w Polsce, *The Warlock in Spite of Himself* (*Czarnoksiężnik mimo woli*), wydana w roku 1969, zazwyczaj określana jest jako należąca do gatunku *science fantasy*, a więc odmiany fantastyki łączącej w sobie elementy zarówno fantastyki naukowej, jak i fantastyki. W przypadku utworów utrzymanych w tej poetyce zazwyczaj kluczową sprawą jest, który z elementów – „naukowy” czy „fantastyczny” – odgrywa rolę dominującą. W przypadku tekstów dawniejszych, z lat 40. i 50. XX wieku, cechy gatunkowe właściwe dla odmiany „naukowej” są często pozorne, co wynika z większej popularności i akceptowalności fantastyki naukowej w jej „złotym wieku”.

Utworki umieszczające fabułę w całkowicie fikcyjnym uniwersum należały do rzadkości, a wprowadzenie do powieści imaginacyjnego świata przedstawionego odbywało się niejako poprzez swoiste usprawiedliwienie, mające pozory naukowego wyjaśnienia, które tłumaczyło pojawienie się głównego bohatera w całkowicie fantastycznym z punktu widzenia czytelnika świecie. Nie bez znaczenia była popularność powieści Marka Twaina *Jankes na dworze króla Artura* (*A Connecticut Yankee In King Arthur's Court*, 1889) i Franka L. Bauma *Czarnoksiężnik ze Szmaragdowego Grodu* umieszczających bohatera „realistycznego” w odmiennej rzeczywistości w sposób akceptowalny dla czytelnika poddanego wciąż silnej presji fabuł realistycznych. Podobny zabieg stanie się typowym chwytem we wczesnym rozwoju fantasy: bohaterowie pojawiają się w świecie „egzomimetycznym” w wyniku podróży kosmicznej, przejścia przez portal, eksperymentu naukowego lub w sposób zupełnie zagadkowy. Dzieje się tak w *Księżniczce z Marsa* (*A Princess of Mars*, 1917) Edgara Rice Burroughsa, *Trzech sercach i trzech lwach* (*Three Hearts and Three Lions*, 1953) Poula Andersona, *Świecie czarownic* (*Witch World*, 1963) Andre Norton, *Szlaku chwały* (*Glory Road*, 1963) Roberta Heinleina czy *Smoku i jerym* (*The Dragon and The George*, 1976) Gordona R. Dicksona. Zabieg ten jest, jak widać, charakterystyczny dla pisarzy uprawiających oba gatunki, *science fiction* i fantasy, przyzwyczajonych do zapewniania racjonalnych wyjaśnień dla fantastycznych fabuł. Powieść Stasheffa pozornie wpisuje się w ten nurt, gdyż usprawiedliwia pojawienie się protagonisty w świecie fantasy w sposób podobny dla schematów fabularnych zauważalnych w przywołanych powyżej powieściach. Jednak zarówno fabuła *The Warlock in Spite of Himself*, jak i postać głównego bohatera jest znaczącą modyfikacją tego schematu, ocierającą się momentami o parodię, co sugeruje już sam tytuł, zarówno naukowego „usprawiedliwienia”, jak i typowych chwytów *heroic fantasy*.

Głównym bohaterem powieści jest międzyplanetarny agent Rod Gallowglass, członek wszechświatowej organizacji SCENT (The Society for The Conversion of Extraterrestrial Nascent Totalitarianisms – towarzystwa do spraw przekształcania rodzących się pozaziemskich totalitaryzmów), podległej początkowo ziemskiej PEST (Proletarian Eclectic State of Terra) a później międzygalaktycznemu DDT (Decentralized Democratic Tribunal). Gallowglass przybywa na planetę Gramarye (dosłownie: okultyzm, magia) w celu zapobieżenia niepożądanym przemianom historycznym. Gramarye została przed wiekami zasiedlona przez przybyszy z Ziemi niezadowolonych z gwałtownych przemian społecznych i politycznych dokonujących się w rodzimej części galaktyki. Z tego też powodu na

Gramarye wprowadzono sztucznie „średniowiecze” cofając rozwój cywilizacyjny do czasów sprzed rewolucji technologicznej, ustanowiono ustrój feudalny, a światem zaczęła rządzić magia. Mieszkańcy Gramarye zapomnieli o swoim pozaziemskim pochodzeniu prowadząc życie będące kliszą stereotypowych „światów” fantasy, znanych z popularnych powieści. Sielskiej planecie zagraża jednak międzyplanetarne Zło – demoniczna organizacja o nazwie VETO (Vigilant Exterminators of Telepathic Organisms), której agenci, zgodnie ze swoją nazwą, starają się eksterminować władające telepatyczną mocą wiedźmy zamieszkujące planetę i wkradają się w łaski wszystkich zamieszkujących planetę feudałów. Członkowie VETO występujący pod postacią karzełkowatych doradców feudalnych możnowładców jednocześnie starają się wywołać „proletariacką” rewolucję skierowaną przeciwko młodej i porywczej królowej Catharine. W środek tej politycznej intrygi trafia Rod Gallowglass wraz z towarzyszącym mu robotem zamkniętym w ciele mechanicznego konia, Fessem (od FCC, Faithful Cybernetic Companion).

Fabula *The Warlock in Spite of Himself* jest w dużej mierze humorystyczna i umowna, co sugerują zarówno sztuczne, literackie motywy, z jakich jest złożona w warstwie fantasy, jak również imiona bohaterów. Okalająca fabułę fantasy kłamra fantastycznonaukowa, mimo czytelnych nawiązań do zimnowojennej sytuacji politycznej i wojny w Wietnamie, wzięta została w humorystyczny nawias. Nazwa organizacji, której członkiem jest Rod brzmi tak samo jak słowo „zapach” (scent), komunistyczne „PEST” znaczy zaraza, DDT to środek owadobójczy, „gallowglass” to średniowieczny najemnik, słowo „fess” oznacza zarówno biały pas na tarczy herbowej, jak również kojarzy się ze slangowym czasownikiem „fess up”, oznaczającym zwierzanie się, co podkreśla rolę mądralińskiego konia-roboty, z którym Rod prowadzi nieustanne absurdalne dialogi. Powieściowi arystokraci noszą świadomie przybrane pretensjonalne nazwiska rodowe średniowiecznej arystokracji (Bourbon, Habsburg, di Medici). Wszystko w powieści Stasheffa jest umowne, sztuczne i wzięte w ironiczny nawias.

W największym stopniu zabieg ten zauważalny jest w przypadku fabuły, która jest czytelną parodią popularnych zimnowojennych powieści sensacyjno-szpiegowskich, w rodzaju utworów Alistaira McLeana i Iana Flemminga, umieszczoną w manifestacyjnie umownym świecie fantasy. Równie umowna jest kreacja głównego bohatera, który łączy w sobie cechy typowego „międzynarodowego agenta” wyposażonego w użyteczne gadżety z zaangażowanym w misję bohaterem *heroic fantasy*. Wiedza Roda, jego umiejętności i sposób działania stanowią zgrzytliwy dysonans

z fantastycznym światem, w którym się znalazł. W związku z tym od razu na początku powieści, zamiast niepostrzeżenie infiltrować „średnio-wieczny” świat jako tajny agent, zostaje zauważony i w wyniku serii nieprzewidzianych, przypadkowych i komicznych wydarzeń najpierw wplątany w polityczną intrygę, a następnie stanie się głównym tej intrygi bohaterem. Jednocześnie wpływ protagonisty na powieściowe wydarzenia jest znikomy. Jego podstawowym zadaniem jest prewencja, tymczasem skomplikowany polityczny galimatias Gramarye powoduje, że na każdym kroku główny bohater popełnia gafy, demaskuje swą niewiedzę lub w niekorzystny sposób wyróżnia się z tłumu. Owo wyróżnianie się bardzo szybko zostaje skojarzone przez innych bohaterów z posiadaniem magicznych mocy, stąd związany z tytułem powieści powracający niczym bumerang w powieściowych wydarzeniach wątek posądzenia głównego bohatera o bycie czarnoksiężnikiem. Rod czarnoksiężnikiem nie jest, co prowadzi do kolejnych niezręcznych sytuacji i nieprzewidzianych zwrotów akcji. Wpływ bohatera na powieściowe wydarzenia jest jednak niewielki, co konstatuje w pewnym momencie z goryczą:

“And what have I accomplished? I’ve established that the place is filled with ghosts, elves, witches, and a lot of other monsters that can’t possibly exist; I’ve given you five or six seizures; and to top it all off, a beautiful woman propositioned me, and I refused! Oh, I’m so great it’s unbelievable! If I were just a little bit more efficient, I’d have managed to botch the whole thing by now! Fess, wouldn’t I be better off if I just gave up?”

The robot began to sing softly.

*“I am a man of constant sorrow,
I’ve seen trouble all my days...”*

“Oh, shut up.”²⁸

Sens całej fabuły stanie się jasny dla głównego bohatera dopiero pod koniec powieści, kiedy wszystkie elementy intrygi zostaną odkryte. Wtedy dopiero Rod będzie mógł przystąpić do bardziej zdecydowanych działań, jego czyny pozostaną jednak w dalszym ciągu nieheroiczne.

Stasheff z premedytacją prowadzi akcję w ten sposób, by, pozostając czytelną aluzją do typowych rozwiązań z parodiowanych przez niego powieści sensacyjnych, składała się ona jednocześnie ze sztampowych motywów *heroic fantasy*. Główny bohater będąc agentem organizacji wprowadzającej we wszechświecie demokrację, sam jest arystokratą z planety,

²⁸ Ch. Stasheff, *The Warlock in Spite of Himself*, Mayflower Books Ltd., 1974, s. 132. Fess śpiewa fragment tradycyjnej pieśni ludowej znanej między innymi z debiutanckiej płyty Boba Dylana.

gdzie wszyscy są arystokratami; jego główny agencki gadżet – komputer, jest jednocześnie wiernym koniem; ukryty agent konkurencyjnej organizacji odgrywa rolę wiernego i przyglupiego służącego-giermka; obowiązkowo pojawiająca się w powieściach sensacyjnych piękna kobieta, z którą protagonista ma romans i która pomaga mu w kluczowych momentach, jest jednocześnie czarownicą, chętnie wykorzystującą swoje nadprzyrodzone moce; infiltracja siedziby wrogów przypominająca podobne rozwiązania fabularne z powieści typu *Mroczny krzyżowiec* czy *Tylko dla orłów* kończy się sceną wystylizowaną na powieść Iotrzykowską. Zabieg ten, poza funkcjami parodystycznymi, buduje swoistą charakterystykę głównego bohatera – próbując zachowywać się w sposób zgodny ze swoim szkoleniem przedkładając efektywność ponad wszystko, wywołuje zdziwienie innych bohaterów, jako że licuje to ze skalą wartości świata, w którym się znalazł:

“Attack at night!” Tuan gasped, horrified.

Rod shrugged. “Sure, why not? They’ll be tired from a day’s march, and won’t know where we are. We’d stand a much better chance of winning.”

“Aye, and you would stand a better chance of killing a man if you kicked at his head while he was down!”

Rod sighed and forebore saying that he had once done exactly that, when the man was one of five excellently trained, seasoned killers who’d ambushed him. As a matter of fact, he’d fought dirtier than that with a lot less justification; but this didn’t seem quite the time for telling it.

He did say, “I thought the point in fighting was to win.”

“Aye,” Tuan agreed, staring out into the fog toward the south end of the meadow, “but not by such foul means. Who would be loyal to a Queen who maintained her power thus?”

And that, Rod admitted, was the kernel of it. Prestige was everything on this world; and honor was the cornerstone of prestige.

“Well,” he sighed, “you’re the doctor.”²⁹

Powieściowa intryga kumuluje się pod koniec w walnej bitwie, w której udział biorą wszystkie strony konfliktu. Rod także walczy w niej dzielnie wspierając królową, z którą wcześniej udało mu się sprzymierzyć wrogi jej dotychczas lumpenproletariat. Królowa Catharine przez cały utwór działa jednak głównemu bohaterowi na nerwy; drażni go jej niedojrzałość, zarozumiałość i nieliczenie się z uczuciami innych ludzi, a przede wszystkim jej nieudolne rządy, które były przyczyną większości powieściowych wydarzeń. Kiedy więc po zakończonej bitwie,

²⁹ Tamże, s. 255.

gdy następuje pojednanie się zwaśnionych dotychczas stron konfliktu – dworu królewskiego i koalicji zbuntowanych feudałów – a Rodowi udało się w końcu wypracować status bohatera, w jednej chwili przekreśla on swoje dotychczasowe osiągnięcia. W finale powieści, podczas uroczystości na królewskim zamku, wyprowadzony z równowagi arogancją królowej, na oczach wszystkich policzkuje ją, powracając w spektakularny sposób do status powieściowego antybohatera, a nawet, jak ironicznie sam stwierdza, „wroga publicznego numer jeden”³⁰.

The Warlock in Spite of Himself Stasheffa jest początkiem długiej serii powieści *Warlock of Gramarye* poświęconych Rodowi Gallowglassowi obejmującej dwanaście tomów wydanych w latach 1969–2004. Z czasem jej wątki zaczęły się przeplatać z inną antybohaterską serią tego samego autora, *Rogue Wizard*, składającą się z dziesięciu powieści wydanych w latach 1979–2001. Powieść ta jest istotna nie tylko ze względu na wyrazistą kreację powieściowego antybohatera działającego w świecie przedstawionym utrzymanym w konwencji fantasy, ale przede wszystkim dlatego, iż, z powodu popularności pierwszego tomu cyklu, okazała się prekursorska dla późniejszych serii fantasy utrzymanych w poetyce humorystycznej – powieści Gordona R. Dicksona o *Smoku i jerym* (cykl *Dragon Knight*, dziewięć powieści wydanych w latach 1976–2000), cyklu Johna Morressy’ego o czarowniku Kedrigernie i oczywiście cyklu Terry’ego Pratchetta *Świat Dysku*. Ten nurt fantasy tworzy niemal osobny podgatunek, który można by określić mianem *antiheroic fantasy*, jako że zazwyczaj korzysta on ze strategii typowych dla fantasy „magii i miecza” (cykliczne „przygody” obecnego we wszystkich częściach protagonisty) jednocześnie proponując zupełnie nieheroiczną konstrukcję głównej postaci, której cechy są zazwyczaj zaprzeczeniem typowych dla powieściowego herosa. Normą w tego rodzaju utworach jest swobodne przechodzenie bohatera między światem „naszym” i fantastycznym, przejrzyste i częste aluzje do świata empirycznego, które poza elementem ludycznym pozbawione są jednak cech skłaniających do zabiegów interpretacyjnych.

2.3. Elric z Mélniboné

Zupełnie inaczej kategoria antybohatera zostaje usytuowana w innym cyklu powieściowym, *Elricu z Melniboné* Michaela Moorcocka, stworzonym przez angielskiego autora przez blisko trzydzieści lat od początku

³⁰ Tamże, s. 277.

lat 60. XX wieku. Cykl Moorcocka jest swoistym połączeniem fantasty epickiej z heroiczną. Epicka jest konstrukcja świata przedstawionego i fabuła, która koncentruje się wokół ostatecznych losów tego świata, na które to losy bezpośredni wpływ mają działania głównego bohatera. Z *heroic fantasy* łączy natomiast cykl o Elricu epizodyczność opowiadania historii, która tworzona była przez Moorcocka niechronologicznie. Osiem powieści, które stanowią dziś główny trzon cyklu, to *de facto* pisane przez Moorcocka na potrzeby publikacji w różnych periodykach opowiadania i *novelle*, ułożone później w porządku wydarzeń. Taka konstrukcja cyklu sprawia, iż główny bohater jako jedyna postać występująca we wszystkich fragmentach całości, staje się elementem dominującym. Inaczej jednak, niż to miało miejsce w przypadku utworów Jacka Vance'a, główny bohater jest uwikłany w znacznie bardziej skomplikowane interakcje z pozostałymi bohaterami.

Pozornie Michael Moorcock snuje historię, która wygląda jak wiele innych epickich narracji charakterystycznych dla tego gatunku. Głównym bohaterem jest cesarz podupadającego imperium, obdarzony nadludzkimi mocami albinos, wywodzący się z pokoleń nadludzi rządzących niegdyś znanym światem. Główną osią konfliktu napędzającego rozwój wydarzeń jest spór o władzę nad cesarstwem i intrygi złego kuzyna Elrica, imieniem Yyrkoon, który pragnie odebrać mu władzę. Kluczem do władzy jest wejście w posiadanie dwóch magicznych mieczy, Zwiastuna Burzy i Żalobnego Ostrza. Ostatecznie Elryk odda swemu kuzynowi władzę nad Melniboné, lecz później sam przyczyni się do upadku i zniszczenia własnej ojczyzny. Wreszcie zda sobie w końcu sprawę, iż jest *de facto* niewolnikiem magicznego miecza i pionkiem w grze większych sił, które usiłują go wykorzystać w swej walce o władzę nad światem. Cykl Moorcocka, mimo iż w dużej mierze pretensjonalny i nieodznaczający się wysokim poziomem literackim, istotny jest ze względu na kreację głównego bohatera, który poprzez swój szczególny stosunek do konwencjonalnych i sztamkowych wydarzeń zasługuje na miano antybohatera.

W konstrukcji opowieści zauważalne są przesunięcia w typowym schemacie fantasty, które prowadzą do zanegowania niektórych z podstawowych cech gatunku. Elryk na początku jest królem i rezygnuje z władzy, zamiast do niej dążyć. Główny bohater pozbawiony jest powierzchownych cech heroiczych, takich jak siła czy charyzma, jest typem autsajdera, a jego życie podtrzymywane jest sztucznie przez zioła i narkotyki. Jego zaangażowanie w losy świata, częściowo wymuszone przez intrygę zawistnego kuzyna, skończy się w efekcie destrukcją całego świata i jego

samego. Miecz głównego bohatera nie jest pożądanym artefaktem, który ma umożliwić wykonanie zadania ocalającego świat, ale bytem częściowo niezależnym, który wywiera ambiwalentny wpływ na swego właściciela – daje mu siły życiowe, ale też prowokuje do popełniania czynów wątpliwych pod względem moralnym. Klątwa, którą obciążony jest główny bohater, powoduje, iż jego zaangażowanie w wydarzenia często sprowadza zagładę na tych, którym chce pomóc – jego ukochana Cymoril, zginie w wyniku działań Elryka. Jak widać, pod względem fabularnym cykl Moorcocka podważa wiele z fundamentalnych schematów typowych dla fantasy, szczególnie jeśli chodzi o stosunek głównego bohatera do głównego wątku fabularnego.

Tym jednak, co czyni Elryka z Melnibone naprawdę antybohaterem jest jego konstrukcja psychiczna i emocjonalny stosunek do wydarzeń, których częściowo mimowolnie jest uczestnikiem. Elryk jest nie tylko autsajderem w świecie powieściowym, czującym dystans do swego otoczenia. Przed przyjęciem postawy heroicznej powstrzymuje go również skrajnie negatywny stosunek do samego siebie, swego dziedzictwa i kultury, w której został wychowany:

Tak więc stał teraz na brzegu posępnego morza niczym zwierzę złapane w pułapkę, w poczuciu ostatecznej klęski. Czuł, że jest osamotniony w nieprzyjaznym wszechświecie, pozbawiony przyjaciół i celu; beżużyteczny, sentymentalny anachronizm; głupiec, którego do upadku doprowadziły niedostatki własnego charakteru oraz niezdolność do całkowitego podporządkowania się wpajającym mu od dzieciństwa prawdom. Melniboneanin nie wierzył we własną rasę, w swoje pierworództwo, w bogów czy ludzi, a nade wszystko w samego siebie³¹.

Równie nieheroiczny jest u Elryka pęd do autodestrukcji, który powstrzymuje go przed głębszym zaangażowaniem się w wydarzenia otaczającego go świata:

Elryk musiał podjąć jakąś decyzję – chociaż teraz nie zależało mu przesadnie na życiu, to jednak nie miał ochoty zginąć z rąk swych pobratymców. Poprzysiągł sobie, że sam wybierze minutę swej śmierci i załatwi sprawę własnymi rękami. Była to decyzja wypływająca z głębokiej nienawiści wobec samego siebie³².

³¹ M. Moorcock, *Żeglarz Mórz Przeznaczenia*, przeł. J. Zandberg, Warszawa 1994, s. 13–14.

³² Tenże, *Śniące Miasto*, przeł. R. Kot, Warszawa 1994, s. 61.

Postawa antyheroiczna głównego bohatera rodzi się więc w cyklu Moorcocka z niuansów konstrukcji psychicznej głównego bohatera, jego quasi-romantycznego zwątpienia w sens własnych czynów i działań w imię wyższego porządku. Rozwój fabuły potwierdza zresztą wątpliwości Elryka – żadne z jego działań nie okaże się heroiczne w tradycyjnym sensie, wszystkie będą w mniejszym lub większym stopniu destrukcyjne dla niego i jego najbliższych.

2.4. Kane

Również czerpiąc z romantyzmu, ale bardziej ze skarbnicy romantycznej frenezji, skonstruował swego antybohatera Karl Edward Wagner w cyklu poświęconym przygodom Kane'a. Cykl ten powstały w latach 70. XX wieku składa się z trzech powieści i kilku opowiadań i ma za protagonistę tajemniczego maga-wojownika, który jest swoistą wariacją na temat herosa. Utwory Wagnera wykazują wiele związków z typową *heroic fantasy* i tak są często klasyfikowane. Wagner miał na swoim koncie kilka opowiadań i powieść o Conanie. Kane ma z Cimmeryjskim najemnikiem wiele cech wspólnych, o ile jednak Conan był zdecydowanie herosem, Kane jest bez wątpienia antybohaterem. Mimo iż Conan był zwulgaryzowaną i uproszczoną wersją Nietzscheańskiego nadczłowieka, był też typowy. Charakterystyczne dla niego cechy, takie jak niepomowane uleganie emocjom, pogarda dla wyszukanej kultury, niechętny stosunek do bogów czy też niemal zwierzęcy pęd do zaspokajania swych popędów i namiętności, mimo iż wykazują wiele z cech *übermenscha*, mieszczą się również w zestawie cech typowego barbarzyńcy. Conan jest wyjątkowy dlatego, iż we wszystkich tekstach Howarda zmuszony jest do działania w kulturze i hierarchii społecznej dla siebie obcej, którą przeważnie gardzi.

Kane Wagnera typowy nie jest. Z aluzji rozsianych w różnych utworach wynika, iż na skutek klątwy niechętnego mu bóstwa Kane skazany jest na wieczny żywot i nieustanne błąkanie się po świecie w poczuciu bezsensu i dojmującej nudy. Nietrudno dopatrzeć się tu inspiracji historią Żyda Wiecznego Tułacza i Kaina, co sugeruje samo imię protagonisty.

Wtedy wspomniałem Kane'a o bezecnym imieniu, którego dusza była z ciemności starszej Ziemi, którego dusza poszukiwała wiedzy starszych stworzeń, które przecież chodziły śmiało, a nie w ciemności, bogów i demonów, których chwala zblakła; tego, który rzucił wyzwanie swemu stwórcy w zapomnianej epoce raj; który został skazany na nieustanną wę-

drówkę przez dziki świat przez niego stworzony, goniony swym przekleństwem, napiętnowany jako wyrzutek znakiem śmierci, płonącym w jego oczach³³.

Kane jest wyalienowany, ale alienacja ta nie rodzi się u niego ze słabości fizycznej i duchowej, jak u Elrica z Melnibone, ale właśnie z nadludzkiej siły i nadludzkiego intelektu. Kane ma nieodmiennie przewagę nad wszystkimi ludźmi, z którymi wchodzi w interakcje, potrafi ich pokonać fizycznie lub przechytrzyć dzięki nadludzkiej erudycji i sprytowi. Stawia go tym samym poza wszystkimi normami moralnymi, toteż jego działania często są brutalne, krwawe i niesprawiedliwe. Kane udaje, że angażuje się w różnego rodzaju przygody – czego oczekivalibyśmy od typowego bohatera *heroic fantasy* – lecz jego zaangażowanie w dążenia innych bohaterów jest zawsze pozorne. Dąży on do sobie tylko znanych celów uciekając się do podstępu, oszustwa, zdrady lub bezwzględnego morderstwa. Jego współtowarzysze niemal we wszystkich „przygodach” ponoszą śmierć, która u głównego bohatera utworów Wagnera nigdy nie budzi głębszych emocji. Nadludzki okres życia Kane sprawia, że spogląda on na dążenia, namiętności i pragnienia towarzyszących mu ludzi z pogardliwej perspektywy, traktując ich tylko jako narzędzia do realizacji własnych celów:

- Kto wygrał, Kanie?
- Ja.
- Ty nic nie wygrałeś. Ty tylko przeżyłeś.
- To dokładnie to samo.
- Zwyciężyć to znaczy coś więcej niż przeżyć.

Wynosząc dziewczynę ze świątyni, Kane skinął głową w stronę poległych.

- Zapytaj ich. Zapytaj mnie za sto lat³⁴.

Dla zrozumienia fenomenu postaci Kane’a niezbędna jest właściwa perspektywa. Znamienne jest bowiem to, że o ile Elryk z Melniboné był antybohaterem zarówno dla innych postaci literackiej fikcji i dla odbiorcy tekstu, o tyle z Kanem sytuacja przedstawia się inaczej. Pomimo szeregu dystynktywnych cech takich, jak niezwykła erudycja, siła i zdolności przywódcze, bohaterowie Wagnera postrzegają Kane’a jako zwykłego człowieka. Dopiero w wyniku jego działań orientują się, że

³³ K. E. Wagner, *Pierścień z krwawnikiem*, przeł. J. Garztecki, Warszawa 1991, s. 219.

³⁴ Tenże, *Wichry nocy*, przekład zbiorowy, Gdańsk 1991, s. 204.

padli ofiarą pół-człowieka, pół-demona, który wykorzystał ich w sobie tylko znanych celach, a znajomość czy przymierze z rudowłosym wielkoludem skończy się dla nich katastrofą. Z perspektywy czytelnika jednak immoralna i indyferentna postawa Kane'a, dzięki zabiegom narracyjnym, jest zawsze czytelna. Dzieje się tak w wyniku stosowania przez Wagnera sztampowych rozwiązań fabularnych typowych dla *heroic fantasy*, w których umieszczony zostaje działający bohater, nie zainteresowany jednak przyjęciem postawy heroicznej. Ów dysonans, każe **czytelnikowi** zaklasyfikować Kane'a jako antybohatera na podstawie konfrontacji zachowania protagonisty z zachowaniem innych bohaterów z tekstów o podobnym przebiegu fabularnym. Dla innych bohaterów Kane nosi zawsze maskę herosa, którą zdejmuje jedynie w ostateczności.

W cyklu o Kane'ie zauważalne jest też wewnętrzne zróżnicowanie, które rzuca światło na związek głównej postaci z kategorią antybohatera. Opowiadania wierne są w zasadzie schematowi *heroic fantasy*: prezentują „przygody” głównego bohatera na tle pretekstowo zarysowanego świata przedstawionego. Głównym obiektem zainteresowania staje się rozwój fabularny, wydarzenia mają wymiar epizodyczny, a charakterystyka postaci jest statyczna i bardzo uproszczona. Wydarzenia często dotyczą zmagania głównego bohatera z demonami, siłami nieczystymi lub odmieńcami, dzięki czemu opowiadania Wagnera są swego rodzaju hybrydą łączącą elementy *heroic fantasy* i *dark fantasy*. Nawet jeśli w niektórych z nich pojawia się problematyka moralna lub bardziej złożone zagadnienia związane z psychiką i motywacją Kane'a, tak jak to się dzieje w wypadku opowiadania *Cold Light* (*Zimne światło*), nie zmienia to właściwej dla fantazy heroicznej pobieżności w rysunku postaci.

Inaczej sprawa przedstawia się z powieściami Karla Wagnera poświęconymi Kane'owi. Szczególnie w dwóch najbardziej udanych, *Pierścieniu z krwawnikiem* (*Bloodstone*, 1975) i *Pajęczynie utkanej z ciemności* (*Darkness Weaves with Many Shades*, 1970, pełna wersja 1978), bardzo wyraźne jest odejście od schematów typowej *heroic fantasy* na rzecz bardziej złożonej konstrukcji świata przedstawionego i interakcji między postaciami. Fabuła obu powieści zbudowana jest ze schematycznych i wielokrotnie powielanych we wcześniejszych i późniejszych tekstach tego rodzaju konfliktach dotyczących władzy, zemsty i wojny umieszczonej w quasi-średniowiecznym fikcyjnym świecie przedstawionym. W świecie tym pojawia się z reguły znikąd nieznany nikomu Kane, który pracuje jako najemnik i stopniowo zdobywa większy wpływ na powieściowe wydarzenia. I – kiedy zaczyna działać – jego działania przeważnie skrajnie

odbiegają od tych, których spodziewać można by się po sztampowym bohaterze *heroic fantasy*. W *Pierścieniu z krwawnikiem* Kane jest podwójnym agentem, a jego motywacja nie jest do końca jasna dla obu stron powieściowego konfliktu. Wykorzystując zaufanie jednego z powieściowych królów, Kane przekonuje go do wyprawy do zapomnianego miasta dawno wymarłej cywilizacji, co jest typowym motywem dla fantazy heroicznej znanym choćby z kilku tekstów Roberta Howarda. Okazuje się jednak, że całe zaangażowanie Kane'a w quasi-epicki konflikt między królestwami, było jedynie przykrywką dla wspomnianej wyprawy, która była jego prawdziwym celem. Kiedy sprawa wychodzi na jaw, dwa zwaśnione obozy zwracają się przeciwko Kane'owi, który staje się prawdziwym antagonistą powieściowego świata. W *Pajęczynie utkanej z ciemności*, Kane powraca do krainy, w której kilkaset lat wcześniej stoczył nieudaną wojnę. Znowu wynajmuje się jako generał, ale jego zaangażowanie w epicki konflikt jest pozorne: interesuje go tylko osobista korzyść i zemsta, a gdy zajdzie taka potrzeba, główny bohater w zupełnie nieheroiczny sposób nie zawaha się przed zdradzeniem swoich dotychczasowych sojuszników.

Cechą istotną dla pisarstwa Wagnera jest amoralizm jego powieściowego świata. Kane angażuje się po stronie bohaterów, których motywacje często nie są szlachetne. Z drugiej strony, mimo iż większość tekstów z tego cyklu oparta jest na epickim konflikcie, nie jest to nigdy konflikt dobra i zła. Świat Wagnera jest konsekwentnie szary, wszyscy bohaterowie mają na sumieniu czyny wątpliwe moralnie, Kane natomiast zamiast heroicznością odznacza się przeważnie pragmatyzmem. Co więcej, za każdym razem, kiedy prawdziwa tożsamość Kane'a zostaje ujawniona innym bohaterom fikcyjnego świata, to właśnie on, jako pół-człowiek, pół-demon identyfikowany jest przez innych jako czynnik zagrażający stabilności świata i musi salwować się ucieczką.

Wspomniane powieści przynoszą również bardziej rozbudowaną „psychologię” i motywację głównego bohatera.

Kane był jednym z pierwszych prawdziwych ludzi, którzy narodzili się we wrogim świecie dziwnych starych istot. W tym świecie świtu ludzkości sprzeciwił się szalonemu bogowi, który eksperymentując stworzył jego rasę, ale wyniki okazały się dalekie od oczekiwań stwórcy. (...) Kane podniósł bunt w tym dusznym raju i obudził w młodej rasie niezależną wolę. Zabił własnego brata, który chciał sprzeciwić się herezji, i w ten sposób nauczył młodą ludzkość nie tylko buntu, ale i gwałtownej śmierci. (...) Za swój akt sprzeciwu Kane został przeklęty i skazany na nieśmiertelność, na wieczne krążenie po świecie w cieniu przemocy i śmierci. (...)

Od wieków wędruje z jednego miejsca na drugie, a gdzie tylko zatrzyma się, przynosi śmierć i zniszczenie. Jest zwiastunem śmierci, istnym władcą chaosu. (...)

Żaden człowiek jednak nie może żyć wieki i pozostać w zupełności człowiekiem. (...) Myśli Kane'a nie przypominają myśli innego człowieka, widzi on bowiem wszystko z perspektywy wieków. Żywoty innych dla niego są rozbłyskującymi drobinami światła (...)³⁵.

Pajęczyna utkana z ciemności przynosi też quasi-nihilistyczne wyjaśnienie zaangażowania Kane'a w heroiczną „przygodę”:

Napiętnowany jak wyrzutek, bez ziemi, którą nazwałbym domem, i bez człowieka, którego nazwałbym przyjacielem! Cokolwiek pragnie pokochać, objąć, wyślizguje się nieuchronnie z jego objęć. Lata niszczą sam fundament jego nadziei. Samotność! Tylko wspomnienia, zimne fantomy, torturujące go we śnie. I ta ohydna, niszcząca nuda, która z każdym dziesięcioleciem dławi coraz bardziej (...). To przekleństwo, które coraz trudniej znieść z każdym mijającym rokiem. Wyobraź sobie, jak potrafisz, jak bezcenna staje się dla tego człowieka jakakolwiek szansa znalezienia nowej przygody!³⁶.

Widać z tych cytatów, że główny bohater tekstów Karla Wagnera wyposażony jest w cechy, nazwijmy to, „intertekstualne”, odsyłające do znanych tekstów, archetypów i postaw zakorzenionych w kulturze. Można jednak postawić pytanie, czy wspomniane cytaty są cytatami znaczącymi, domagającymi się interpretacji zarówno na poziomie tekstu, jak i napięć, jakie tworzą się między wspomnianymi utworami a tekstami, do których zawierają aluzje. Nie ma raczej wątpliwości, iż cytaty owe są „puste”, w sposób kojarzony przez badaczy jako typowy dla mechanizmów funkcjonowania kultury i literatury popularnej. Żaden z tekstów o Kane'ie nie wymaga od czytelnika zabiegów interpretacyjnych, a zawarte w nich odniesienia nie są znaczące. Trudno w Kane'ie upatrywać nowego wcielenia Prometeusza, tym bardziej, że informacje kojarzące go z tą postacią mityczną pojawiają się tylko raz. Co ważniejsze, zarówno prowokujące biblijne odniesienia imię, jak i leżący u początku drogi głównego bohatera konflikt z bogiem, nie są źródłem jakichś budzących kulturowe znaczenia skojarzeń, ale elementami budowania świata przedstawionego. Wyjaśniają one funkcjonowanie protagonisty w powieściowym świecie, usprawiedliwiają i uprawdopodobniają jego postępowanie i charakter oraz sto-

³⁵ K. Wagner, *Pajęczyna utkana z ciemności*, przeł. D. Kamińska, Warszawa 1991, s. 105–106.

³⁶ Tenże, *Pierścień z krwawnikiem*, przeł. J. Garztecki, Warszawa 1991, s. 195–196.

sunek do innych bohaterów, ale nie ewokują żadnych znaczeń wybiegających poza sam tekst. Wagner rezygnuje również z tworzenia bardziej epickiej fabuły koncentrującej się wokół losów głównego bohatera, w której wykorzystać mógłby postać bohatera w sposób bardziej dynamiczny. Choć przywołane dwie powieści, a także *Mroczna krucjata* (*The Dark Crusade*), odznaczają się bardziej rozbudowaną – w porównaniu z opowiadaniem – fabułą, często o znamionach typowego dla *epic fantasy* ogarniającego świat konfliktu, pojawiający się w nich Kane pozostaje czynnikiem obcym i statycznym. Powieści te, choć składają się na cykl prozatorski, nie układają się w jednolitą fabułę i nie tylko można poznawać je w dowolnej kolejności, ale nawet dość trudno ustalić na podstawie ich fabuły wewnętrzną chronologię cyklu. Kane jest już postacią ukształtowaną w momencie pojawienia się w powieściowym świecie, wydarzenia, które go uformowały miały miejsce tysiące lat wcześniej, a banalne sytuacje z powieści nie są w stanie pozostawić na nim żadnego śladu. Związki głównego bohatera z fabularną materią tych powieści są śladowe, jest on czynnikiem pojawiającym się i znikającym z powieściowego świata bez wywierania na ten świat większego wpływu.

Analiza konstrukcji bohatera w cyklu Wagnera dostarcza szeregu istotnych elementów do budowania charakterystyki antybohatera w literaturze fantasy. Przede wszystkim widać charakterystyczną dla tego gatunku autoteliczność opisywanych zabiegów: znaczą one w obrębie poetyki gatunku, rzadko kiedy natomiast wybiegają poza napięcia w ramach konwencji. Kane rozpoznawany jest jako antybohater przez czytelnika w odniesieniu do znanej dla niego konwencji literackiej, prawie nigdy jako taki nie jest tak widziany przez innych bohaterów tekstów Wagnera. Elementy kulturowe, jakimi oznaczona jest charakterystyka tej postaci, odgrywają rolę jedynie funkcjonalną, nie wpływają natomiast na epizodyczną fabułę i z punktu widzenia czytelnika nie niosą żadnych znaczeń wybiegających poza tekst.

2.5. Geralt

*Saga o wiedźminie*³⁷ Andrzeja Sapkowskiego przynosi oryginalną konstrukcję antybohatera, choć wiele z jej elementów wynika po części z charakterystycznych cech samego cyklu. Część problemów wiąże się też

³⁷ Cykl powieści i opowiadań Sapkowskiego poświęconych wiedźminowi Geraltowi nie ma oficjalnego tytułu. W niniejszej pracy dla wygody używany jest potoczny tytuł *Saga o wiedźminie*, który jest powszechnie używany i rozpoznawalny.

z kontrowersjami wokół cyklu wiedźmińskiego, jego usytuowania wobec tradycji literackiej i problemami związanymi z odbiorem tych tekstów.

Być może najbardziej istotną kwestią związaną z cyklem Sapkowskiego był moment, w jakim ten tekst pojawił się na polskim rynku czytelnictwa, moment, który na długie lata zaważył nad rozumieniem tego cyklu. Choć oczywiście opowiadania i późniejsze powieści o wiedźminie nie były pierwszymi polskimi próbami tekstów fantasy, był to pierwszy polski cykl literacki tych rozmiarów i odznaczający się taką konsekwencją konstrukcji świata przedstawionego i metody twórczej. Tym samym *Saga o wiedźminie* Sapkowskiego ukazała się niejako w próżni: korzystając ze wzorców wypracowanych w literaturze anglosaskiej, w niewielkim tylko stopniu znanej polskim czytelnikom na przełomie lat 80. i 90. XX wieku, korzystała również z metod i strategii narracyjnych, które ówczesnemu odbiorcy słabo były znane. Toteż konstrukcja głównego bohatera, Geralda z Rivii, będąca bez wątpienia wyrazistym odwołaniem do kategorii antybohatera, nie dla wszystkich odbiorców wydawała się czytelna. Cykl ten przez niektórych odczytywany jest nawet dziś jako „klasyczna fantasy”, „pierwsza polska fantasy”, a wiele z zabiegów intertekstualnych właściwych piarstwu Sapkowskiego zostaje przez czytelników zignorowane. Z drugiej strony niektórzy krytycy twórczości autora *Maladie* wydają się dostrzegać tylko i wyłącznie „postmodernistyczność” tego piarstwa i z tego powodu ją deprecjonują. Kwestia związku *Sagi o wiedźminie* z postmodernistycznym nurtem fantasy omówiona zostanie w osobnym rozdziale. Tu skupimy się przede wszystkim na szczególnej konstrukcji świata przedstawionego i związanego z nim głównego bohatera.

Mimo zachowania wielu cech typowych dla *epic fantasy* *Saga o wiedźminie* bardzo różni się od klasycznych tekstów Roberta Jordana czy Tada Williama. Przede wszystkim należy zauważyć, że w przypadku cyklu Sapkowskiego elementem najważniejszym jest kreacja świata przedstawionego oraz sposób prezentowania historii w narracji. „Świat” wiedźmina jest kategorią nadrzędną i w jego ramach możliwe są dwie strategie prezentowania historii. Obie właściwe dla współczesnej fantasy. Opowiadania bliższe są tradycyjnym wzorcom *heroic fantasy* z wyraziście zarysowaną postacią głównego bohatera, który jako jedyny występuje we wszystkich opowiadaniach i wokół którego koncentruje się główny wątek fabularny. Są one, podobnie jak opowiadania o Kane’ie, Conanie, Fafrydzie i Szarym Kocurze zbudowane z oddzielnych historii, mogą być poznawane w zasadzie w dowolnej kolejności, a chronologia wewnętrzna nie ma kluczowego znaczenia dla rozumienia poszczególnych tekstów.

Opowiadania te słyną, jak wiadomo, z licznych aluzji i nawiązań do innych tekstów literackich, legend i baśni, które są nośnikiem znaczeń w tych tekstach³⁸.

Pięcioksiąg bliższy jest natomiast wzorcom *epic fantasy*. Spektrum powieściowego świata jest tutaj znacznie bardziej rozległe niż to ma miejsce w przypadku opowiadań, historia opowiadana przez Sapkowskiego ma swe źródło w wydarzeniach z dalekiej przeszłości, świat ogarnięty jest konfliktem, w który zaangażowani są w zasadzie wszyscy bohaterowie. W odróżnieniu od opowiadań, w których fabuły ograniczają się do wydarzeń o zasięgu lokalnym i są epizodyczne, w cyklu powieściowym konflikt obejmuje większą część znanego świata, wyraziście zarysowane jest zło w postaci głównego antagonisty, którego dążenia są motorem napędowym całej akcji. Bardziej drobiazgowo przedstawione jest także tło wydarzeń, w opowiadaniach bądź zarysowane bardzo pobieżnie, bądź manifestacyjnie zapożyczone z legend i baśni. Powieści bliższe są „średniowiecznemu realizmowi” typowemu dla fantasy z bardziej zarysowanym światem przedstawionym, który jednak nie wybiega poza charakterystyczne dla tego typu powieści sztampowe rozwiązania.

W powieściach składających się na cykl o wiedźminie zauważalne są jednak bardzo wyraźne odstępstwa od typowych wielotomowych fabuł epickiej fantasy, takich jak *Koło czasu*, *Pamięć*, *Smutek i Cierń* czy *Belgariada*, które w sposób istotny wpływają na konstrukcję bohaterów i ich stosunek do świata przedstawionego.

1. Przede wszystkim historia będąca osnową fabularną całego cyklu nie ma struktury quasi-mitycznej, bliższa jest natomiast powieści historycznej. Główny wątek fabularny związany z krwią księżniczki Cirilli nie jest zaczerpnięty z tradycji kulturowej, mimo manifestacyjnie rozsianych w różnych miejscach aluzji do motywu świętego Graala i „królewskiej krwi” (w odróżnieniu od opowiadań Sapkowskiego z tego samego cyklu), a jego konstrukcja uniemożliwia zastosowanie typowych dla mitopoeetyckiej fantasy zabiegów rozpoznania czytelnika w tekście, charakterystycznych na przykład dla twórczości Ursuli Le Guin.

2. Mimo iż jeden z bohaterów (Cirilla) jest młodym człowiekiem wchodzącym dopiero w świat, Sapkowski unika w konstrukcji fabularnej jakichkolwiek odniesień do powieści rozwojowej. Ciri, podobnie jak młodzi bohaterowie Roberta Jordana i Tada Williamsa, w pewnym momencie

³⁸ Por. T. Z. Majkowski, *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków 2013, s. 361–375.

odkrywa, iż jej życie i pochodzenie stanowi kluczowy element rozwoju historii i jej dokonania mogą zaważyć na losie świata, reaguje jednak nie jak standardowy bohater quasi-mitycznych fabuł, to znaczy „wejściem w rolę”, ale buntem, złością i nieposłuszeństwem. Poczynania Ciri w powieściowym świecie wprowadzają zamieszanie, chaos i – w paradoksalny sposób – są luźno związane z głównym wątkiem epickim (konflikt Nilfgardu z królestwami Północy). Główna bohaterka desperacko walczy, by nie zostać typową heroiną *epic fantasy* nieustannie odmawiając przyjęcia narzucanej jej roli i poddania się konieczności historycznej.

3. Mimo że *Saga o wiedźminie* „udaje” epicką fantazy odwołując się do powszechnych wyobrażeń właściwych średniowieczu, główny konflikt odnosi się do pojęć bliższych współczesnemu czytelnikowi (gen Cirilli). W motywacji działań historycznych zauważalne jest przedkładanie racji stanu, chłodnego realizmu nad typowe dla epickiej fantazy postawy idealistyczne. Znamiennym zabiegiem eliminującym mityzującą i heroiczną perspektywę, obecną na przykład we *Władcy pierścieni*, jest ukazanie bitwy z perspektywy nie działań wojennych, lecz z punktu widzenia szpitala polowego, w którym umierają lub są operowani uczestnicy konfliktu zbrojnego³⁹. Elementem racjonalizowania wątku fabularnego jest też ukazywanie zła, a raczej antagonisty, z ludzkiej i psychologicznej perspektywy. Cesarz Emhyr var Emreis, nie tylko ukazany jest z ludzką twarzą, nie tylko posiada przekonującą motywację kierującą jego działaniami, jest też również w pewnym stopniu ofiarą samej historii, co staje się oczywiste pod koniec sagi. Znamienne dla antyheroicznej postawy w kreowaniu świata jest też rozwiązanie głównego konfliktu fabularnego w charakterystycznej dla epickich fabuł kulminacji, która jednak nie przebiega typowo dla większości tekstów fantazy (śmierć większości „drużyny” wiedźmina i decyzja cesarza Emhyra). Istotne są również partie narracyjne prowadzone z perspektywy pozornego antagonisty, jakim jest Emhyr. Jego pozbawiony jakiegokolwiek idealizmu ogląd świata – co wcale nie oznacza braku emocji i osobistego stosunku do wydarzeń, których jest uczestnikiem i siłą napędową – nasyca *Sagę o wiedźminie* swoiście cynicznym, zracjonalizowanym i pozbawionym idealizmu klimatem.

Charakterystyczne dla powieści Sapkowskiego jest również to, iż żaden z bohaterów nie przechodzi typowej dla fantazy przemiany wzorowanej na *entwicklungsroman*, pozostają oni w swych charakterach statyczni i rozwój konfliktu nie wywiera na nich żadnego wpływu.

³⁹ Por. tamże, s. 386–394.

4. Elementem zbliżającym powieści o wiedźminie do powieści historycznej jest również sposób prowadzenia narracji. W typowej epickiej fantasy świat przedstawiony oglądany jest z perspektywy bardzo ograniczonej ilości bohaterów prowadzących (w skrajnych przypadkach może to być jeden bohater), których oczami potencjalny czytelnik ogląda świat i „uczy się” tego świata razem z protagonistą. Sapkowski stosuje zabieg właściwy powieści historycznej – narracja prowadzona jest poprzez wprowadzanie epizodycznych postaci (na przykład królewskiego kuriera), których oczami ogląda się wydarzenia uzupełniające elementy historii z punktu widzenia czytelnika, w których główni bohaterowie nie biorą bezpośrednio udziału. Epizody te rozbudowane są często do znacznych rozmiarów, pogłębiając tym samym wrażenie racjonalności i realizmu samej historii.

5. Ostatecznym zabiegiem odmitologizującym powieści o wiedźminie jest użycie zauważalnej narracyjnej klamry postmodernistycznej. Odbywa się to poprzez wprowadzenie fragmentów znacznie późniejszych wobec głównego konfliktu fabularnego, w których kolejny z epizodycznych bohaterów, mniszka Condwiramurs, usiłuje poznać prawdę o historii Geralta i Yennefer. W sposób typowy dla strategii postmodernistycznej zwraca to uwagę czytelnika na fakt opowiadania historii, kwestionując obiektywizm dominującego w cyklu sposobu opowiadania. Pogłębia to też wrażenie ulotności i nietrwałości historii, której odebrany zostaje tym samym status quasi-mitu: skoro nie sposób ustalić jednolitego przebiegu wydarzeń, a kluczowe fragmenty przekazywane są w niezliczonych, ułomnie zachowanych wariantach. Historia nie ma utrwalonego i przechowanego w zbiorowej świadomości jednolitego przebiegu fabularnego, pozbawiona jest też znaczenia i uchwytnej zauważalnej społecznie interpretacji. Wrażenie tej nieokreśloności znaczeniowej pogłębia też budzące szereg kontrowersji niejasne zakończenie sagi. Warto w tym miejscu jednak zwrócić uwagę, że wspomniany zabieg funkcjonuje w powieści na poziomie fabuły (Condwiramurs jest bohaterką powieści), a nie narracji, jak to się dzieje w typowej powieści postmodernistycznej. Tym samym stanowi to, w sposób typowy dla wszystkich tekstów Sapkowskiego, jedynie aluzję do strategii postmodernistycznej, a nie czyni to powieści autora *Wiedźmina stricte* postmodernistycznymi.

Opisane powyżej odstępstwa od typowej strategii towarzyszącej opowiadaniu powieści fantasy wywierają również wpływ na zupełnie odmienne konstrukcje bohaterów biorących udział w opisywanych w *Sadze* wydarzeniach.

Mimo zachowania klimatu fantazy wszystkie postacie są „realistyczne”, to znaczy posiadają uchwytne cechy charakteru, które motywują ich postępowanie w powieściowym świecie i przez to zachowują się raczej jak bohaterowie powieści realistycznej, a nie mitycznej. W żadnym z bohaterów nie zachodzi zjawisko opisywane przez Attebery’ego, a więc połączenia cech *actora* i *actanta*: żaden bohater nie „staje się historią”, nie traci swej społecznej tożsamości na rzecz opowieści. Każdy bohater Sapkowskiego ma wyrazistą motywację skłaniającą go do działania i nigdy nie są to motywacje mitologiczne czy też nadprzyrodzone.

Poprzez wspomniane zrationalizowanie fantastycznego świata przedstawionego w zasadzie niemożliwe jest w uniwersum Sapkowskiego zaistnienie postaw heroiczych. Działania wszystkich postaci sprowadzone są do zachowań rządzących postępowaniem postaci typowej *social novel*: prowokuje je albo motywacja psychologiczna – na przykład kobieca zazdrość, prostactwo, wyrzuty sumienia, osobiste urazy, albo pragmatyzm – chęć przetrwania, wzbogacenia się, żądza władzy. Z punktu widzenia potencjalnego czytelnika świat *Sagi o wiedźminie* jest fantastyczny, to znaczy osadzony w całkowicie wymyślnym świecie zamieszkałym przez nieistniejące rasy, w którym występuje ponadto magia, ale zachowania poszczególnych postaci są uzależnione od istniejącej w tym fantastycznym świecie struktury społecznej, determinującej postępowanie bohaterów.

Zastosowanie podobnego zabiegu utrudnia potraktowanie powieści Sapkowskiego jako tekstu quasi-mitycznego, w którym losy bohatera mogłyby być interpretowane symbolicznie i mogłoby nastąpić właściwe mitycznym narracjom rozpoznanie – „ta historia w najgłębszym sensie mówi o mnie”. Zachodzące w prozie Sapkowskiego pomieszanie kontekstów – świat manifestacyjnie fantastyczny, w którym bohaterowie zachowują się, jakby byli bohaterami powieści realistycznej – prowadzi do zrodzenia poczucia literackiej gry z czytelnikiem, postmodernistycznej zabawy, która jest źródłem kontrowersji związanych z odbiorem tych tekstów.

Z drugiej strony owo „rationalizowanie” fantastycznego świata polega nie tylko na wytwarzaniu bariery między odbiorcą a tekstem, w którym nie może on się rozpoznać w sposób symboliczny. Powieści o Gericie oferują czytelnikowi szereg „rozpoznań”, dzięki którym widzi on swój świat w świecie fantastycznym. Sapkowski z premedytacją „rationalizuje” elementy typowe dla fantazy, na przykład istnienie humanoidalnych ras bohaterów lub magii, i nie traktuje ich jako oczywistości właściwych wymyślnemu uniwersum fantastycznemu, w którym wszystko jest inne niż w świecie czytelnika, lecz właśnie wyjaśnia ich

istnienie za pomocą kategorii akceptowalnych dla współczesnego czytelnika i *de facto* zaczerpniętych ze świata empirycznego. Napięte stosunki ludzi i nieludzi tłumaczone są za pomocą konfliktów rasowych, z licznymi aluzjami do wypierania Indian z terenów Ameryki Północnej przez europejskich osadników czy pogromów Żydów. Sposób życia poszczególnych ras określony jest poprzez motywację ekonomiczną, będącą analogią stosunków panujących w świecie empirycznym. Magia, będąca dla wielu historyków gatunkiem elementem konstytutywnym „prawdziwej” fantasy, potraktowana jest jako quasi-nauka i, paradoksalnie, jako element pragmatycznego podejścia do świata – w powieściach wielokrotnie powtarza się teza, że prawdziwymi władcami świata powinni być magowie, a ściślej czarodziejki, jako że prezentują one bardziej racjonalne, pragmatyczne podejście do świata, są elementem stałym i przewidywalnym.

Towarzyszy temu w zasadzie zupełna nieobecność (poza nielicznymi wyjątkami, które nie wpływają na przebieg fabuły) sfery nadprzyrodzonej i zachowań religijnych. W świecie wiedźmina istnieje co prawda źródło quasi-mistycznej „mocy” związanej z lasem Brokilon, gdzie wiedźmin dochodzi do zdrowia, ale nie jest to źródłem jakiegokolwiek wyższego porządku, który rodziłby oczywiste dla bohaterów kategorii moralne. Świat *Sagi o wiedźminie* jest światem zsekularyzowanym, w którym ślady zachowań religijnych (mnisi, klasztory) istnieją jako element wystroju, a nie wpływający na wydarzenia istotny element świata przedstawionego⁴⁰.

Siłą rzeczy w tak skonstruowanym świecie przedstawionym, który łącznie wiele z podstawowych zasad „opowiadania” światów w powieściach fantasy, usytuowanie głównego bohatera musi być szczególne i w równym stopniu niekonwencjonalne. Geralt jako jeden z dwojga głównych, obok Ciri, bohaterów, wokół których koncentruje się powieściowy konflikt ukazywany jest w sytuacjach, w których, podobnie jak w przypadku Ciri, pozornie zmuszany powinien być do typowo heroicznych zachowań. Ciri, jak widzieliśmy powyżej, odmawia „wejścia w rolę” uczącego się bohatera powieści fantasy i udaje jej się pozostać w zasadzie na marginesie wydarzeń, których jest główną przyczyną. W przypadku Geralta zachodzi podobne zjawisko, z tymże wyposażony on zostaje w bardziej rozbudowaną motywację postępowania będącą czytelną aluzją do konstrukcji antybohaterów ze znanych filmów i książek dwudziestowiecznej kultury.

⁴⁰ A. Sapkowski, *Sezon burz. Wiedźmin*, Warszawa 2013, s. 20.

Udział Geralta z Rivii w wydarzeniach opisywanych w powieściach jest w zasadzie przypadkowy i zostaje on w nie wciągnięty częściowo wbrew swojej woli. Kiedy okoliczności zmuszą go do działań w obronie bliskiej mu osoby, angażuje się w nie niechętnie, woląc pozostać cynicznym obserwatorem, niż działającym herosem⁴¹. Wiele z zachowań i wypowiedzi wiedźmina przywodzi na myśl typowych antybohaterów z prozy i kina lat 20., 30. i 40. XX wieku, charakterystycznych dla nurtu *noir* i „straconego pokolenia”. W powieściach wielokrotnie podkreślana jest merkantylna motywacja postępowania wiedźmina, kontrastująca zarówno z tradycyjnymi historiami, na których zbudowane są opowiadania cyklu wiedźmińskiego, jak i epickim konfliktem budującym fabułę powieści. Tej nieheroicznej postawie towarzyszy, także zaczerpnięte z dwudziestolecia międzywojennego, fatalistyczne podejście do własnego losu, przekonanie, iż jednostka jest ofiarą silniejszych mocy historii i jednostkowe zaangażowanie pozbawione jest jakiegokolwiek pragmatycznego sensu.

⁴¹ Nieporozumieniem są uwagi Tomasza Majkowskiego na temat stosunku głównego wątku epickiego *Sagi o wiedźminie* do protagonisty. Słusznie wskazując, że Geralt nie odgrywa takiej roli, jaką zazwyczaj odgrywa bohater prowadzący w epickiej fantazy, badacz twierdzi, że dzieje się tak w wyniku nawiązania przez Sapkowskiego do wzorca fabularnego *Trylogii* Sienkiewicza: „Sposób znajduje Sapkowski stosunkowo łatwo, nawiązując do innych realizacji przedstawionego wątku, czyli poszukiwań zaginionej dziewczyny obecnych w obrębie polskiej prozy popularnej – do historycznych powieści Henryka Sienkiewicza. Model fabularny, gdzie Wybraniec zostaje postawiony przed koniecznością realizacji dziejowej misji, od której uzależnione są losy świata, zastępuje pokrewną, choć nietożsamą fabułą, w której dramatyczne okoliczności historyczne zmuszają mężczyznę do poszukiwań ukochanej kobiety, wikłając go przy tym w serię istotnych w planie powszechnym wydarzeń – bardziej jako świadka niż istotnego jej aktora. (...) główni bohaterowie są wprawdzie obecni podczas dziejowych zwrotów, niekiedy mając na nie pewien wpływ, poziomy fabularne pozostają jednak rozdzielone” (T. Z. Majkowski, *W cieniu...*, s. 378). Uwagi te są nie tylko sprzeczne z wyraźnie parenetycznym wzorcem Sienkiewiczowskiego bohatera, który ryzykuje życie broniąc narodowego sanktuarium, ratuje życie świadomie przez Sienkiewicza wyidealizowanemu królowi i w końcu w finale *Pana Wołodyjowskiego*, wierny złożonej przysiędze i kierując się żołnierskim honorem, przedkłada własną egzystencję nad losy ojczyzny. Nawet trójkąt miłosny w *Ogniem i mieczem*, który Majkowski zdaje się mieć na myśli, któremu towarzyszy wyraźna heroizacja Skrzetuskiego jako bohatera, przedstawiony jest przez Sienkiewicza jako „sprawa narodowa”. Cytowany fragment jest też sprzeczny ze szczegółowymi uwagami badacza dotyczącymi ukształtowania losów Ciri w sposób będący ironicznym nawiązaniem do poszukiwań Graala (por. tamże, s. 374–377). Skoro poszukują jej wszyscy bohaterowie *sagi*, to na jakiej zasadzie losy bohaterki funkcjonują na „poziomie prywatnym”? To, że nikomu w powieściach Sapkowskiego nie udaje się odnaleźć „Graala”, nie jest dowodem na nieprzenikanie się porządku „historycznego” i „prywatnego”, ale świadomym zabiegiem parodystycznym skierowanym wobec schematów poetyki *epic fantasy*, bardzo podobnym zresztą do tego, który, bardziej dosłownie, zastosował Jack Vance w trylogii *Lyonesse*.

– Triss – białowłosy wiedźmin znowu spojrzął jej prosto w oczy. – Czego ty ode mnie oczekujesz? Aktywnego udziału w walce o ocalenie walącego się w gruzy świata? Mam zaciągnąć się do wojska i powstrzymać Nilfgaard? Powinienem, gdyby doszło do kolejnej bitwy o Sodden, stanąć z tobą na Wzgórzu, ramię w ramię, i bić się o wolność?

– Byłabym dumna – rzekła cicho, opuszczając głowę. – Byłabym dumna i szczęśliwa, mogąc walczyć u twojego boku.

– Wierzę. Ale ja nie jestem na to dość szlachetny. I nie dość mężny. Ja nie nadaję się na żołnierza i bohatera. Dominujący strach przed bólem, przed kalectwem lub śmiercią nie jest jedynym powodem. Nie można zmusić żołnierza, by przestał się bać, ale można wyposażyć go w motywację, która pomoże mu przełamać strach. A ja takiej motywacji nie mam. Nie mogę mieć. Jestem wiedźminem. Sztucznie stworzonym mutantem. Zabijam potwory. Za pieniądze. Bronię dzieci, gdy rodzice mi zapłacą. Jeśli zapłacą mi nilfgaardzcy rodzice, będę bronił nilfgaardzskich dzieci. (...) Taki jest mój los, moja motywacja, moje życie i mój stosunek do świata. I nie ja go wybrałem. Zrobiono to za mnie⁴².

Rozgoryczenie wiedźmina koresponduje z antyheroiczną kreacją świata i przypomina podobne postawy przedstawicieli „straconego pokolenia”, rozczarowanych I wojną światową, będącą kresem wyobrażeń o sensowności postaw heroicznych i wiary w dobro, jakie rodzi się z wojny:

Wasze wielkie sprawy, wasze wojny, wasza walka o ratowanie świata... Wasz cel, który uświęca środki... Nadstaw uszu, Filipa. Słyszysz te głosy, te wrzaski? To kocury walczą o wielką sprawę. O niepodzielne panowanie nad kupą odpadków. To nie przelewki, tam się leje krew i lecą kłaki. Tam trwa wojna. Ale mnie obie te wojny, kocia i twoja, obchodzą niewiarygodnie mało⁴³.

Tak, jak Ciri odmawia wejścia w rolę heroiny z klasycznej powieści fantasy ze względów emocjonalnych, tak Geralt czyni to samo dając przy tym motywację intelektualną. Konsekwentnie odheroizowany świat *Sagi o wiedźminie* w zasadzie uniemożliwia zaistnienie w nim postaw bohaterskich. Indyferentna i po części cyniczna postawa Geralta wynika z braku wiary w sensowność angażowania się w działania na większą skalę, gdyż świat jest tylko wypadkową partykularnych interesów, a nie miejscem ścierania się wartości i aksjomatów. Bohater Sapkowskiego nie

⁴² A. Sapkowski, *Krew elfów*, Warszawa 2005, s. 102–103.

⁴³ Tamże, s. 243.

stoi więc wobec konfliktu dobra i zła, zastanawiając się, po której stronie się opowiedzieć, lecz wobec wyboru – *nomen omen* – mniejszego zła. Wszelkie zaangażowanie, to zgubny idealizm.

– Niesamowite – usmiechnął się paskudnie wiedźmin – do jakiego stopnia bulwersuje wszystkich moja neutralność. Do jakiego stopnia czyni mnie ona obiektem propozycji paktów i umów, ofert współpracy, pouczeń o konieczności dokonania wyboru i stawania po właściwej stronie. (...) Rozstawiaj – podjął Geralt – na twojej szachownicy króle, damy, słonie i rochy, nie przejmuj się mną, bo ja na tej szachownicy znaczę tyle, co kurz, który ją pokrywa. To nie moja gra. Twierdzisz, że będę musiał wybierać? Oświadczam ci, że się mylisz. Nie będę wybierał. Dopasuję się do wydarzeń. Dopasuję się do tego, co wybiorą inni. Zawsze tak robiłem⁴⁴.

W podobnie niekonwencjonalny sposób zostaje ukazany przez Sapkowskiego najbardziej tradycyjny element epickiej fantazy – *quest*. W klasycznie skonstruowanej opowieści tego typu, której wielokrotnie kopiowanym wzorcem jest główny wątek *Władcy pierścieni* Tolkiena, główny bohater wyrusza w podróż w oddalone i najczęściej nieznane miejsce, by dokonać tam czynów, które zaważą na dalszych losach świata. Bohater najczęściej nie jest przypadkowy, jego udział w wyprawie jest wynikiem przepowiedni lub wydarzeń z historii jego przodków. Często, tak jak to ma miejsce w cyklach Roberta Jordana, Tada Williama czy Patricii McKillip, udział bohatera w *quest*ie ma charakter inicjacyjny i jest źródłem uzyskania, bądź odkrycia własnej tożsamości. Modelowemu bohaterowi, często towarzyszą schematyczne postacie, częściowo baśniowe, częściowo archetypiczne: rezolutny służący lub przyjaciel (Sam), mędrzec-czarownik będący często archetypiczną figurą ojca (Gandalf) i szlachetny wojownik-paladyn (Aragorn).

Sapkowski konsekwentnie odchodzi od tego schematu. Przede wszystkim jego „*quest*” ma na celu uchronienie Ciri przed wypełnieniem się przeznaczenia i sprawienie, aby nie stała się ona ofiarą przepowiedni i historii. Wiedźmin, mimo swoich desperackich wysiłków, pozostaje jednak poza główną areną wydarzeń i nie uda mu się odnaleźć przybranej córki aż do momentu fabularnej kulminacji. Geralt różni się od typowego bohatera epickiej fantazy statycznością swojego charakteru – nie zachodzi w nim przemiana typowa dla fantazy, której bohaterem jest dojrzewający bohater, nie traci on również swojej tożsamości na rzecz historii, której jest bohaterem. Jedynym śladem, jaki wywiera swe piętno na wiedźminie

⁴⁴ A. Sapkowski, *Czas pogardy*, Warszawa 2005, s. 145.

pod koniec pięcioksięgu, jest pogłębienie frustracji, zniechęcenia i indyferentyzmu. Stracone złudzenia stają się jeszcze bardziej stracone:

Usłyszeli wysokie, rozpaczliwe, pełne bólu krzyki kobiety.

– Geralt, nie – jęknął Jaskier. – Nic nie rób, błagam... Nie mieszaj się...

Wiedźmin odwrócił ku niemu twarz, a Jaskier tej twarzy nie znał.

– Mieszać się? – powtórzył. – Interweniować? Ratować kogoś? Nadstawiać karku dla jakichś szlachetnych pryncypiów czy idei? O nie, Jaskier. Już nie⁴⁵.

W klasycznej fantasy epickiej bohaterowi powinna towarzyszyć drużyna. Tak dzieje się również w przypadku *Sagi o wiedźminie*. Paradoksalnie jednak większość wysiłków wiedźmina koncentruje się na pozbyciu się swego towarzystwa. Antybohater w trakcie *antyquestu* nie potrzebuje „drużyny pierścienia”:

– Ja nie mam kompanii – warknął. – Nie mam. I nie chcę mieć. Nie jest mi potrzebna. Rozumiesz?

– Pewnie, że rozumie – powiedziała Milva zza jego pleców. – I ja też to rozumiem. Tobie nikt nie jest potrzebny, wiedźminie. Często to pokazujesz.

– Ja nie prowadzę prywatnej wojny – odwrócił się gwałtownie. – Zbędna mi jest kompania chwatów, bo nie idę do Nilfgaardu, by ocalić świat, obalić imperium zła. Idę do Ciri. Dlatego mogę iść samotnie. Wybaczcie, jeśli to nieładnie brzmi, ale reszta mnie nie obchodzi⁴⁶.

Skład drużyny wiedźmina jest też równie przypadkowy, co parodystyczny:

– Niech was wszystkich cholera – (...). – Niech was cholera, wy kooperująca grupo idiotów, zjednoczona, przez wspólny cel, którego żadne z was nie rozumie. I mnie też niech cholera. (...) Kompania mi się trafiła – podjął Geralt kręcąc głowę. Towarzysze broni! Drużyna bohaterów! Nic, tylko ręce załamać. Wierszokleta z lutnią. Dzikie i pyskate pół driady, pół baby. Wampir, któremu idzie na pięćdziesiąty krzyżyk. I cholerny Nilfgaardczyk, który upiera się, że nie jest Nilfgaardczykiem.

– A na czele drużyny wiedźmin, który ma wyrzuty sumienia, beziłę i niemożność podjęcia decyzji – dokończył spokojnie Regis. – Zaiste proponuję podróżować incognito, by nie wzbudzać sensacji.

– I śmiechu – dodała Milva⁴⁷.

⁴⁵ A. Sapkowski, *Pani jeziora*, Warszawa 2005, s. 471–472.

⁴⁶ Tenże, *Chrzest ognia*, Warszawa 2005, s. 91.

⁴⁷ Tamże, s. 226.

Mimo ostatecznego zaangażowania się w historię, choć tylko i wyłącznie ze względów emocjonalnych, wpływ Geralta na przebieg powieściowych wydarzeń jest znikomy. Przez większą część akcji pozostaje on z dala od miejsc, w których toczą się kluczowe wydarzenia. Również punkt kulminacyjny całego cyklu powieściowego zostaje przez Sapkowskiego konsekwentnie „zdekonstruowany”. Choć wiedźmin doprowadza do konfrontacji z powieściowym antagonistą, to w ostateczności znajduje się w mocy czarnego charakteru. Sytuacji nie zmienia to, iż Geralt jako jedyny z bohaterów zna przez cały czas prawdziwą tożsamość cesarza Emhyra var Emreisa – w ostateczności ta wiedza do niczego mu się nie przyda.

Na osobną uwagę zasługują stosunki wiedźmina z kobietami, jako że ma to również wpływ na konstruowanie postaci antybohatera przez Sapkowskiego. Postacie kobiece są piętą achillesową epickiej fantasy, przynajmniej w jej klasycznej odmianie. Kobiety w tego typu utworach albo w ogóle nie występują (vide: *Władca pierścieni* i marginalna rola postaci kobiecych), bądź przypisywane są im role zaadoptowane z baśni i legend (dobra i zła czarownica, wróżka, opiekunka, kapłanka) lub odgrywają w taki czy inny sposób role męskie – wojowniczek, łuczniczek, strażniczek. Seks jako temat nie pojawia się w fantasy lat 1930–1980 niemal w ogóle, w odróżnieniu od fantastyki naukowej tego okresu⁴⁸. Trochę inaczej sprawa przedstawia się w przypadku *heroic fantasy*, w której, jak w opowiadaniach Howarda i Wagnera, mężczyźni protagoniści często wchodzili w przelotne związki z kobietami, przy czym w większości wypadków partnerki Conana i Kane’a odznaczały się ponadprzeciętną atrakcyjnością seksualną. Często też, jak w przypadku opowiadań o Conanie, ciało kobiety jest nagrodą za szczęśliwie zakończoną misję. Sytuacja uległa zbalansowaniu po dojściu na przełomie lat 70. i 80. do głosu kobiet-pisarek. W powieściach Patricii McPhillip czy Marion Zimmer Bradley kobiety uzyskały równorzędny, a czasem nawet dominujący status, w świecie przedstawionym kreowanym na potrzeby fantasy. Częściowo też zmiana w podejściu do tego tematu zaowocowała pojawieniem się zjawiska określanego mianem kobiecej fantasy⁴⁹.

W przypadku pięcioksięgu o wiedźminie, którego wiele elementów konstytutywnych jest dyskretną parodią sztampowej epickiej fantasy, tematyka kobiet jest również ukazana w sposób szczególny. Kobiety w po-

⁴⁸ Porównaj ironiczne uwagi Lema na ten temat w: S. Lem, *Fantastyka...*, rozdział *Życie płciowe kosmosu*.

⁴⁹ Por. strony 223–260 niniejszej książki.

wieściach Sapkowskiego odgrywają zdecydowanie większą rolę niż w typowej fantazy epickiej, są zarówno zasadniczym motorem napędowym wydarzeń z punktu widzenia głównego wątku fabularnego (krew księżniczki Cirilli), jak i z punktu widzenia Geralta, dla którego stosunki z kobietami są zasadniczym motorem jego działania. Konstrukcje postaci kobiecych w pięcioksięgu są dodatkowym elementem konsekwentnego budowania „antybohaterskości” wiedźmina Geralda. Jego stosunki z kobietami, zarówno w powieściach z oryginalnego cyklu, jak i w *Sezonie burz*, są skomplikowane, toksyczne i oparte na seksie. Przy czym kobiety, które w większości są czarodziejkami, mają w świecie Sapkowskiego wiele z rysów typowych *femmes fatales* z czarnego kryminału lat 30. i 40. Są piękne, niezależne, mężczyźni traktują je jak zabawki lub środek do osiągnięcia celu. Ich relacje z wiedźminem oparte są na wzajemnym pociągu seksualnym. W konstrukcji świata przedstawionego kluczowym elementem jest magia, a ta zdominowana jest przez kobiety. Znacząca rola kobiet nie pozwala w świecie Sapkowskiego przybierać mężczyznom typowych maczoistycznych lub heroiczych postaw. Kobiety sterują powieściowymi wydarzeniami pośrednio lub bezpośrednio, a utworzona przez nie Loża Czarodziejek ma niczym quasi-masoneria wpływać na losy świata i sterować poczynaniami marionetkowych władców poszczególnych państw. Sprawy nie zmienia fakt, iż Geralt, znając prawdziwą tożsamość cesarza Nilfgardu, posiada pewną przewagę nad pozostałymi bohaterami, jak również to, iż w pewnym momencie udaje mu się przechrzyć radę czarodziejek w kwestii kryjówki czarownika Vilgefortza. Dla kobiet z cyklu powieściowego Geralt pozostaje nic nieznaczącym pionkiem w politycznej grze, który, choć jest dla nich przedmiotem seksualnego zainteresowania, jako mężczyzna nie jest dla nich partnerem. Mówi o tym nawet Yennefer, którą z postaci kobiecych łączy z Geralem najwięcej:

Co zamierza mój, jak to chciałeś określić, wiedźmin, nie wiem. Ale on... Crach, nie jest tajemnicą, że ja go... darzę sympatią. Ale wiem, że on Ciri nie uratuje, nie osiągnie niczego. Ja go znam. On się zapłaczę, zagubi, zacznie filozofować i uzalać się nad sobą. Potem wyładuje gniew, rąbiąc mieczem co i kogo popadło. Potem, w ramach ekspiacji, dokona jakiegoś szlachetnego, acz bezsensownego wyczynu. W końcu zaś pewnie zostanie zabity, głupio, bezsensownie, zapewnie ciosem w plecy...⁵⁰.

Geralt swoim zachowaniem w powieściowym świecie potwierdza niepochlebłą opinię na swój temat. W kontaktach z Yennefer, a także

⁵⁰ A. Sapkowski, *Wieża jaskółki*, Warszawa 2005, s. 306.

z innymi kobietami, zachowuje się skrajnie emocjonalnie, zdradzając często uczuciową niedojrzałość. Yennefer manipuluje jego emocjami, prowokując go do zachowań nieprzemyślanych i infantylnych. Zgodnie z przyjętą przez Sapkowskiego strategią konstruowania postaci Geralt również w stosunku do kobiet jest, mimo wielokrotnie wspomianej atrakcyjności fizycznej i siły, osobnikiem uległym, bardziej reagującym na ich działania niż przejmującym inicjatywę. Stosunek Geralta do kobiet jest wypadkową konstrukcji wiedźmińskiego świata, zdominowanego przez kobiety. Podobnie jak w przypadku postaci związanych z politycznym wątkiem powieści, które usiłują wpływać na Geralta i wykorzystać go do własnych celów, tak samo postępują powieściowe kobiety.

Związki Geralta z kobietami umacniają antyheroiczną konstrukcję postaci. Jako bohater posiada on znikomy wpływ na rozwój wydarzeń, żaden z jego czynów nie jest *de facto* heroiczny, w wydarzenia, w które zostaje wplątany i jak najmniejszym kosztem próbuje się z nich wywikłać. Geralt, podobnie jak Ciri, odmawia przyjęcia postawy heroicznej, gardząc wartościami, które inni bohaterowie uważają za wartę zachodu. Pozostaje wyrzutkiem wiedźmińskiego świata, który co prawda potrafi sobie zapewnić przetrwanie i utrzymanie, na zawsze jednak pozostaje autsajderem.

Opisana wyżej strategia deheroizowania głównego bohatera wiedźmińskiego cyklu znajduje kontynuację w wydanej w 2013 roku powieści *Sezon burz*. Powieść ta jest hybrydą łączącą cechy wczesnych opowiadań poświęconych Geraltowi i cyklu powieściowego będąc jednocześnie niezależnym pod względem fabularnym utworem. Pod względem konstrukcji fabuły bliżej *Sezonowi burz* do opowiadań: akcja powieści jest jednowątkowa, opowiadana w zasadzie wyłącznie z punktu widzenia głównego bohatera, rozgrywa się na dość ograniczonym obszarze i dotyczy spraw politycznych związanych z jednym z najmniej znaczących królestw wiedźmińskiego świata. Warto jednak zauważyć, że jeśli chodzi o konstrukcję postaci bliżej *Sezonowi burz* do powieściowego cyklu. Geralt jest w tym tekście postacią jeszcze bardziej bierną, nieheroiczną i odbiegającą od schematów zarówno *epic*, jak i *heroic fantasy*. Podobnie jak w przypadku *Sagi* wiedźmin zostaje wplątany w historię poprzez ludzi, którzy usiłują nim w taki czy inny sposób manipulować. Jako bohater w zasadzie nie przejawia on żadnej inicjatywy poza działaniami doraźnymi mającymi na celu wyplątanie się sytuacji, w której znalazł się wbrew swojej woli. Podobnie jak w przypadku *Sagi* udział wiedźmina w wydarzeniach nie wywiera żadnego wpływu na rozwój wypadków – Geralt wprawdzie przeniknie meandry politycznej intrygi, ale stanie się to

pod sam koniec fabuły, a on sam pozostanie w zasadzie tylko ironicznym obserwatorem pałacowego przewrotu. Podobnie rzecz przedstawia się z pobocznym wątkiem dotyczącym szalonego czarodzieja przeprowadzającego eksperymenty z demonami. Geralt także i w tym wypadku zmuszony zostaje do działania na rzecz ludzi, którymi pogardza i jego wysiłki koncentrują się przede wszystkim na uwolnieniu się od niechcianych pracodawców. Bezradność głównego bohatera jest w utworze wielokrotnie eksponowana, a rozwój wydarzeń do złudzenia przypomina analogiczny schemat znany z cyklu wiedźmińskiego: protagonista usiłuje odzyskać kontrolę nad wydarzeniami, ale piętrzące się przeciwności losu i epizody, w które daje się wplątać, skutecznie odbierają mu status postaci kierującej własnym losem. W pewnym momencie powieści zostaje to podsumowane przez głównego bohatera następująco:

(...) Spóźniłem się. Były komplikacje, wydarzyło się to i owo. Złapała nas burza, potem nasza łódka zaczęła brać wodę... (...) Krótko mówiąc, nie zdążyłem na czas. Gdy dotarłem do Novigardu, było już po aukcji. W domu Borsodych zbyli mnie krótko. Aukcje objęte są tajemnicą sprzedaży, chroniącą zarówno osoby wystawiające, jak i kupujące. Osobom postronnym firma nie udziela żadnych informacji, bla, bla, bla, do widzenia panu. Nie dowiedziałem się niczego. Nie wiem, czy miecze sprzedano, a jeśli tak, kto je kupił. Nie wiem nawet tego, czy złodziej w ogóle wystawił miecze na aukcji. Mógł wszak zlekceważyć radę Pratta, mogła mu się trafić inna sposobność. Nic nie wiem⁵¹.

Podobnie jak w przypadku powieści składających się na sagę, również w *Sezonie burz* istotnym składnikiem budowania antyheroiczności Geralta są jego stosunki z kobietami. W omawianym utworze łączy się z tym wątek wiedźmińskich mieczy. Wiedźmin na początku fabuły traci swoje miecze, będące nie tylko symbolem jego profesji, orężem służącym do obrony i zarabiania na życie, ale oczywistym fallicznym symbolem określającym społeczny i zarazem płciowy status ich właściciela. Trudno orzec, czy ta symboliczna kastracja jest zabiegiem zaplanowanym przez autora czy nie, faktem pozostaje jednak, że utrata mieczy i niezbyt heroiczne próby odzyskania ich podejmowane przez wiedźmina tak czy owak łączą się z postaciami kobiecymi. Wiedźmin traci swoje miecze w groteskowej scenie walki z gargantuicznymi strażniczkami miejskimi, które pokonują go (!) w bijatyce na pięści. Złożone w depozycie miecze zostają wykradzione w tym samym czasie, kiedy Geralt rozpoczyna

⁵¹ A. Sapkowski, *Sezon burz. Wiedźmin*, Warszawa 2013, s. 281.

kolejny z erotycznych związków z czarodziejką, Lyttą Neyd, która jest inicjatorką wydarzeń związanych ze zniknięciem mieczy. Wiedźmin zostaje wyposażony w broń przez inną kobietę-czarodziejkę, która okazuje się fałszywa i której również wiedźmin zostanie pozbawiony. Fałszywy miecz pęka podczas pierwszego ciosu. Prawdziwe miecze Geralta kupuje na aukcji czarodziejka Yennefer. Wiedźmin odzyskuje swoje miecze, co znaczące, już po rozwiązaniu głównego konfliktu powieściowego w przypadkowej scenie w karczmie. Wręcza mu je kolejna kobieta, początkująca magiczka Tiziana Frevi, mówiąc, że otrzymała je od Yennefer z Vengerbergu.

Przez większą część utworu Geralt z Rivii w symboliczny sposób pozbawiony jest więc męskości, nie ma tym samym wpływu na rozwój wydarzeń i, podobnie jak miało to miejsce w cyklu powieściowym, jego losy zależne są w przeważającej mierze od manipulujących nim kobiet. Wysiłki zmierzające do odzyskania swego oręża nie przynoszą żadnego rezultatu, a antybohater Sapkowskiego zmuszony zostaje do zaakceptowania własnej bezradności i skupienia wszystkich sił na przetrwaniu i wyplątaniu się z wydarzeń, na które ma znikomy wpływ. Nieheroiczna i bierna rola protagonisty zostaje przez niego podsumowana w pewnym momencie w monologu wewnętrznym:

Wiem, powstrzymał się od przyznania Geralt. Wiem, a jakże. Okazałem się za głupi, by skorzystać z szansy danej przez los. Bo i cóż mi szkodziło, jeden trup więcej na rozkładzie. Co to znaczy dla płatnego zabójcy. A że mierziło mnie bycie waszym narzędziem? Ja przecież zawsze jestem czymś narzędziem. Było zacisnąć zęby i zrobić, co należało⁵².

Geralt z Rivii jest więc antybohaterem szczególnym. Z jednej strony jest składnikiem postmodernistycznego świata powołanego do życia przez Andrzeja Sapkowskiego. Jako człowiek umieszczony zostaje i działa w kontekście całkowicie fikcyjnym, właściwym dla światów literatury fantazy, jednak jego wypowiedzi, poglądy i zachowanie charakterystyczne są dla rozczarowanych życiem bohaterów literackich pisarzy „straconego pokolenia” i czarnego kryminału lat 30. i 40. Z drugiej strony postać i działania wiedźmina znaczą w zestawieniu z typowymi rozwiązaniami fabularnymi właściwymi dla literatury fantazy, zarówno w jej heroicznej, jak i epickiej odmianie. Tak jak pewne elementy z powieściowego świata stworzonego przez autora *Narrenturm* wykazują ana-

⁵² Tamże, s. 281.

logie do znanych odbiorcy kultury postaw utrwalonych w tradycji, tak stosowane przez Sapkowskiego schematy fabularne muszą wywoływać oczywiste skojarzenia z innymi tekstami literatury fantazy i ze skojarzeń tych rodzi się napięcie budujące portret skrajnego antybohatera, niechającego zaangażować się w konflikt, odrzucającego świat wartości, cynicznego i jednocześnie zaskakująco biernego i bezradnego wobec innych bohaterów.

2.6. Twardokęsek

Zupełnie inaczej kategoria antybohatera została wpleciona w tkanę cyklu powieści fantazy autorstwa Anny Brzezińskiej poświęconego zbójowi Twardokęskowi. Cztery powieści układające się w epicką całość (*Zbójceki gościnniec*, 1999, druga wersja rozszerzona pod tytułem *Plewcy na wietrze*, 2006; *Żmijowa harfa*, 2000, druga wersja 2007; *Letni deszcz. Kielich*, 2004; *Letni deszcz. Sztylet*, 2009) są o wiele bliższe typowej epickiej fantazy niż to miało miejsce w przypadku cyklu Sapkowskiego poświęconemu wiedźminowi Geraltowi. Uniwersum wiedźmina jest bardzo mgliście zarysowane, a wiele z pojawiających się w tekście elementów, które powinny budować inność i jednocześnie tożsamość tego świata przez czytelnika odbierane są jako aluzja do jego rzeczywistości, bądź też, tak jak na przykład cytowane jako incipity rozdziałów fikcyjne księgi, są jawnie parodystyczne i ironiczne⁵³. Ponieważ *Saga o wiedźminie* jest *de facto* parodią różnych elementów klasycznej fantazy wiele z jej elementów wziętych jest z tradycji gatunku i traktowanych jako oczywistość. Wiele też w powieściach Sapkowskiego rzeczy, bez których typowa powieść fantazy nie może się obyć, jak na przykład wiarygodna historia świata, mitologia, sfera nadprzyrodzona, dokładniejsza charakterystyka magii, zostaje przez autora pominiętych, a niezbędne elementy są wyjaśniane za pomocą aluzji do rzeczywistości empirycznej czytelnika.

Cykl Brzezińskiej jest o wiele bardziej klasyczny i hermetyczny względem świata empirycznego potencjalnego czytelnika, choć również w jej powieściach dają się zauważyć pewne „przymrużenia oka” w kreowaniu powieściowego uniwersum. *Saga o Twardokęsku* jest zatem bliższa temu, co można by nazwać typową fantazy epicką, tym ciekawsze jest więc usytuowanie w niej tytułowego antybohatera.

⁵³ Por. M. Roszczynialska, *Sztuka fantazy Andrzeja Sapkowskiego*, Kraków 2009, s. 51–92.

Bodaj najbardziej typowym przejawem epickości w kreowaniu świata jest posiadanie przezeń mitologicznej przeszłości, która ma związek z teraźniejszością i do pewnego stopnia determinuje powieściowe wydarzenia. W świecie Brzezińskiej, inaczej niż u Sapkowskiego, bogowie odgrywają istotną rolę w wydarzeniach. Bogów jest dwunastu, choć większość bohaterów sądzi, iż jest ich tylko jedenastu (dwunastym bogiem jest występujący jako protagonista *incognito* karzeł Szydło). Mają oni pewien wpływ na świat, ale nie są jego stwórcami i tylko do pewnego stopnia opanowali moce nim rządzące.

Różnica między cyklami Brzezińskiej i Sapkowskiego uwidacznia się również w konstrukcji głównego wątku fabularnego. U Sapkowskiego, jak widzieliśmy, jest on silnie zracjonalizowany i mógłby w zasadzie bez większych zmian stać się tworzywem dla fabuły powieści quasi-histerycznej. W przypadku cyklu Brzezińskiej fabuła jest bardziej epicka w dosłownym sensie tego słowa: główny wątek powieści i związany z nim *quest* sięga mitycznej przeszłości świata i wplątane są weń siły nadprzyrodzone. Oto kilka pokoleń wstecz bóg Zin Zerkun doprowadził w nie do końca wyjaśniony sposób do wypędzenia Żmijów (którzy być może są stwórcami powieściowego świata), wykorzystując do tego pirata Wężymorda. Dzięki temu Wężymord stał się władcą wynurzonego z morza kraju zwanego Pomortem, a Zin Zerkun potężnym bogiem, który usiłuje opanować jak najwięcej krain Wewnętrzznego Morza. Ucierpiały na tym przede wszystkim Żalniki, kraina, którą Wężymord pozbawił władcy, wygnał następcę tronu, Koźlarza i po latach poślubił jego siostrę, Zarzyczkę (Selveiin). W wyniku tego zamachu śmierć poniosła również bogini Żalników, Bad Bidmone, zabita przez jednego z głównych bohaterów powieści, Koźlarza.

Główny wątek skupia się wokół wyprawy na północ, do Żalników, niejakiej Szarki, która łączy swe siły z wracającym potajemnie z wygnania Koźlarzem, prawowitym władcą Żalników. Towarzyszy im, przypadkowo wplątany w całą historię, zbój Twardokęsek, który desperacko próbuje zachować anonimowość i rozpocząć uczciwe życie, po tym jak okradł i oszukał swoich dawnych kompanów rozbójników. Przybycie Szarki, Koźlarza, Twardokęska i towarzyszącej im Wiedźmy wywołuje w Żalnikach powstanie, którego jednym z przywódców zostaje, znów wbrew swojej woli, zbój Twardokęsek. Zasadniczy *quest* bliski jest standardom epickiej fantasy: to zabicie Zin Zerkuna (prawdziwy cel Szarki) i odzyskanie tronu przez Koźlarza. O wyjątkowości cyklu Brzezińskiej decyduje obecność *antyquestu* antybohatera – Twardokęsek usiłuje ukryć przed towarzyszami swą zbójczą przeszłość i przyłącza się do powstania

przede wszystkim widząc w tym okazję do obrabowania powstańczych kapłanów.

Elementem łączącym sagę o Twardokęsku z klasyczną epicką fantazy jest konsekwentne stosowanie perspektywy personalnej w ukazywaniu świata za pomocą subiektywnych punktów widzenia poszczególnych bohaterów (ang. *Point of view (POV) characters*), co jest jednym z wyróżników tego rodzaju literatury. Głównym oglądaczem świata jest Twardokęsek, jego punkt widzenia organizuje przeważającą część narracji. W początkowych partiach cyklu wydarzenia, w których nie bierze on udziału, należą do rzadkości i dotyczą w zasadzie tylko Zarzyczki, która staje się wtedy nosicielką punktu widzenia. Informacje o świecie przedstawionym pojawiają się w pierwszej powieści cyklu, *Plewach na wietrze*, bardzo powoli i w pewnym sensie czytelnik „uczy się” świata razem z Twardokęskim, którego wiedza i stopień zainteresowania „wielkim światem” jest nikły. Informacje pojawiają się przede wszystkim w dialogach lub we wspomnieniach w formie monologów wewnętrznych bohaterów (początkowo przede wszystkim Zarzyczki).

Wraz z rozwojem akcji i rozbiciem drużyny liczba „opowiadaczy” wzrasta. Wydarzenia mogą być opowiadane z perspektywy bohaterów negatywnych (Krzeszcz, Mroczek) i wtedy czytelnik widzi powieściowy świat poprzez ich wypaczoną, immoralną skalę wartości. Źródłem punktu widzenia są także między innymi: Zarzyczka, Evorinth, wiedźma, Złociszka, Suchywilk. W tomach trzecim i czwartym źródłem punktu widzenia może się też stać postać zupełnie epizodyczna znana z wcześniejszych wydarzeń lub może zostać wprowadzona postać zupełnie nowa (podobnie jak w cyklu Sapkowskiego), wyłącznie po to, by zachowując nieustannie personalną perspektywę narracyjną, stać się źródłem wiedzy o świecie przedstawionym. Postacie te często są zupełnie epizodyczne, a ich udział w powieściowych wydarzeniach ogranicza się tylko do jednego rozdziału.

Narracja nigdy nie jest prowadzona z punktu widzenia Koźlarza i Szarki (wyjątek na początku pierwszego tomu w scenie między Szarką a Fei Flysson) – przede wszystkim dlatego, że ich tożsamość, motywacja i przeszłość są tajemnicą dla większości bohaterów powieści i mają pozostać tajemnicą także dla czytelnika.

Fabula sagi obejmuje około roku, ale wplątane są w nią liczne retrospekcje (w perspektywie personalnej) wyjaśniające wcześniejsze losy niektórych bohaterów – przede wszystkim Koźlarza i Warka, księcia Sinoborza. Fabuła jest też otwarta na przyszłość, zapowiedziane są przyszłe wojny (wątek księcia Evorintha i Złociszki). W kilku przypadkach

pojawiają się niespodziewane antycypacje, które zaokrąglają czasem aż do śmierci losy niektórych bohaterów, zarówno zupełnie epizodycznych, jak i głównych (Złociszka i Evorinth). Przedakcja jest natomiast niejasna, utrzymywanie nieustannie personalnej perspektywy narracyjnej powoduje, że wydarzenia z przeszłości, które mają wpływ na obecne, są nie do końca znane, tak samo jak tożsamość niektórych bohaterów (Szarki i Szydła). W powieści brakuje jednoznacznej perspektywy mitologizującej, wyjaśniającej historię świata. Przeszłość poddawana jest nieustannym subiektywnym renarracjom, znana jest bohaterom w różnym stopniu, co pogłębiają dodatkowo różnice kulturowe i religijne opisywanego przez Brzezińską świata. Powieść stanowi zamkniętą całość fabularną, ale szereg wątków pobocznych pozostaje otwartych i zakłada potencjalną reprodukcyjność „świata”. Zakończenie jest w zasadzie otwarte – przepowiednia staruchy dotycząca dalszego życia Koźlarza i trzech wariantów jego losu, i zakłada możliwość kontynuowania „świata” zgodnie z przyjętą w fantasy konwencją. Warto zwrócić uwagę, że *quest* dwojga głównych bohaterów, stanowiący osnowę głównego wątku, ma znaczenie tylko dla pewnego wycinka świata przedstawionego i jego przebieg nie wpływa na losy całego znanego świata.

Wiele z elementów świata sagi o Twardokęsku zgodnych jest z przyjętą w fantasy konwencją – poziom cywilizacyjny świata przedstawionego jest „średniowieczny”, nie istnieje w nim żadna technologia, a jej rolę pełni słabo tylko rozpoznana alchemia. Wiedza o świecie jest ograniczona terytorialnie, świat przedstawiony obejmuje tylko część fizycznego świata powieści. Na znany w powieści świat składa się siedmiu krain, z których pochodzą poszczególni bohaterowie, a spajającym całość elementem jest Wewnętrzne Morze, poprzez które odbywa się komunikacja. Każda z krain ma własnego boga, który wprowadza kult i fizycznie lubi objawiać się pośród wiernych, jak czyni to bóg morza Mial Manet lub mieszkająca na wyspie wraz z jej mieszkańcami Fei Flysson. Zakres mocy tych bogów jest ograniczony, żaden nich nie ma pełnej władzy nad światem, ponadto są oni ze sobą skłóceni. Bogowie w świecie Brzezińskiej są śmiertelni, o czym wiedzą tylko nieliczni z bohaterów, a ich śmierć lub odejście może być przez ludzi mylnie zinterpretowana lub niezauważona. Bogowie nie są źródłem aksjologii wywierającej wpływ na poszczególne kultury, skala wartości i *modus vivendi* poszczególnych krain jest mniej więcej taki sam. Większe różnice w zachowaniach społecznych wywierają wyrażenie w powieściach zarysowane różnice klasowe (szlachta, chłopstwo i mieszczaństwo).

Magia w uniwersum Brzezińskiej istnieje, ale traktowana jest niechętnie, a czarownice są powszechnie tępione. Magia nie jest tu przejawem istnienia świata nadprzyrodzonego, ale raczej opanowania sił natury i drzemających w niej mocy. Magia wiąże się w powieściach o Twardokęsku z jasnowidzeniem i wiedzą tajemną i jest pokrewna alchemii. Warto jednak zauważyć, że w omawianym cyklu nie występują typowe dla powieści fantasy postacie magów czy czarnoksiężników. Wiedza magiczna związana jest z tajemnicami istnienia świata i z tego powodu traktowana jest przez prostych ludzi ze strachem i obrzydzeniem, nawet jeśli przynosi pozytywne skutki w postaci leczenia.

Mimo rozdrobienia politycznego świata sagi o zbój Twardokęsku brak tu *de facto* wielokulturowości. Wszyscy bohaterowie mówią tym samym językiem, skala wartości jest wszędzie taka sama, podobnie jak struktura społeczna. Role płciowe bohaterów są w większości zaczerpnięte z kulturowej historii późnego europejskiego średniowiecza i są w kilku wypadkach znacząco przełamywane. Dwie główne żeńskie bohaterki – Złociszka i Szarka – traktowane są niechętnie zarówno przez mężczyzn, jak i kobiety, kiedy wchodzi w role typowo męskie. Pojawiające się w powieści żeńskie wojowniczkę są traktowane jako egzotyczna ciekawostka. W powieści sugeruje się istnienie innych kultur na przykład południowych, „pustynnych”, ale nie wywierają one żadnego wpływu na powieściowe wydarzenia. Są również charakterystycznym elementem budowania świata fantasy, w którym mroźną Północ zamieszkują quasi-wikingowie, a pustynne Południe quasi-muzułmanie, będącego faktycznie odbiciem średniowiecznej geografii i historii.

Świat przedstawiony w powieściach Brzezińskiej o zbój Twardokęsku jest zarysowany o wiele bardziej drobiazgowo i konsekwentniej niż to ma miejsce w przypadku *Sagi o wiedźminie*. W dużej mierze zgodny jest ze schematami właściwymi rozwiązaniom znanym z klasycznych powieści z gatunku *epic fantasy* takich jak *Koło czasu* Roberta Jordana czy *Pamięć, Smutek, Cierń* Tada Williama. Mimo że poskładany w większości z elementów historycznych i empirycznych, sprawia wrażenie o wiele bardziej „hermetycznego” i „innego” w stosunku do świata potencjalnego odbiorcy, a w każdym razie bardziej niż ma to miejsce w przypadku powieści Sapkowskiego. Interesujące jest więc pojawienie się w tym epickim i zgodnym z konwencjami epickiej fantasy cyklu postaci antybohatera. W myśl zasad konwencji główny bohater powinien być postacią pozytywną, wokół której powinny się koncentrować powieściowe wydarzenia, a jego działania powinny ważyć na losach opisywanego świata. Konwencja ta zostaje w cyklu Brzezińskiej efektownie przełamana.

Elementem łączącym sagę o Twardokęsku z głównym nurtem epickiej fantazy są także postacie, które są w dużej mierze skonwencjonalizowane i związane z typowymi motywami występującymi w takich narracjach. Standardową postacią jest Koźlarz – wygnany książę, przez większość akcji pozostający *incognito*, który dąży do odzyskania należnego mu tronu i dziedzictwa. Podobnie konwencjonalny jest czarny charakter – kapryśny, przewrotny, pragmatyczny i cyniczny władca Evorinth, który w rozwoju akcji wzbogacony jest jednak o szereg cech pozytywnych usprawiedliwiających jego postępowanie. Inne postacie, które są równie typowe dla epickiej fantazy, to tajemnicza wojownicza Szarka, Wiedźma Twardokęska oraz galeria postaci mniej lub więcej skonwencjonalizowanych – Suchywilk i Czarnywilk, typowi pseudoskandynawscy wojownicy, hysteryczny i tchórzliwy kapłan Bad Bimone, Kostropatka.

Wyjątkowy jest natomiast główny bohater, który – w kontekście opisanych powyżej cech gatunkowych cyklu – jest bez wątpienia antybohaterem. Twardokęsek zostaje wplątany w akcję wbrew swej woli, motywacja jego postępowania jest immoralna, kieruje się chęcią zysku, który zgodnie ze zbójeckimi przyzwyczajeniami chce osiągnąć drogą kradzieży i rozboju. Pragnie za wszelką cenę uwolnić się od niepożądanego kompanii, której stał się mimowolnym członkiem. Wobec swoich towarzyszy nie żywi żadnych pozytywnych uczuć, rozważa nawet na poważnie sprzedażnie za złoto wrogom swoich współtowarzyszy w celu osiągnięcia partykularnej korzyści. W połowie opowieści, w dwóch środkowych tomach cyklu, jest członkiem drużyny tylko i wyłącznie w celu zapewnienia sobie przetrwania, a przyłączenie się do powstania traktuje jako okazję do kradzieży świątynnego skarbcza. W ostatnim tomie w głównym bohaterze zachodzi przemiana. Twardokęsek, wobec nieobecności Szarki i Koźlarza, staje się faktycznym przywódcą powstania przeciwko Pomortowi i – wciąż planując rabunek świątynnego złota – zdradliwie podejmuje działania, które zjednują mu coraz większy szacunek.

Ostateczna przemiana zachodzi w nim pod wpływem emocji i ambicji. Twardokęsek staje się – wobec braku lepszego określenia – bohaterem, to znaczy podejmuje się heroicznych czynów z narażeniem własnego życia i zdrowia nie kierując się osobistym interesem. Dzieje się to w wyniku sprężenia między krążącymi na jego temat opiniami, kiedy z czasem jego tożsamość przestaje być dla większości powieściowych bohaterów tajemnicą. Twardokęsek wyczuwa otaczającą go pogardę żalnickich „panów” wobec „zbója” i ich narastające przekonanie, że złodziej w ostatecznym rozrachunku i tak okaże się złodziejem i złoczyńcą. Twardokęsek godnie ze swoim przekornym charakterem postanawia zachować się szlachetnie.

Kluczową rolę w przemianie Twardokęska odgrywają też quasi-ojcowskie uczucia wobec wpatzonego w niego młodego Nieradzica. Tragiczny koniec młodego bohatera okazuje się dla byłego złoczyńcy niespodziewanym szokiem. Istotne dla zmiany postępowania głównego bohatera są także ambiwalentne uczucia wobec kobiecych bohaterek powieści, Szarki i Wiedźmy, do których od pewnego momentu, ku swemu najwyższemu zaskoczeniu i złości, Twardokęsek „coś czuje”. W dotychczasowym życiu kobiety były dla zbójckiego herszta jedynie zbędną życiową komplikacją i w ostateczności sposobem na „ulżenie sobie” poprzez brutalne fizyczne zbliżenie. Skomplikowane relacje z wpatrzoną w niego Wiedźmą oraz rosnąca fascynacja Szarką, połączona z podszytą stanowym kompleksem niższości zazdrością wobec arystokratycznego Koźlarza, czynią postać Twardokęską wyjątkowo, jak na standardy epickiej fantasy, złożoną pod względem emocjonalnym postacią literacką.

Co ciekawe, przejście od antybohatera do postawy heroicznej nie jest w przypadku protagonisty sagi Brzezińskiej bynajmniej końcem jego kłopotów ani źródłem sielankowego „zaokrąglenia” akcji i powieściowego konfliktu. Niespodziewane pasowanie na rycerza jest dla Twardokęska nowym źródłem frustracji. Zaliczony w szeregi szlachty, po zaskakującym przybyciu z odsieczą walczącym powstańcom podczas bitwy pod Rogobodźcem, dawny zbój czuje się wyobcowany i wciąż wyrzucony poza nawias społeczeństwa. Teraz jako „nowy” szlachcic nieakceptowany jest przez starą szlachtę i pogardzany przez dawnych towarzyszy zbójców za to, że sprzedał się „panom”. W ciągu całej powieści Twardokęsek nigdy nie czuje się na miejscu, zawsze ma wątpliwości, co do tego, co ma zrobić, zawsze czuje się niezadowolony z efektów swoich działań. Prawie zawsze też, mimo gwałtownego i buntowniczego charakteru, ulega presji otoczenia i wydarzeń, i z tego powodu towarzyszy mu nieustanna frustracja. Twardokęsek, mimo że odznacza się inteligencją, zdolnością planowania i wrodzonymi cechami przywódcy, umiejętnością analizy wydarzeń i charakterów, zwykle działa pod wpływem emocji, przeważnie po fakcie żałując swoich czynów. Nawet czyn, który zdecyduje o jego przemianie z antybohatera w powieściowego bohatera, zostaje podjęty w wyniku działania skrajnych emocji. Heroiczny udział dawnego zbójckiego herszta w finałowej bitwie wynika z rozpaczki po pozornej (jak można wywnioskować z innych fragmentów powieści) śmierci Szarki i jest upustem długo tłumionych i skrywanych uczuć wobec nieosiągalnej dla niego kobiety. Zakończenie historii Twardokęska jest w pewnym stopniu kompensacyjne – w zapowiedzianych dalszych losach bohatera sugeruje się, że wraz z wiedźmą dzięki interwencji opiekuńczej bogini wieść on bę-

dzie spokojny i pracowity żywot u boku, równie jak on, nieprzystającej do społeczności kobiety.

Twardokęsek jest, jak widać, niemal idealnym antybohaterem – nierozumianym i nieakceptowanym przez otoczenie, odznaczającym się przewrotną i skrywaną motywacją, działającym cały czas wbrew głównemu nurtowi wydarzeń, będącym w efekcie częściowo tych wydarzeń ofiarą. O oryginalności takiej strategii konstruowania postaci w przypadku cyklu Anny Brzezińskiej stanowi jednak splecenie losów głównego bohatera z głównym, epickim wątkiem jej powieści. Jak widzieliśmy, w cyklu Sapkowskiego postać antybohatera jest wypadkową zracjonalizowanej i antyidealistycznej konstrukcji świata przedstawionego. Postawa Geralta wynika z rozczarowania immoralnym, zdeheroizowanym światem pozbawionym wyższych wartości, w którym toczy się bezwzględna walka o władzę. Pod wieloma względami *Saga o wiedźminie* odbiega od typowej fantazy epickiej, stąd też postawa i poczynania głównego bohatera tej sagi, a także Ciri, jest w dużym stopniu niekonwencjonalna. Widzieliśmy też, że niektóre z elementów antyheroicznej postawy wiedźmina są „postmodernistyczne”, a więc wybiegające poza hermetyczny świat przedstawiony i są czytelnymi zapożyczeniami ze znanej potencjalnemu czytelnikowi tradycji kulturowej. W przypadku sagi Brzezińskiej takie zjawisko nie zachodzi, przynajmniej w odniesieniu do postępowania głównego bohatera, chociaż w innych elementach świata przedstawionego, jak zobaczymy później, nie brakuje podobnych elementów⁵⁴. Motywacja postępowania Twardokęska jest konsekwentnie psychologiczna i wynika tylko i wyłącznie z jego statusu społecznego i roli, jaka przypadła mu w powieściowych wydarzeniach. Konstrukcja świata i główny epicki wątek zgodne są natomiast z większością elementów konwencji fantazy. Twardokęsek jest w tej heroicznej konwencji czynnikiem obcym i dysonansowym, co jest źródłem jego narastającej alienacji. Oryginalnym zabiegiem Brzezińskiej jest również wykorzystanie jednej z konstytutywnych cech epickiej fantazy – personalnej narracji – do zbudowania wiarygodnego portretu psychologicznego protagonisty. Heroiczny świat oglądany oczami immoralnego złoczyńcy, który wbrew swojej woli staje się jedną z kluczowych postaci historii, którą darzy pogardą, stanowi niewątpliwie intrygujące, odświeżające z punktu widzenia konwencji osiągnięcie.

⁵⁴ Por. s. 330 niniejszej książki.

2.7. Mordimer Madderdin

Tak zwany cykl inkwizytorski autorstwa Jacka Piekary stanowi zupełnie inne podejście do konstruowania postaci antybohatera w powieści fantasy. Podobnie, jak miało to miejsce w przypadku cyklów Andrzeja Sapkowskiego i Anny Brzezińskiej, charakter i sposób funkcjonowania w utworze wynika w tekstach Piekary bezpośrednio z cech strategii konstruowania świata przedstawionego, który z tego powodu zostanie podany krótkiej charakterystyce.

Cykl inkwizytorski jest hybrydą między powieścią fantasy a powieścią alternatywną. Akcja nie zostaje osadzona w całkowicie wymyślonym lub „intertekstualnym” uniwersum, stanowiącym przetworzenie znanego tekstu literackiego, lecz w alternatywnej Europie późnego średniowiecza. Czynnikiem, który różni wykreowaną rzeczywistość Piekary od rzeczywistości historycznej jest kluczowa zmiana w historii religii: w świecie inkwizytora Madderdina Jezus Chrystus nie umiera na krzyżu na Golgocie, ale zstępuje z krzyża, zabija swoich prześladowców, „wybija pół Jerozolimy” i rozpoczyna panowanie jako władca świata⁵⁵. Konstrukcja ta posiada więc typowy dla powieści alternatywnych tak zwany *point of divergence (POD)*, a więc wydarzenie, które zmienia znane losy świata i sprawia, że historia toczy się w zupełnie inny sposób.

Alternatywność tego świata jest jednak pod wieloma względami problematyczna. Przede wszystkim historia nie zostaje w żadnym miejscu cyklu dokładnie zrekonstruowana, a wiele z elementów alternatywnego świata przedstawionego jest niejasnych lub niedopowiedzianych. Powieściowe wydarzenia zostają umiejscowione, jak można się domyślić, około 1500 lat po kluczowym dla świata fakcie, w późnym alternatywnym XV stuleciu. Szczegóły historyczne zostają w tekstach z tego cyklu umieszczone w różnych miejscach i są traktowane jako oczywistość dla bohaterów cyklu, a informacje na ich temat są bardzo zdawkowe. Na przykład informacja o okolicznościach kluczowego zwrotu w wydarzeniach z historii świętej pojawia się tylko jako element opisu jednej z powieściowych katedr w zbiorze opowiadań *Miecz Aniołów*:

Katedra miała trzy różnej wysokości wieże, a w każdej wieży dzwon o odmiennym tonie oraz, na wieży środkowej, ogromny zegar, w którym co godzina pojawiała się jedenastu apostołów, a co dwanaście godzin figurka

⁵⁵ R. Bień, *Zdeformowana wizja chrześcijaństwa w cyklu o inkwizytorze Madderdinie Jacka Piekary*, [w:] *Wokół źródeł fantasy*, red. T. Ratajczak i B. Trocha, Zielona Góra 2009.

Jezusa Chrystusa przebijała mieczem figurkę Judasza Iskarioty. I były to widowiska gromadzące nie tylko tłumy przyjezdnych, ale Nawe mieszkańcy Hezu chętnie oglądali je po raz dziesiąty i setny. I można było mieć nadzieję, że nie przyciąga ich jedynie pragnienie płochy rozrywki, lecz również chęć wzięcia symbolicznego udziału w tryumfie dobra nad złem⁵⁶.

Innym problematycznym momentem związanym z alternatywnością świata inkwizytora jest zauważalny brak rozwinięcia pomysłu, który legł u podstaw konstrukcji świata przedstawionego. Sprawia to wrażenie, jakby autorowi zabrakło inwencji, jak dalej rozwijać kontrowersyjny pomysł. Powoduje to, iż „alternatywność” historii w zasadzie w ogóle nie wpływa na świat przedstawiony. Rzeczywistość alternatywnego średniowiecza Piekary jest bliźniaczo podobna do naszych wyobrażeń o średniowieczu historycznym. Wiąże się z tym wiele nielogiczności i niekonsekwencji związanych z faktem historycznego istnienia Jezusa jako założyciela religii, w której jest jednocześnie przedmiotem kultu. W żadnym z opowiadań ani powieści z tego cyklu nie został wyjaśniony paradoks wynikający z jednoczesnego istnienia Chrystusa jako postaci historycznej wpływającej na losy świata i istnienia religii opartej na wierze w Zmartwychwstanie i życie wieczne.

Pozorność alternatywności świata Piekary pogłębia również fakt, iż kreacja jego świata nie ma *de facto* wpływu na przebieg wydarzeń w konkretnych utworach – opowiadaniach i powieściach o inkwizytorze Madderdinie. Zdecydowana większość z nich miałaby identyczny przebieg fabularny, gdyby zostały umieszczone w imaginacyjnym „średniowieczu”, w którym Chrystus umarł na krzyżu i zmartwychwstał. Co więcej, uderzającą cechą utworów Jacka Piekary jest to, że wydarzenia w jego utworach dzieją się na absolutnym marginesie wydarzeń światowych, na zabitej przysłowiowymi dechami prowincji, która jest w zasadzie kalką stereotypowej fantastycznej wioski, która mogłaby się pojawić w jakimkolwiek innym tekście fantasty.

Elementem powodującym wspomnianą hybrydalność gatunkową cyklu inkwizytorskiego jest nasycenie alternatywnego świata przedstawionego wieloma elementami czysto fantastycznymi, które zaczerpnięte są ze skarbnicy literatury fantasty. Świat Piekary zaludniają czarownicy, wampiry, wilkołaki; obecna jest także bardzo mgliście zarysowana sfera nadprzyrodzona zwana w powieści „nie-światem”. Elementy te są równie problematyczne jak alternatywna historia. Po pierwsze, są one podda-

⁵⁶ J. Piekara, *Miecz aniołów*, Lublin 2004, s. 305.

wane, tak jak wiele innych elementów omawianego cyklu, nieustannym zabiegiem „postmodernizującym”, to znaczy stanowią one czytelną aluzję do rzeczywistości empirycznej czytelnika. Dzięki temu nie tyle są środkiem do budowania innego świata przedstawionego, ale są źródłem ironicznej i postmodernistycznej komunikacji z czytelnikiem i jego wyobrażeniami dotyczącymi wielu ogranych chwytów kompozycyjnych znanych z literatury fantastycznej. Po drugie, w większości wypadków fantastyczność tekstów Piekary jest pozorna – większość z nich oparta jest na schemacie powieści lub opowiadania kryminalnego⁵⁷. Powoduje to, że mimo zachowania pozorów literatury fantasy, w tak skonstruowanych tekstach wiele z elementarnych cech właściwych tej odmianie fantastyki zostaje zakwestionowanych. Motywacją postępowania głównego bohatera jest w zasadzie tylko i wyłącznie korzyść majątkowa: przyjmuje on zlecenia i rozwiązuje zagadki tylko za pieniądze, powielając w większości wypadków schemat postępowania typowego prywatnego detektywa. Mimo że większość „spraw”, jakimi zajmuje się Mordimer Madderdin ma charakter nadprzyrodzony, to poszczególne fabuły są kalką wątków z literatury kryminalnej opartej na pytaniach *quis fecit?* i *cui bono?*. Główny bohater w wyniku podejmowanych działań i rozwoju akcji nie zmienia się, pogłębia się jedynie jego ironiczny stosunek do rzeczywistości. Prowadzone przez niego śledztwo ma przeważnie na celu – wbrew typowym schematom fantasy – powrót do *status quo*, a nie zmianę świata. Co więcej, jak już wspomniano, opisywane wydarzenia mają przeważnie charakter lokalny i epizodyczny i nie są umieszczone w szerszym spektrum świata przedstawionego.

Dodatkowym problemem utrudniającym jednoznaczny opis omawianego cyklu jest idący w parze z chaosem pojęciowym i światotwórczym chaos kompozycyjny. Cykl Jacka Piekary składa się *de facto* z trzech mniejszych, między którymi zachodzą istotne różnice w kluczowych elementach strategii literackiej, przede wszystkim w konstrukcji głównego bohatera.

Cykl pierwszy stanowią cztery tomy opowiadań: *Sługa boży* (2003), *Młot na czarownice* (2003), *Miecz aniołów* (2004), *Łowcy dusz* (2006)⁵⁸. Mimo

⁵⁷ R. Bień, *Struktury narracyjne w alternatywnej historii Jacka Piekary – analiza cyklu o Mordimerze Madderdinie*, [w:] *Exploring the Benefits of the Alternate History Genre*, red. Z. Wąsik, M. Oziewicz, J. Deszcz-Tryhubczak, Wrocław 2011.

⁵⁸ Poszczególne opowiadania publikowane były wcześniej w czasopiśmie. Daty w nawiasach oznaczają pierwsze wydanie w całości pod zbiorczym tytułem w formie książkowej.

że wydane najpierw, z punktu widzenia chronologii wydarzeń całego cyklu opisują one wydarzenia najpóźniejsze. Zamieszczone w tych tomach opowiadania mają pierwszosobowego narratora, przekazują stopniowo podstawowe szczegóły dotyczące świata przedstawionego, wprowadzają większość regularnie powracających w całości cyklu bohaterów. Wszystkie teksty oparte są na schemacie opowiadania kryminalnego, w którym główny bohater jest jednocześnie narratorem. Manipuluje on do pewnego stopnia informacjami przekazywanymi czytelnikowi w celu wywołania efektu „zaskakującego zakończenia”. W ostatnim opowiadaniu czwartego tomu, zatytułowanym *Wodzowie ślepych*, Mordimer odkrywa, że w podziemiach zamku inkwizytorium „przechowywany” jest Chrystus, który żyje, ale jest w stanie quasi-hibernacji i nie można go obudzić. Na tym rozwój fabuły całego cyklu na razie się urywa.

Drugą część cyklu stanowi powieść (względnie cztery chronologicznie ułożone opowiadania-rozdziały) *Płomień i krzyż* (2008), która pod względem fabularnym stanowi właściwy początek cyklu. Jest to najlepszy literacko fragment całości, opowiadany w narracji trzecioosobowej z perspektywy mentora młodego Mordimera, który poszukuje informacji o swoim tajemniczym podopiecznym. Ten fragment historii inkwizytora jest najciekawszy, najmniej schematyczny i najbliższy tradycyjnie rozumianej literaturze fantasy. Wątki kryminalne tu nie istnieją, konstrukcja fabuły ogniskuje się wokół magii czarów, demonów i kontaktów ze światem nadprzyrodzonym. Brak tu też prostackiego humoru opowiadań wcześniejszych, a Mordimer Madderdin ukazywany jest jako osobowość na poły tragiczna, której tajemnica – nigdy do końca w żadnym z tekstów niewyjaśniona – ma związek z konstrukcją całego fikcyjnego uniwersum.

Trzecią część cyklu stanowią utwory objęte wspólnym tytułem *Ja, inkwizytor*: dwa zbiory opowiadań – *Ja inkwizytor. Wieże do nieba* (2010), *Ja inkwizytor. Dotyk zła* (2010) i powieść *Ja inkwizytor. Bicz Boży* (2011). Pod względem chronologicznym teksty te znajdują się między pierwszą i drugą częścią cyklu i opowiadają o trudnych początkach wykonywania zawodu przez Mordimera Madderdina. W zamierzeniu autora miało to być dopełnienie portretu głównego bohatera, jednakże nie wnoszą one niczego do całego cyklu. Są próbą wykorzystania komercyjnego sukcesu pierwszych tomów cyklu. W utworach z podcyklu *Ja inkwizytor* nie pojawiają się nowe elementy świata przedstawionego, które nie byłyby znane już wcześniej, a teksty oparte znów na motywie zagadki kryminalnej wydają się sztucznie rozciągnięte poprzez wydłużenie scen seksu i tortur.

Tak chaotyczna konstrukcja samego cyklu utrudnia nie tylko jednoznaczny ocenę nieukończonyj jeszcze całości, ale także jej naukowy ogłąd w kwestii będącej przedmiotem niniejszych rozważań. W wyniku bowiem różnych strategii narracyjnych i rozmaitych sposobów prezentowania przez Jacka Piekary jego fikcyjnego uniwersum, główny bohater tego cyklu raz jest, a raz nie jest antybohaterem. W powieści *Płomień i krzyż* przysły demoniczny inkwizytor jest zwyczajną postacią z powieści fantasy, młodym chłopcem obdarzonym tajemniczą mocą, wplątany w konflikt, którego nie rozumie, otoczony opieką troskliwego mentora. Podobnie rzecz przedstawia się w opowiadaniach z cyklu *Ja inkwizytor*, w których bohater, mimo ukazywania go z dużą dawką realizmu, pozostaje postacią mieszczącą się w ramach szeroko rozumianej konwencji literatury fantasy.

Zupełnie inaczej sprawa wygląda w przypadku pierwszych czterech, licząc według dat wydania, części cyklu. Bohater tych tekstów, ten sam inkwizytor Madderdin, jest kreowany na antybohatera. Elementem umożliwiającym ten zabieg jest konsekwentnie utrzymywana w tych opowiadaniach pierwszoosobowa narracja. Trzeba zauważyć, że jest to też jeden z elementów mocno osłabiających „fantastyczność” fikcyjnego uniwersum inkwizytora, jeśli przyjmiemy, iż podstawowym celem fantasy jest wywołanie poczucia „inności” świata przedstawionego i jego hermetycznej nieprzenikalności ze światem potencjalnego odbiorcy. Tymczasem ironiczny stosunek bohatera-narratora do opisywanego przez siebie świata eliminuje owo poczucie inności i wzmacnia swoisty „realizm” całości. Wiele tekstów z tego cyklu „znaczy” w kontekście współczesnych wyobrażeń czytelnika na temat życia w średniowieczu i wiele z uwag Madderdina do tych właśnie wyobrażeń się odwołuje. Narracja wyraźnie wzorowana jest na ironicznej strategii narracyjnej Alistaira McLeana, znanej z powieści *Mroczny krzyżowiec*, *Noc bez brza-sku*, *Złote rendez-vous* czy *Czterdzieści osiem godzin*, z podobnie usytuowanym pierwszoosobowym, ale jednocześnie niewiarygodnym narratorem, który zachowuje przewagę nad odbiorcą i, opowiadając sensacyjną lub kryminalną fabułę, zataja przed nim kluczowe wydarzenia w celu sterowania jego odbiorem. W wykonaniu Piekary strategia ta wydaje się jednak daleka od doskonałości szkockiego mistrza, między innymi poprzez nieustanne zwroty do bliżej nieskonkretyzowanego grona odbiorców i niepotrzebne wtręty metanarracyjne w rodzaju: „powiedziałem ironicznie”.

Równie problematyczna jak narracja jest konstrukcja głównego bohatera. Madderdin-narrator obdarzony osobowością i charakterem, w odnie-

sieniu do rzeczywistości staje się typowym raczej dla człowieka współczesnego niż dla potencjalnego „człowieka średniowiecza”. Charakteryzują go cynizm, nieustanna ironia, immoralizm i indyferentyzm moralny, funkcjonowanie na granicy społeczeństwa (a może raczej w całkowitej ignorancji stosunków społecznych, bo przed inkwizytorem drżą wszystkie stany), postrzeganie świata jako kloaki pełnej występku, brudu moralnego i rozpusty, które dotyczą wszystkie stany bez wyjątku, a także agresywny antyklerykalizm. Antyklerykalizm jest tu szczególnie i związany z wieloma niedopowiedzeniami (by nie powiedzieć błędami logicznymi) w konstrukcji świata – Święte Oficjum pozostaje w jawnym konflikcie z papistami, mając nad nimi władzę sądenia (inkwizytor może oskarżyć księdza o herezję). Horyzonty intelektualne Madderdina, mimo nieustannie sugerowanej elokwencji i erudycji, są dość ograniczone, a jego przyjemności życiowe ograniczają się do picia i „chędożenia”. W sensie technicznym jest on, jako bohater, hybrydą. Z jednej strony jest, być może nieintencjonalną, parodią typowego bohatera *heroic fantasy*, podejmującego doraźne działania w fikcyjnym świecie, które nie wpływają na fundamenty istnienia tego świata. Znaczące, że cykl, jak na razie, urywa się w kluczowym momencie – spotkania bohatera z uśpionym Chrystusem, które, według reguł gatunku, powinno zmienić go w bohatera *epic fantasy*, a więc związane bezpośrednio z osnową fantastycznego świata. Z drugiej strony Mordimer Madderdin jest bohaterem „postmodernistycznym”. Umieszczony w alternatywnym i fantastycznym świecie jest jednocześnie tego świata komentatorem. Jego komentarze są jednak wyraźnym łącznikiem między nim a potencjalnym współczesnym odbiorcą, gdyż fantastyczny inkwizytor odznacza się oglądem świata bliższym raczej dwudziestowiecznej współczesności niż alternatywnemu średniowieczu. Mordimer istnieje więc jednocześnie w dwóch światach fikcyjnym i fantastycznym, i dyskursywnym współczesnym, jako autor wielu komentarzy i poglądów, które mogą być rozpoznane przez czytelnika jako jego własne. Podwójna jest też jego antyheroiczność: w planie wydarzeń powieściowych odmawia przyjęcia postawy heroicznej motywowany, podobnie jak Geralt, immanentną niemoralnością i bezideowością świata, którego jest częścią. Owa antyheroiczność akceptowana jest też jednak przez czytelnika, ponieważ „alternatywny” świat Piekary do tego stopnia przypomina realistyczną współczesność, iż antyheroiczna postawa fikcyjnego inkwizytora staje się czytelna i zrozumiała także w świecie pozaliterackim.

2.8. Thomas Covenant Niedowiarek

Cykl Stephena Donaldsona poświęcony Thomasowi Covenantowi stanowi pod wieloma względami punkt zwrotny w historii literatury fantasy. Całość cyklu ukończona w 2012 roku składa się z dziesięciu tomów, ale najistotniejsze dla historii gatunku są pierwsze trzy opublikowane pod koniec lat 70. *Jad Lorda Foula* (1977), *Wojna Złotemnego kamienia* (1978) i *Moc, która osłania* (1979). Bohaterem cyklu jest młody pisarz, Thomas Covenant, a początek całości osadzony jest we współczesnej Ameryce lat 70. XX wieku. Cykl zaś rozpoczyna się w sposób realistyczny. Elementem burzącym spokojne, ale niezbyt szczęśliwe, życie bohatera jest odkrycie u niego wyjątkowo rzadkiej w świecie Zachodu choroby – trądu. Konsekwencje choroby są dramatyczne: obok całkowitej zmiany trybu życia Covenant zostaje sam, opuszcza go żona, a on wegetuje w samotnym domu, traktowany, dosłownie i w przenośni, jak trędowaty przez mieszkańców pobliskiego miasteczka. Przypadkowe spotkanie z nieznanym żebrakiem rozpoczyna lawinę zdarzeń, które staną się osnową fabuły trylogii: w momencie potrącenia przez policyjny radiowóz Covenant zostaje w magiczny sposób przeniesiony do nieznanego mu Krainy, która okaże się standardowym światem fantasy, w którym, jako Berek Półręki pisarz będzie musiał podjąć *quest* mający na celu ocalenie Krainy.

Punkt wyjścia wydaje się więc standardowy dla podgatunku fantasy, określanego, za Farą Mendlesohn, *portal/quest fantasy*. Historia opowiedana w trylogii jest pozornie szampowa: protagonista okaże się z dawna przepowiedzianym i oczekiwanym bohaterem, świat, w którym się znajdzie posiada swego wyrazistego antagonistę, obdarzonego na dodatek znaczącym imieniem sugerującym wrodzone zło, uratowanie świata wymaga przemierzania mapy świata wszerz i wzdłuż. W celu pokonania zła sformułowana zostanie drużyna, która najpierw poszukiwać będzie magicznych artefaktów, a potem po ich znalezieniu posłuży się nimi do pokonania zła zagrażającego światu. Epicki konflikt znajdzie swoją kulminację w ogarniającej świat wojnie, która pociągnie za sobą konieczne ofiary z grona pozytywnych bohaterów. Fabuła *Kronik Thomasa Covenanta* zdaje się być klonem fabuły *Władcy pierścieni*. Tym jednak, co różni cykl Donaldsona od cyklu Tolkiena jest usytuowanie bohatera wobec opowiedanej w sadze historii.

Jak już powiedziano, *Władca pierścieni* stanowi wzorzec powieści fantasy nie tylko pod względem kompozycji fabuły i wprowadzenia wielokrotnie później kopiowanych motywów fabularnych i standardowych „fantastycznych” postaci w rodzaju elfów, krasnoludów i mówiących

drzew. Cykl Tolkiena jest przede wszystkim modelowym przykładem sprzęgnięcia głównego bohatera z opowiadaną w powieści historią, sprzęgnięcia tak daleko posuniętego, iż stopniowo traci on swą tożsamość na rzecz mitycznej historii, której sam jest głównym bohaterem. Frodo Baggins jest prawzorem dla wszystkich bohaterów epickiej fantazy. W zestawieniu z historią Froda opowieść o Thomasie Covenantie, mimo oczywistych podobieństw w warstwie fabularnej i wykorzystanych motywów, wydaje się polemiczna wobec stosowanej przez Tolkiena strategii. Tolkien, jak wiadomo, był zwolennikiem hermetycznych światów fantastycznych, funkcjonujących na zasadzie opowieści quasi-mitycznej. Przenikanie między światem imaginacyjnym a światem realistycznym, który jest tożsamy ze światem potencjalnego odbiorcy, traktował z niechęcią i był to jeden z głównych zarzutów, jakie miał przeciwko cyklowi powieści swego wieloletniego przyjaciela, Clive Staplesa Lewisa, znanych jako *Opowieści z Narnii*. Drugą z fundamentalnych cech pisarstwa Tolkiena był cel istnienia jego tekstów. *Recovery*, rozumiane jako powrót na wielu poziomach do utraconych przez współczesnego człowieka wartości, zachowań, estetyki i wyobraźni, które w dawniejszych epokach utrwalane były w formie opowieści mitycznych i baśniowych. Idealna powieść fantazy miała być powrotem, choćby tylko imaginacyjnym, do utraconego raju ludzkiej pamięci, choć wypada podkreślić, że w powieści te wpisany jest też silny przekaz edukacyjny w duchu chrześcijańskim.

Podstawową różnicą i jednocześnie najbardziej istotną cechą charakteryzującą *Kroniki Thomasa Covenanta* jest zwątpienie głównego bohatera w realność Krainy wynikające ze zderzenia występujących w powieści partii „realistycznych” i „fantastycznych”. Pomysł na przeniesienie bohatera ze współczesnej codzienności do fantastycznego świata nie jest nowy, tak skonstruowane opowieści pojawiają się w literaturze Zachodu co najmniej od czasów Marka Twaina i z powodzeniem realizowane były w konwencji fantazy między innymi przez C. S. Lewisa czy George’a Dicksona. *Novum* w ujęciu Donaldsona stanowi jednak nieustanne napięcie w psychice głównego bohatera powodujące jego jednoczesne przebywanie w dwóch rzeczywistościach na raz. Przez większą część trylogii Thomas przekonany jest, na podstawie zmian w swym stanie fizycznym, iż Kraina i towarzyszące mu wydarzenia są projekcją jego umysłu i że żadne przejście przez portal *de facto* nigdy nie miało miejsca. Źródłem tego przekonania jest przede wszystkim fakt, iż świat Krainy stanowi rzeczywistość *a rebour* z indywidualnej perspektywy protagonisty: w „rzeczywistości” wyrutek w fantastycznym świecie jest legendarnym bohaterem, chory na trąd w Krainie jest zdrowy, pozbawione celu i sensu

życie codzienne zderzone jest z typowym *questem*, od którego zależą losy świata. Sprawia to wrażenie, jakby świat fantasy był jedynie wytworem umysłu głównego bohatera, miejscem kompensacyjnym, w którym realizują się wszystkie jego pobożne życzenia. Wrażenie to pogłębia również sposób, w jaki Covenant trafia do krainy – każdorazowo odbywa się to w wyniku mniej lub bardziej dramatycznych wydarzeń, podczas których traci on przytomność. Po powrocie z Krainy znajduje się zawsze w tej samej sytuacji, w której stracił kontakt z rzeczywistością. Zwątpienie – mówiąc paradoksalnie – w realność fantastycznego świata prowadzi do zwątpienia w sensowność podejmowania heroicznego wysiłków w świecie, który być może nie istnieje. Przekonanie, iż świat ten jest dosłownie fantastyczny, skłania też głównego bohatera do podejrzeń, iż jego czyny w świecie oderwanym od jakiegokolwiek kontekstu społecznego i moralnego nie pociągną za sobą żadnych konsekwencji. W wyniku tego zaraz na początku pobytu w Krainie Covenant gwałci poznaną dziewczynę powodowany odzyskaną niespodziewanie potencją seksualną, którą utracił w wyniku wyniszczającej choroby. Paradoksalnie jednak, czyn ten będzie miał kluczowe znaczenie dla późniejszych wydarzeń związanych z pokonaniem Lorda Foula.

Z kwestią zwątpienia w prawdziwość świata, w którym rozgrywa się epicka fabuła związana jest także sprawa psychologicznej symboliki Krainy. Pod wieloma względami jest ona paralełą psychiki głównego bohatera. Thomas Covenant przepełniony jest nienawiścią do siebie, co znajduje odbicie w postaci Lorda Foula, przepełnionego bliżej nieumotywowaną nienawiścią do Krainy, od środka trawi go śmiertelna choroba, tak jak Krainę niszczy Złoziemny kamień. W efekcie, główny bohater zdaje sobie sprawę, iż walka, która toczy się w Krainie jest również walką, która toczy się w jego wnętrzu, a uratowanie fantastycznego świata jest również sposobem na ocalenie siebie. Po zakończeniu epickiego konfliktu rozegranego w Krainie Covenant powróci do pisania i zacznie po latach po raz pierwszy publikować.

Kroniki Thomasa Covenanta pod wieloma względami zrywają z wzorcem fantasy wypracowanym przez J. R. R. Tolkiena. Najważniejsza różnica wiąże się z konstrukcją bohatera. We *Władcy pierścieni*, jak i w tekstach naśladowujących Tolkienowski wzorzec, bohater jest podrzędny wobec historii i jest organicznym elementem świata przedstawionego. Pozwala mu to utożsamić się z historią, bowiem przeważnie przyjęcie postawy heroicznej tożsame jest z obroną własnego *status quo*, któremu zagraża *nemesis*. W cyklu Stephena Donaldsona proporcje zostały całkowicie odwrócone. Elementem dominującym nie jest świat, którego bohater jest jedynie ele-

mentem, ale właśnie bohater, który – być może – jest tego świata autorem. Oscylacja między postawą heroiczną a antybohaterską nie rozgrywa się na płaszczyźnie aksjologicznej, lecz psychologicznej. *Quest* mający na celu ocalenie fantastycznego świata jest *de facto questem* mającym na celu ocalenie bohatera. Protagonista jest jednocześnie bohaterem i antybohaterem, tak samo jak jednocześnie jest w opisywanym świecie i na zewnątrz.

Konsekwencje literackiej strategii Stephena Donaldsona były dalej idące, niż można się było tego początkowo spodziewać. Z perspektywy lat widać, że *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka* były momentem przełomowym dla konwencji fantasy, a także tekstem inspirującym dla zupełnie nowego pokolenia pisarzy, dla których powielanie schematów Tolkiena wydawało się zbyt ograniczające. W 2012 roku jeden z najważniejszych pisarzy fantasy początku XXI wieku, Steven Erikson, nazwał cykl Donaldsona „świadomą odpowiedzią na Tolkiena” i wskazał, że dla niego i jego pokolenia pisarskiego był to tekst kluczowy:

Jeden z przykładów może być zaczerpnięty z moich własnych początków jako twórcy *fantasy*, co, jak podejrzewam, może być także udziałem innym moich kolegów. Ja w młodości zignorowałem („sidestepped”) Tolkiena całkowicie, odnajdując inspirację i przyjemność w lekturze Howarda, Burroughsa i Leibera. I jak w przypadku wielu moich kolegów po fachu piszących epicką *fantasy*, moje pierwsze doświadczenie Tolkienowskich tropów nie pochodziło z książek, ale z gier RPG w systemie *Dungeons & Dragons*, które bardzo mocno inspirowały się Tolkienem przy tworzeniu uniwersów dla swoich systemów gry. (...) Innymi słowy, **moje odrzucenie fantastyki Tolkiena** miało miejsce dużo wcześniej, zanim zająłem się zawodowo pisaniem. Analogicznie, moje inspiracje w kwestii prozy są post-Tolkienowskie i biorą się ze świadomych odpowiedzi na Tolkiena (cykl *Kroniki Thomasa Covenanta* Donaldsona) i nieświadomych odpowiedzi na Tolkiena (cykle *Imperium grozy* i *Czarna kompania* Cooka)⁵⁹.

Z perspektywy czasu widać również, że *Kroniki* są jednym z pierwszych kroków konwencji fantasy w stronę postmodernizmu. Nawet jeśli część z kluczowych cech tego cyklu nie była świadomie planowana jako rodzaj postmodernistycznej inwazji na nurt fantasy, to jednak wiele z charakterystycznych dla powieści Donaldsona będzie, jak zobaczymy w osobnym rozdziale, konstytutywna dla postmodernistycznych przemian trzech następnych dziesięcioleci w fantastyce. Wymienić należy przede wszystkim:

⁵⁹ Erikson, Steven (May 2012). (*Not Your Grandmother's Epic Fantasy: A Fantasy Author's Thoughts Upon Reading The Cambridge Companion to Fantasy Literature*). The New York Review of Science Fiction (Pleasantville, NY: Dragon Press) 24 (9): 1, 4–5.

- Status ontologiczny świata jest głównym przedmiotem zainteresowania. W cyklu Donaldsona „inność” świata, która dotychczas w fantasy była traktowana jako oczywistość i jednocześnie warunek *sine qua non* istnienia gatunku, jest nieustannie przedmiotem zainteresowania, komentarzy i wątpliwości protagonisty. Głównym tematem nie jest to, że znalazł się on w innym świecie, tak jak w klasycznej *portal/quest fantasy*, ale pytanie, czy rzeczywiście się tam znalazł. Potencjalny odbiorca nie tylko musi zaakceptować dany w narracji świat i przełamać swoje zakorzenione we współczesnej kulturze opory wobec bezkrytycznej akceptacji elementów fantastycznych. Nieustannie informowany jest bowiem, że główny bohater utworu podziela jego wątpliwości co do prawdziwości świata, w jakim rozgrywa się historia.

- Odwrócone zostają proporcje łączące „świat” z bohaterem. W klasycznej fantasy bohater jest podrzędny, jest tylko elementem świata, nawet jeśli ma do odegrania jakąś rolę w jego losach, cechy świata wymykają się często jego władzom poznawczym i nie ma on nad nim żadnej kontroli. Sporą część bycia klasycznym bohaterem epickiej powieści fantasy zajmuje „uczenie się” świata, jego historii, mitologii, praw nim rządzących. W *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka* proporcja ta zostaje odwrócona na korzyść bohatera: jedną z możliwych interpretacji jest bowiem to, iż świat, w którym rozgrywa się epicki *quest* istnieje tylko w jego głowie lub przynajmniej jest odwzorowaniem jego psychiki. W skrajnie postmodernistycznym ujęciu tego problemu możliwe jest przyjęcie konkluzji, iż to **bohater jest autorem świata**.

- Niepewność wobec narracji, co jest jednym z typowych zabiegów postmodernistycznych wykorzystujących swoiste przyzwyczajenie współczesnego czytelnika do konwencji powieści realistycznej. Fragmenty realistyczne i fantastyczne opowiadane są z zachowaniem tej samej perspektywy personalnej, ale wobec partii fantastycznych wysuwana jest supozycja, iż może ona nie opowiadać wydarzeń, które się naprawdę wydarzyły. Nie towarzyszy temu żadna zmiana techniki narracyjnej znana z klasycznych strategii zderzania historii realistycznych z fantastycznymi (opowieść innego bohatera, pamiętnik, zapomniana księga i temu podobne), co jest źródłem wspomnianego przez Stableforda „ironicznego” wykorzystania narzędzi wypracowanych pierwotnie przez powieść realistyczną w celu opowiadania **prawdziwych** historii. Owo zasianie wątpliwości wobec historii opowiadanej w technice powieści realistycznej jest, jak zobaczymy, jednym z typowych zabiegów prozy postmodernistycznej.

- Książka jako temat. Metatekstualność literatury jest jednym z najbardziej zauważalnych elementów postmodernistycznej prozy. *Fantasy* post-

modernistyczna, od *Male, duże* Johna Crowleya po *Jonathana Strange'a i pana Norella* Suzanny Clarke i *Czarodziejów* Lva Grossmana to książki o książkach lub książki o pisarzach. W *Kronikach Thomasa Covenanta* temat książki się nie pojawia, ale sam akt pisarki spaja całą historię wyrazistą klamrą: Thomas wkracza do Krainy jako „improduktyw artystyczny”, by odwołać się do sformułowania Witkacego, a wychodzi z niej po zakończeniu epickiego konfliktu jako odrodzony pisarz. Fantastyczną warstwę tych powieści można więc potraktować jako rodzaj wewnętrznego egzorcyzmu, który pozwoli wrócić Covenantowi do normalności.

- Polemiczność wobec tradycji. Donaldson celowo wykorzystuje znany schemat epickiej opowieści fantasy i czyni to odwołanie maksymalnie zauważalnym.

- Zwrócenie uwagi na fakt opowiadania historii, ze znaczącym wyeksponowaniem kwestii, czy historia jest prawdziwa, czy nie.

Konsekwencje zastosowanej przez Donaldsona strategii dla poetyki fantasy są trudne do przecenienia. Przede wszystkim oznaczało to wzięcie w nawias dominującej poetyki wypracowanej przez Tolkiena, Lewisa i Ursulę LeGuin, poddanie jej krytycznemu oglądowi i poddanie zabiegom intertekstualnym. *Kroniki Thomasa Covenanta* rozpoczynają też, na równi z *Male, duże* Crowleya i *Krainą Chichów* Jonathana Carrola początek romansu literatury fantasy z postmodernizmem. Omawiany cykl uwalnia też bohatera powieści fantasy z ograniczeń związanych przypisywaną tej literaturze funkcją quasi-mityczną skierowaną w stronę czytelnika. Teksty Tolkiena i Le Guin dają się interpretować „mitologicznie” w perspektywie ogólnoludzkiej, tak jak robią to badacze postrzegający fantasy jako literackie wcielenie monomitu Josepha Campbella. Z *Kronikami Thomasa Covenanta*, a także wieloma tekstami, które powstały po nich, ten zabieg nie jest możliwy. Wynika to z hybrydalności tego tekstu: *Kroniki* są jednocześnie epicką fantasy i powieścią realistyczną a główny bohater jest epickim herosem, ale jest również uwikłany w kontekst społeczny.

Cykl Donaldsona znosi też do pewnego stopnia podział między *heroic* a *epic fantasy* – w tym pierwszym, jak pamiętamy, elementem dominującym jest bohater, w drugim fikcyjny „świat”. Tymczasem *Kroniki Thomasa Covenanta* są epicką fantasy, ale bohater jest elementem wyraźnie dominującym. Wymaga to osobnego komentarza: zjawisko to dostrzegane jest z perspektywy czytelnika, gdyby bowiem pozbawić trylogię Donaldsona realistycznej klamry, w której opisane są wydarzenia nieznanne mieszkańcom Krainy, powieści te byłyby bliskie klasycznej *epic fantasy*, w której główny bohater ma do odegrania kluczową rolę w walce o ocalenie

świata. W zderzeniu jednak z partiami realistycznymi, część epicka tego tekstu wydaje się umowna i poddana licznym wątpliwościom, a uwaga czytelnika skupiona jest na bohaterze jako jedynym elemencie powieściowego świata, którego istnienie nie budzi wątpliwości.

3. Antybohater w fantasy – podsumowanie

Kategoria antybohatera w literaturze fantasy istnieje więc inaczej niż w powieści realistycznej. Podstawowym elementem różniącym te dwa rodzaje literatury jest brak kontekstu społecznego. Konsekwencją braku wspomnianego kontekstu jest przeważnie brak psychologicznej motywacji bohatera do bycia antybohaterem. Nie uwikłany w siatkę „mieszczańskich” zależności społecznych właściwych bohaterowi *social novel*, które w przypadku powieści współczesnej są przeważnie tożsame z uwikłaniami potencjalnego czytelnika, fantastyczny antybohater definiuje swój element „anty” wobec innych kwestii.

Kategoria antybohatera w literaturze fantasy jest silnie intertekstualna i wymaga współudziału czytelnika. Wspomnianym powyżej czynnikiem „anty” są bowiem **inne teksty**, a nie kontekst społeczny, w który uwikłany jest bohater. Wymaga to od czytelnika erudycji i orientacji w konwencjach literatury fantasy, bez czego wiele z istotnych cech bohatera może być przeoczonych. Co więcej, możliwa jest też sytuacja, w której, ze względu na szczególne usytuowanie bohatera wobec historii, w której bierze udział, może on być rozpoznany jako antybohater przez czytelnika, ale nie przez innych bohaterów utworu – dzieje się tak we fragmentach cykli Karla E. Wagnera i Jacka Piekary. W innych z kolei przypadkach bycie antybohaterem jest sednem istnienia bohatera w świecie, motywuje ono jego działania i określa jego stosunek do innych bohaterów – klasyczny przykład tego zjawiska to sagi Sapkowskiego i Brzezińskiej.

Kategoria antybohatera ma silny związek z podziałami wewnątrzgatunkowymi w literaturze fantasy. Naturalnym środowiskiem antybohatera jest *heroic fantasy*, czego najlepszym przykładem są opowiadania Sapkowskiego i teksty Jacka Vance’a, Karla E. Wagnera i Jacka Piekary. Przejście między antybohaterem a bohaterem, o ile ten sam bohater funkcjonuje w różnych tekstach utrzymanych w rozmaitych poetykach, zazwyczaj oznacza zmianę *heroic* na *epic*. Możliwe jest jednak funkcjonowanie antybohatera w tekstach o strukturze epickiej, ale, jak widzieliśmy to na przykładach utworów Sapkowskiego i Brzezińskiej, zazwyczaj wiąże się to ze znaczącymi przesunięciami w obrębie tych kategorii. W przy-

padku *Sagi o Wiedźminie* epickość ulega silnej „postmodernizacji” poprzez liczne aluzje wybiegające poza hermetyczny świat przedstawiony, które są w nieunikniony sposób rozpoznawane przez czytelnika, a stosunek głównego bohatera do głównego wątku i jego rola w świecie przedstawionym ulega silnym modyfikacjom. W przypadku sagi autorstwa Brzezińskiej wprowadzenie antybohatera do utworu pociąga za sobą znaczącą psychologizację głównego bohatera, zjawisko zasadniczo obce klasycznym tekstom epickim w rodzaju *Belgariady* czy *Koła czasu*.

Wreszcie wprowadzenie postaci antybohatera jest źródłem wielu efektów „postmodernizujących” klasyczną fantazy i wymagających od czytelnika udziału w rekonstruowaniu świata i jego wewnętrznych zależności. Zderzenie antybohatera z historią epicką w przypadku powieści fantazy zazwyczaj jest źródłem charakterystycznych dla postmodernizmu zabiegów: stawiania pod znakiem zapytania ontologicznego statusu świata przedstawionego, tak jak to się dzieje w przypadku cyklu Donaldsona, lub znoszących właściwą realizmowi i klasycznej, „hermetycznej” fantazy barierę między tekstem a czytelnikiem poprzez umowność świata przedstawionego, tak jak to się dzieje w przypadku *Sagi o wiedźminie*.

Od lat 80. XX wieku kształt literatury fantazy jest wypadkową opisanych powyżej przemian. Powstają wprawdzie wciąż epickie cykle będące odwzorowaniem epickiego wzorca *Władcy pierścieni*, takie jak *Pamięć, Smutek i Cierń* Tada Williama, ale istotne dla współczesnego oblicza gatunku są teksty, które zrywają z założeniami Tolkiena, Lewisa i Le Guina. Powieść fantazy w zasadzie uwolniona zostaje od quasi-mitycznych skojarzeń i rozpoczyna „romans” z powieścią historyczną, czerpiąc z niej zarówno technikę „opowiadania świata”, jak i poddając ją samą w sobie krytycznemu oglądowi. Najlepsze przykłady tego zjawiska to *Mgły Avalonu* Marion Zimmer Bradley, *Pieśń Lodu i Ognia* George’a R. R. Martina, trylogia husycka Andrzeja Sapkowskiego i powieści Guya Gavriela Kaya.

Fantazy epicka powstająca współcześnie bardzo często nie ma nic wspólnego z wzorcami wyznaczonymi przez Tolkiena i Howarda. Jako przykład mogą służyć mamucie, dziesięciotomowe cykle Glana Cooka *Czarna kompania* i Stevena Eriksona *Malazańska księga poległych* pozbawione wyrazistego, pojedynczego bohatera, który mógłby się stać osią podziału *heroic/epic*. Stosowanie podziałów na bohaterów i antybohaterów mija się w przypadku tych tekstów z celem, jako że powieściowe wydarzenia (wobec skomplikowania i ilości wątków trudno bowiem przynajmniej w przypadku tekstów Eriksona użyć słowa „konflikt”) nie są napędzane przez problematykę aksjologiczną, właściwą tradycyjnie rozumianej lite-

raturze fantasy. Zgodnie z cytowaną powyżej opinią Eriksona w wielu ze współczesnych tekstów, tak jak na przykład w trylogii *Mistborn* Brandona Sandersona, większe wpływy systemu *Dungeons & Dragons* niż *Władcy pierścieni*. We współczesnej fantasy możliwe są wreszcie narracje, które bez wątpliwości są epickie, lecz mają za protagonistę antybohatera. Dzieje się tak w wypadku trylogii *Księżę nicości* R. Scotta Bakкера i *Księcia cierni*, *Króla cierni* i *Cesarza cierni* Marka Lawrence'a.

Wpływ strategii Donaldsona widoczny jest w coraz częstszym, charakterystycznym dla strategii postmodernistycznej, łączeniu poetyki realistycznej i fantastycznej z protagonistą-antybohaterem, tak jak ma to miejsce w powieści *Czarodzieje* Lva Grossmana.

Z powyższego przeglądu widać wyraźnie kilka cech istnienia antybohatera w literaturze fantasy, które sprawiają, że kategoria ta funkcjonuje w tym wypadku w sposób szczególny.

Po pierwsze, bardzo silnie zauważalna jest literackość i umowność tego zjawiska. Antybohater w fantasy ukazywany jest „anty” nie w kontekście oczekiwanych postaw społecznych i wartości, ale jego charakter czytelny staje się dopiero w zestawieniu ze schematami fabularnymi i światotwórczymi znanymi z innych tekstów. Literatura fantasy z definicji rzadko odwołuje się do kontekstu społecznego, jej naturalnym punktem odniesienia jest tradycja kulturowa i konwencje narracyjne. Stąd też przedrostek „anty” skierowany jest w tym przypadku przeważnie w stronę wspomnianej tradycji, a nie wobec postaw społecznych.

Po drugie, „antybohaterskość” ma związek z charakterystyczną dla fantasy konstrukcją bohatera literackiego, który definiowany jest nie tylko poprzez kontekst społeczny, w którym zostaje umieszczony, ale też bezpośrednio przez swoje działania i funkcję, jaką pełni w historii. Szczególna konstrukcja świata przedstawionego w fantasy może jednak sprawiać, że postawy antyheroiczne w konkretnych realizacjach literackich nie są jako antyheroiczne rozpoznawane w obrębie tekstu. Różnych przykładów na to dostarczają utwory Jacka Vance'a, Glena Cooka czy Andrzeja Sapkowskiego.

Po trzecie, co jest konsekwencją powyższych konstatacji, w przypadku literatury fantasy bardzo często określenie mianem antybohatera jest **aktem czytelniczym** wymagającym orientacji w tradycji gatunku i konwencjach z nimi związanych. W tym przypadku teksty, w których kategoria antybohatera może być rozpoznana jako gra z konwencją, takie jak *Umierająca Ziemia*, *Saga o wiedźminie* czy cykl inkwizytorski Jacka Piekary wpisują się w nurt postmodernistycznej fantasy. Cechą znamioną tego nurtu, jest to, iż identyfikacja tożsamości postaci odbywa się tak,

jak to ma miejsce w przypadku postaci z opowieści mitycznych, a więc przede wszystkim poprzez działania, ale postacie te nie są *de facto* archetypiczne. Ich zachowania definiowane są nie wobec postaw ogólnoludzkich, ale wobec zachowań innych bohaterów literackich umieszczanych w tych samych sytuacjach fabularnych. Wszelkie różnice w zachowaniach i postawach znaczą przede wszystkim **wobec innych tekstów**, a nie wobec kontekstu społecznego potencjalnego czytelnika.

Rozdział III

Intertekstualność w fantasy

Związki fantasy z kategorią intertekstualności wydają się oczywiste i po części wynikają z samych założeń istnienia gatunku. Wiele z przytoczonych w pierwszym rozdziale definicji i sposobów wyznaczania granic gatunkowych fantasy odwołuje się, nie zawsze świadomie, do kategorii intertekstualnych. Fantasy, w odróżnieniu od literatury nazywanej realistyczną lub głównonurtową, nie istnieje bez kontekstu i zazwyczaj poprzez istnienie takiego kontekstu jest definiowana. Podstawowym impulsem literatury jest naśladowanie rzeczywistości, w przypadku literatury realistycznej rzeczywistości istniejącej, natomiast w przypadku fantastyki rzeczywistości wyobrażonej. Tak, jak w przypadku realizmu, a więc literatury budującej światy przedstawione z elementów, które są wzięte z rzeczywistości potencjalnego czytelnika, nie ma jednolitej strategii uprawiania tego rodzaju literatury, tak samo w przypadku fantasy, której podstawowym założeniem musi być „wymiślanie światów”, nie dzieje się to zawsze w ten sam sposób. Jak widzieliśmy, istnieją dość szczegółowe teorie wyjaśniające, skąd pochodzą elementy wymyślonych światów, jakie fundują fantastyczne uniwersa utworów fantasy. Zazwyczaj jako źródło wskazuje się w tym wypadku treści religijne lub mityczne zaznaczając, iż elementy wyobrażeniowe mogą odznaczać się mityczną lub religijną proveniencją w mniej lub bardziej świadomy sposób. W niniejszym rozdziale interesować nas będzie odmienna strategia konstruowania światów przedstawionych, wątków fabularnych i postaci – strategia intertekstualna, a więc przypadki, w których konkretny utwór z gatunku fantasy wykorzystuje za wzorzec inny tekst. To wykorzystanie innych tekstów często wpisane jest w definicje fantasy, szczególnie te, które wskazują, że naturalnym źródłem i punktem odniesienia dla utworów z tego gatunku są mity i baśnie lub inne odmiany literatury dawnej.

Pojęcie intertekstualności, mimo że względnie nowe w historii literaturoznawstwa, opisuje z jednej strony zjawiska obecne w literaturze od czasów starożytnych, z drugiej strony rozumiane jest bardzo szeroko i określane jest za pomocą różnych kategorii. Poniżej omówione zostaną najważniejsze teorie dotyczące tego zjawiska, ze wskazaniem, która dostarcza najwygodniejszych narzędzi do omawiania zjawisk właściwych literaturze fantasy.

1. Definicje intertekstualności

W gąszczu teorii dotyczących intertekstualności dają się wyodrębnić wyraźnie dwa stanowiska. Pierwsze z nich zakłada, że intertekstualność jest ogólną własnością literatury i każdy tekst jest uwikłany w siatkę relacji z innymi tekstami. Drugie podejście jest pokrewne postawie hermeneutycznej i przejawia się w poszukiwaniu sensów i znaczeń poprzez odnajdywanie kontekstów i interpretowanie konkretnych utworów poprzez zestawianie ich z innymi. W pierwszym przypadku dają się również wyodrębnić dwie wyraźne postawy – poststrukturalistyczna i dekonstruktywistyczna. Badacze tacy jak Julia Kristeva, Roland Barthes czy Gerard Genette reprezentują stanowiska, które są wyraźną kontynuacją strukturalizmu, przenosząc punkt ciężkości zainteresowań semiologii strukturalnej ze struktury tekstów na makrostrukturę związków pozatekstowych. Podstawą ich teorii jest sformułowane przez Julię Kristewę pod koniec lat 60. XX wieku pojęcie intertekstualności zakładające, że zależność każdego tekstu literackiego od innych napisanych przed nim jest niezbywalną cechą literatury. Istnieje też nurt, reprezentowany przez takich badaczy, jak Joseph N. Ridell, Harold Bloom, Paul de Man czy Jonthan Culler, którzy w swych intertekstualnych dociekaniach korzystają z dekonstrukcjonistycznych teorii Jacquesa Derridy. W obu przypadkach podstawową kwestią jest przekonanie, że tekst istnieje i może być badany tylko w relacji z innymi tekstami: zakres owych przynależności i interakcji oraz metody ich badania zależą już od indywidualnego podejścia i przyjętej metodologii.

Intertekstualne podejście interpretacyjne łączy się natomiast z Gadamerowską hermeneutyką i poszukiwaniem znaczeń. Intertekstualność leży u podstaw metody Gadamera i wiąże się z wielokrotnie głośzonym przez niego przekonaniem o niemożności odczytania tekstu w oderwaniu od innych tekstów i ignorowaniu powiązań między różnymi rodzajami sztuki. „Żadne słowo – powiada Gadamer – nie ma sensu bez

swego kontekstu”¹. Podstawową różnicą między tą odmianą intertekstualności a wspomnianą powyżej jest kwestia obiektywizmu. Poststrukturalizm kontynuuje strukturalistyczne strategie badania wytworów kultury metodami zapożyczonymi z nauk ścisłych i traktuje te wytwory jako elementy większej struktury pozostające w siatce systematycznych i genologicznych zależności i posiadające obiektywnie istniejące cechy, które można badać językiem i metodami naukowymi. Określenie miejsca i relacji w strukturze jest w tym wypadku utożsamiane z opisem naukowym. Intertekstualność o odcieniu hermeneutycznym kładzie natomiast nacisk na znaczenia, **jakie rodzą się w trakcie lektury**, która jest kwestią indywidualną i subiektywną. Badacze zajmujący to stanowisko twierdzą, że teksty, które czytamy składają się tak naprawdę z cytatów z tekstów wcześniejszych, co jest nieuniknioną konsekwencją istnienia ludzi w kulturze, a zauważenie tych międzytekstowych powiązań jest kwestią indywidualnej erudycji potencjalnego czytelnika. Twierdzenie to nowe nie jest i wywodzić je można aż od rozprawy Schillera *O poezji naiwnej i sentymentalnej*, w której, w idealistyczny sposób, Homer ukazany jest jako jedyny poeta wolny od kultury, przeżywający naturę i opisujący ją bez pośrednictwa idei i wykoncypowanych znaczeń. Twórcy skazani na byt w kulturze to „poeci, którzy przeczytali innych poetów” i tym samym została odebrana im wolność tworzenia rozumiana jako bezpośrednio i naiwne naśladowanie natury. Od czasów *Eneidy* Wergiliusza naśladowanie innych tekstów jest nieuniknionym elementem istnienia w kulturze, a rozpoznawanie międzytekstowych powiązań jest ewidentnym składnikiem każdej lektury. Spośród polskich badaczy takie stanowisko reprezentuje Stanisław Balbus, twierdząc, iż każdy tekst jest tkanką cytatów wywodzącą się z tysięcy źródeł kultury i my, czytelnicy, „nie jesteśmy w stanie przeczytać w nim nic, czegośmy już nie czytali”². To skrajne stanowisko, trudne do bezkrytycznego zaakceptowania, istotne jest przede wszystkim jako przykład odmiennego podejścia do kwestii intertekstualności w stosunku do strategii poststrukturalistycznej. Czynnikiem przesądzającym o intertekstualnych właściwościach literatury jest czytający podmiot, który dostrzega znaczeniowe powiązania pomiędzy poszczególnymi tekstami, przypisuje im znaczenia i interpretacje. Akt lektury jest jednak zawsze indywidualny i dostrzeganie międzytekstowych powiązań uzależnione jest od lektur poprzedzających oraz stopnia obeznania z tradycją kultury.

¹ H. G. Gadamer, *Czy poeci umilkną?...*, przeł. M. Łukasiewicz, Bydgoszcz 1998, s. 162.

² S. Balbus, *Intertekstualność a proces historycznoliteracki*, Kraków 1990, s. 39.

Pojęcie intertekstualności ma więc, jak widać, różne oblicza i w pewnej mierze różne zakresy znaczeniowe. Jeszcze większe różnice uwidaczniają się w praktyce, kiedy pojęcie to staje się narzędziem używanym do opisu konkretnych tekstów. Poniżej omówionych zostanie kilka najważniejszych teorii dotyczących intertekstualności z zaznaczeniem, które wydają się najpraktyczniejszym środkiem służącym opisowi międzytekstowych relacji w przypadku literatury fantasy.

1.1. Gerard Genette i rodzaje intertekstualności

Genette, za punkt wyjścia przyjmując teorię Julii Kristevej, wyróżnia pięć podstawowych odmian intertekstualności.

- **Intertekstualność** – relacja zachodząca między dwoma lub wieloma tekstami polegająca na rzeczywistej obecności jednego tekstu w drugim³. Genette wyróżnia tu trzy podstawowe formy: **cytat** (wyróżniony cudzym słowem i opatrzone lub nie odsyłaczem), **plagiat** („which is undeclared but still literal borrowing”⁴) i **aluzja** (wymagająca kompetencji kulturowych umożliwiających zauważenie i zrozumienie międzytekstowych powiązań, których obecność nie jest oczywista; Genette podaje tu przykład dedykacji Nicolasa Boileau dla Ludwika XIV zawierającej obraz wsłuchanych w poezję skład, który jest niezrozumiały bez znajomości legendy o Orfeuszu i Amfionie).

- **Paratekstualność** – drugi typ, „który jest mniej wyraźnym i bardziej odległym związkiem, który łączy tekst w znaczeniu właściwym (...) z tym, co może być nazwane jego paratekstem”⁵. Genette ma tu na myśli tytuły, podtytuły, przedmowy, posłowania, noty, objaśnienia terminów, epigrafy, ilustracje i inne znaki odsyłające do innych tekstów. Genette podaje tu przykład *Ullissesa* Joyce’a, którego rozdziały były pierwotnie opatrzone tytułami odsyłającymi do tych miejsc w *Odysei*, które służyły za wzór dla powieściowych wydarzeń.

- **Metatekstualność** – relacja zwana potocznie komentarzem, w której łączy się dwa teksty, ale bez cytowania, a często nawet bez wskazania źródła. Genette jako przykład podaje aluzyjne przywołanie przez Hegla w *Fenomenologii ducha* Ucznia mistrza Rameau Denisa Diderot: „to jest relacja krytyczna *par excellence*”⁶.

³ G. Genette, *Palimpsests. Literature in the Second Degree*, Translated by Channa Newman and Claude Doubinsky, University of Nebraska Press, 1997.

⁴ Tamże, s. 2.

⁵ Tamże, s. 3.

⁶ Tamże, s. 4.

- **Hipertekstualność** – relacje między tekstami A i B, czyli hipertekstem i hipotekstem.

- **Architekstualność** – relacja całkowicie niema, artykułowana zaledwie „wzmianką paratekstualną natury czysto taksonomicznej w rodzaju: *Poezje, Elegie* lub *Powieść o róży* lub najczęściej podtytułową (kiedy wskazówka *Powieść* lub *Opowiadanie* lub *Wiersze* dołączona jest do tytułu na okładce)”.⁷

Dla Genette’a najistotniejszy spośród wymienionych powyżej pięciu rodzajów intertekstualności jest rodzaj czwarty, a więc relacje między hipertekstem a hipotekstem. Jako klasyczny i najbardziej oczywisty przykład tych zależności francuski badacz podaje przykład *Odysei* Homera, którą nazywa hipotekstem i dwóch różnych odnoszących się do niej hipertekstów – *Eneidy* Wergiliusza i *Ulissesa* Joyce’a. Istotne dla zrozumienia funkcjonowania analogicznego zjawiska w ramach literatury fantazy jest jednak rozróżnienie, które Genette wprowadza, by dokładnie scharakteryzować sposoby, za pomocą których tekst Homera istnieje w *Eneidzie* i *Ulissiesie*.

Transformacja prowadząca od *Odysei* do *Ulissesa* może zostać przedstawiona (z grubsza biorąc) jako transformacja prosta albo bezpośrednia: polega ona na przeniesieniu akcji *Odysei* do Dublina wieku dwudziestego. Transformacja prowadząca od tej samej *Odysei* do *Eneidy* ma wbrew pozorom (i wielkości historycznej) charakter bardziej złożony i pośredni, jako że Wergiliusz nie przenosi akcji *Odysei* z Ogygii do Kartaginy i z Itaki do Lacjum: opowiada on całkiem inną historię (przygody Eneasza, a nie Ulissesa), inspirując się wszakże w tym celu wzorcem gatunkowym, tzn. zarazem formalnym, jak i tematycznym, ustanowionym przez Homera w *Odysei* (a w zasadzie także i w *Iliadzie*) lub – jak trafnie mawiano przez wiele stuleci – naśladowując [imitant] Homera. (...) Bądź – by rzecz ująć dosadniej – Joyce opowiada historię Ulissesa na sposób odmienny od Homera, Wergiliusz opowiada Eneasza na sposób Homera; transformacje są symetryczne i odwrotne⁸.

W dalszej części Genette poświęca sporo uwagi kwestii parodii i stwierdza, że tym terminem określa się często wiele zjawisk, które mają różne funkcje i cele, toteż proponuje swój, bardziej selektywny podział na parodię (odwrócenie sensu przy minimalnej transformacji), trawestację (transformację stylistyczną pełniącą rolę degradującą), szarżę (pastisz stylistyczny, na przykład w poemacie heroikomicznym) i pastisz (naśladowa-

⁷ Tamże.

⁸ Tamże, s. 324–325.

nie stylu pozbawione funkcji satyrycznej)⁹. Wprowadzone w ten sposób kategorie podporządkowane zostają kategoriom nadrzędnym trybów i relacji, co w efekcie daje funkcjonalny podział możliwych strategii intertekstualnych przedstawiony przez Genette'a pod postacią tabeli „Ogólnych praktyk hipertekstualnych”:

Relacja	Tryb		
	Ludyczny	Satyryczny	Poważny
Transformacja	PARODIA	TRAWESTACJA	TRANSPOZYCJA
Naśladowanie	PASTISZ	SZARŻA	FALSYFIKAT

Podział Genette'a jest wygodnym narzędziem, który posłuży do opisu wielu praktyk intertekstualnych, charakterystycznych dla dwudziestowiecznej fantazy.

1.2. Krytyka Głowińskiego

Stanowisko częściowo krytyczne, częściowo polemiczne wobec propozycji zarówno Genette'a, jak i Kristevej zajął Michał Głowiński w swoim szkicu *O intertekstualności*¹⁰. Propozycje wymienionych badaczy uznał on za zbyt obciążone nieuniknionymi wadami i ograniczeniami typowymi dla strukturalizmu, a w tym wypadku poststrukturalizmu, jako że charakteryzuje je „nadmierna ogólność” i „zaawansowana schematyczność”. Podstawowym zarzutem Głowińskiego jest twierdzenie, iż teoria Genette'a jest zbyt zawłaszczająca, tymczasem nie każda relacja tekstu do innego tekstu to intertekstualność we właściwym tego słowa znaczeniu. Propozycje teoretyczne Kristevej i Genette'a zgłaszane były jako przełom w teorii literatury, podczas gdy odwołują się one do zjawisk od dawna istniejących zarówno na poziomie praktyki literackiej, jak i naukowej refleksji poświęconej literaturze. Funkcjonalnym efektem tekstów francuskich poststrukturalistów jest jednak wyznaczenie wyraźnej granicy między „wpływologią”, związaną z praktyką historii literatury i krytyki dziewiętnastowiecznej, która badała, skąd pochodzi zapożyczony element, a rzeczywistą intertekstualnością, która bada owe zapożyczenia pod kątem tego „co znaczą, jakie miejsce zajmują w strukturze, jaką

⁹ Tamże, s. 349

¹⁰ M. Głowiński, *O intertekstualności*, [w:] *Intertekstualność, groteska, parabola. Szkice ogólne i interpretacje*, Kraków 2000, s. 5–33.

grają rolę w semantycznym wyposażeniu”¹¹. Innymi słowy z prawdziwą intertekstualnością mamy do czynienia jedynie wtedy, kiedy zauważony przez czytelnika tekstu element rozpoznawany jest jako zapożyczony z innego tekstu i jednocześnie ten element lub fakt jego zapożyczenia (lub oba jednocześnie) są środkiem do budowania znaczeń czytanego tekstu. Nie każdy bowiem wpływ to element intertekstualny – śledzone przez biografistów dowody wpływów pisarzy czytanych przez pisarza z punktu widzenia czytelnika nie mają znaczenia; znaczenie mają tylko te, pisze Głowiński, które stały się elementem strukturalnie znaczeniowym, tylko „relacje zamierzone” i „przeznaczone dla czytelnika”¹². Autor *O intertekstualności* przesuwając więc tu bardzo wyraźnie punkt ciężkości ze strukturalistycznego fetyszyzowania struktury jako kategorii nadrzędnej i istniejącej w całkowitym oderwaniu od aktu lektury, bądź projektującej czytelnika idealnego, na budowanie znaczeń i semantyczne relacje właściwości tekstu i tekstów, do których się odnosi: „źródło jest semantycznym partnerem tekstu, który nawiązuje takie czy inne relacje z innym tekstem”¹³.

Przywołana w poprzednim podrozdziale teoria i idąca z nią w parze systematyka intertekstualności przedstawiona przez Gerarda Genette’a w *Palimpsestach* jest dla Głowińskiego pozornie tylko funkcjonalna. Jego wątpliwości budzi zarówno podział na wyraziste kategorie, przedstawiony w postaci tabeli w poprzednim podrozdziale, jak i niektóre z używanych przez Genette’a terminów. W sprawie wspomnianych kategorii autor *Gier powieściowych* stawia ten sam zarzut, jaki krytycy metody Kanta stawiali jego dwunastu kategoriom czystego rozumu – podział ten istnieje dla samego podziału po to, by był wyrazisty i „systematyczny”, w praktyce natomiast jego przydatność jest niewielka. Genette koncentruje się zresztą tylko na jednej z wyróżnionych przez siebie kategorii, badając ją pod różnymi aspektami w swojej książce. Wątpliwości polskiego czytelnika budzą też niektóre terminy: przede wszystkim paratekstualność. Jako rzeczywiście przydatne dla praktycznych badań nad tekstem Głowiński postrzega natomiast terminy „hipotekst” i „hipertekst”, które funkcjonują dziś jako powszechnie stosowane terminy literackie, nawet jeśli używający ich nie odwołuje się bezpośrednio do terminologii i metody badawczej Genette’a.

¹¹ Tamże, s. 7.

¹² Tamże, s. 8.

¹³ Tamże.

Głowiński proponuje własną definicję intertekstualności, znacznie zawężającą w stosunku do propozycji autora *Palimpsestów*, ograniczającą również w znacznym stopniu jej poststrukturalistyczne konotacje:

O intertekstualności, podkreślmy, mówić można tylko wtedy, gdy odwołanie do tekstu wcześniejszego jest elementem budowy znaczeniowej tekstu, w którym się ono dokonuje, czy też – sięgam po terminologię Zivy Ben-Porat – gdy dokonuje się semantyczna aktywizacja dwóch tekstów, jednak czynnikiem przewodnim jest tekst odwołujący się, aktywizacja zaś tekstu będącego przedmiotem nawiązania – zjawiskiem wtórnym¹⁴.

Intertekstualność oczywiście nie jest domeną jedynie współczesnej literatury. Istnieją bowiem gatunki, które ze swej natury są intertekstualne, nawet jeśli dopiero pod koniec wieku XX literaturoznawcy nauczyli się tę ich cechę rozpoznawać i nazywać. Gatunki takie to przede wszystkim parodia (której wiele uwagi poświęca również Genette w *Palimpsestach*, śledząc różne jej odmiany) i poemat dygresyjny, gatunek na wskroś intertekstualny, operujący manifestacyjnie różnymi stylami wypowiedzi, aluzjami i cytatami, zwracający tym samym uwagę bardziej na sam fakt opowiadania niż na snutą opowieść.

Do wymienionych powyżej pojęć proponuje Głowiński dołączyć przejęty od Riffaterre'a termin interpretant, którego istnienie uznaje za warunek *sine qua non* występowania intertekstualnych zależności i definiuje go następująco:

Element przejęty z jakiegoś tekstu wcześniejszego należy do sfery tego, co „już zostało powiedziane”, ale właśnie to „już powiedziane” staje się elementem czegoś nowego („dopiero mówionego”) i przybierać może rozmaite postacie. Interpretant to zawarty w tekście wskaźnik, w pewien sposób instruujący, jak ów element należy traktować, wyznaczający perspektywę, z jakiej ma być postrzegany. Sam tekst przejęty nie jest jeszcze w nowym kontekście znaczeniowo wyposażony. O wyposażeniu tym decyduje właśnie interpretant¹⁵.

Z punktu widzenia rozważań dotyczących literatury fantazy szczególnie istotne wydają się uwagi Głowińskiego dotyczące zjawisk granicznych i pozornych, które mogą być mylnie zaklasyfikowane jako intertekstualna zależność dwóch tekstów. W celu wyrazistego wyznaczenia granic wprowadza on, odwołując do renesansowej praktyki cytowania

¹⁴ Tamże, s. 13–14.

¹⁵ Tamże, s. 18–19.

i odwoływania się do kanonicznych tekstów z rzymskiego antyku, termin „alegacja”, który oznacza cytowanie, które nie jest dialogiem, ale „utwierdza jednogłosowość”¹⁶. „Dzieje się tak wówczas, gdy przywołany tekst traktowany jest jako autorytatywny, obowiązujący, a priori słuszny i wartościowy; w konsekwencji tekst cytujący zostaje podporządkowany tekstowi cytowanemu”¹⁷. Głowiński stwierdza, że zjawisko takie zachodzi w szczególności w ramach dyskursu silnie zideologizowanego, które niejako zakłada produkowanie tekstów, będących formalnym i semantycznym utwierdzeniem tez obecnych w tekście powszechnie uznanym za kanoniczny. Badacz jako przykład podaje takie praktyki właściwe dla publicystyki marksistowskiej i religijnej. Alegacja i właściwa intertekstualność, stwierdza Głowiński, są do siebie pozornie podobne, ale różnią się pod każdym względem. Do uwag poświęconych temu zagadnieniu przyjdzie powrócić przy okazji rozważań dotyczących wpływu autora *Władcy pierścieni* na różne odmiany fantastyki epickiej.

Wreszcie autor *Powieści młodopolskiej* zwraca uwagę na kwestię kluczową – problem obiektywności intertekstualności. Poststrukturalizm traktuje relację tekst–tekst jako własność tekstu, a więc obiektywnie istniejącą, bez względu na to, czy czytelnik ją rozpoznaje czy nie. Głowiński przesunął punkt ciężkości na odbiorcę, uzależniając od niego kwestię rozpoznania międzytekstowego odniesienia. Wszystko bowiem jest w przypadku takich zjawisk jedynie potencjalne. Potencjalność ta narasta, kiedy przedmiotem odniesienia staje się tekst powszechnie znany, którego brzmienie i przypisane w kulturze znaczenie jest powszechnie znane, a nawet jest warunkiem obcowania z kulturą i miernikiem kompetencji interpretacyjnych odbiorcy. Wraz jednak ze zmianami w kulturze, które w nieuchronny sposób zmieniają kontekst istnienia poszczególnych tekstów, interpretant może „ulegać zatarciu”¹⁸, co prowadzi do tego, iż w konkretnych miejscach lub całym tekście mogą zachodzić zjawiska międzytekstowej zależności, ale są one postrzegane przez coraz mniejszą liczbę potencjalnych czytelników. Dzieje się tak nawet, stwierdza Głowiński, w przypadku tekstów dla intertekstualności tak kluczowych, jak *Ulyses*: odwołania do Homera są w tym tekście oczywiste dla każdego, ale odwołania do irlandzkich piosenek czytelne są już tylko dla „egzegetów” tego tekstu.

¹⁶ Tamże, s. 23.

¹⁷ Tamże.

¹⁸ Tamże, s. 27.

1.3. Definicja Ryszarda Nycza

Odrębną wobec propozycji Głowińskiego definicję zjawiska intertekstualności sformułował Ryszard Nycz w swoim szkicu poświęconym temu zagadnieniu¹⁹. Z jednej strony autor postrzega intertekstualność jako zjawisko ściśle związane z poststrukturalizmem – w przeciwieństwie do bardziej łagodnego podejścia Głowińskiego – z drugiej natomiast wskazuje na bardzo silny związek tej kategorii z postmodernizmem widząc literaturę jako uwikłaną w dyskurs z innymi odmianami wypowiedzi artystycznej, takimi jak film, komiks, muzyka. W związku z tym intertekstualność może być domeną każdego typu wypowiedzi, która ma deszyfrowalne znaczenie. Badacz definiuje to pojęcie następująco:

(...) rozumienie intertekstualności jako kategorii obejmującej ten aspekt ogółu własności i relacji tekstu, który wskazuje na uzależnienie jego wytwarzania i odbioru od znajomości innych tekstów oraz „architektów” (reguł gatunkowych, norm stylistyczno-wypowiedzeniowych) przez uczestników procesu komunikacyjnego. (...) o tym, że są jakieś relacje intertekstualne, decyduje istnienie wykładników tekstowych w badanym utworze; o tym czym są – interpretant, wyprowadzony z cech kontekstowych²⁰.

Owe sygnały relacji międzytekstowych, które powinny być zauważone przez czytelnika, Nycz nazywa wykładnikami i dzieli je na trzy rodzaje:

- **Presupozycje** – logiczno-semantyczne, egzystencjalne, pragmatyczne oraz pokrewne im formy konwencjonalnych implikatur, które wskazują na sądy, teksty, wyrażenia, wzorce stylistyczne inne niż te, które zostały bezpośrednio zrealizowane w tekście;
- **Anomalie** – gramatyczne, semantyczne, a także pragmatyczne i literackie naruszenia ogólnych „zasad konwersacyjnych” oraz norm i konwencji literackich; to miejsca ciemne, niezrozumiałe, niegramatyczne i niespójne;
- **Atrybucje** – typ referencji wyprowadzonych z sygnałów językowych mówiących o przynależności danego fragmentu do określonych kontekstów (innych dzieł, dziedzin, stylów, gatunków, konwencji). Zwracają uwagę na podobieństwo kształtu słownego, własności, reguł i norm badanego tekstu z innymi tekstami.

¹⁹ R. Nycz, *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*, [w:] *Tekstowy świat: poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1993, s. 59–82.

²⁰ Tamże, s. 62. Powyższy cytat zawiera wyróżnienia w tekście, które zostały tu pominięte.

Nycz wyróżnia też intertekstualność właściwą („ogół kontekstów inferowanych bezpośrednio z ich wykładników tekstowych”, konieczny dla odczytania utworu) i intertekstualność fakultatywną (narzuconą lub wtórną, o postaci innych związków uwzględnionych w lekturze, nieposiadającą określonych wykładników tekstowych).

Opisane powyżej wykładniki mogą sygnalizować międzytekstowe relacje przebiegające na trzy sposoby: tekst – tekst, tekst – gatunek, tekst – rzeczywistość. Pierwsza zależność jest oczywista, trzecia interesuje Nycza szczególnie w kwestii dookreślenia tej relacji w kontekście powiełanego bezrefleksyjnie poglądu głoszącego, że literatura „naśladuje rzeczywistość”; tymczasem, zdaniem badacza, to naśladowanie zachodzi na innym poziomie: literatura jako akt językowy naśladuje nie rzeczywistość jako taką, ale jest literackim odtwarzaniem pozaliterackich sposobów mówienia²¹. Dla nas najbardziej interesujące są, w kontekście refleksji nad literaturą fantasy, uwagi poświęcone relacji tekstu do gatunku. Tworzenie w ramach określonego gatunku, w świadomości jego norm i przepisów jest działalnością na wskroś intertekstualną, ponieważ, twierdzi Nycz za Laurentem Jenny’em, gatunek wyznacza sobie granice o pewnej ilości struktur do zrealizowania, które są swego rodzaju archetektami, stale obecnymi w umyśle pisarza tworzącego w ramach określonego paradygmatu.

Przez gatunkowy archetekt należałoby rozumieć tutaj swego rodzaju prototyp, reprezentujący egzemplarz idealny (niekoniecznie realnie istniejący), który najlepiej spełnia gatunkowe normy bądź jako reprezentacja rzeczywistego egzemplarza wzorcowego, bądź jako układ cech najbardziej typowych (średnia statystyczna), bądź wreszcie jako system cech o najwyższej mocy rozdzielczej (w stosunku do egzemplarzy innych gatunków)²².

Zarówno ta, jak i następujące po niej uwagi Nycza mówiące o tym, że genologiczne pojęcia są „nieostre” i posiadają „rozmyte zakresy”, jednoznacznie przywodzą na myśl teorię Attebery’ego dotyczącą definiowania fantasy i przyjdzie do niej wkrótce powrócić przy okazji omawiania intertekstualnych właściwości fantasy jako gatunku.

²¹ Tamże, s. 76.

²² Tamże, s. 70.

1.4. Intertekstualność i styl w teorii Balbusa

Stanisław Balbus w swojej monografii zjawiska²³ wychodzi od kategorii i pojęć stosowanych w poststrukturalistycznej teorii intertekstualności, ale za nadrzędną i odgrywającą kluczową rolę uznaje kategorię stylu jako najbardziej narzucającą się czytelnikowi własność tekstu umożliwiającą wyraźne definiowanie różnorodnych kodów językowych, które spotykają się w tekście. Znamienne, iż odwołuje się on nie do pojęć obiektywnych wywiedzionych z analogii z językoznawstwem, ale do pojęć bardziej subiektywnych; definiując stylizację, która jest dla niego podstawowym elementem generowania intertekstualnych relacji, Balbus za podstawową kategorię uznaje styl,

który w świadomości społecznej funkcjonuje jako „czyjaś własność”, którego reguły można zatem rozpoznać jako „do kogoś należące”, (...) przeszczepione na teren, na którym przebiega projektowana przez utwór i jego historycznoliteracką sytuację komunikacja artystyczna²⁴.

Aby doszło do dostrzeżenia tak zdefiniowanej intertekstualnej zależności konieczne są trzy podstawowe elementy, które warunkują jej istnienie – ewokacja wzorca, identyfikowanie tego wzorca jako stylu (przy zachowaniu koniecznego dystansu między tekstem cytującym a cytowanym, dzięki czemu styl przywoływany objawi się jako obcy, zapożyczony, przeszczepiony do innego tekstu) i reinterpretacji, co Balbus określa jako przebudowaną gruntownie hierarchię jej pierwotnych znaczeń i funkcji²⁵.

Kluczowe dla zrozumienia intencji Balbusa jest zauważenie, że de-szyfrowanie międzytekstowych relacji uzależnia on w dużej mierze, idąc tropem Głowińskiego, od kompetencji czytelnika. Style mają silnie utrwalone w świadomości społecznej określone konotacje. Tym samym wszelka intertekstualność jest w tym ujęciu elementarnym składnikiem procesu historycznoliterackiego, w którym powstawanie nowych tekstów odbywa się w nieustannym cieniu tradycji. Nowe teksty nieustannie odwołują się do poprzednich, wchodząc z nimi w semantyczny dialog, korzystając z dawnych dokonań zarówno w celu sygnalizowania nowych znaczeń, jak i reinterpretacji. W tym ujęciu intertekstualność jest organiczną własnością literatury, a nie tylko, tak jak w strukturalistycznej redukcji, aspektem tekstu. Wymaga od czytelnika świadomości tradycji, jej uwa-

²³ S. Balbus, *Intertekstualność a proces historycznoliteracki*, Kraków 1990.

²⁴ Tamże, s. 17.

²⁵ Tamże, s. 23.

runkowań i kontekstów, po to, by właściwie odczytywał on znaczenia, które rodzą się w tym nieustannym dialogu z przeszłością.

W swojej taksonomii stylistycznych zależności Balbus odwołuje się do ogromnej ilości tekstów reprezentującej różnorodne style i epoki literackie. W uproszczeniu przedstawia się ona następująco:

- A. Aktywna kontynuacja (renesans wobec antyku, Sienkiewicz wobec Scotta);
- B. Restytucja formy (na przykład Broniewski wobec Wielkiej Emigracji, Miłosz wobec moralizatorskiej poezji oświecenia);
- C. Epigonizm (socrealizm wobec powieści tendencyjnej);
- D. Jawne naśladownictwo (*Sofiówka* Trembeckiego wobec angielskiej poezji ogrodów);
- E. Reminiscencja stylistyczna (*Balladyna* Słowackiego wobec tragedii Szekspira);
- F. Kulturowa transpozycja tematyczna (Herbert wobec klasycznej kultury śródziemnomorskiej);
- G. Stylizacja i jej odmiany (polemiczna, parodystyczna, trawestacja, burleska niska, polemiczny pastisz, stylizacja fingująca);
- H. Parastylizacyjne konwersje intersemiotyczne (formalna burleska niska – ludyczne łamanie zasady decorum, burleska wysoka – parodia formalna, heroikomika)²⁶.

Na zakończenie rozważań poświęconych zjawisku intertekstualności Balbus proponuje swój podział zjawiska. Zaznacza jednak, że, jego zdaniem, relacje opisywane przez badaczy poststrukturalnych zachodzą na wyższych poziomach niż tylko wzajemne oddziaływania między pojedynczymi tekstami, toteż proponuje nazywać takie zjawisko intersemiotycznością, które określa „systemowy charakter relacji intertekstualnych”²⁷, jakie zachodzą między językami, kodami i formami gatunkowymi. Właściwy podział Balbusa nie będzie tu wykorzystywany jako narzędzie opisu zjawisk zachodzących w literaturze fantasy; wystarczy wspomnieć, że wyróżnia on sześć odmian: intertekstualność czystą, intertekstualność synekdochalną, intertekstualność reprezentatywną, intersemiotyczność czystą (intertekstulane wyłączone), intersemiotyczność czystą (intertekstualnie fakultatywną) i intersemiotyczność sfingowaną²⁸. Kategorie te mają znaczenie w ramach przyjętej przez Balbusa strategii badawczej, poza jego monografią jednak się nie przyjęły.

²⁶ Zob. tamże, s. 80–84.

²⁷ Tamże, s. 129.

²⁸ Zob. tamże, s. 130–131.

1.5. Taksonomia Markiewicza

Z polskich badaczy również Henryk Markiewicz zajął się tym problemem w szkicu *Odmiany intertekstualności*²⁹. Sporą część rozważań poświęca on zrekapitulowaniu najważniejszych poglądów i stanowisk, które od końca lat 60. XX wieku pojawiły się w światowej dyskusji na temat międzytekstowych relacji. Markiewicz, tak jak wcześniej Głowiński, podkreśla z jednej strony, iż dwudziestowieczna teoria intertekstualności próbuje nowym językiem nazywać zjawisko, które było już przedmiotem refleksji w starożytności. Z drugiej wskazuje, że wiele z krążących w naukowym dyskursie definicji zjawiska jest albo zbyt ogólnych, albo zbyt zawłaszczających, inne zaś z kolei wnoszą się na taki poziom ogólności, iż właściwości intertekstulane postrzegane są jako immanentna cecha całej literatury i że każdy tekst ze swej natury jest *de facto* intertekstualny i uwikłany nieuchronnie w siatkę niekończących się odniesień i relacji. W związku z tym proponuje on własną, zawężającą definicję:

By nadmiernie nie komplikować sprawy, w dalszym ciągu będziemy mówić tylko o intertekstualności na tyle odsłoniętej przez sam tekst, że jest dostrzegalna dla kompetentnego czytelnika. W takiej sytuacji można przypuszczać (z różnym stopniem pewności), że była ona zamierzona przez autora, nie jest to jednak cecha konieczna³⁰.

By uściślić opisywane zjawisko wskazuje on sześć sytuacji, w których zjawisko intertekstualności może zachodzić: wskazanie wprost prototekstu, bezpośrednie cytaty, prototekst koniecznym składnikiem interpretacji, prototekst modyfikuje znaczenie tekstu cytującego, napięcie semantyczne między tekstem i prototekstem, zbieżność strukturalna między tekstem a prototekstem³¹. Prowadzi to Markiewicza do zgłoszenia własnej definicji zjawiska, którą formułuje następująco:

(...) jest to ujawniona w samym tekście relacja do proto/arche/tekstu, składająca do wzięcia go pod uwagę w recepcji tekstu. Dzięki temu uwydatniają się, rozjaśniają, modyfikują, wzbogacają pod względem semantycznym i artystycznym określone aspekty czy składniki tekstu, a jednocześnie dokonuje się w większym lub mniejszym zakresie interpretacja i waloryzacja proto/arche/tekstu. Intertekstualność jest więc interakcją³².

²⁹ H. Markiewicz, *Odmiany intertekstualności*, [w:] *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwa*, Warszawa 1989, s. 198–228.

³⁰ Tamże, s. 211.

³¹ Zob. tamże, s. 212–214.

³² Tamże, s. 215–216.

Markiewicz proponuje również własną taksonomię wyróżniając dziewięć kategorii transtekstualności³³. Ponieważ w większości przypadków jego podział dubluje propozycje Balbusa, a ponadto wprowadzone przez niego terminy nie funkcjonują w obiegu naukowym jako czytelne kategorie, dokładne zasady przeprowadzonego podziału nie zostaną tu omówione³⁴.

2. Intertekstualność czy aluzja?

Obfitująca w wiele tekstów i teorii dyskusja nad zagadnieniem intertekstualności, jaka miała miejsce w polskiej i światowej humanistyce w latach 80. XX wieku, przyniosła rezultaty, które jedynie w pewnym stopniu przydatne są do praktycznego opisu zjawisk międzytekstowych. Samo istnienie zjawiska związków między poszczególnymi tekstami i grupami tekstów nie ulega żadnej wątpliwości, ale teoria tego zjawiska zabrnęła w ślepią uliczkę. Z perspektywy dwudziestu pięciu lat, jakie upłynęły od upowszechnienia się terminu intertekstualności w praktyce i świadomości współczesnej humanistyki, prace teoretyczne z lat 80. sprawiają raczej wrażenie chaosu pojęciowego i terminologicznego niż dyskusji, w wyniku której zrodziły się czytelne kategorie służące do opisu tego zjawiska. Krytycznie ten „pionierski” okres dookreślania niuansów związanych z odmianami intertekstualności oceniła Anna Skubaczewska-Pniewska w swoim szkicu *Intertekstualność czy aluzja*, zwracając jednocześnie uwagę, iż dyskusja nad intertekstualnością zabrnęła za daleko w zawłaszczaniu wszystkich możliwych przejawów międzytekstowych relacji nie dostarczając jednocześnie niemal żadnych praktycznych rezultatów³⁵. Główną cechą dyskusji o intertekstualności, zarówno jeżeli

³³ Zob. tamże, s. 222–225.

³⁴ Z polskich publikacji poświęconych intertekstualności warto wspomnieć pracę Teresy Cieślikowskiej *Intertekstualność*. (T. Cieślikowska, *Intertekstualność*, [w:] teje, *W kręgu genealogii, intertekstualności, teorii sugestii*, Warszawa 1995, s. 90–196). Badaczka zajęła się w niej rzadziej podejmowanymi przez polskich literaturoznawców problemami teoretycznego ustalenia zakresu pojęcia „tekst” i „tekstowość”, problemem kontekstu w intertekstualności, różnymi aspektami intertekstualności ewokowanymi przez nawiązania w tytułach i mottach, problemem bezpośredniego cytatu umieszczonego w narracji oraz próbą teorii zjawiska fikcyjnych przedmów i recenzji nieistniejących książek.

³⁵ A. Skubaczewska-Pniewska, *Intertekstualność czy aluzja literacka*, [w:] *Aluzja literacka: teorie, interpretacje, konteksty*, red. A. Stoff i A. Skubaczewska-Pniewska, Toruń 2007, s. 53–78.

chodzi o określanie granic zjawiska, jak i jego wewnętrznych podziałów, jest, zdaniem Skubaczewskiej-Pniewskiej, chaos pojęciowy i brak wspólnego języka, jakim powinni posługiwać się badacze. Sprawę dodatkowo utrudnia brak konsekwencji. Niektórzy jak Julia Kristeva, potrafią zmienić swoje pierwotne stanowisko redefiniując uprzednio wprowadzone terminy³⁶. Sprawę komplikuje dodatkowo brak jednolitej strategii badawczej zarówno na poziomie metodologii i teorii literatury, jak i aspektów dzieła literackiego, które wskazywane są jako elementy wchodzące w międzytekstowe relacje. Najważniejszym problemem jest jednak wciąż niezatarte piętno strukturalizmu, który dążąc do skorygowania nadużyć dziewiętnastowiecznego biografizmu i „wpływołogii”, z jednej strony „zdehumanizował” literaturę odmawiając jej czynnika ludzkiego i wolicjonalnego w kształtowaniu dzieła, z drugiej strony – w skrajnie dekonstrukcyjnym ujęciu – podważył potencjał budowania sensów jakiegokolwiek dzieła, co było konsekwencją rozumienia literatury jako mozaiki nieustannych cytatów, relacji i strukturalnych odniesień. W przypadku literatury, powiada Skubaczewska-Pniewska, kwestią prymarną jest sens i interpretacja, a to bez przyjęcia przynajmniej częściowej intencjonalności i personalizmu jest niemożliwe. Badaczka w swoim artykule postuluje przywrócenie należnego statusu twórcy i jego decyzjom artystycznym, które wywierają określony wpływ na kształt dzieła i których zauważenie i zinterpretowanie w dużej mierze jednoznaczne jest z odbiorem.

Bez względu na to, czy aluzyjne nawiązanie jest podstawą nowej całości artystycznej, czy organizuje semantykę jakiegoś fragmentu, choćby była to wypowiedź jednej z postaci, zwiększenie pojemności semantycznej utworu dokonuje się z woli twórcy i jest wyrazem jego stosunku do tradycji (i dokonania innego artysty).

„To osoby czynią aluzje, nie teksty” – to, wydawałoby się oczywiste i „niepowątpiewalne”, stwierdzenie jest jednak systematycznie podważane zarówno przez przedstawicieli „systemizmu”, jak i poststrukturalistów³⁷.

W myśl tego stanowiska termin aluzja jest o wiele bardziej przydatny do opisu zjawisk międzytekstowych relacji szczególnie w przypadku kwestii interpretacyjnych. Jak widzieliśmy wyżej, wielu z teoretyków zjawiska, przede wszystkim Głowiński i Markiewicz, wskazuje, iż

³⁶ Zob. tamże, s. 56–60.

³⁷ Tamże, s. 71.

prawdziwa intertekstualność polega na budowaniu znaczeń, a rozpoznanie obecności innego tekstu w ramach tekstu właśnie czytanego powinno być elementarnym składnikiem interpretacji. Znaczenia te jednak są projektowane i wpisywane w teksty przez ich twórców, a nie istnieją w nich dlatego, że – w myśl poststrukturalistycznej teorii tekstu – każdy tekst jest nieuchronnie intertekstualny i przez samo swoje istnienie pozostaje w relacji z innymi tekstami. Dlatego też, zdaniem cytowanej badaczki, termin aluzja jest bardziej odpowiedni do opisu relacji między konkretnymi tekstami, zakłada on bowiem intencjonalność działań autora i jednocześnie umożliwia ich śledzenie przez potencjalnego czytelnika. Innymi słowy – aluzja jest świadomie stosowanym elementem budowania znaczeń, a nie immanentną cechą jakiegokolwiek tekstu.

W rozważaniach Skubaczewskiej-Pniewskiej wraca również wątek, który leży u podstaw strukturalistycznej metody – rozróżnienie między zauważalnym w tekście czy manierze i stylu wpływem a rzeczywistym i intencjonalnym nawiązaniem do innego utworu. Strukturalizm dążąc do wyeliminowania łączącej się z dziewiętnastowiecznym biografizmem „wpływołogii” całkowicie zanegował czynnik personalny w kreowaniu dzieła literackiego. W praktyce jest to popadnięcie z jednej skrajności w drugą i nie przynosi to zbyt wielu pożytecznych rezultatów. Powołując się na ustalenia W. K. Wimsatta i M. C. Beardsleya ze znanego tekstu *The Intentional Fallacy*³⁸ badaczka wskazuje na konieczność wyraźnych rozgraniczeń między rzeczywistymi nawiązaniem i śladami wpływów. Przywoływani badacze byli, jak wiadomo, zdecydowanymi przeciwnikami redukcji znaczenia dzieła tylko i wyłącznie do intencji autora, nie negowali jednak oczywistości intencjonalnych nawiązań do innych utworów.

Dlatego tak ważne jest dla Wimsatta rozróżnienie między cytatami i aluzjami z jednej, a „zwykłymi zapożyczeniami” z drugiej strony. Tylko te pierwsze mają, jego zdaniem, wartość literacką i są częścią znaczenia dzieła, podczas gdy drugie pozwalają jedynie wyjaśnić, jak dzieło powstało³⁹.

Definiując swoje stanowisko w zdecydowanej opozycji wobec „poststrukturalistycznego tekstualizmu” i „systemizmu strukturalistów” Skubaczewska-Pniewska przyznaje prymat kwestiom semantycznym w określaniu międzytekstowych relacji i mimo że owe relacje zachodzą i są

³⁸ W. K. Wimsatt, M. C. Beardsley, *The Intentional Fallacy*, [w:] W. Wimsatt, *The Verbal Icon. Studies In the Meaning of Poetry*, London 1954.

³⁹ A. Skubaczewska-Pniewska, *Intertekstualność...*, s. 76.

zauważane w warstwie językowej dzieła nie można ograniczać „funkcji aluzji do operacji stylistycznych”⁴⁰. Typowe ujęcia teoretyczne ignorują bowiem fakt, iż rzeczywistość przedstawiona jest integralnym składnikiem utworu literackiego i również w ramach niej mogą zachodzić różnego rodzaju aluzyjne nawiązania. Badaczka przywołuje również stanowisko Konrada Górskiego, który za jeden z kluczowych sposobów stosowania aluzji uważał kontynuację fabuły. Takie naświetlenie problemu wydaje się szczególnie istotne wobec właściwości literatury fantasty, w przypadku której kwestie schematów fabularnych i ich zapożyczenia ze znanych tekstów kultury, jak również fundamentalne zagadnienia związane z konstruowaniem światów przedstawionych są konieczne dla zrozumienia elementarnych właściwości tej literatury. Również kwestia intencjonalności i świadomego nawiązania, w zasadzie niemożliwa do opisu za pomocą poststrukturalistycznej metody, będzie w niniejszych rozważaniach odgrywać kluczową rolę.

3. Kwestie praktyczne

Kwestia istnienia związków międzytekstowych w literaturze nie ulega wątpliwości. Problemem jest natomiast, jak widać ze stanowisk przytoczonej powyżej dyskusji, naukowy opis tego zjawiska. Czynnikiem, który przede wszystkim utrudnia dyskusję na ten temat jest brak jednolitej i powszechnie przyjętej terminologii, która byłaby narzędziem służącym do opisu poszczególnych zjawisk. Najpowszechniej przyjęte są terminy wprowadzone przez Gerarda Genette’a, choć, jak widzieliśmy, sama taksonomia zjawisk intertekstualnych przez niego zaproponowana, której terminy te są częścią, podawana była z różnych pozycji w wątpliwość. Drugim czynnikiem utrudniającym korzystanie z efektów streszczonej we wstępie dyskusji jest to, że w praktyce toczy się ona między przedstawicielami szkół, strukturalizmu, poststrukturalizmu, dekonstrukcjonizmu, postmodernizmu i w niektórych wypadkach refleksja teoretyczna ma raczej znamiona w większym stopniu autoteliczne niż praktyczne. Widać to wyraźnie w przypadku refleksji Ryszarda Nycza, którego uwagi dotyczą raczej konsekwencji, jakie niesie ze sobą dla dotychczasowego strukturalisty zmiana metody z badań związków wewnątrztekstowych na międzytekstowe. Ogólna przydatność

⁴⁰ Tamże, s. 77.

wniosków z tej dyskusji, dla bardziej obiektywnego i mniej obciążonego retoryką konkretnej szkoły naukowej badania zjawisk literackich, jest niewielka.

Jedynym wyjściem z tej sytuacji jest dokonanie wyboru z tego teoretycznego gąszczu i próba zachowania jak najdalej posuniętego obiektywizmu w opisie zjawisk literackich i próba wykorzystania proponowanych w teorii narzędzi do analizowania rzeczywistych zjawisk, które zachodzą w przypadku literatury fantasy.

Podstawową kwestią, której żaden z przywoływanych badaczy nie podaje w wątpliwość, jest istnienie związków międzytekstowych. Związek jednak związkowi nie równy, należy więc wyraźnie określić, jakiego typu relacje będą tu analizowane. Sprawą elementarną, podnoszoną przede wszystkim przez Głowińskiego, ale też Markiewicza, jest kwestia znaczeń. O rzeczywistych związkach intertekstualnych można mówić jedynie wtedy, gdy nawiązanie konkretnego tekstu do innego tekstu (wcześniejszego) jest elementem budowania interpretacji. Nawiązanie takie musi być zaplanowane, niejako wpisane w tekst, deszyfrowane za pomocą konkretnych sygnałów i – co wydaje się najważniejsze – możliwe do odczytania dla przeciętnie wykształconego potencjalnego odbiorcy. To drugie zastrzeżenie, o czym wspomina Głowiński, jest najtrudniejsze do naukowego opisu: dojść może do paradoksalnego w praktyce zjawiska, kiedy w sensie obiektywnym dany tekst posiada, mówiąc językiem Nycza, intertekstualne „wykładniki”, ale ze względu na różnice w erudycji między czytelnikiem a twórcą pozostaną one niezauważone. Podobnie przedstawia się sprawa z różnicami kulturowymi, czego w przypadku literatury fantasy najlepszym przykładem jest twórczość Sapkowskiego – liczne aluzje do znanych tekstów z polskiej literatury, względnie oczywiste dla rodzimego czytelnika, nie mogą być zauważone przez odbiorcę jakiegokolwiek przekładu, który tym samym uzna tekst *Sagi o wiedźminie* lub opowiadań z tego samego cyklu za w mniejszym stopniu intertekstualny, niż jest on w rzeczywistości. Zatem o intertekstualności mówić można wówczas gdy czytelne i w miarę oczywiste (przy jednoczesnej świadomości subiektywności tego typu określeń) nawiązania międzytekstowe są składnikiem interpretacji.

Drugą kwestią związaną z tym problemem jest podniesiona przez Skubaczewską-Pniewską kwestia aluzji, a więc daleko posuniętej intencjonalności tego typu zabiegów. Wiąże się z tym kilka elementów, które szczególnie ostro rysują się w przypadku zjawisk literatury fantasy, a które, jak się wydaje, w innych odmianach literatury nie ob-

jawiają się aż z taką ostrością. Intertekstualność zachodzi bowiem nie tylko i wyłącznie w przypadku, kiedy elementy łączące dwa teksty wpływają na kwestie interpretacyjne związane z tekstem nawiązującym. Istotna jest także sprawa światów przedstawionych, na co zwróciła uwagę autorka szkicu *Intertekstualność czy aluzja*. Tworzenie literatury fantasy to przede wszystkim kreowanie światów przedstawionych, a dopiero później osadzanie w nich fabuły. W przypadku fantasy oba te elementy ulegają silnemu skonwencjonalizowaniu – w skrajnych wypadkach wpisywanie się w konwencję może być tożsame z przynależnością gatunkową konkretnego tekstu. Owo skonwencjonalizowanie jest oczywiście związkami intertekstualnym, ale ma różne oblicza. Część ze zjawisk charakterystycznych dla konwencji fantasy pokrywa się ze zjawiskami wyróżnionymi w przywoływanych na wstępie rozdziału klasyfikacjach typów intertekstualności – dotyczy to przede wszystkim tekstów „epigońskich”, a więc powielających schematyczne rozwiązania fabularne (a w przypadku fantasy, także światotwórcze). Ponieważ jednak świadomość istnienia owych konwencjonalnych rozwiązań jest bardzo silna zarówno w przypadku twórców, jak i odbiorców, każda modyfikacja w obrębie najczęściej powielanego wzorca ma oczywiście znamiona relacji intertekstualnej, ale nie musi jednocześnie pociągać za sobą kwestii semantycznych, a więc wpływać na interpretację konkretnego tekstu. Także i tu zachodzi wspomniane powyżej zjawisko subiektywności związanej z zakresem erudycji – potencjalny czytelnik, który nie jest obeznany z konwencją, albo nie zna przynajmniej *Władcy pierścieni* Tolkiena, podczas kontaktu – by ograniczyć się do przykładów już przywoływanych – z *Kronikami Thomasa Covenanta Niedowiarka* Donaldsona, nie będzie w stanie zauważyć silnych i niewątpliwie zaplanowanych odniesień do wielu konwencjonalnych rozwiązań dotyczących tak elementarnych składników dzieła literackiego jak fabuła, bohater czy świat przedstawiony.

Równie istotne dla zrozumienia funkcjonowania zjawisk międzytekstowych w przypadku fantasy jest zwrócenie uwagi na kluczowe zagadnienie, które legło u podstaw intertekstualnej teorii – wyraźne odróżnienie „wpływologii” od rzeczywistych, to znaczy budujących znaczenia, związków, jakie zachodzą między konkretnymi tekstami. Wspomniana powyżej konwencja i jej rola w funkcjonowaniu fantasy jest efektem wielu różnych tradycji literackich, które wywarły na nią decydujący wpływ. Są one w niektórych ujęciach teoretycznych prezentowane wręcz jako immanentne cechy konwencji. Nie każdy jednak wpływ oznacza w tym wypadku relację intertekstualną – zjawiska pozornie podobne

często mają różne funkcje. Dokładniejszemu omówieniu tego zagadnienia poświęcony zostanie jeden z kolejnych podrozdziałów.

Z zaprezentowanych w części wstępnej propozycji teoretycznych wybrane zostaną świadomie tylko niektóre terminy, które służyć będą do opisu zjawisk intertekstualnych:

- Hipotekst i hipertekst – z teorii Gerarda Genette’a – najpowszechniej używane terminy z teorii intertekstualnej istniejące już nawet poza poststrukturalistycznym dyskursem jako oznaczenie tekstu będącego przedmiotem odwołania i tekstu odwołującego się;
- Alegacja – z teorii Michała Głowińskiego, rozumiana w tym przypadku jako konwencjonalna presja tekstu kluczowego dla konwencji wyrażająca się kalkowaniem rozwiązań dotyczących prowadzenia fabuły, narracji, konstrukcji świata przedstawionego i typowych bohaterów, które powielane są w tekstach „epigońskich” i których stosowanie jest elementem utwierdzającym konwencję;
- Archetekst – z teorii Ryszarda Nycza, jako termin oznaczający ów kluczowy dla konwencji tekst, którego rozwiązania kompozycyjne i stylistyczne powielane będą w tekstach utwierdzających konwencję, bądź modyfikowane w tekstach konwencję tę zmieniających lub świadomie wobec niej opozycyjnych; dla fantazy epickiej archetekstem będzie oczywiście *Władca pierścieni* Tolkiena, a dla fantazy heroicznej opowiadania o Conanie Roberta Howarda

4. Fantazy – gatunek intertekstualny

Tytuł niniejszego podrozdziału jest w pewnym sensie ironiczny. Odnosi się on bowiem nie do rzeczywistych właściwości gatunku, ale do cech, jakie się mu przypisuje lub – może bardziej – za pomocą jakich usiłuje się go definiować. Uderzającą bowiem cechą wielu istniejących prób zdefiniowania fantazy jest ich relacyjność – gatunek ten często nie jest definiowany jako taki, ale definiowany jest wobec innych gatunków, a strategie, za pomocą których realizowane są jego podstawowe funkcje kontrastowane są ze strategiami innych form literatury. Innymi słowy, żeby zrozumieć, czym jest fantazy i „jak działa”, należy najpierw zrozumieć cele istnienia, dajmy na to, klasycznej powieści mieszczańskiej lub prozy fantastycznonaukowej, ponieważ fantazy to coś zupełnie innego. Z drugiej strony charakterystyczną cechą, szczególnie polskich prac, jest postrzeganie fantazy jako literatury kontynuacji, bądź dawnych form, bądź dawnych funkcji literatury. Powoduje to, iż w świadomości teoretycznej brak

definicji, które określałyby fantasy jako gatunek „sam w sobie”. Dominują natomiast ujęcia relacyjne. Stan ten z jednej strony obrazuje rzeczywiste cechy literatury fantasy, której żywiołem są zapożyczenia, z drugiej strony jest dokumentem problematycznej dyskusji nad funkcjami i granicami gatunku.

Teoretyczna intertekstualność, która jest odbiciem analogicznej sytuacji w poststrukturalizmie, to postrzeganie fantasy, jako gatunku istniejącego w siatce zależności większego systemu – tak jak to się dzieje w teorii Tzvetana Todorova. Gatunek definiowany jest tutaj poprzez relacje do innych gatunków, a jego granice są granicami między poszczególnymi elementami systemu, dzięki czemu można wyznaczać, tak jak robi to Todorov, miejsca, w których „kończy się” fantastyka, a „zaczyna się” realizm. Zgodnie ze strukturalistycznym podejściem cechy te są immanentne, to znaczy nie zależą od preferencji, przyzwyczajień i oczekiwań odbiorcy, ale są realizacją możliwości tkwiących w systemie.

Innym sposobem widzenia, również polegającym na ujęciu relacyjnym, jest definiowanie fantasy w opozycji do szeroko rozumianego realizmu we wszystkich jego odcieniach – wczesnorealistycznym, naturalistycznym i modernistycznym. Wiązane jest zazwyczaj z terminem *mimesis*, rozumianym przeważnie potocznie jako odwzorowywanie rzeczywistości, stąd też fantasy określa się jako literaturę antymimetyczną, egzomimetyczną czy niemimetyczną. Przy czym zazwyczaj podkreśla się, iż owo odejście od celów i strategii realizmu musi być świadome i konsekwentne; stopień owej konsekwencji jest często nawet probierzem czyściwości konkretnych realizacji gatunku. Stanowisko to ma, jak pamiętamy, dwa oblicza. Pierwsze zakłada, iż podstawowym celem fantasy jest wywołanie wrażenia „inności” w opozycji do odtwarzania tego, co znane lub możliwe w znanym świecie. Fantasy opisuje „inne światy”, a podstawowym celem tej odmiany literatury jest „świadome światotwórstwo”. Podejście drugie, właściwe badaczom anglosaskim takim jak Farah Mendlesohn czy Brian Stabelford, również sytuuje fantasy w relacji do realizmu, ale kładzie nacisk raczej na retoryczną stronę tego procesu, to znaczy grę z oczekiwaniami i przyzwyczajeniami czytelnika wykształconymi podczas kontaktu z literaturą realistyczną, której przypisuje się rolę nieustannego punktu odniesienia. Do pewnego stopnia można widzieć ten proces jako modyfikację opisywanej przez Ryszarda Nycza relacji „tekst ⇒ gatunek”. Modyfikację do pewnego stopnia paradoksalną, gdyż w założeniu teorii polskiego poststrukturalisty miała ona opisywać relacje między konkretną realizacją a archetekstem rozumianym jako tekst idealny, wykorzystuje wszystkie potencjalne cechy i możliwości danego

gatunku. W tym wypadku czytelnik w celu stwierdzenia cech danego tekstu fantasy musi się nieustannie odwoływać do konkretnych znanych mu założeń poetyki realistycznej, by potwierdzać „fantastyczność” tego tekstu wynikającą z opisu nieistniejącego świata, bądź ironicznego zastosowania typowych narzędzi prozy realistycznej służących w przeciwnym celu do swojej pierwotnej funkcji.

Przeciwieństwem obu opisanych powyżej strategii definiowania fantasy, ale również pozostającą w sferze intertekstowych konotacji, jest bardzo częste określanie fantasy jako literatury kontynuacji. Przy czym ta kontynuacja będąca kluczową cechą tak rozumianego gatunku może dotyczyć kontynuowania dawnych form literackich lub funkcji, których współczesna kultura głównego nurtu już nie pełni. Jak przedstawiono w rozdziale dotyczącym strategii definiowania fantasy, może mieć to różne oblicza, często wykluczające się lub przynajmniej niemające ze sobą wiele wspólnego. Jakub Lichański widzi w dziele Tolkiena współczesną kontynuację Homeryckiego eposu, odnajdując w nim wszystkie cechy idealnej epiki bohaterskiej, które w *Iliadzie* i *Odysei* dostrzegali Arystoteles. Kontynuacja ta jest, dodajmy, „techniczna” ograniczająca się do sposobów konstruowania świata przedstawionego i przekazywania go odbiorcy. Lichański nie zajmuje się kulturowym kontekstem zestawianych przez siebie dzieł koncentrując się jedynie na zagadnieniach związanych z poetyką i retorycznością rozumianą tu jako projektowanie określonych postaw odbiorczych wobec dzieła epickiego.

Innego rodzaju kontynuację dostrzega Anna Gemra widząc w dwudziestowiecznej literaturze fantasy cechy, które miały dawne formy literatury popularnej, takie jak romans rycerski. Uproszczona wizja świata, schematyczne i konwencjonalne postacie, baśniowa struktura fabuły, czarno-biały świat wartości i umoralniające przesłanie to cechy, które fantasy dzielić ma z dawniejszymi formami literatury.

Obie te propozycje mają tę samą cechę – tak opisane analogie sprawdzają się w przypadku dość wąskiej grupy tekstów (w przypadku Tolkiena nawet jednego tylko tekstu). Natomiast są niezbyt przydatne w praktyce badawczej – gdyż, o ile do *Władcy pierścieni* istotnie da się przyłożyć elementy Arystotelesowskiej teorii eposu, którą znamy z *Poetyki*, to w przypadku utworów naśladowczych Tolkiena nie ma to już większego sensu. Podobnie rzecz przedstawia się w wyszukiwaniu analogii między dawnymi formami literatury popularnej a obecnymi. To, że w pewnej grupie tekstów dają się wyróżnić motywy, postacie i rozwiązania w konstrukcji świata przedstawionego zbieżne z tymi, które występowały w epokach wcześniejszych nie oznacza, że dany gatunek,

a tym samym każdy tekst, który w ramach jego poetyki i konwencji jest tworzony, jest efektem świadomej kontynuacji wcześniejszych form literatury. W każdym razie nie zachodzi tu zjawisko kontynuacji form znane z literatury należącej do nurtu klasycystycznego.

Strategia łączenia fantasy jako gatunku z wcześniejszymi formami narracyjnymi obecnymi w kulturze najbardziej uwidocznia się, i jest też najliczniej reprezentowana w ilości tekstów, w łączeniu tego gatunku z mitem. Strategia ta ma – w dużym uproszczeniu – dwa oblicza: „motywistyczne” i kulturowe. W pierwszym zakłada się, że ślady dawnych mitów i wierzeń widoczne są przede wszystkim we współczesnej fantasy poprzez wykorzystanie tych samych motywów fabularnych. Anna Gemra pisze:

Fantasy, oferując schematyczny świat ze schematycznymi bohaterami, oferuje jednoznaczność: łatwo odróżnić dobro od zła, nie ma „światłocienia” i dylematów moralnych (...). Uruhamiając mit, fantasy odwołuje się do myślenia archetypicznego, daje klucz do duchowych możliwości ludzkiego życia⁴¹.

W ujęciu kulturowym przedstawia się natomiast fantasy jako literaturę, która **pełni te same funkcje**, jakie w teorii etnograficznej i religioznawczej przypisuje się mitowi. Stanowisko to charakterystyczne jest dla badaczy o zacięciu mitopoetyckim.

Łącząc fantasy z mitem stawia się różne tezy:

- Fantasy czerpie z mitów inspirację fabularną⁴²;
- Fantasy nieświadomie w nowej rzeczywistości w sposób symboliczny opowiada jeszcze raz te same historie, które obecne były w mitach (podejście archetypiczne)⁴³;

⁴¹ A. Gemra, *Fantasy – mit na nowo opowiedziany?*, „Literatura Ludowa” 1998, z. 2, s. 8. Warto dodać, że wyrażone w tym tekście liczne generalizacje, jak na przykład traktowana niemal jako cecha gatunkowa „niska wartość” artystyczna, są raczej diagnozą chaotycznego rynku wydawniczego lat 90. XX wieku w Polsce, na którym przez te same wydawnictwa i w ramach tych samych serii wydawane były teksty arcydzielne takie, jak *Lyonesse* czy *Mgły Avalonu* razem z przysłowiowym piętnastym tomikiem *Conana*, niż rzeczywistych cech fantasy.

⁴² „Fantasy, jak powszechnie wiadomo, czerpie z wcześniejszych form, takich jak mit, legenda, epos, baśń literacka czy bajka ludowa. Jest jednak dzieckiem swojego czasu, tak jak i tamte inne formy, i rodzi się w Anglii w połowie dziewiętnastego wieku w odpowiedzi na konkretne wyzwanie. Wyzwaniem tym jest oświeceniowy racjonalizm, dominujący paradygmat interpretacyjny cywilizacji zachodniej, w obrębie którego zabrakło miejsca na cudowność, a poznanie intuicyjne, pararacjonalne czy religijne nie miało racji bytu”. (M. Oziewicz, *Mythos, logos a korzenie literatury fantasy*, [w:] *Wokół źródeł fantasy*, red. T. Ratajczak i B. Trocha, Zielona Góra 2009, s. 36).

⁴³ Por. przypis 41.

- Fantasy, jak w ogóle cała literatura, a szczególnie literatura popularna, opowiada wciąż tę samą historię (teoria monomitu Josepha Campbella i idea wielkiego powrotu Mircei Eliadego)⁴⁴;
- Mity opowiadano, by „wyjaśnić świat”, toteż teksty współczesne, które odwołują się do wyobraźni mitycznej również (często nieświadomie) ten świat wyjaśniają⁴⁵;
- Mity, ponieważ traktują o sprawach związanych z początkiem świata, bogami i herosami mają status religijny i tym samym zawierają przesłanie moralne⁴⁶;
- Obecność mitu we współczesnej literaturze popularnej, na przykład w fantasy, to dowód na obecną w kulturze reakcję współczesnego człowieka na stechniczowany, zlaicyzowany, zsekularyzowany i relatywny świat, w którym duchowa pustka musi być wypełniania karmieniem się quasi-mitycznymi narracjami przywracającymi pamięć o świecie porządku moralnego i „duchowości”⁴⁷.

⁴⁴ „Każdy nowy tekst fantasy, to ta sama historia opowiedziana w odniesieniu do innego bohatera i do innej społeczności. Wzorzec pozostaje zatem bez zmian”. (A. Gemra, *Fantasy – mit...*, s. 17).

⁴⁵ „Tu pojawia się możliwość identyfikacji głębokich znaczeń fabuł opisujących *quest*, ryty przejścia oraz poszukiwanie centrum w wersji modelowej dokonywane przez Herosów czy Bogów. Ich aktualność jest zdaniem Eliadego wpisana w kondycję «człowieka religijnego», a to wymusza na badaczu fantasy określenie typu doświadczenia, z jakim odbiorca ma do czynienia, pozwala ono ustalić czy nie pojawiają się w nim elementy szeroko rozumianego doświadczenia religijnego, odkrywającego pozycję człowieka w świecie *profanum* stojącego wobec *sacrum*”. (B. Trocha, *Obecność mitu w literaturze fantasy*, [w:] *Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak i B. Trocha, Zielona Góra 2009, s. 66). Interpunkcja cytatu zgodna z oryginalnym tekstem – P. S.

⁴⁶ „Teksty te cechuje [...] ukazywanie kondycji ludzkiej wpisanej w wielkie wzory mityczne, posługiwanie się figurami mitycznymi i mitycznymi symbolami w celu odkrywania pozaracjonalnego wymiaru istnienia oraz problematyzowania naszej egzystencji poprzez zestawianie jej z mitem i jego przesłaniem. Mít w tym ujęciu nie tyle znosi racjonalną wizję rzeczywistości, co dopełnia ją o wymiar, który dla racjonalizmu nie istnieje, aczkolwiek wpisany jest w ludzkie pragnienie sensu głębszego niż ten, który racjonalizm jest w stanie zaoferować”. (B. Trocha, *Obecność mitu w literaturze fantasy*, [w:] *Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak i B. Trocha, Zielona Góra 2009, s. 60).

⁴⁷ „Fantasy, wyznaczając stałe punkty odniesień, odwołuje się do wartości, które we współczesnym świecie zostały zrelatywizowane, przypomina proste prawdy etyczne, na których zasadza się istnienie społeczeństw. W ten sposób, przedstawiając poprzez czyny proces ewolucji świadomości bohatera, pomaga czytelnikowi uporać się z jego własnymi kłopotami, daje mu wzorzec; poprzez uruchomienie mitu daje klucz do duchowych możliwości ludzkiego istnienia”. (A. Gemra, *Fantasy – mit...*, s. 17); „Osobiście uważam, że status kulturowy fantasy, a szczególnie fantasy mitopeicznej, jest wypadkową przemian światopoglądowych ostatniego półwiecza, które wręcz zmuszają nas do opowiedzenia siebie od nowa. O ile szeroko rozumiana fantastyczność to współczesna forma *mythosu*, odzwierciedlająca wciąż żywą ludzką potrzebę mitu, fantasy mitopeiczna w swoich najdoskonalszych

Przywołane powyżej poglądy mogą być w różnych pracach poświęconych fantasy, dowolnie mieszane i ukazywane w różnych kontekstach. W pracach polskich badaczy tego zagadnienia – Gemry, Rudolf, Oziewicz, Trochy – fakt organicznych związków, jakie zachodzą między fantasy a mitem traktowany jest jako oczywistość. Z drugiej strony stawianie równości między literaturą i mitem lub treściami mitycznymi budziło szereg zastrzeżeń. Zdecydowanie zaprotestował przeciwko „mitologicznym mistyfikacjom” Piotr Kowalski⁴⁸ podważając przede wszystkim sensowność bezrefleksyjnego przenoszenia terminów etnologicznych i etnograficznych na dziedzinę współczesnej literatury. Ze stanowiska czysto literaturoznawczego swoje wątpliwości w tej sprawie wyraził wcześniej Henryk Markiewicz⁴⁹. Autor *Teorii powieści za granicą* zwrócił uwagę na kilka elementarnych kwestii, które są wynikiem zestawiania literatury i mitów: nieokreśloność i wieloznaczność samego terminu „mit”, niekonsekwencje w rozumieniu roli mitu wynikające z istnienia różnych szkół filozoficznych i etnograficznych, a przede wszystkim tego, iż wiele cech przypisywanych mitowi dubluje funkcje przypisywane różnym rodzajom literatury⁵⁰. Zwracając uwagę na najczęściej występujący sposób istnienia mitu w literaturze, a więc renarrację, badacz zwraca uwagę, iż nie jest ona *de facto* renarracją mitu jako takiego, ale renarracją konkretnych fabularyzacji mitów, jakie dotrwały do naszych czasów z dawnej przeszłości, fabularyzacji, które mają niejednokrotnie silne piętno autorskie. Funkcjonując w kulturze z mitem nie ma się bezpośredniego kontaktu –

realizacjach to narracyjne myśloeksperymenty nad najważniejszymi elementami opowieści, która może, z czasem, stać się mitologią zjednoczonej Ziemi”. (M. Oziewicz, *Mythos, logos...*, s. 42–43). Pisownia cytatu zgodna z oryginałem.

⁴⁸ P. Kowalski, *Mitologiczne mistyfikacje, czyli interpretacje fantasy*, [w:] *Popkultura i humaniści: daleki od kompletności remanent spraw, poglądów i mistyfikacji*, Kraków 2004, s. 233–262. Zarzuty Kowalskiego dotyczą dwóch podstawowych spraw: rezygnacji przez cytowanych przez niego badaczy literatury z narzędzi literaturoznawczych na rzecz narzędzi kulturoznawczych, etnograficznych i religioznawczych oraz używania specyficznych terminów typu „sacrum”, „mit”, „ryt przejścia”, „archetyp” poza pierwotnym kontekstem, w jakim zostały one zastosowane, a często w ich potocznym znaczeniu. Zbanalizowane lub mylnie stosowane pojęcia stają się dzięki temu narzędziami do budowania „pogłębianych” interpretacji, które są często nadinterpretacjami. Kowalski zwraca też uwagę, że wiele z egzegez literatury fantasy pisanych jest z perspektywy wielbiciela gatunku, który ma w dodatku bardzo nikłą wiedzę na temat zjawisk literackich niezwiązanych z fantastyką. Uwagi tego badacza mają też słabą stronę, gdyż najwyraźniej postrzega on fantasy jako odmianę popkulturowej papki i, nie analizując konkretnych tekstów, zestawia ze sobą pozycje tak odległe jak utwory Roberta Howarda i C. S. Lewisa.

⁴⁹ H. Markiewicz, *Literatura a mity*, [w:] *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwa*, Warszawa 1989, s. 64–98.

⁵⁰ Tamże, s. 69.

renarracje są zawsze renarracjami renarracji, a nie mitów bezpośrednio. Odnosząc się do, przyjmowanej niejednokrotnie za oczywistość, zbieżności motywów i schematów fabularnych z dawnymi mitami, które ujawniać się mają w literaturze współczesnej, Markiewicz przytacza szereg krytycznych wobec tego stanowiska sądów: zarzuty ujednoczenia interpretacyjnego różnych utworów, rzekomego uwznioślenia fabuł poprzez mityczne konotacje, przypisywanie sakralizujących funkcji banalnym motywom na zasadzie prostych skojarzeń i powszechnego mylenia identyczności z analogią w przypadku rzekomego wyrażania tych samych treści⁵¹. Najistotniejszym jednak zarzutem wobec zestawiania literatury i mitów, bądź utożsamiania funkcji mitów i literatury, jest, zdaniem Markiewicza, brak – mimo obfitości tekstów cytowanych przez niego – rzeczywistej i praktycznej metodologii śledzenia takich związków:

Brak przy tym wyraźnych cech definicyjnych powodował, że przypisanie mityczności poszczególnym utworom literackim stawało się aktem arbitralnej decyzji krytyka lub badacza. Zapewnienia o szczególnym, mitopodobnym oddziaływaniu takich utworów były oparte co najmniej na własnych jego odczuciach; empirycznych badań nad ich odbiorem nigdy nie prowadzono⁵².

Przywołując z kolei rozpowszechnione przekonanie o mitopoetyckich mocach drzemiących w literaturze, która rzekomo bazuje na tożsamych z mitycznymi motywach, schematach fabularnych i funkcjach, Markiewicz zwraca uwagę, że mit

stanowi przedmiot wiary, posiada moc nakazu społecznego. Literatura to zawsze językowy twór jednostki lub określonej zbiorowości, traktowana jest jako fikcja, stanowi przedmiot doznań estetycznych. W mitach przejawia się swoiste myślenie niedyskursywne i utożsamiające, w świecie literatury rządzą już prawa logiczne i psychologiczne. Istnieje fundamentalna różnica między mitycznym symbolem opartym na przeświadczeniu o identyczności nazwy i przedmiotu, i mityczną metaforą asertującą tożsamość dwóch desygnatów a jednoimiennymi odpowiednikami literackimi, którym towarzyszy świadomość iluzoryczności dokonywanego utożsamienia⁵³.

Jako przykład idealnego współistnienia literatury i mitu, a raczej literatury, która żywi się mitem zazwyczaj podaje się europejską starożytność, której literatura przepelniona była treściami „mitologicznymi”.

⁵¹ Por. tamże, s. 71–80.

⁵² Tamże, s. 80.

⁵³ Tamże, s. 93–94.

Co to w praktyce oznacza? Tylko to, iż fabuły większości utworów fabularnych greckiej starożytności, szczególnie epoki archaicznej i klasycznej, bazowały na tradycyjnych opowieściach, które zwyczajowo określa się mianem mitów. Jak pisze Jerzy Łanowski:

Mit (*mýthos*) po grecku znaczy „opowieść” i jest wyrazem niesłychanie pojemnym, bo może określać i baśń, i legendę świątynną, i poetycki wykład świata, jaki się jawi człowiekowi. Mit jako opowieść częstokroć nie ma raz na zawsze ustalonego kształtu i szczegółów, jego postaci i wydarzenia są przedstawiane niejednolicie; (...) Mity (...) mają też swój sens, który z czasem nabiera nieraz charakteru moralnego. (...) Wykładnia mityczna staje się przesłanką wykładni filozoficznej, opowieść mitu przejdzie czasem w rozumowany wykład, dziedziczone po starych wierzeniach historie podlegną interpretacji moralnej (...)⁵⁴.

Owe „dziedziczone” opowieści nie mają więc wymiaru moralnego, o religijnym czy też duchowym nie wspominając. Wobec bardzo fragmentarycznego zachowania spuścizny antycznej można odwołać się tylko do wybranych przykładów. Oczywiście jest, że w epoce klasycznej, szczególnie w przypadku tragedii, opowiadano tradycyjne historie w celu snucia pewnej refleksji moralnej, a płynące z obcowania z fabułą wnioski miały mieć moc napominającą i niejako kaznodziejską⁵⁵. Bliższe jednak przyjrzenie się temu, jak wykorzystywano te motywy, pokazuje, że ta sama historia mogła mieć zupełnie inne konotacje. Jeśli przyjrzymy się bodaj najsilniej reprezentowanemu w różnych wariantach literackich mitowi o zemście Orestesa, zobaczymy, że pouczenia, jakie płyną z tych historii, skrajnie się różnią. Ajschylos w *Orestei* wykorzystuje opowieść o morderstwie dokonanym na Agamemnonie, zemście Orestesa i późniejszym sądzie nad nim do wychwalenia Zeusa jako krynicy mądrości, źródła moralności i porządku świata⁵⁶. Sofokles wykorzystuje tę samą historię, choć opowiedzianą w ramach tylko jednej tragedii, *Elektry*, do rozwinięcia swojego ulubionego tematu, podejmowanego również w *Antygonie* i *Królu Edypie*, ślepoty człowieka, który ignoruje sygnały ostrzegawcze,

⁵⁴ J. Łanowski, „Chłopski filozof”, [w:] Hezjod, *Narodziny bogów (Theogonia)*. Prace i dni. Tarcza, przeł. J. Łanowski, Warszawa 1999, s. 10.

⁵⁵ Zob. M. Maślanka-Soro, *Nauka poprzez cierpienie (pathei mathos) u Ajschylosa i Sofoklesa*, Karków 1991.

⁵⁶ Zob. interpretacje tej trylogii w: H. D. F. Kitto, *Tragedia grecka. Studium literackie*, przeł. J. Margański, Kraków 2003, s. 67–94 i A. Lesky, *Tragedia grecka*, przeł. M. Weiner, Kraków 2006, s. 118–146.

jakie wysyła do niego Apollon, ukazany tu jako bóstwo opiekuńcze, stojące na straży losu człowieka⁵⁷. Eurypides, prawdopodobnie zaledwie rok po Sofoklesie w *Elektrze*, w której zmienia bardzo wiele znanych z tradycji motywów, ukazuje ludzi jako ofiary boga, wydającego bezsensowną przepowiednię, a uwielbianego przez Sofoklesa Apollona nazywa bogiem głupim⁵⁸. Zwrócono też uwagę⁵⁹, iż Homer, kilkaset lat wcześniej w *Odysei* w scenie, w której Menelaos opowiada Telemachowi o powrotach Greków spod Troi, zmuszony do wspomnienia o śmierci Agamemnona, jednego z dwóch głównych dowódców achajskich pod Troją, pomija zupełnie okoliczności tego wydarzenia jako niepasujące do wzniosłej, heroicznej atmosfery jego opowieści. Przypomnijmy też, że Arystoteles wychwala Homera właśnie za to, że zachował krytyczny stosunek do tradycyjnego materiału fabularnego, zignorował większość z niego i wybrał tylko te najatrakcyjniejsze, przedkładając zwartość i jednolitość fabuły nad czołobitny stosunek wobec starych opowieści⁶⁰. Wspomnijmy też, że wedle niektórych teorii wykorzystanie przez Homera mitycznych opowieści i świadoma idealizacja achajskich i trojańskich bohaterów nie służy wcale procesom identyfikacyjnym, które powinny być podstawowym celem oddziaływania mitu w sensie religijnym, ale wręcz przeciwnie – wytworzeniu jak największej bariery między odbiorcą a światem bogów i bohaterów trojańskich⁶¹.

Pozostawiając bez rozstrzygnięcia kwestię metodologii i związków literatury fantasy z mitem, należy odpowiedzieć w tym miejscu na podstawowe pytanie: czy dostrzeganie ewentualnych związków fantasy z mitem należy traktować jako zjawisko „intertekstualne”? Wszystko zależy od kategorii, jakimi w konkretnym wypadku można się posłużyć. Przez analogię do cytowanej powyżej uwagi Skubaczewskiej-Pniewskiej, iż to nie teksty czynią aluzję, ale ludzie, przyjąć należy (także za innymi teoretykami związków międzytekstowych), iż znaczenia rodzą się w literaturze dzięki świadomym działaniom autora, który nadaje swemu dziełu odpowiedni kształt estetyczny. Toteż wielokrotnie podkreślana repetytywność

⁵⁷ Zob. H. D. F. Kitto, *Tragedia...*, s. 128–133.

⁵⁸ Zob. Eurypides, *Elektra*, ww. 1296–1302, [w:] *Tragedie*, przeł. J. Łanowski, Warszawa 1980, s. 226.

⁵⁹ Zob. Ajschylos, *Tragedie*, przeł. S. Srebrny, Warszawa 1954, s. 299.

⁶⁰ Zob. Arystoteles, *Poetyka*, przeł. H. Podbielski, BN II – 209, s. 72–74.

⁶¹ Zob. E. Auerbach, *Blizna Odyseusza*, [w:] *Mimesis. Rzeczywistość przedstawiona w literaturze Zachodu*, przeł. Z. Żabicki, t. 1, Warszawa 1968. Tendencję Homera do idealizacji świata podkreślał już Arystoteles w słynnym fragmencie *Poetyki* (por. Arystoteles, *Poetyka*, s. 7).

schematów fabularnych, bądź też całych fabuł jest raczej wynikiem powtarzania sprawdzonego i atrakcyjnego dla pewnej grupy czytelników wzorca fabularnego. Istotna jest też rola, jak w przypadku każdej konwencji literackiej, archetektu (w tym przypadku *Władcy pierścieni*), którego rozwiązania formalne, przede wszystkim dotyczące świata przedstawionego i konstrukcji fabuły, są albo kopiowane, albo na różne sposoby modyfikowane. Podobne zjawiska kopiowania rozwiązań fabularnych i sztampowych postaci charakterystyczne są również dla innych odmian kultury współczesnej – powieści kryminalnej, filmu przygodowego czy romansu i nie są one kojarzone z treściami mitycznymi. W ramach funkcjonowania w kulturze kontakt z mitem w sensie religijnym, zgodnie z twierdzeniami Markiewicza, nie jest możliwy – kultura umożliwia kontakt z konkretnymi fabularyzacjami dawnych opowieści, które przez to, że tracą swój wspólnotowy, obrzędowy i religijny charakter, zyskują natomiast – tak jak to się działo w starożytności greckiej – unikalny odautorski kształt, który może mieć swoje konsekwencje dla interpretacji tych historii.

W związku z tym należy przyjąć dwa założenia.

Primo: jakiegokolwiek teksty literackie nie są wyrazem świadomości zbiorowej i treści mitycznych, które ujawniają się poprzez chętnie powielane schematy fabularne. Jeśli konkretne teksty ewokują jakieś znaczenia, bądź dają się zinterpretować w jakiegokolwiek sposób, dzieje się tak dzięki określonym decyzjom autora, których śladem są cechy estetyczne i formalne tekstu. Powtarzalność pewnych cech poetyki jest zjawiskiem typowym dla utworów tworzonych w określonej konwencji – od eposu bohaterskiego, przez tragedię klasycystyczną, nowelę pozytywistyczną po kino *noir*. Naturalnym zjawiskiem jest, że w tekstach epigońskich powielanie cech poetyki dominuje nad ewokowaniem znaczeń. Naturalnym zjawiskiem jest też, że popularność określonej poetyki jest odbiciem zainteresowań, niepokoju i ogólnej skali wartości dominującej w określonej epoce, ale traktowanie powtarzalnych cech poetyki jako materiału do diagnoz quasi-socjologicznych jest przeważnie nadużyciem. Wiele z cech tej poetyki, czy szczegółów świata przedstawionego, powtarzających się w większej grupie tekstów (na przykład istnienie magii w świecie przedstawionym), jest wynikiem powielania elementów konwencji, a nie znakiem, któremu można przypisać określone znaczenia.

Secundo: nawiązania zauważalne w tekstach są odniesieniami do konkretnych utworów. I tak *Muchy* (1943) Jean-Paul Sartre'a nie są renarracją mitu o Orestesie, ale czytelnym nawiązaniem do jego konkretnej fabularyzacji, czyli *Oresteji* Ajschylosa. Sięgająca czasów wojny trojańskiej

opowieść o synu Agamemnona nie ma, jak widzieliśmy, określonego, utrwalonego znaczenia; trylogia Ajschylosa takie znaczenie ma. Sztuka Sartre'a buduje swoją ironiczną wobec afirmatywnie proreligijnego przekazu greckiego dramaturga interpretację poprzez przywołanie wyraźnych odniesień do filozofii Fryderyka Nietzschego. Podobnie Hugo von Hofmannstahl w swojej *Elektrze* (1904, druga wersja jako libretto do dramatu muzycznego Richarda Straussa – 1909), mimo iż w zasadzie zachowuje kolejność wydarzeń znaną z wersji Sofoklesa, eliminuje zupełnie treści religijne zastępując je typowymi dla przełomu wieków akcentami psychologicznymi i ekspresjonistycznymi. W analogiczny sposób widzieć więc należy na przykład związek, jaki zachodzi między mitem trojańskim a analizowaną poniżej powieścią Marion Zimmer Bradley *The Firebrand* – utwór ten nie stanowi nawiązania do mitu o wojnie trojańskiej, ale czytelną intertekstualną polemikę ze znanymi tekstami ze starożytności, które feministyczna autorka wymienia zresztą w posłowniu do swojej powieści.

5. Intertekstualne początki

Tytuł niniejszego podrozdziału wymaga na wstępie pewnego komentarza. Nie ulega wątpliwości, że literatura fantasy czerpie inspiracje fabularne z dawniejszych form kultury na różne sposoby – poprzez wykorzystanie dawnych motywów, renarracje baśni, odwołania w sposobach konstruowania światów przedstawionych, dialog z tradycją. Kilka z aspektów tych bardzo bogatych procesów zostanie w tym podrozdziale poddanych analizie. Podstawowym problemem, sygnalizowanym we wstępnej części, jest jednak zachowanie właściwych proporcji i precyzyjne określanie poszczególnych zjawisk. W tym konkretnym przypadku najważniejszym zagadnieniem jest wyraźne oddzielenie wpływów, które są naturalną konsekwencją poetyki fantasy, od rzeczywistych relacji intertekstualnych. Wykazanie wpływu wcześniejszego tekstu lub tekstów na współczesny tekst musi być wyraźnie oddzielone od intertekstualności rzeczywistej, to znaczy sytuacji, w której celowo umieszczone w tekście nawiązanie do znanego tekstu rozpoznawalne jest dla potencjalnego odbiorcy, a nawet, można zakładać, zaprojektowane zostało tak, by ów odbiorca je zauważył i dzięki temu owo nawiązanie staje się elementem budowania znaczenia. Tym samym, zgodnie z ustaleniami wcześniejszego podrozdziału, z rozpoznawania relacji intertekstualnych wyłączone zostaną wszelkie nieintencjonalne, podświadome, quasi-mityczne relacje wynikające z pozor-

nych lub rzeczywistych podobieństw fabularnych lub zgodnej z konwencją powtarzalności pewnych schematów. Stosowanie konwencjonalnych fabuł jest oczywiście relacją intertekstualną, o czym będzie jeszcze mowa poniżej, ale zjawisko to nie niesie znaczeń, które domagałyby się jakichkolwiek zabiegów interpretacyjnych.

W celu jego zobrazowania, a więc wskazania różnic między „wpływowością” a intertekstualnością, przywołane zostaną cztery teksty, które bez cienia przesady uznać można za teksty fundujące konwencję fantasy. Ich wspólną cechą jest to, iż zostały wydane niemal w tym samym czasie, choć powstawały w różnym. W związku z tym nie można zakładać, iż rozwiązania stosowane w jednym z nich są odbiciem innego. Dwa z tych tekstów są pewną oczywistością, gdyż ich wydanie uważane jest powszechnie za narodziny gatunku fantasy w jego dojrzałej i świadomej formie, dwa nie cieszą się taką estymą – nie wspomina o nich żaden z polskich monografistów gatunku – a jednak ich znaczenie trudno przecenić. Te teksty to *Władca pierścieni* Tolkiena (*Lord of the Rings*, wydane w latach 1954–55), *Opowieści z Narnii* Lewisa (*The Chronicles of Narnia*, wydane w latach 1950–56), *Zaklęty miecz* Poula Andersona (*The Broken Sword*, wydany w 1954) i cykl *Był sobie raz na zawsze król* T. H. White’a (*Once and Future King*, wydanie ostatnie w 1958 roku, wcześniejsze wersje trzech pierwszych tomów wydane w latach 1938–41).

Wpływy, jakie zauważalne są w *Hobbicie* i *Władcy pierścieni* J. R. R. Tolkiena, są powszechnie znane i były przedmiotem różnorodnych studiów naukowych⁶². W pracach tych przekonująco wykazano, iż wiele elementów świata przedstawionego, fikcyjnej religii i mitologii, porządku kosmologicznego, motywów fabularnych, przedmiotów i kluczowych postaci zostało zaczerpniętych z dawnych tekstów, które Tolkien czytał od wczesnej młodości przez całe życie. Były to *Saga o Völsungach* (motyw pierścienia i złamanego miecza Narsila), *Starsza Edda* i *Edda prozatorska* (Gandalf, elfy i krasnoludy i ich wzajemne relacje), *Beowulf* (motyw rozumnego smoka strzegącego złota i scena spotkania Bilbo Bagginsa i Smauga w *Hobbicie*),

⁶² Zob. między innymi: T. Shippey, *J. R. R. Tolkien: Author of the Century*, Mariner Books 2002; T. Shippey, *The Road to Middle-earth: How J. R. R. Tolkien created a new mythology*, Harper Collins 2012; Marjorie Burns, *Perilous Realms: Celtic and Norse in Tolkien's Middle-earth*, University of Toronto Press, Toronto 2005; J. R. R. Tolkien and His Literary Resonances: Views of Middle-Earth, red. G. Clark, D. Timmons, Greenwood Publishing Group, Westport 2000; Verlyn Flieger, *Splintered Light: Logos and Language in Tolkien's World*, Kent State University Press, Kent 2002; V. Flieger, *Interrupted Music: The Making Of Tolkien's Mythology*, Kent State University Press, Kent 2005; R. Simek, *Mittelerte: Tolkien und die germanische Mythologie*, C. H. Beck 2005.

Kalevala (magiczny pierścień pełniący podobną rolę jak Sampo, cechy Gandalfa częściowo inspirowane przez postać Vöinämöinena, język elfów częściowo oparty na języku fińskim). Zainteresowania te zostały potwierdzone po śmierci pisarza wydaniem jego opracowań lub bezpośrednich tłumaczeń tekstów, które stanowiły dla niego źródło inspiracji⁶³. Wskazywano również na inspirację Szekspirem, a także prozą bardziej współczesną: utworami Williama Morrisa i Henry Ridera Haggarda. Przedmiotem debaty były związki między *Władcą pierścieni* a tetralogią Ryszarda Wagnera *Pierścień Nibelunga*. Ten związek międzytekstowy jest przedmiotem największych kontrowersji, jako że sam Tolkien, nie wypierając się wpływów, jakie wywarli na nim inni twórcy, gorąco protestował przeciwko wskazywaniu dramatów Wagnera jako bezpośredniej inspiracji dla swojej twórczości. Krytycy przyjmujący stanowisko autora *Hobbita* wskazują, że obaj twórcy korzystali z tych samych inspiracji – Tolkien z *Völsungensaga*, Wagner natomiast z niemieckojęzycznej wersji tej historii, *Nibelungenlied*. Wskazano jednak, że szereg elementów, które są zbieżne w obu dziełach – władza nad światem, jaką daje pierścień, jego niszcząca siła, jaka skaża tego, kto jest jego właścicielem, zbawienie świata poprzez działania prostego bohatera i rola natury jako nadrzędnej kategorii moralnej – są nieobecne w średniowiecznych sagach i są autorskimi pomysłami twórcy *Zmierzchu bogów*⁶⁴.

Główne dzieła Tolkiena stanowią niezwykle interesujący materiał dla badaczy „wpływołogów”, trudno bowiem o tekst, który w większym stopniu zakorzeniony byłby w kulturze i czerpał poszczególne elementy z innych tekstów. Większość elementów świata przedstawionego stanowi efekt literackiej inspiracji, jest śladem lektur i zainteresowań autora. Przebieg fabuły, choć identyfikowany, jak widzieliśmy, przez niektórych badaczy jako nieświadomie mityczny, zbieżny jest z wieloma obecnymi w literaturze schematami i powtarzаныmi motywami. Dla nas najistotniejsze jest natomiast, iż *Hobbit* i *Władca pierścieni* stanowią niemal doskonały przykład do badania procesów charakterystycznych dla tak zwanej wpływołogii. Oznacza to, że niemal wszystkie elementy budujące warstwę znaczeniową dzieła literackiego, a więc fabuła, postacie, motywy i świat

⁶³ Zob. J. R. R. Tolkien, *Legenda o Sigurdzie i Gudrun*, przeł. K. Staniewska „Elring”, A. Sylwanowicz „Evermind”, Warszawa 2009. Zob. też *Beowulf: A Translation and Commentary*, ed. Ch. Tolien, trans. J. R. R. Tolkien, Houghton Mifflin Harcourt 2014.

⁶⁴ T. Shippey, *The Problem of the Rings: Tolkien and Wagner*, [w:] *Roots and Branches: Selected Papers on Tolkien*, Cormarë Series No. 11, Walking Tree Publishers, Zurich and Berne, 2007, s. 97–114.

przedstawiony dają się zidentyfikować jako zaczerpnięte skądś, ale jednocześnie wspomniane nawiązania nie mają statusu relacji intertekstualnej. „Wpływołogia” Tolkienowska stanowi dziś pokaźną część krytycznej literatury przedmiotu poświęconej twórczości autora *Powrotu króla*, ale wykazywanie śladów innych tekstów w epopei o Śródziemiu nie przekłada się na interpretację tego tekstu. Tolkien był erudytą i ślady jego licznych lektur są zauważalne w jego dziele, ale samo w sobie stanowi ono jakość odrębną, zamkniętą i nieodsyłającą w trakcie lektury do innych tekstów.

W tym samym 1954 roku, w którym w Anglii ukazała się *Drużyna Pierścienia* i *Dwie wieże* Tolkiena, w Stanach Zjednoczonych wydawnictwo Abelard-Schuman wydało powieść fantasy mało jeszcze znanego pisarza *science fiction*, Poul Andersona, *Zakłęty miecz*. Podobnie jak miało to miejsce w przypadku rynku wydawniczego w Europie, powieść Andersona ukazywała się w swoistej próżni, zarówno literatura fantasy, jak i jej potencjalni odbiorcy jeszcze w kategoriach merkantylnych nie istnieli. Wydawca zamieścił więc na okładce informację mającą wyjaśnić potencjalnemu czytelnikowi fenomen nowo wydanej powieści:

The cover of the first edition of *The Broken Sword* carries an explanatory subtitle: “An adventure story in the modern manner, with a bow to the old Icelandic sagas.” In tandem with the vague term ‘adventure story’ (which slights the fantastic elements), the phrase ‘modern manner’ appears to be a concession to potential buyers wary of a ‘stuffy’ or ‘old-fashioned’ work. The first edition had to sell to a generation of readers that knew fantasy only from pulp magazines — if they knew fantasy at all⁶⁵.

Źródło inspiracji, to samo, co w przypadku Tolkiena, zostało więc wskazane już na okładce. Drugie, zmienione wydanie powieści z 1971 roku poprzedził Anderson przedmową, w której nie tylko wskazuje, że korzystał z tych samych inspiracji, to jest *Starszej* i *Młodszej Eddy*. Początek i koniec *Zakłętego miecza* są wyraźnie stylizowane:

Żył sobie raz mąż imieniem Orm, zwany też Silnym, syn Ketila Asmundsona, który był wolnym kmieciem na północy Jutlandii. Ród Ketila mieszkał tam od niepamiętnych czasów i władał rozległymi włościami. (...)

Tu kończy się saga o Skafloku Wychowanku Elfów⁶⁶.

⁶⁵ R. Harvey, *Broken In Two: Poul Anderson's two versions of The Broken Sword*, <http://www.blackgate.com/broken-in-two-poul-andersons-two-versions-of-the-broken-sword/> [23.04.2014]

⁶⁶ P. Anderson, *Zakłęty miecz*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1991, s. 9 i 236.

Mimo wykorzystania tych samych tekstów jako inspiracji do stworzenia fantastycznego świata powieści Tolkiena i Andersona dzieli bardzo wiele. Wiele lat później, wskazując, iż świat *Zakłętego miecza* był dla niego samego większą inspiracją niż *Władca pierścieni*, Michael Moorcock wypunktował najważniejsze różnice między dwoma klasycznymi tekstami z wyraźnym wskazaniem na utwór amerykańskiego powieściopisarza: postacie Andersona są bardziej dojrzałe i zgodne z realiami brutalnego świata przedstawionego, lepsze postacie kobiece, prostsza konstrukcja psychologiczna bohaterów, bliższa człowiekowi wczesnego średniowiecza⁶⁷. Zarówno Harvey, jak i Moorcock podkreślają, że brutalna historia opowiedziana w *Zakłętym mieczu* bliższa jest tragedii niż szerokiemu oddechowi epickiemu eposu, na który stylizowany jest *Władca pierścieni*. Moorcock wskazuje też, że oba te dzieła jednocześnie szukając inspiracji w tych samych tekstach literatury dawnej nie tylko czynią to na różny sposób, ale też są dziećmi swoich czasów na dwa różne sposoby:

Tolkien's saga reflected the sentiments of sacrifice typical of post-first world war fiction. Anderson's seems to echo the existential mood of the west after the second world war. *The Broken Sword* has an atmosphere in common with the best 40s noir movies, themselves a reaction to the overblown romantic rhetoric of Nazism. With Mervyn Peake, Henry Treece and even TH White, Anderson influenced a school of epic fantasy fundamentally at odds with inkling reassurances⁶⁸.

Dla nas szczególnie istotne jest, iż zarówno tekst Tolkiena, jak i Andersona mimo wyraźnych inspiracji literackich, które objawiają się na różnych poziomach i w obu tekstach na różne sposoby, nie są relacjami intertekstualnym. W obu przypadkach mamy do czynienia z inspiracją motywami, atmosferą i do pewnego stopnia strategią narracyjną dawnych form (co silniej zauważalne jest w przypadku stylizowanego na epos *Władcy pierścieni*), ale korzystanie z tych dawnych rodzajów literatury jest czysto formalne. W warstwie znaczeniowej zarówno trylogia Tolkiena jak i powieść Andersona nie wchodzi w związki z tekstami, którymi się inspirowały – wręcz przeciwnie. Dawne formy i zaczerpnięte z nich motywy fabularne i elementy świata przedstawionego służą do zbudowania opo-

⁶⁷ M. Moorcock, *Tolkien Times two*, „The Guardian”, 25 stycznia 2003, <http://www.theguardian.com/books/2003/jan/25/featuresreviews.guardianreview18>.

⁶⁸ Tamże.

wieści całkowicie autonomicznych i nieodsyłających do wcześniejszych tekstów. W obu też, jak zwrócił uwagę Moorcock, bardzo silnie zaznaczają się aktualne konteksty, I i II wojny światowej, choć też żaden z tych tekstów nie jest bezpośrednim komentarzem dotyczącym współczesności. Tym samym, choć zarówno *Władca pierścieni*, jak i *Zakłęty miecz* przesyczone są elementami zaczerpniętymi z innych dzieł, nie można ich uznać za utwory *de facto* intertekstualne, które w warstwie znaczeniowej stanowią czytelne nawiązanie do wcześniejszych dzieł. Utwory Tolkiena i Andersona, które odegrały kluczową rolę dla późniejszego rozwoju konwencji fantasy, wyznaczają też strategię, kopiowaną przez późniejszych twórców, korzystania ze skarbnicy literatury dawnej, która jednocześnie nie jest relacją nastawioną na dialog z przeszłością lub światopoglądem dawnych twórców.

W przypadku *Opowieści z Narnii* C. S. Lewisa sprawa związków międzytekstowych jest bardziej skomplikowana. Strategia konstruowania świata przedstawionego w tym utworze różni się bowiem od utworów poprzednio przywołanych kilkoma szczegółami. Po pierwsze *Opowieści* nie są hermetycznym światem fantasy, który nie ma nic wspólnego ze światem potencjalnego czytelnika. Pod tym względem to klasyczne *portal/quest fantasy* zgodnie z terminologią zaproponowaną przez Mendlesohn⁶⁹, z czego wynikają określone konsekwencje dla rozumienia tego tekstu. Przede wszystkim oznacza to istnienie dwóch światów w powieści – jednego, z którym odbiorca może się identyfikować i drugiego, zdominowanego przez elementy fantastyczne. Ponadto fantastyczny świat po drugiej stronie portalu najczęściej jest interpretowany w sposób alegoryczny jako odnoszący się do motywów religii chrześcijańskiej. A także, dziecięcy protagoniści przenikający z „naszego” świata do Narnii są w naturalny sposób bohaterami prowadzącymi i tym samym stanowią projekcję idealnego czytelnika „uczącego się” fantastycznego świata i, co za tym idzie, przyswajającego sobie jego symbolicznie ujmowane treści.

Taka konstrukcja budzi szereg problemów metodologicznych. Po wszechnie interpretuje się cykl Lewisa jako dzieło wyrażające treści religijne. Interpretacje te oscylują między bardzo ogólnie rozumianą religijnością czy duchowością⁷⁰ po skrajnie alegoryczne traktowanie w zasadzie

⁶⁹ F. Mendlesohn, *Rhetorics...*, s. 30–38.

⁷⁰ Zob. M. Oziewicz, *Magiczny urok Narnii. Poetyka i filozofia „Opowieści z Narnii” C. S. Lewisa*, s. 169–193. Zob. też J. Rogers, *Świat według Narnii: chrześcijańskie znaczenie niezwykłych opowieści C. S. Lewisa*, przeł. M. Nowicki, Poznań 2011.

każdego elementu świata przedstawionego powieści jako sygnału odsyłającego do konkretnych elementów religii chrześcijańskiej⁷¹. W zależności od przyjętej strategii interpretowania znaczeń, jakie ewokuje tekst, może on więc być postrzegany jako intertekstualny, bądź też nie. Interpretacje traktujące *Opowieści* jedynie jako utwór wyrażający pewne bardzo ogólne treści związane z religią nie będą widziały tego tekstu jako dzieła intertekstualnego *sensu stricte*, natomiast odczytania deszyfrujące niemal każdy element powieści C. S. Lewisa jako zaczerpnięty z *Biblii* ujmują je oczywiście w perspektywie intertekstualnej, nawet jeśli sam interpretujący nie stosuje intertekstualnej metody świadomie. Sprawę komplikują również, będące częstym zjawiskiem w przypadku Lewisa, chętnie cytowane przez badaczy wypowiedzi autora, które są częstym składnikiem interpretacji, zazwyczaj stosowanym w celu potwierdzenia chrześcijańskiego przesłania całości. Podobnie czyni się zresztą w przypadku trylogii Tolkiena w celu potwierdzenia proreligijnego przesłania jego dzieła⁷².

⁷¹ Najczęstsze utożsamienia to: Aslan – Jezus, Władca-zza-Morza – Bóg, Oddech Aslana – Duch Święty, Ofiara Aslana – ofiara Chrystusa, Zmartwychwstanie Aslana – Zmartwychwstanie Chrystusa, Kraina Aslana – Raj, Krętać – antychryst, Ostatnia Bitwa oraz wydarzenia poprzedzające ją i następujące po niej – Apokalipsa, Tasz – szatan, Zdrada Edmunda – grzech, Podróż Wędrowca do Świt – życie każdego z nas, podróż każdego z nas do nieba, raju, Pęknięcie Kamiennego Stołu – rozdarcie się zasłony w Świątyni Jerozolimskiej, Jadis kusi Digory’ego, żeby wziął jabłko dla swej mamy – wąż kusi Ewę, by wzięła jabłko z Zakazanego Drzewa, Emet – św. Paweł, Nowa Narnia – Raj, Stara Narnia – nasz ziemski świat, Trzykrotne powtórzenie przez Aslana „Sobą” w KiJC – nawiązanie do Trójcy Świętej, Przepowiednie zapowiadające przyjście Aslana W LCiSS – prorocтва zapowiadające przyjście Jezusa, Stuletnia zima – złe czasy przed nadejściem Chrystusa, Nadejście św. Mikołaja – nadejście św. Jana Chrzciela, zapowiadającego nadejście Mesjasza, Narnijczycy zamienieni w posągi – pierwsi chrześcijanie nękanii przez wrogów, Łucja i Zuzanna opłakujące Aslana – Maria i Maria Magdalena opłakujące Jezusa, Piotr Pevensie – św. Piotr, Stworzenie Narnii – stworzenie świata, cztery wskazówki, które Aslan dał Juli – Boże Przykazania, Boże Prawo, Książę Rilian – przedstawienie ludzi opętanych przez demony, Zuzanna Pevensie – człowiek, który zwątpił w boga, Edmund Pevensie – św. Tomasz lub Judasz lub św. Paweł, Czwórka władców na Ker-Paravelu – czwórka ewangelistów, Eustachy Klarencjusz Scruub – św. Tomasz, Zuchon – Zachariasz, Ogród na Wzgórzu – Ogród Eden, Drzewo w ogrodzie na wzgórzu – drzewo pozostawiające dobra i zła, Baranek dający śniadanie z ryb na Końcu Świata – śniadanie uczniów ze Zmartwychwstałym Jezusem przy Jeziorze Galilejskim, Błotosmętek wkłada sobie stopę do ognia – Chrystusowe napomnienia, by wyłupać sobie oko, jeżeli okaże się to konieczne ze względu na prawdę, Droga ucieczki z Harfangu – dziura w ziemi – wąska brama prowadząca do życia, otwierająca się dla tych, którzy dzięki pomocy Bożych pouczeń potrafią ją dostrzec, Aslan wzywa Łucję pośrodku nocy – Bóg wzywa w nocy Samuela, Narada Aslana i Jadis nad losem Edmunda – rozmowa pomiędzy Bogiem a szatanem na dworze królewskim.

⁷² Krytycznie pisze o takiej metodzie interpretacyjnej Michał Nawrocki, zob. M. Nawrocki, *Uwagi o etyce „Władcy pierścieni”*, [w:] *Wokół źródeł fantasty*, red. T. Ratajczak i B. Trocha, Zielona Góra 2009, s. 188.

Kwestią elementarną w tym przypadku jest to, do jakiego stopnia sam tekst usprawiedliwia wskazywanie tego typu relacji. Nie jest przedmiotem niniejszych rozważań arbitralne rozstrzygnięcie, czy *Opowieści z Narnii* są cyklem, który jako tekst jest jednoznacznie intertekstualny, czy nie. W świetle uwag, jakie zostały zawarte na początku tego podrozdziału stwierdzić jednak należy, że, podobnie jak w przypadku postrzegania pewnych utworów w perspektywie mitopoetyckiej, kwestia ta jest efektem subiektywnych wyborów i preferencji każdego badacza. Od jego decyzji, jak poświadczają konkretne interpretacje, zależy przypisanie cyklowi Lewisa konkretnych znaczeń. *Opowieści z Narnii* mogą być interpretowane jako cykl fantasy, którego kompozycja zmierza do wykreowania efektownego świata alternatywnego, który przez swą baśniowość kontrastuje z naszym. Można też traktować powieści angielskiego pisarza jako ogólną alegorię religii i świata duchowego, w którym rozgrywa się symboliczna akcja, a różne jej elementy dają się odczytywać jako mniej lub bardziej czytelne nawiązania do realnie istniejących religii. Można też traktować ten tekst jako ściśle symboliczny, to znaczy taki, w którym każdy istotny element fabuły ma swoje źródło w konkretnym wydarzeniu z *Nowego Testamentu* i stanowi jego symboliczną renarrację. W tak przyjętej perspektywie *Ewangelie* są bez wątpienia hipotekstami, natomiast poszczególne tomy *Opowieści z Narnii* hipertekstami, których elementy odsyłają do innego tekstu.

Istotne jest też w tym wypadku, iż trudno jest, przynajmniej wobec utworów Clive Staplesa Lewisa, zachować typowo poststrukturalistyczną perspektywę badawczą i zignorować kontekst kulturowy, w jakim te utwory funkcjonują. Kontekstem tym są z jednej strony powszechnie funkcjonujące w obiegu czytelniczym interpretacje, w których w różny sposób rozważa się religijne treści cyklu Lewisa, a z drugiej powszechnie znana (w Polsce znana zanim ukazały się jego dzieła literackie) twórczość eseistyczna tego autora podejmująca tematy natury religijnej. O ile więc różne odautorskie deklaracje i komentarze wygłaszane w pismach nieoficjalnych (na przykład listach) trudno uznać, zgodnie z antybiografistycznym podejściem współczesnego literaturoznawstwa, za kluczowe dla deszyfrowania potencjalnych sensów tego cyklu, o tyle podejście skrajnie tekstologiczne, eliminujące w sposób restrykcyjny kontekst, w jakim utwory te funkcjonują, również wydaje się przesadą. Uznać więc należy, iż, abstrahując od rzeczywistych własności tych tekstów, *Opowieści z Narnii*, postrzegane są jako intertekstualne.

Czwarty z przywołanych wcześniej utworów, cykl powieści T. H. White'a, stawia badacza aspektów intertekstualności przed jesz-

cze inną jej formą. *Był sobie raz na zawsze król* jest bowiem *retellingiem* jednego z najbardziej znanych epickich utworów średniowiecznej Europy, *Le Mort d'Arthur* Thomasa Malory'ego⁷³. Kwestie związane z *retellingiem* i jego odmianami zostaną omówione w dalszej części niniejszego rozdziału, tutaj wspomnieć należy jedynie o najbardziej istotnych cechach utworu White'a. W czterotomowym cyklu (piąty tom cyklu, *Księga Merlina*, został opublikowany wiele lat po śmierci autora, a jego fragmenty zostały przez niego wykorzystane w ostatecznych wersjach pierwszych czterech części) współczesny autor w zasadzie powtarza powszechnie znaną historię młodości, rozkwitu chwały i potęgi króla Artura oraz dzieje jego upadku. White wprowadza jednak do swojej wersji wiele zmian, które dotyczą indywidualnych cech poszczególnych bohaterów, a także interpretacji tradycyjnych wydarzeń. Największe zmiany dotyczą postaci Merlina, który odgrywa rolę dominującą w całości poprzez to, że jest nauczycielem i mentorem młodego Artura. W *retellingu* White'a Merlin żyje „do tyłu” – zarówno w perspektywie historycznej, jak i życiu osobistym: przybywa z przyszłości i staje się coraz młodszy. Pozwala to wprowadzić White'owi do swojego cyklu powieściowego bardzo silny kontekst związany ze współczesnością, a konkretnie II wojną światową. Wojna i jej niszczycielska siła staje się głównym wątkiem edukacyjnych zabiegów, jakim poddawany jest przez Merlina młody Artur, którego czarodziej pragnie wychować na rozumnego władcę stojącego na straży powszechnego szczęścia. W nieunikniony sposób wymowa *Raz na zawsze króla* staje się więc polemiczna wobec średniowiecznego pierwowzoru – postaci mające „historiozoficzną” świadomość dziejową zostają skontrastowane z postaciami zachowującymi się w sposób „średniowieczny”. Wielu z bohaterów, których cechy utrwalone są w tradycji – Galahada, Lancelota czy Morgany – ma w powieściach White'a cechy charakteru znacząco zmienione. Arturiański cykl T. H. White'a jest więc w naturalny sposób intertekstualny, jako „świat króla Artura naszych czasów”: tradycyjna opowieść arturiańska zostaje wzbogacona o bardzo wyraźny kontekst współczesny związany z traumą II wojny światowej. Jak widzieliśmy, jeszcze przynajmniej dwa inne teksty przywołane tutaj, a więc *Władca pierścieni* i *Zaklęty miecz*, również są efektem doświadczeń wojennych. Ich antywojenna wymowa jest jednak bardziej zakamuflowana, aluzyjna. Tymczasem w cyklu

⁷³ Zob. A. Zgorzelski, *Płaszczyzny narracji i świata przedstawionego w „The Once and Future King” T. H. White'a*, [w:] tegoż, *Kreacje świata sensów. Szkice o współczesnej powieści angielskiej*, Łódź 1975.

White'a aluzje do współczesności są trudne do przeoczenia i zignorowania, częstym zjawiskiem są w nim bezpośrednie komentarze narratora, a całość zyskuje postać swoistej przestrogi przed powtórzeniem wojennego koszmaru.

Ale *Był sobie raz na zawsze król* jest cyklem intertekstualnym nie tylko poprzez to, iż jest renarracją znanego tekstu z tradycji literackiej, co dostrzegalne jest przede wszystkim w jego warstwie znaczeniowej. Powieści White'a są intertekstualne również, w odróżnieniu od trzech wcześniej przywołanych przykładów, w sensie tekstologicznym – tekst zawiera wyraźne odniesienia do odpowiednich fragmentów *Le Mort d'Artur*, który to utwór, jak i jego autor, przywoływani są w wielu miejscach w sposób bezpośredni. Drugi tom cyklu, *Wiedźma z lasu*, kończy się odautorskim komentarzem niedwuznacznie odnoszącym się do wcześniejszego tekstu:

Powinniście przestudiować ten schemat co najmniej dwa razy, jak zadaną lekcję historii, gdyż właśnie powyższe drzewo genealogiczne legło u podstaw tragedii Króla Artura. Poeta Sir Thomas Malory swą bardzo długą księgę o nim zatytułował *Śmierć Artura*. Mimo iż dziewięć dziesiątych dzieła traktuje o turniejach rycerskich, poszukiwaniu świętego Graala i innych równie przyjemnych rozrywkach, to przedmiotem całej narracji jest dociekanie przyczyn, które w końcu zgotowały dzielnemu młodzieńcowi marny los. Dzieje Artura są klasyczną tragedią typu arystotelesowskiego: historią grzechu, który powraca do swoich korzeni. Dlatego musimy zwrócić szczególną uwagę na pochodzenie Mordreda, syna Króla Artura, i pamiętać, kiedy przyjdą po temu powody, że Król dzielił łóżę z rodzoną siostrą. On sam nie wiedział o tym; możliwe, że to wszystko wyłącznie jej wina – jednak w tragedii, jak uczy historia, niewinność nie jest wystarczającym usprawiedliwieniem⁷⁴.

Trzeci tom cyklu, *Rycerz spod ciemnej gwiazdy*, który jest dość szczegółową renarracją wątku Lancelota i Ginevry, wielokrotnie *expressis verbis* odwołuje się do dzieła Malory'ego, zachęcając czytelnika niemal do równoległej lektury obu tekstów. Rozdział XXXIX rozpoczyna się na przykład następująco:

Kto chce poczytać o turnieju w Corbin, znajdzie opis u Malory'ego. Autor ten uwielbiał turnieje – był jak dzisiejsi starzy kibice krykieta i kto wie, czy nie miał dostępu do poufnych informacji, a może nawet do tabel wyników. Najsłynniejsze turnieje opisuje z detalami, cytując wyniki po-

⁷⁴ T. H. White, *Miecz dla króla. Wiedźma z lasu*, przeł. J. Kozak, Warszawa 1999, s. 396.

szczególnych rycerzy oraz imiona zwycięzców i sposoby zadania decydujących ciosów. Jednak opisy dawnych meczów nudzą większość tych, którzy w grze nie uczestniczyli, więc my się od nich powstrzymamy. Hobbyistów raz jeszcze odsyłam do Malory'ego, który dwa czy trzy razy cytuje pełne tabele wyników, interesujące zwłaszcza dla entuzjastów pomniejszych rycerzy⁷⁵.

Ostatnie zdanie tej powieści jest natomiast dosłownym cytatem z tekstu średniowiecznego autora z zachowaniem klamry intertekstualnej podkreślającej akt cytowania: „I rozplakał się Lancelot – pisze Malory – jak małe dziecko ukarane chłostą”⁷⁶. Wreszcie w finale ostatniego tomu White doprowadza do anachronicznego (i niezgodnego nawet z wewnętrzną chronologią cyklu) spotkania między starym Arturem a przyszłym autorem *Le Mort d'Arthur*, który pojawia się na kartach powieści jako trzynastoletni paź Sir Thomas Warwick. Król Artur osobiście zleca mu zachowanie pamięci o sobie wśród potomnych i przekazanie swojej „Idei Rycerskiej”⁷⁷.

Zaznaczyć należy, że wiele z elementów cyklu *Był sobie raz na zaw sze król* może być kojarzonych z postmodernistyczną grą tekstami – decyduje o tym przede wszystkim ujawniający się narrator, który wielokrotnie przerywa akt opowiadania w celu wygłoszenia komentarzy, które często mają charakter metatekstowy. Stała obecność tekstu w tekście, liczne apele do czytelnika, uwspółcześnienie zachowania i poglądów postaci istniejących w średniowiecznym świecie przedstawionym, dowolne traktowanie wydarzeń historycznych (akcja cyklu manifestacyjnie umieszczona jest w innym momencie historycznym niż ten, w którym rozgrywały się wydarzenia), refleksje dotyczące współczesności. Wątpliwe wydaje się jednak, aby White'owi przyświecały te same cele, które przyświecają autorom postmodernistycznym w analogiczny sposób żonglującymi tradycyjnymi motywami i strategiami narracyjnymi. W żadnym momencie nie ma tu charakterystycznego dla postmodernizmu podważania statusu ontologicznego świata przedstawionego, bądź też sugerowania czytelnikowi, iż przynajmniej jeden z tekstów (Malory'ego lub White'a) uwikłanych w intertekstualny związek mówi nieprawdę. Wręcz przeciwnie – historyczna fantazja angielskiego autora jest niemal dydaktyczna w wymowie i nie może być tu żadnych wątpli-

⁷⁵ T. H. White, *Rycerz spod ciemnej gwiazdy*, przeł. J. Kozak, Warszawa 1999, s. 245.

⁷⁶ Tamże, s. 269.

⁷⁷ T. H. White, *Świeca na wietrze*, przeł. J. Kozak, Warszawa 1999, s. 112–116.

wości co do ewokowanych znaczeń, bądź nawet przesłania tego cyklu. Naiwnie pacyfistyczna postawa narratora i idealizowanie Artura jako rozumnego władcy, którego świadome działania służyć miały zachowaniu równowagi historycznej i społecznej, kłócą się z typową dla postmodernistycznej strategii, której głównym celem jest obrazoburczość i sianie zwątpienia.

Z powyższego zestawienia widać więc, że teksty, których znaczenie dla dwudziestowiecznej konwencji fantazy jest kluczowe, uwikłane są w różnorakie związki międzytekstowe z wcześniejszymi utworami. Nie każdy jednak związek tego typu może być jednoznacznie określony mianem intertekstualności, a więc celowego zestawienia dwóch tekstów budującego nowe znaczenia. W dwóch pierwszych, *Władcy pierścieni* i *Zaklętym mieczu*, mimo oczywistych zapożyczeń w warstwie fabularnej można mówić jedynie o wpływach i wykorzystaniu dawnych tekstów, wierzeń i elementów rzeczywistości historycznej w celu stworzenia zarówno odrębnego świata przedstawionego, jak i w pełni autonomicznych historii. Co więcej, teksty te, korzystając z elementów zaczerpniętych z dawnej kultury, nie są wobec tej kultury polemiczne, a dostrzeżenie tych wpływów nie jest kluczowe dla zrozumienia utworów. Bardziej skomplikowana jest sytuacja w przypadku *Opowieści z Narnii*, które niejako oscylują między całkowicie abstrakcyjnym światem fantazy a ściśle intertekstualnym odwzorowaniem poszczególnych elementów *Nowego Testamentu*. W tym przypadku kontrowersyjny jest również status tekstu – to, czy traktuje się go jako intertekstualny lub nie, zależy często od arbitralnych decyzji badacza. *Był sobie raz na zawsze król* natomiast nie pozostawia żadnych wątpliwości co do swego intertekstualnego statusu, gdyż dowodów na to dostarcza sam tekst. Cykl White'a ma wiele cech, które wyróżnił Genette w swojej taksonomii zjawisk intertekstualnych – niektóre fragmenty to intertekstualność w stanie czystym, a zatem cytaty, inne z kolei zgodne są z jego definicją metatekstualności, a więc wpisanego w jedno dzieło komentarza dotyczącego innego dzieła. Powieści White'a istotne są również z tego powodu, iż wprowadzają, nieświadomie rzecz jasna, wiele z elementów strategii postmodernistycznej, która stanie się częstym zjawiskiem w późniejszych dekadach w przypadku literatury fantazy i w odróżnieniu od *retellingu* angielskiego pisarza stosowana będzie konsekwentnie, świadomie, ale w zupełnie innych celach.

6. Konwencja i intertekstualność

Omówiona w poprzednim podrozdziale intertekstualność ma charakter międzygatunkowy, a więc dotyczy sytuacji, w której teksty należące do określonej konwencji (w tym wypadku fantastyki, bo o świadomości gatunkowej fantasy w latach 50. raczej jeszcze nie można mówić) czerpią z tekstów utrzymanych w innej konwencji, bądź tekstów należących do literatury dawnej. Związki fantasy z intertekstualnością dotyczą również kwestii wewnątrzgatunkowych. W sensie najbardziej ogólnym każda konwencja ma charakter intertekstualny, to znaczy składa się z pojedynczych tekstów, które powielają swoje rozwiązania formalne, założenia estetyczne i tematy podejmowane w danych utworach. Dotyczy to antycznej liryki, eposu rycerskiego, tragedii klasycystycznej czy noweli realistycznej. W fantasy procesy te są jeszcze silniej zauważalne i wynikają ze stopnia oddziaływania *Władcy pierścieni* Tolkiena na rozwój konwencji fantasy. Zgodnie z przywołaną na wstępie niniejszego rozdziału terminologią ma on status archetektu, czyli tekstu, którego cechy w dużym stopniu wyznaczają cechy gatunkowe konwencji. Zjawisko to jest analogiczne wobec stosunku, jaki zachodzi między, w dużym uproszczeniu, eposami Homera a epiką bohaterską jako gatunkiem czy tragediami attyckimi i rzymskimi a klasycystyczną tragedią nowożytną. W swojej monografii gatunku Tomasz Majkowski nazywa trylogię Tolkiena „tekstem założycielskim” gatunku⁷⁸. Dokonawszy przeglądu stanowisk oceniających pod różnym względem znaczenie Tolkiena dla fantasy badacz podsumowuje:

Związki głównego nurtu współczesnej *fantasy* z *Władcą Pierścieni* są jednak wciąż wyczuwalne i, jak dowodzi powyższe zestawienie postaw czytelnich, decydujące. Wydaje się zatem słuszne, by podstawą wyodrębniania prototypowej postaci gatunku, *fantasy* „typowej”, której oczekuje popularny czytelnik wędrujący wzdłuż księgarskiej półki wypełnionej wielotomowymi cyklami, uczynić zbieżności tychże z trylogią Tolkiena⁷⁹.

Innymi słowy, w powszechnej świadomości zależność nowego tekstu od *Władcy Pierścieni* jest jednoznaczna z przynależnością do gatunku. Tę podskórnie wyczuwalną zbieżność potwierdzają szczegółowe badania z zakresu poetyki. Fantasy zna wiele przykładów tekstów, w któ-

⁷⁸ T. Z. Majkowski, *W cieniu białego drzewa*, s. 169–172.

⁷⁹ Tamże, s. 172.

rych kopiowanie rozwiązań znanych z twórczości Tolkiena, dotyczących takich elementarnych zagadnień związanych z własnościami tekstu epickiego jak czas i przestrzeń, bohaterowie i fabuła oraz ogólnie rozumiana aksjologia jest zasadniczym celem, dla których istnieją nowe utwory. Majkowski analizuje szczegółowo wybrane przykłady najsłynniejszych tekstów „epigońskich”, które właśnie na tej zasadzie są skonstruowane – *Shannary* Terry’ego Brooksa, *Belgariady* i *Malloreonu* Davida Eddingsa, *Koła czasu* Roberta Jordana, *Pamięci, Smutku i Ciernia* Tada Williamsa, czyli klasyki gatunku określanego mianem fantazy epickiej⁸⁰.

Presja poetyki Tolkiena była elementem decydującym o charakterze głównego nurtu fantazy do przełomu lat 80. i 90. XX wieku. W tym czasie za sprawą powieści Cooka, Kaya, a później Martina Tolkienowski wzorzec udało się przełamać. Przełamaniu temu towarzyszył wyraźny odwrót od fabuł quasi-mitycznych w stronę poetyki powieści historycznej. Kwestia ta zostanie bardziej szczegółowo omówiona w następnym podrozdziale.

Z poetyką i konwencją fantazy wiąże się również szereg zjawisk, które wydają się być charakterystyczne tylko dla tego nurtu literatury. Mają one związek z elementarną kategorią poetyki fantazy, czyli światotwórstwem. Podstawowym zadaniem każdego twórcy tekstu fantazy jest wykreowanie świata przedstawionego, który różni się wieloma, a najlepiej – wszystkimi, elementami od rzeczywistości potencjalnego odbiorcy. Dopiero po wykreowaniu takiego fikcyjnego i manifestacyjnie zmyślnego uniwersum osadza się w nim konkretną fabułę. Tym samym świat przedstawiony jest kategorią nadrzędną wobec fabuły, co oznacza, że w ramach tego samego „świata” mogą być umieszczone różne, często niemające ze sobą nic wspólnego, historie. Skrajnym przykładem takiego zjawiska w ramach gatunku jest oczywiście *Świat Dysku* Terry’ego Pratchetta, w którym elementem dominującym i łączącym w całość poszczególne powieści cyklu jest tytułowy „świat”. Konsekwencje tego zjawiska zauważalne są właśnie w różnych odmianach intertekstualnych zjawisk, które właściwe są jedynie dla fantazy i pewnych odmian fantastyki określanej mianem *space opery*.

Z chwilą, gdy konkretny „świat” zostanie stworzony na potrzeby konkretnego utworu lub cyklu utworów, zaczyna żyć własnym życiem, to znaczy może funkcjonować niezależnie od pierwotnych tekstów, do istnienia których został powołany. Najwymowniejszym przykładem tego

⁸⁰ Zob. tamże, s. 169–224.

zjawiska jest świat Ery Hyboryjskiej stworzony przez Roberta E. Howarda na potrzeby cyklu utworów o Conanie z Cimmerii. Oryginalny cykl obejmuje 20 opowiadań i jedną powieść opublikowanych (z wyjątkiem trzech opowiadań wydanych po śmierci Howarda) w latach 1932–1936. Kilka opowiadań zostało dokończonych przez Lina Cartera i L. Sprague de Campa, co dało asumpt do tworzenia nowych historii o barbarzyńcy z Cimmerii. Dzisiaj lista ta obejmuje kilkadziesiąt powieści i setki opowiadań tworzonych przez wielu różnych autorów. Część z tych tekstów to *retellingi* oryginalnych opowiadań Howarda, inne to alternatywne wersje tekstów dokończonych przez Cartera i de Campa, większość jednak to oryginalne teksty wykorzystujące stworzone przez autora *Godziny smoka* uniwersum. Wykorzystana zostaje w tym wypadku szczególna cecha poetyki *heroic fantasy* prezentująca w każdym z tekstów jedynie epizody z dłuższego życia bohatera, teksty dopisywane są więc umieszczane niejako pomiędzy istniejącymi kluczowymi punktami fabuły cyklu. Stan ten jest częściowo pokłosiem okoliczności, jakie towarzyszyły narodzinom serii o Conanie. Jak zwrócił uwagę Rafał Kochanowicz⁸¹, zjawisko współtworzenia świata wymuszone przez nieodokreśloność i „puste miejsca” w światotwórczej koncepcji uniwersum Ery Hyboryjskiej, które badacz interpretuje w duchu Gadamerowskiej idei „ustawicznego bycia-współ-aktywnym”, już w latach 30. XX wieku prowokowały pierwszych wielbicieli twórczości Howarda do aktywnego wymyślania i dopełniania fikcyjnego świata. W tym sensie światotwórczy charakter oryginalnych utworów o Conanie byłby prekursorski wobec charakterystycznego dla dzisiejszych światów *fantasy* zjawiska współuczestnictwa obecnego w postaci umieszczania w tym samym uniwersum fikcji tworzonych przez różnych autorów.

W mniejszym stopniu przedmiotem podobnych zabiegów stał się cykl *Świat czarownic* oryginalnie stworzony przez Andre Norton, a kontynuowany przez inne autorki takie jak P. M. Griffin, Mary H. Schaub, Patricię Mathews, Sashę Miller i Lyn McConchie. Zjawisko tego typu nosi nazwę *tie* lub *tie in* (dowiązanie) stanowi szczególny rodzaj intertekstualności rzadko występujący poza literaturą *fantasy*. Czasem tego rodzaju kolaboracja może mieć inny charakter, jak to się stało w przypadku *Mgiew Avalonu*, których kontynuacje współtworzone były przez Marion Zimmer Bradley i jej szwagierkę Dianę L. Paxson, która samodzielnie napisała, po śmierci Bradley, jeszcze trzy powieści osadzone w tym samym uniwersum – *Ancestors of Avalon* (2004), *Ravens of Avalon* (2007) i *Sword*

⁸¹ R. Kochanowicz, *Fantastyka – klucz do wyobraźni*, Poznań 2001, s. 35–46.

of *Avalon* (2009). Inny przykład tego rodzaju kooperacji stanowi cykl *Koło czasu* Roberta Jordana. Pierwszych dwanaście tomów zostało opublikowanych w latach 1990–2005, ostatni, z powodu śmierci Jordana w roku 2007, został ukończony przez Brandona Sandersona i wydany ostatecznie w trzech tomach w latach 2009–2013. Jordan osobiście wskazał autora *Elantris* jako pisarza, który dokończy jego cykl na podstawie pozostawionych przez niego notatek, wskazówek i ukończonych już partii tekstu ostatniego tomu.

Pokrewnym rodzajem intertekstualności charakterystycznej tylko i wyłącznie dla fantasy jest zjawisko *shared worlds* (współdzielonych światów), w których również elementem dominującym jest świat przedstawiony, ale nie jest on pierwotnie związany z konkretnym tekstem jednego autora, ale powoływany jest niejako *in spe*, a następnie „zapełniany” opowieściami i rozbudowywany przez autorów kolejnych tekstów. Andrzej Sapkowski tak pisze o tym zjawisku:

Z reguły *shared worlds* wychodzą w postaci antologii, składanej i kontrolowanej przez redaktora, najczęściej pomysłodawcę. *Shared worlds* posiadają coś takiego jak mniej lub bardziej sztywno ustalone ramy, reguły co do idei generalnej (ontologii świata), scenerii, bohaterów lub wątków (...). Z reguły każdy autor wnosi do *shared worlds* własnego bohatera lub bohaterów. Zasada głosi, że wolno posłużyć się cudzym bohaterem pod dwoma warunkami: że się go nie uśmierci i że się mu nie przeinaczy charakteru.

Redaktor *shared world* dokonuje na nadesłanej mu masie opowiadań zabiegów, w wyniku których powstaje tzw. *braid*. Polega to na tym, że opowiadania spletają się (jak warkocz – stąd nazwa), koniec jednego jest (mniej więcej) początkiem drugiego, a cała antologia – choć z dzieł różnych przecieży autorów złożona – nabiera charakteru zintegrowanej, mającej wstęp, rozwinięcie i zakończenie opowieści⁸².

Rozwój gier z gatunku RPG, zarówno karcianych, tekstowych (online), komputerowych, a pod koniec lat 90. XX wieku MMORPG, spowodował również pojawienie się zjawisk, które są analogiczne dla opisanych powyżej. Tym razem źródłem inspiracji literackiej są uniwersa gier, często wyjątkowo skomplikowane i wyposażone w rozbudowane fikcyjne tło historyczne i ontologiczne. Dwa najbardziej literacko płodne fikcyjne uniwersa wymyślone oryginalnie na potrzeby gier RPG to *Warhammer* (pierwsza gra opublikowana w 1983 roku – ponad 100 róż-

⁸² A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 28. Na stronach 28–29 można odnaleźć omówienie najpopularniejszych odmian *shared worlds* stworzonych przed 2000 rokiem.

nych powieści, antologii i zbiorów opowiadań opublikowanych w latach 1999–2013⁸³ i również ponad 100 osadzonych w uniwersum Warhammer 40,000⁸⁴) i Warcraft (pierwsza gra z gatunku RTS *Warcraft: Orcs and Humans* wydana w roku 1994, wersja MMORPG *World of Warcraft* wydana w 2004 roku – 23 powieści opublikowane do roku 2013⁸⁵). Z tym zjawiskiem wiąże się również obfita twórczość z gatunku *fanfiction*, czyli tekstów tworzonych przez fanów serii gier lub powieści i publikowanych nieodpłatnie poza oficjalnymi kanałami dystrybucji konkretnej „marki”. Zarówno twórczość amatorska, jak i powieści produkowane przez wydawców gry są przeważnie dość niskiego lotu i nie wybiegają poza sztamkowe rozwiązania fabularne, wszelako pod względem formalnym stanowią charakterystyczną i jednocześnie występującą rzadko poza „gettem fantasy” odmianę intertekstualności.

W sensie szerszym jest to oczywiście pokłosie znaczącego zwulgaryzowania i komercjalizacji motywów związanych z szeroko rozumianą fantastyką i wchłonięcia jej przez popkulturę. Wydaje się zresztą, iż między subkulturą *shared worlds* a „produkcją” powieści związanych z grami RPG zachodzi istotna różnica. *Shared worlds* uznać należy za rzeczywistą odmianę intertekstualności, choć niewystępującą w tej formie w kulturze współczesnej w innej odmianie, zmierzającą do rozbudowywania fikcyjnego *uniwersum* poprzez kolejne teksty, które powstają ze względu na inne teksty. Dyskusyjną kwestią jest w tym wypadku ewokowanie znaczeń, który to element, jak widzieliśmy, jest uznawany przez najbardziej wpływowych teoretyków zjawiska za przesądający o istnieniu intertekstualności. Kolejne teksty w ramach *shared worlds* czy *tie ins* nie powstają po to, by reinterpretować teksty powstałe wcześniej; jest to raczej rodzaj kolektywnego rozbudowywania „świata” poprzez wielu autorów jednocześnie. Ostateczne rozstrzygnięcia w sprawie rzeczywistej intertekstualności tego rodzaju twórczości literackiej wymagałyby głębszych studiów nad konkretnymi realizacjami i wybraniem, spośród wielu istniejących, konkretnej strategii wyróżniania zjawisk intertekstualnych na podstawie jednej z wielu istniejących teorii zjawiska. Fikcje powstałe w ramach światów gier różnią się od tego zjawiska nie tylko dlatego, iż są nacechowane komercyjnie, ale przede wszystkim konsekwencją komercyjnych cech danego produktu, które to zjawisko przeważnie wiąże się z powielaniem

⁸³ Pełna lista: https://en.wikipedia.org/wiki/Warhammer_novels [24.04.2014].

⁸⁴ Pełna lista: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Warhammer_40,000_novels [24.04.2014].

⁸⁵ Pełna lista: <https://en.wikipedia.org/wiki/Warcraft#Novels> [24.04.2014].

sprawdzonego wzorca. O ile *shared worlds* i, w mniejszym stopniu, *tie ins* dążą do rozbudowy „świata”, wzbogacania go o nowe elementy i są nastawione na kreatywność w ramach ogólnie narzuconych granic, o tyle powieści związane z grami mają typowo komercyjny charakter, który w sensie merkantylnym sprowadza się do sprzedaży temu samemu klientowi wielokrotnie tego samego produktu.

W szerszym sensie wiąże się to z charakterystycznym i stale obecnym w popkulturze po 2000 roku trendem polegającym na sprzedaży tego samego „świata”, traktowanego jako komercyjny *brand*, tej samej grupie klientów w różnych formach – filmu, gry komputerowej i powieści, ewentualnie komiksu lub serialu telewizyjnego. W przypadku „światów” Tolkiena, Howarda czy Sapkowskiego punktem wyjścia były oczywiście cykle literackie, następnie ekranizacje, a później gry komputerowe (*Lord of the Rings Online*, *Age of Conan*, *The Witcher*). Kolejność może być jednak odwrotna: seria cieszących się wielką popularnością gier z cyklu *Assassin’s Creed* zaowocowała sześcioma powieściami osadzonymi w tym samym fikcyjnym świecie Zakonu Asasynów walczących z Zakonem Templariuszy; ekranizacja planowana jest natomiast na rok 2015. Zjawisko to jest, jak się wydaje, jedynie pozornie intertekstualne, przynajmniej w najbardziej wąskim, literaturoznawczym znaczeniu tego terminu.

7. Fantasy i powieść historyczna

Od początku lat 80. wieku dwudziestego daje się zauważyć wyraźna tendencja do odchodzenia od wzorca znanego z *Władcy pierścieni*, który kopiowany był z większym lub mniejszym powodzeniem w powieściach utrzymanych w poetyce *epic fantasy*. Dwa cykle, które zdecydowały o istnieniu tego przełomu i w pewnym sensie pchnęły gatunek na nowe tory to *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka* Stephena Donaldsona i *Kroniki Czarnej Kompanii* Glena Cooka. Cykl Donaldsona, jak widzieliśmy w rozdziale poświęconym antybohaterowi, uczynił przedmiotem zabiegów modernizujących podstawową kategorię związaną z epicką fantasy – bohatera. Modyfikacje w obrębie wzorca epickiego w dziesięcioletnim cyklu Cooka były nieco innego rodzaju. Roboczo, na użytek wstępnych konstatacji tej analizy, można nazwać je racjonalizacją, którą należy rozumieć jako odejście od drugiego kluczowego elementu epickiej fantasy – opowieści quasi-mitycznej. Później powieści Cooka odznaczają się wszystkimi cechami, które można odnaleźć w dowolnym tekście powielającym rozwiązania znane z *Władcy pierścieni*: fikcyjne uniwersum

posiadające mityczną przeszłość, bogowie ingerujący w losy zwykłych ludzi, magia, którą posługują się specjalnie szkoleni w tym celu magowie, konflikt obejmujący sporą część znanego bohaterom świata. W cyklu tym dały się zauważyć jednak znaczące modyfikacje.

Pierwszą było uczynienie bohaterem zwykłego żołnierza, członka tytułowej Czarnej Kompanii, który jest jednocześnie pierwszoosobowym narratorem. W dalszych częściach narratorzy się zmieniają, wraz z rozwojem epickiej fabuły, ale zasada personalnego oglądu świata i subiektywnej narracji w całym cyklu pozostaje niezmienną. Czytelnik zostaje niejako „wrzucony” w świat, którego ontologia, relacje i historia są w najwyższym stopniu niejasne, jako że wiedza bohatera-narratora jest bardzo ograniczona. Co prawda Konował jest kronikarzem Czarnej Kompanii i z tego powodu ma pewną przewagę nad większością bohaterów, ale nie zmienia to faktu ograniczenia perspektywy poznawczej w stosunku do typowej fantazy. Kolejnym znamienym pomysłem Cooka było zrezygnowanie z czynnika aksjologicznego zarówno w kreacji świata przedstawionego, jak i w rozwoju fabuły. *Kroniki Czarnej Kompanii* opisują fikcyjny świat ogarnięty konfliktem, ale nie jest to konflikt Dobra i Zła. Przeciwnicy bohaterów, z perspektywy których oglądany jest świat, mają ludzką i zrozumiałą motywację, bohaterowie, którzy w tradycyjnej fantazy epickiej byłiby „dobrzy”, u Cooka są immoralni i kierujący się najczęściej partykularnym interesem, a chęć przetrwania zastępuje u nich skłonność do poświęceń w imię idei. Przeobrażeniu ulega również typowy składnik światów przedstawionych tradycyjnej epiki fantastycznej – magia. Zostaje ona pozbawiona wymiaru aksjologicznego, budzącego jakiegokolwiek skojarzenia z duchowością i religijnością. Magia u Cooka pełni rolę użytkową i funkcjonalną, ma służyć rozwiązywaniu określonych problemów i uzyskaniu przewagi nad przeciwnikiem. Co prawda, Cook w końcowych tomach swojego cyklu wprowadził szereg modyfikacji – na przykład wyraźnie *questowy* wątek związany z odrywaniem początków Czarnej Kompanii, mimo to uznać należy ten tworzony na przestrzeni 10 lat cykl z jednej strony za przełomowy, z drugiej za niezwykle wpływowy. Zapoczątkowuje on wyraźny zwrot współczesnej fantazy w kierunku powieści historycznej, zwrot, który ma różne oblicza i w konkretnych tekstach przejawia się na różne sposoby. Niewątpliwe ślady wpływu w ten sposób zmodyfikowanego wzorca na epickie fantazy dają się zauważyć w twórczości Eriksona, Kaya, Martina, Sapkowskiego, Sandersona, Brzezińskiej i wielu innych współczesnych autorów. Pisząc o tych przemianach wewnątrz gatunku Grzegorz Trębicki wyróżnia następujące cechy „uhistorycznionej” fantazy:

1. Przyjmowanie postaci powieści wielotomowej i wielowątkowej, o strukturze znacznie bardziej rozbudowanej niż w przypadku typowej *fantasy* epickiej oraz zazwyczaj bardziej otwartej.
2. Nakreślenie niezwykle szerokiej panoramy określonych wydarzeń historycznych (wojny, walka polityczna, przemiany społeczne) rozgrywających się w świecie przedstawionym utworu oraz położenie nacisku na tematykę historiozoficzną.
3. Ograniczenie roli tradycyjnie rozumianego protagonisty (lub nawet jego całkowite zniknięcie z tekstu) przy jednoczesnym zwiększeniu się liczby opisywanych postaci; pojawienie się bohatera zbiorowego.
4. Rezygnacja z dualistycznej wizji świata przedstawionego, jak również prezentacji walki Dobra ze Złem na skalę kosmiczną na rzecz przedstawienia skomplikowanej mozaiki różnego rodzaju sił kształtujących losy świata przedstawionego.
5. Stopniowe zanikanie elementów związanych z tradycją mitu, romansu rycerskiego i eposu bohaterskiego oraz pojawianie się elementów świadczących o pokrewieństwie ze współczesną mimetyczną powieścią historyczną i wojenną⁸⁶.

W kontekście rozważań na temat intertekstualności w *fantasy* należy zauważyć, że wyraźny zwrot ku powieści historycznej i w ogóle historii, jaki dokonał się w ramach tego gatunku od lat 90. XX wieku, ma dwa oblicza, oba dające się rozpatrywać za pomocą kategorii intertekstualnych.

Pierwsze oblicze to opisana powyżej wzrastająca rola **techniki** powieści historycznej zauważalna we współczesnej fantastyce. Zastosowanie tej techniki ma swoje wielorakie konsekwencje, także interpretacyjne, jako że eliminuje ono możliwość rozpatrywania tak skonstruowanych tekstów w kontekście mitycznym. Z jednej strony czyni to nieprzydatnymi, bądź zbyt ograniczonymi definicje *fantasy* wskazujące na organiczny związek *fantasy* i mitu, z drugiej natomiast stanowi wyraźny kontrast wobec poetyki Tolkienowskiej, na podstawie której te tradycyjne definicje zostały w dużej mierze sformułowane. Nieunikniona presja dzieł autora *Hobbita*, jak widzieliśmy, była w pewnym momencie czynnikiem decydującym o kształcie poetyki gatunku, a tekst pełnił w nim rolę archetektu, tekstu, od którego wszystkie inne są zależne. Współcześnie daje się zauważyć zjawisko odwrotne – autorzy aktualnie tworzonej *fantasy* starają się od wzorca Tolkienowskiego oddalić, czemu często towarzyszą wypowiedzi odautorskie o charakterze programowego odcięcia się od schematów *Władcy pierścieni*. W wypowiedziach autorów w rodzaju Michaela Moorcocka, Brandona Sandersona czy Stevena Eriksona daje się zauwa-

⁸⁶ G. Trębicki, *Fantasy. Evolucja gatunku*, Kraków 2009, s. 111–112.

żyć wyraźna niechęć do Tolkiena i jego naiwnego świata oraz sugestie, iż gatunek jako taki kryje w sobie znacznie większe możliwości niż tylko powielanie pomysłów światotwórczych oksfordzkiego profesora. Tym samym dzieło Tolkiena stanowi przykład swoistego antywzorca dla współczesnych autorów.

Drugie oblicze natomiast, również sprzeczne z poetyką *Władcy pierścieni*, to zasadnicza zmiana w strategii światotwórczej służącej kreowaniu fikcyjnych światów przedstawionych na potrzeby tekstów fantasy. Polega ona na tym, iż fikcyjny świat przedstawiony, którego fikcyjność i umowność nie podlega w żaden sposób wątpliwości z punktu widzenia czytelnika, ma takie czy inne związki z rzeczywistością historyczną. Związki te mogą się ujawniać na różnym poziomie – elementów świata przedstawionego (historie fikcyjnych krajów, ich kultura czy wierzenia religijne), fabuły będącej odwzorowaniem konkretnych wydarzeń z historii lub bohaterów literackich, którzy pozostając bohaterami utworu fantastycznego odznaczają się cechami znanych postaci historycznych.

Światotwórcza antymimetyczność fantasy nawet w klasycznych tekstach z połowy XX wieku była zawsze w dużej mierze umowna. Fantastyczna Nibylandia była przeważnie odwzorowaniem wyobrażeń współczesnych autorów o średniowieczu i to w zasadzie tylko europejskim. Ta europejska średniowieczność przybrała z czasem formę powtarzalnej konwencji i dzięki temu zaczęła być rozpatrywana jako cecha gatunkowa⁸⁷. W parze z tym szły również fizyczne i geograficzne cechy świata, w którym osadzona jest akcja – już pierwszy fikcyjny „świat” wymyślony na potrzeby większego cyklu fantasy, świat Ery Hyboryjskiej, był wyraźnie wzorowany na mapie średniowiecznej Europy. Nawet w utworach, które, w odróżnieniu od tekstów Howarda, nie wykazują żadnych elementów stycznych ze znanym nam światem empirycznym, ale kreują własny, fikcyjny i „niemimetyczny”, presja wyobraźni eurocentrycznej jest silnie zauważalna. Na przykład w cyklu Tada Williama *Pamięć, Smutek i Cierń* fantastyczny świat ma wszystkie cechy średniowiecznej Europy łącznie z jej podziałami klimatycznymi, którym towarzyszą różnice kulturowe i religijne zaludniających powieść Williama ludów. Aedonici to odpowiednik chrześcijan, Nabban to odpowiednim Rzymu i Rimmersmani to – najogólniej Skandynawowie lub konkretnie Wikingowie (niektórzy są jeszcze „poganami” czyli nie Aedonitami) – analogie między historią Europy a fikcyjnym światem Williama można

⁸⁷ M. Pustowaruk, *Od Tolkiena...*, s. 52–54.

mnożyć. Niektórzy autorzy czynią te konwencjonalnie stosowane zabiegi upodabniające fikcyjny świat do rzeczywistości historycznej głównym elementem swojej strategii twórczej – przykładem najwymowniej- szym jest tu pisarstwo Guya Gavriela Kaya, którego kolejne powieści umieszczone w fikcyjnych światach są jednocześnie czytelnym nawiązaniem do konkretnych miejsc w historii – *Tigana* renesansowych Włoch, *Pieśń dla Arbonne* średniowiecznej Prowansji, *Lwy Al-Rassanu* – średnio- wiecznej Andaluzji, *Władca cesarzy* i *Pożegłować do Sarancjum* – Bizancjum z czasów Justyniana, *Ostatnie promienie słońca* – Brytanii z czasów najazdów Wikingów, *Under Haven* – Chin pod rządami Dynastii Tang⁸⁸. Kay nie jest jednak wyjątkiem. W swoim głośnym cyklu o Kuszielu Jacqueline Carey umieszcza fantastyczno-awanturniczno-erotyczną fabułę swych powieści w krainie, która jest fantazją na temat historii średnio- wiecznej Europy:

Poza językami musieliśmy się uczyć historii. Przerobiliśmy dzieje cywi- lizacji od złotego wieku Hellady po powstanie, rozwój i upadek Tyberium, rozdartego przez bliźniaczych pretendentów do tronu. Jesuici wierzyli, że nadejście Mesjasza zwiastowało spełnienie prorocтва o upadku cesarstwa Tyberium i przywróceniu tronu Bogu Jedynemu; historycy byli zdania, że większą rolę odegrało odejście jezuickich finansistów z miasta Tyberium. Nadwyrężony skarb spowodował rozpad cesarstwa na luźno związane re- publiki, które dziś tworzą Caeridicca Unitas⁸⁹.

Mapa świata stworzonego przez Carey jest w zasadzie identyczna z mapą Europy, a poszczególne krainy są odpowiednikami historycznych

⁸⁸ Charakterystykę wybranych powieści Kaya daje w swojej monografii Tomasz Z. Maj- kowski, używając dla tej strategii twórczej niezbyt zręcznego terminu „historia fingowana” (T. Z. Majkowski, *W cieniu białego drzewa*, s. 310–321) i określając tę strategię jako całkowite przeciwieństwo założeń, które legły u podstaw Tolkienowskiego modelu fantasy: „Lokując się pomiędzy powieścią historyczną a *fantasy*, Kay wydaje się zatem przeciwstawiać kate- goryczności obu gatunków (...).Fantastyka służy kanadyjskiemu pisarzowi przede wszyst- kim do podkreślenia, że jego relacja ma charakter propozycji, o tyle uczciwszej od pisar- stwa historycznego, że eksponującej własną fikcyjność. Historia natomiast unieważnia uproszczenia konwencji magii i miecza, znosi ową jednoznaczność, którą we *Władcy pier- ścieni* podziwiał W.H. Auden. Ostatecznie więc autor, którego pisarska droga rozpoczęła się od redakcji spuścizny Tolkiena, najdobitniej chyba zrywa z jego artystycznym progra- mem i zadaniami postawionymi przed literaturą *fantasy* (...)” (s. 321). Por. też moje uwagi na temat strategii Kaya w artykule: P. Stasiewicz, *Alternatywna historia Europy w powieściach fantasy na przykładzie utworów J. Vance’a, M. Zimmer Bradley i G. G. Kaya*, [w:] *Exploring the Benefits of the Alternate History Genre*, red. Z. Wąsik, M. Oziewicz, J. Deszcz-Tryhubczak, Philologica Wratislaviensia Vol. 5, Wrocław 2011, s. 39–50. Por. też: K. M. Maj, *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków 2015, s. 237–253.

⁸⁹ J. Carey, *Strzała Kusziela*, przeł. M. Gębicka-Frać, Warszawa 2011, s. 56.

państw i miast – Alba to Brytania, Terre d’Ange to Francja, Caerdicca Unitas to rozbite na niezależne republiki Włochy. Główna bohaterka powieści, luksusowa kurtyzana Fedra, wplątana w skomplikowaną intrygę polityczną będzie mogła zwiedzić różne rejony fikcyjnego świata, które, mimo że noszą inne nazwy, nieuchronnie powinny kojarzyć się czytelnikowi ze Wenecją, Kretą czy egipską Aleksandrią.

Podobną strategią, choć w subtelniejszy sposób, posługuje się w swoim cyklu opowiadań *Wody głębokie jak niebo* Anna Brzezińska. Akcja opowiadań zamieszczonych w tym tomie rozgrywa się w krainie, która – choć zachowuje wszystkie cechy przenikniętej magią Nibylandii – w oczywisty sposób poprzez wiele elementów świata przedstawionego takich jak nazwy geograficzne, imiona bohaterów, architektura miast, szczegóły topograficzne i tryb życia mieszkańców przesycona jest klimatem Włoch.

Odrębny przykład wpływu powieści historycznej na współczesną powieść fantasy stanowi znaczące zmodyfikowanie wzorców fabularnych. W najogólniejszym znaczeniu oznacza to rezygnację z fabuł pseudo-mitycznych na rzecz fabuł pseudo-historycznych. Tradycyjne fabuły epickiej fantasy, kopiujące rozwiązania *Władcy pierścieni*, miały charakterystyczny, celowy układ wydarzeń. Attebery w swojej monografii określa ten typ fabuły mianem „comic”:

(...) charakterystyczna dla *fantasy* struktura jest komiczna. Zaczyna się od problemu i kończy się jego rozwiązaniem. Śmierć, rozpacz, groza i zdrada mogą wejść do tego świata, ale nie mogą mieć ostatniego słowa⁹⁰.

Strukturalnie uporządkowana fabuła, z wyraźnie powtarzalnymi elementami, jest z jednej strony ważnym składnikiem gatunkowej poetyki, którego powtarzanie jest zabiegiem wpisywania się w konwencję, z drugiej strony jest także czynnikiem budowania fantastyczności, gdyż, jak podkreśla Attebery, daje czytelnikowi możliwość kontaktu z opowieścią, którą rządzi porządek. Porządek, którego nie doświadcza się w codziennym życiu, w którym rządzi przypadek i fragmentaryczny odbiór rzeczywistości. Domeną tradycyjnej fantasy są natomiast zamknięte opowieści, zogniskowane wokół czytelnych problemów, czemu towarzyszy wyraziście konstrukcja bohatera prowadzącego, którego losy dają się często interpretować w sposób symboliczny.

Zwrot w stronę techniki powieści historycznej oznacza częściową lub całkowitą rezygnację z tej strategii. W najprostszy sposób ma to miejsce wtedy, gdy wydarzenia historyczne służą jako inspiracja dla fabuły

⁹⁰ B. Attebery, *Strategies...*, s. 15.

powieści utrzymanej w konwencji fantasy. Dzieje się tak na przykład w trylogii Lois McMaster Bujold o Chalionie: *Klątwa nad Chalionem* (*The Curse of Chalion*, 2001), *Paladyn dusz* (*Paladin of Souls*, 2003) i *The Hallowed Hunt* (2005). Akcja powieści, kluczowe postacie i geografia fikcyjnego świata bardzo silnie inspirowane są wydarzeniami historycznymi piętnastowiecznej Hiszpanii. Poszczególne bohaterowie powieści są odpowiednikami Izabeli Kastylijskiej, Ferdynada II, Jana II Kastylijskiego, Alvaro de Luny i innych kluczowych dla ówczesnej historii postaci. Powieść McMaster Bujold nie jest jednak *retellingiem*, nie jest też fantasy historyczną – potencjalny czytelnik może się w historycznych inspiracjach zupełnie nie zorientować i odebrać ten cykl jako typową „średniowieczną” fantasy. Odczytanie natomiast historycznych nawiązań nie jest składnikiem interpretacji, główny wątek fabularny odbiega bowiem na tyle od znanych wydarzeń historycznych, iż trudno uznać tę powieść za współczesny komentarz do wydarzeń z przeszłości⁹¹.

Zupełnie inaczej przedstawia się sprawa wówczas, gdy inspiracja techniką powieści historycznej jest destrukcyjna dla tradycyjnej struktury fabularnej fantasy. Przykładem najwymowniejszym i najczęściej przy tej okazji przywoływanym jest cykl *Pieśń Lodu i Ognia* George’a R. R. Martina (*Game of Thrones*, 1996; *Clash of Kings*, 1998; *Storm of Swords*, 2000; *A Feast for Crows*, 2005; *A Dance with Dragons*, 2011). Powieści Martina również wyraźnie inspirowane są wydarzeniami historycznymi, przede wszystkim Wojną Dwóch Róż, co widoczne jest nie tylko w lekko zmodyfikowanych nazwach dwóch walczących o władzę rodów Lannisterów i Starków (od Lancasterów i Yorków), ale w wielu analogiach do znanych postaci i wydarzeń historycznych uwikłanych w ten konflikt⁹². Inspiracje Martina są jednak również literackie. W wielu swoich wypowiedziach wskazywał cykl powieści historycznych Maurica Druona *Królowie*

⁹¹ Wykorzystywanie historycznego sztafażu w celu konstruowania fikcyjnych uniwersów fantasy stało się szczególnie popularne pod koniec XX wieku. Andrzej Sapkowski w swoim leksykonie wymienia ponad 30 przykładów samodzielnych powieści i cykli skonstruowanych na tej zasadzie, zob. A. Sapkowski, *Rękopis...*, s. 42–44.

⁹² Najbardziej oczywiste odpowiedniki historyczne elementów świata i bohaterów *Pieśni Lodu i Ognia* (wskazywane przez Martina i jego czytelników) to: Wojna Pięciu Królów – Wojna Dwóch Róż; Joffrey Baratheon – Edward Westminster lub Ryszard III York; śmierć Joffreya – śmierć króla Eustachego IV z Boulogne; „krwawe gody” – Czarny Obiad i Rzeź w Glencoe; Robb Stark – Thomas Fitzgerald lub Edward IV York; Cersei Lannister – Elżbieta Woodville i Małgorzata Andegaweńska; Daenerys Targaryen – Henryk VII Tudor; Tywin Lannister – Richard Neville; Bran i Rickon Starkowie – księżęta w wieży (Edward V i Ryszard Shrewsbury); „nadchodzi zima” – tzw. mała epoka lodowa, mur – Mur Hadriana i Wał Antonina.

przekłęci opisujących schyłek rządów Filipa Pięknego, jego pięciu następców i wybuchu wojny stuletniej między Anglią i Francją jako kluczowy dla jego techniki pisarskiej⁹³. Cykl francuskiego pisarza był dla amerykańskiego autora przede wszystkim inspiracją w kwestii przekształcenia wzorca fabularnego – idealizm, mityczność i teleologiczność opowieści została zastąpiona przez pragmatyzm, immoralizm, przypadek i partykularne interesy. To nie wzorzec fabularny wyznacza kolejność i charakter wydarzeń, ale wynikają one z wypadkowej wzajemnych i niezależnych dążeń poszczególnych bohaterów. Wielu z nich ma ograniczoną perspektywę poznawczą – ani w powieściach Druona, ani Martina nie ma strzegącego porządku świata czynnika nadprzyrodzonego (co w przypadku Martina nie oznacza eliminacji magii), którego przedstawiciele służyliby wiedzą i ochroną. Bohaterowie angażują się w historię na własne ryzyko i często, nieważne „dobrzy” czy „źli”, padają jej ofiarą. Znamienne są w tym kontekście losy głównego bohatera cyklu Druona, Roberta d’Artois, który występuje w pierwszej scenie *Króla z żelaza* i którego przypadkową śmiercią podczas oblężenia zamku w Vannes sześciotomowy cykl *de facto* się kończy. Walka toczona przez niego przez całe życie o odzyskanie rodzowego hrabstwa znaczone morderstwami, szantażem, przekupstwem, prywatnymi wojnami, buntem, a w końcu zdradą i wystąpieniem przeciwko własnemu krajowi stanowi swoisty antywzór dla typowego bohatera powieści fantasy. W książce Druona nie ma stabilnego, moralnego punktu odniesienia – nie jest nim nawet religia, która w okresie niewoli awiniońskiej stała się obiektem bezwzględnej walki politycznej (w cyklu szczegółowo opisane jest skandaliczne konklawe, które doprowadziło do wyboru Jana XXII). Świat *Krółów przeklętych* to świat władzy i pieniądza i odwiecznej zasady głoszącej, że historię piszą zwycięzcy.

Ta wizja świata przeniesiona do poetyki fantasy daje rezultaty destrukcyjne dla tradycyjnego modelu fantasy epickiej. Pisząc o słynnej scenie śmierci Eddarda Starka w *Grze o tron* Tomasz Majkowski stwierdza:

(...) gdy w finale powieści nieubłagane mechanizmy historii prowadzą go na szafot, gdzie zostaje stracony za zdradę, czytelnik pozostaje w ideologicznej pustce. Szlachetność zawiodła, cyniczny makiawelizm zwyciężył –

⁹³ Wznowienia zapomnianego w USA cyklu Druona zaczęły ukazywać się od 2013 roku z adnotacjami Georga R. R. Martina. Do pierwszego tomu Martin napisał przedmowę, o czym wspomina na swoim autorskim blogu: <http://www.georgerrmartin.com/mauricedruons-the-iron-king/> [06.06.2014].

idealizm romansu rycerskiego oraz powieści *fantasy*, z ich wiarą w opatrnościowy sens dziejowego procesu, zostaje przełamany realizmem powieści historycznej w stylu Druona, w której każdy czyn godziwy wynika z podłych pobudek. (...) Pierwsza konkluzja *Pieśni Lodu i Ognia* jest więc następująca: historia jest wprawdzie wszechobecna i wszechpotężna, lecz całkowicie chaotyczna. Składa się z dziesiątków podejmowanych niezależnie, lecz wzajem od siebie oddziałujących decyzji, których konsekwencje są niemożliwe do przewidzenia⁹⁴.

Konsekwencje przejścia przez *fantasy* perspektywy powieści historycznej są dalekosiężne. Gatunek ten zachowując swoje kluczowe cechy, przede wszystkim generowania epickich fabuł w fikcyjnych uniwersach, uwolniony zostaje tym sam od Tolkienowskiego paradygmatu quasi-baśniowej i quasi-mitycznej opowieści i staje się w swoisty sposób „zracjonalizowany”. Pociąga to za sobą również zmianę w charakterze bohatera, który przestaje być, jak wskazywał Attebery, podrzędny wobec fabuły i staje się nieustannie działającym inspiratorem wydarzeń. Fabuła, w tak rozumianej powieści *fantasy*, staje się wypadkową działań charakterów i dążeń poszczególnych postaci, tracąc swój baśniowy charakter („problem – rozwiązanie problemu”) na rzecz struktur bardziej złożonych i nieuzależnionych tak silnie od dziedziczonych po dawnej literaturze schematów fabularnych. Stwarza to zupełnie nowe możliwości zarówno w kwestii kreowania fikcyjnych światów, prowadzenia akcji i tworzenia nowych kontekstów interpretacyjnych, jak zobaczymy na przykładzie utworów Stevena Eriksona i R. Scotta Bakker. Odejście od presji Tolkienowskiej wizji wydaje się tym samym świadectwem dojrzenia gatunku, a nie, jak elegijnie konstatuje Majkowski, „umierania *fantasy*”⁹⁵.

W jakim natomiast sensie romans *fantasy* z powieścią historyczną stanowi zjawisko intertekstualne? Odpowiedzi może być kilka w zależności od przyjęcia perspektywy, za pomocą której rozumie się intertekstualność. Po pierwsze, skoro samo zjawisko konwencji jest *de facto* intertekstualne, wszelkie modyfikacje w jej obrębie muszą mieć charakter międzytekstowy: presja genologiczna archetektu w dalszym ciągu istnieje, szczególnie wtedy, kiedy jego cechy są świadomie odrzucane lub kwestionowane. Po drugie, szczególnie przy przyjęciu teoretycznych propozycji Ryszarda Nycza, gatunek ulegający tak opisanym przemianom

⁹⁴ T. Majkowski, *W cieniu białego drzewa...*, s. 300 i 303.

⁹⁵ Zob. tamże, s. 349–352.

jest uwikłany w strukturalne relacje intertekstualne typu „tekst – gatunek” i „gatunek – gatunek”. Międzygatunkowe przeniesienie typowej struktury fabuły z jednego gatunku (powieść historyczna) do innego (fantasy) stanowi szczególnie przykładowy przykład tej drugiej relacji. Spełnione są tu inne wskazywane, przez większość badaczy zjawiska, wymagania – zabieg ten jest zaplanowany i dokonywany świadomie przez twórcę i w bardzo ostry sposób dostrzegany jest przez odbiorcę, który konfrontuje własności czytanego tekstu z korpusem tekstów przeczytanych wcześniej i ich cech określanych skrótowo mianem konwencji. Nie musi to prowadzić do rodzenia nowych znaczeń, co jest raczej domeną *retellingu*, ale niewątpliwie jest zjawiskiem międzytekstowym. Po trzecie może tu zachodzić zjawisko podobne do relacji *Królowie przekłęci – Pieśń Lodu i Ognia*, w którym jeden tekst z innego gatunku staje się inspirujący dla rozwiązań formalnych tekstu innego gatunku. Relacja ta ma charakter raczej metatekstowy niż międzytekstowy, jako że związana jest z odautorskimi wypowiedziami i deklaracjami i może być przez czytelnika przeoczona albo zignorowana.

Po czwarte nasycanie fikcyjnych światów fantasy elementami historycznymi uznać można również za zjawisko intertekstualne, jako że historia to przecież zbiór tekstów. Zgodnie ze znanymi tezami Lindy Hutcheon, nasza wiedza o przeszłości jest stekstualizowana:

(...) zarówno rzeczywiste, jak wyobrażone światy poznajemy poprzez relację o nich, tzn. poprzez ich ślady, ich teksty. Ontologiczna granica między przeszłością historyczną a literaturą nie jest zatarta, ale podkreślona. Przeszłość rzeczywiście istniała, ale „poznać” ją dzisiaj możemy jedynie poprzez jej teksty, i tu tkwi jej związek z tym, co literackie⁹⁶.

Tak więc każdy tekst fantasy, który korzysta z elementów rzeczywistości historycznej w budowaniu fikcyjnego świata przedstawionego uwikłany jest w intertekstualną relację, nawet jeśli nie czyni tego w sposób manifestacyjny, ani domagający się od czytelnika zabiegów interpretacyjnych.

Na zakończenie tych uwag warto zauważyć, że wraz z rozwojem relacji „powieść historyczna – literatura fantasy” wektor owej relacji stopniowo ulega zmianie: to już nie powieść fantasy czerpie rozwiązania z prozy historycznej, ale fantasy staje się środkiem do komentowania „obiektywizmu” historii. Wiąże się to ze stopniowym wzrostem znacze-

⁹⁶ L. Hutcheon, *Historiograficzna meta powieść: parodia i intertekstualność historii*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1998, s. 389.

nia założeń poetyki postmodernistycznej związanych z naturalną w tym nurcie nieufnością wobec „prawdomówności” tekstów. Przejawem tego jest wykorzystanie typowych narzędzi dyskursu historiograficznego takich jak pamiętnik, kronika, rozprawa historyczna, poemat religijno-historyczny, teksty profetyczne, jako składników budujących świat przedstawiony, tak jak to się dzieje w powieściach Eriksona i Bakkerera. Skrajne zastosowanie tego środka może też służyć sparodiowaniu poetyki zarówno powieści historycznej, jak i metody historycznej, a także zakwestionowaniu ontologicznego statusu świata przedstawionego. Dzieje się tak, zdaniem wielu badaczy, w przypadku *Sagi o wiedźminie* Andrzeja Sapkowskiego⁹⁷.

7.1. *Malazańska księga poległych* Stevena Eriksona

Monumentalny cykl Stevena Eriksona *Malazańska księga poległych*⁹⁸ stanowi bodaj najwybitniejszy przykład przemiany, jaka dokonała się w epickiej fantasy w pierwszych latach XXI wieku. Jest też dowodem na to, iż wpływ techniki i, do pewnego stopnia ideologii, powieści historycznej nie okazał się wcale destrukcyjny dla tego gatunku, lecz znacznie poszerzył jego możliwości. Najbardziej rzucającą się w oczy cechą jest uwolnienie się od presji Tolkienowskiej tradycji, co, jak widzieliśmy, niektórzy badacze konstatują z przesadną rozpaczą, wyciągając z tego faktu niczym nieusprawiedliwione i zbyt daleko idące wnioski.

Zauważyć należy, że swoista rewolucja, jaka dokonała się dzięki opublikowaniu tego cyklu, była przeprowadzona świadomie. Świadczą o tym liczne wypowiedzi autora *Malazańskiej księgi poległych*. W najbardziej dobitny sposób wyraził swe poglądy Erikson w recenzji⁹⁹, zatytułowanej znamienne *Not Your Grandmother's Epic Fantasy* („epicka fantasy nie dla twojej babci”), wydanego w 2012 roku zbioru esejów i rozpraw naukowych *Cambridge Companion of Fantasy Literature*¹⁰⁰, mającego, w zamierze-

⁹⁷ M. Roszczyńska, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego*, Kraków 2009, s. 51–92.

⁹⁸ Cykl wydawany był latach 1999–2011 i liczy 10 tomów: *Gardens of The Moon*, 1999; *Deadhouse Gates*, 2000; *Memories of Ice*, 2001; *House of Chains*, 2002; *Midnight Tides*, 2004; *The Bonehunters*, 2006; *Reaper's Gale*, 2007; *Toll The Hounds*, 2008; *Dust of Dreams*, 2009; *The Crippled God*, 2011. Polskie wydania, publikowane przez wydawnictwo MAG, od trzeciej części wydawane były w dwóch tomach.

⁹⁹ S. Erikson, *Not Your Grandmother's Epic Fantasy: A Fantasy Author's Thoughts upon Reading The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, *The New York Review of Science Fiction*, May 2012 Number 285 Vol. 24, No 9, s. 1–5.

¹⁰⁰ *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, eds. E. J. F. Mendlesohn, Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

niu redaktorów tomu, podsumowywać aktualny stan wiedzy dotyczący literatury fantasy. Frustrację Eriksona wywołał fakt, iż wspomniany zbiór nie spełnia *de facto* swego zadania, gdyż usiłując zarysować aktualny stan wiedzy nie odwołuje się bynajmniej do aktualnie tworzonej literatury:

Jeśli mam uznać, że ten zbiór jest reprezentatywny dla współczesnego stanu wiedzy na polu *fantasy*, to, jako twórca powieści *fantasy* naturalnie byłem ciekaw, w jaki sposób zostało określone moje miejsce w gatunku i nie tylko moje, ale wielu innych najlepiej się sprzedających i nagradzanych autorów, którzy tworzą epicką *fantasy* (Joe Abercrombie, Scott Bakker, Glen Cook, David Gemmel, Robin Hobb, Tim Lebbon, Scott Lynch, Brandon Sanderson i wielu innych). Proszę sobie wyobrazić moją konsternację, gdy okazało się, że my na dobrą sprawę nie istniejemy. (...) Miałem wrażenie, jakie zrodziło się w trakcie lektury tego *Przewodnika (Companion)*, że spora część zawartych w nim esejów mogłaby, z niewielkimi zmianami, zostać napisana w roku 1980 a nawet 1970. Wyjątkiem od tego były eseje, które skupiały się na pewnym ocalałym (ciągle żyjącym) autorze tworzącym w ramach jednego z podgatunków fantastycznej prozy. Ale nie dotyczyło to epickiej *fantasy*, która jest najbardziej bezpośrednią kontynuacją literackiej tradycji¹⁰¹.

Rozdrażnienie Eriksona wywołał fakt niemal całkowitego zignorowania diametralnych zmian, jakie dokonały się w ramach wspomnianego gatunku, zmian, które w najgłębszym sensie polegają na odejściu od Tolkienowskiego paradygmatu uzależniającego epickość od związków z mitem, baśniowością, idealizmem, silnym nacechowaniem aksjologicznym wymowy utworu i, nierzadko, religijnym przesłaniem, a pod względem technicznym wykorzystaniem środków charakterystycznych dla prozy historycznej, powieści psychologicznej i postmodernistycznej nieufności wobec jednoznaczności pojęć niesionych przez tekst literacki. Tymczasem przesłanie, jakie płynie z *Cambridge Companion*, głosi, że epicka *fantasy* jako gatunek obciążona jest piętnem *Władcy pierścieni* i nowoczesny twórca może jedynie kopiować rozwiązania Tolkiena lub „desperacko” od nich uciekać. Erikson bardzo mocno oponuje przeciwko takiej wizji ograniczeń, w ramach których dane jest współczesnemu autorowi *fantasy* egzystować:

Ja w młodości zignorowałem („sidestepped”) Tolkiena całkowicie, odnajdując inspirację i przyjemność w lekturze Howarda, Burroughsa i Leibera. I jak w przypadku wielu moich kolegów po fachu piszących epicką *fantasy* moje pierwsze doświadczenie Tolkienowskich tropów nie pochodziło z książek, ale z gier RPG w systemie *Dungeons & Dragons*, które bardzo mocno

¹⁰¹ S. Erikson, *Not Your...*, s. 4. Podkreślenie w cytacie pochodzi ode mnie, P. S.

inspirowały się Tolkienem przy tworzeniu uniwersów dla swoich systemów gry. (...) Innymi słowy, **moje odrzucenie fantastyki Tolkiena** miało miejsce dużo wcześniej, zanim zająłem się zawodowo pisaniem. Analogicznie, moje inspiracje w kwestii prozy są post-Tolkienowskie i biorą się ze świadomych odpowiedzi na Tolkiena (cykl *Kroniki Thomasa Covenanta* Donaldsona) i nieświadomych odpowiedzi na Tolkiena (cykle *Imperium grozy* i *Czarna kompania* Cooka). Jeśli mam być szczery, nie poświęciłem zbyt wiele czasu Brookowski, Goodkindowi czy Eddingsowi, gdyż wydawali mi się zbyt... *Dungeons & Dragons*¹⁰².

Malazańska księga poległych jest więc przykładem prozy epickiej utrzymanej w konwencji fantasy, która, zgodnie z deklaracją jej autora, nie ma nic wspólnego z Tolkienowską wizją funkcji literatury i strategiami konstrukcji światów. Erikson w swoim eseju kilkakrotnie podkreśla, że współczesna powieść fantasy ma więcej wspólnego z tradycją literacką niż początkami fantasy jako gatunku. Podstawowe założenie tego typu prozy – wykreowanie fikcyjnego świata i umieszczenie w nim epickiej fabuły, w której występuje wielu bohaterów – zostaje zachowane. Ale środki, za pomocą których zostało to zrealizowane, stanowią *novum* na tle historii fantastycznych gatunków epickich, co uwidacznia się bardzo silnie już na poziomie kreacji świata przedstawionego.

Historia, na której oparty jest cykl, jest dość prosta: na małej wyspie Malaz wyrasta państwo, a później imperium, założone przez byłych korsarzy i przestępców. Dzięki brutalności i przewadze cywilizacyjnej podporządkowuje sobie kolejne kontynenty znanego świata: Genebackis, Siedem Miast i Lether. W momencie trwania akcji powieści założyciele imperium, cesarz Kellanved i szef jego skrytobójców, Tancerz, już nie żyją, co w świecie Eriksona wcale nie oznacza, że nie mają wpływu na akcję. Mają i to wielki: obsadzając zwolniony w wyniku skomplikowanych wydarzeń Tron Cienia, stają się najpierw ascendentami, a potem bogami i jako Tron Cienia i Kotylion, będą snuli subtelną intrygę, która wyjaśni się (?) dopiero w ostatnim tomie.

Na historię wojen imperialnych opowiadaną z perspektywy malazańskich żołnierzy (ukłon w stronę Glena Cooka) nakłada się prehistoria, która, co prawda, nie przeszła do historii, ale aktywnie oddziałuje na bieg współczesnych wydarzeń. Dzisiejszy świat Malazu zamieszkiwały kiedyś cztery nieludzkie rasy: T'lann Immasowie, K'Chain Che'Malle, Jaghuci i Forkrul Assailowie. Wszystkie wytworzyły odrębne kultury pozostające

¹⁰² S. Erikson, s. 5. Podkreślenie w cytacie pochodzi ode mnie, P. S.

ze sobą w konflikcie i przez stulecia prowadziły ze sobą wojny, a ślady ich dziwnych i niezrozumiałych dla późniejszej żyjących ludzi zauważalne, ale niezrozumiałe pozostają do dziś. Odrębną rasę, wywodzącą się od prawdziwych i pierwszych władców świata stanowią trzy odłamy Tiste: Tiste Andii (synowie ciemności), Tiste Edur, zapomniana rasa zamieszkująca fragment kontynentu Lether i przebywający w (skrót myślowy) zaświatach Tiste Liosan (synowie światła), nienawidzący wszystkiego, co nie jest nimi, a więc przede wszystkim ludzi i Tiste Andii. Są też bogowie, ci obecni i dawni, którzy zostali porzuceni przez wiernych, którzy w dalszym ciągu pragną ingerować w losy świata. W tym zagmatwanym uniwersum pojawia się nieznany bliżej nikomu bóg pochodzący z innego świata, którego moc budzi grozę u starych bogów. Nie wszyscy wierzą w jego istnienie, ale Kaminsod, tytułowy okaleczony bóg, zdobywa wyznawców i pragnie wbrew woli innych bogów uzyskać należne mu miejsce.

To ledwie zarys fabuły, będący w dużej mierze uproszczeniem o wiele bardziej skomplikowanych interakcji pomiędzy poszczególnymi formami bytu powołanymi do życia przez Eriksona na kartach tego cyklu. Największą zaletą *Malazańskiej księgi* jest to, że jest ona spektakularnym dowodem na przełom, jaki dokonał się pod koniec XX wieku w fantasy, przełom polegający na odejściu od schematu *questowo*-aksjologicznego, wywiedzionego z klonowania wzorca fabularnego Tolkiena. Pisarstwo Eriksona nie jest tak manifestacyjnie filozoficzne jak Bakker, ale w sposób oczywisty musi budzić refleksje i to zdecydowanie odbiegające od zazwyczaj kojarzonych z fantasy konstrukcji mitopoetyckich.

Wątkiem przewodnim cyklu jest życie. Życie w sensie fenomenu antropologicznego. Eriksona wyraźnie fascynuje fakt fizykalnego istnienia i bada go z wszystkich możliwych stron. Życie można w jego powieściach na różne sposoby, ba!, życie można nawet po śmierci ciała. Dzięki temu świat form bytów jest w *Malazańskiej księdze* niezmiernie dynamiczny: śmiertelnicy mogą stać się ascendentami, ascendenci mogą stać się bogami, życie (czyli zachowywać świadomość) można również po śmierci, czego dowodem są dziwaczne losy T'lan Imassów.

Eriksona fascynuje również przeciwieństwo życia, czyli śmierć i przemijanie oraz wszelkie formy pozornego bezżycia, czyli na przykład hibernacja, a także ślady, jakie pozostawili po sobie dawniej żyjący. W sposób najbardziej wyraźny widoczne jest w konstrukcji fabularnej cyklu – rzeczywista akcja obejmuje, mimo znacznych rozmiarów całości, tylko kilka lat (od 1163 do 1167 Snu Pożogi [Burn's Sleep], z zaznaczeniem, że wydarzenia z *Przyptywów nocy* mają miejsce odrobinę wcześniej). Ale

by zrozumieć wszystko, co składa się na historyczne, religijne, kulturowe i antropologiczne *status quo* tych kilku lat, uświadomić sobie trzeba (muszą to zrobić zarówno czytelnicy, jak i bohaterowie poszczególnych powieści) ciężar stuleci walk o dominację nad niewielkim światem Malazu, jakie toczyły ze sobą różne rasy. Ślady tych walk i ich efekty są w malazańskim świecie ciągle obecne pod postacią artefaktów, mocy, zwłaszcza tzw. grot („warrens”), czyli form władania magią właściwych poszczególnym bytom. Są to pozostałości dawnych cywilizacji, czy obrzędów, które wywodzą się z tak dalekiej przeszłości, iż ich prawdziwych znaczeń i celów współcześni wyznawcy już nie rozumieją. Przy czym, co podkreślają krytycy – na przykład Trębicki¹⁰³, świat ten pozbawiony jest w zasadzie konotacji aksjologicznych. W świecie Eriksona nie ma dobra czy zła w sensie absolutnym, jedyną wartością jest życie, przeżycie i trwanie, a boskość, kojarzona tradycyjnie ze sferą moralną, oznacza u niego tylko i wyłącznie dłuższe trwanie (nie wieczne!) i większą moc wpływania na świat, niż ma przeciętny człowiek, Jaghut czy jednopochwycony. We frapujący sposób pokazane jest też to, że świata, właśnie z powodu nagromadzenia ciężaru wydarzeń z poprzednich wieków, nie da się zrozumieć. Można powiedzieć, że jest w zasadzie główny pomysł Eriksona na kompozycję jego cyklu: ludzcy bohaterowie, którzy nieustannie starają się przeniknąć znaczenie wydarzeń, których są często mimowolnymi uczestnikami. I nie chodzi tu o „literackie” pytania o „sens istnienia” – Erikson zderza swoich bohaterów z mitem dziejącym się tu i teraz, ze starciami sił przekraczających moce pojmowania i działania człowieka, pokazując marność i bezradność ludzi wobec szalonej maszyny historii dziejącej się współcześnie, jak i tej zapomnianej i minionej, która stała się mitem. Co ważniejsze, mit ukazany w tym kontekście pozbawiony jest zupełnie wyjaśniająco-kojącej roli, jaka zazwyczaj przypisywana jest mu w fantasy. Mit u Eriksona to wojna tytanów oglądana oczami ludzi, którzy z tą wojną nie mają nic wspólnego, co najwyżej stać się mogą jej ofiarą.

Wyobraźnia Skrzypka zawiodła, niezdolna spełnić dręczącego go niepowstrzymanego pragnienia ukształtowania ciał, głów i twarzy pasujących do takich kończyn. Wiedział zresztą, że to, co w rzeczywistości kryło się za utkanymi z korzeni ścianami, przyćmiłoby jego najgorsze koszmary.

W splątany więzieniu Tremorlor przebywały demony, starożytny Ascendenty i zastęp obcych istot tak liczny, że saper zadrżał, zdając sobie sprawę, jak nikłe znaczenie ma on i jego gatunek. Ludzie byli zaledwie

¹⁰³ G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2009, s. 107–110.

maleńkim listkiem na drzewie tak ogromnym, że jego rozmiarów nie sposób ogarnąć. Szok odebrał mu odwagę, drwiąc z jego zuchwałości nieskończonym echem wieków i królestw zamkniętych w więzieniu z oszalałych korzeni¹⁰⁴.

W tradycyjnych ujęciach obecności mitu w fantasy, opartych na idealistycznych założeniach Eliadego, zakłada się, że historie mityczne dotyczące bogów i sił nadludzkich dzieją się ze względu na człowieka, niemal istnieją po to, by człowiek miał dostęp za pomocą symbolicznych narracji do prawdy o własnym istnieniu. Koncepcja Eriksona jest skrajnie anty-antropocentryczna – mit, rozumiany jako historia, która dotyczy bogów i ras potężniejszych od człowieka, w sensie poznawczym nie jest dla ludzi dostępny, widzą oni jedynie pewne jego przejawy lub ślady po dawnych wydarzeniach. Człowiek zderzony z mitem w sensie dosłownym próbuje go racjonalizować za pomocą refleksji historycznej, ale perspektywa ludzkiego poznania jest nieproporcjonalnie ograniczona wobec spektrum wydarzeń składających się na rzeczywistość. Nie przypadkiem obaj występujący w cyklu historycy, Duiker i Heboric Lekki Dotyk zostaną jednocześnie wybrańcami i ofiarami bogów, zanim ostatecznie sami nie staną się ascendentami, czyli nadludzkimi formami bytu.

Pokłosiem tych założeń dotyczących świata przedstawionego i jego filozofii jest konstrukcja całości cyklu i związane z nią strategie narracyjne. *Malazańska księga poległych* nie ma w zasadzie bohatera lub nawet bohaterów, gdyż postaci, które występują w całym dziesięciotomowym cyklu są setki¹⁰⁵. Nawet w ramach jednej powieści liczba bohaterów, którzy mają istotny wpływ na przebieg wydarzeń może sięgać kilkudziesięciu. Oczywiście, zgodnie z tytułem, fabularne i narracyjne zbliżenie następuje na cyniczny oddział saperów-weteranów malazańskiej armii, zwanych Podpalaczami Mostów (później ich rolę przejmą ocaleni z Tornada Sha'ik Łowcy Kości), ale nie da się tu wyróżnić grupy kilku bohaterów, wokół których koncentruje się akcja. Pociąga to za sobą sposób prowadzenia narracji. Co prawda, personalna perspektywa jest nieomal nieodzowną cechą poetyki gatunku, co jest jednym z elementów powielania rozwiązań for-

¹⁰⁴ S. Erikson, *Bramy Domu Umarłych*, przeł. M. Jakuszewski, Warszawa 2001, s. 571.

¹⁰⁵ Pełna lista bohaterów cyklu wymienia kilkaset (!) postaci: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Malazan_Book_of_the_Fallen_characters [09.05.2014], istnieje również oddzielna wikipedia poświęcona wszelkim składnikom świata przedstawionego Malazu, która liczy [08.05.2014] 2329 artykułów: http://malazan.wikia.com/wiki/Malazan_Wiki. Trudno oprzeć się wrażeniu, iż tworząc swój cykl Erikson nadał zupełnie nowe znaczenie terminowi światotwórstwo.

malnych zastosowanych przez Tolkiena we *Władcy pierścieni*, ale zasada ta została w *Malazańskiej księdze* zastosowana w sposób charakterystyczny dla techniki powieści historycznej. O ile u Tolkiena, jego naśladowców, ale także u Martina w *Pieśni Lodu i Ognia*, z punktu widzenia poszczególnych bohaterów opowiadane są całe rozdziały, liczące niejednokrotnie po kilkadziesiąt stron, to w przypadku Eriksona jeden rozdział opowiadany jest często z perspektywy kilkunastu, i to często epizodycznych, bohaterów. Wielość punktów widzenia w *Malazańskiej księdze* oszołamia i może być, przynajmniej początkowo, źródłem problemów z odbiorem tego tekstu. Ale to właśnie decyduje o budowaniu znaczeń, a raczej celowo zaprojektowanym procesie poznawania fikcyjnego świata wykreowanym na potrzeby tego cyklu.

Brak aksjologii w tworzeniu elementów świata przedstawionego idzie w parze z wielością punktów widzenia, brak bosko-auktorialnej perspektywy jest kluczem do odbioru *Malazańskiej księgi poległych*. Świata Malazu nie da się zrozumieć, gdyż jest on wypadkową bezrozumnego młyna historii i starć bytów od człowieka potężniejszych, przedstawionej tu jako nieustanna walka o władzę, dominację i przestrzeń życiową. W świecie Eriksona giną i na wieki przemijają całe państwa i kultury, a działający w nim bohaterowie ciągle napotykJają ślady tych, którzy przed nimi trwali, walczyli, umarli i słuch o nich zaginął. Historia, która się wydarzy, zostanie zapamiętana w fałszywy sposób – pouczają o tym losy Sznura Psów i biorącej w nim udział postaci historyka Duikera, próbującego bezskutecznie zracjonalizować za pomocą metody historycznej wydarzenia, których jest bezpośrednim uczestnikiem. Równie dramatyczne są losy innego historyka, będącego bohaterem cyklu, Heborica, który swoje dążenie do prawdy opłaci kalectwem i zesłaniem do niewolniczych kopalni otaralu. W *Okaleczonym bogu*, ostatnim tomie cyklu, autor podejmuje w pewnym sensie próbę zaokrąglenia, domknięcia rozgrzebywanych nieustannie wątków pre- i historycznych, mitologicznych i kosmologicznych, nie jest to jednak zabieg przekonujący. Wielka konwergencja wszystkich sił i bohaterów, których wprowadzono w poprzednich tomach, do jakiej dochodzi w Kolanse, a nawet powołanie do działania ras, o których we wcześniejszych tomach jedynie się wspominało (Forkrul Assailowie), bądź odgrywali oni marginalną rolę (Jaghuci) sprawia wrażenie zbyt komercyjne i nie wydaje się konieczne.

W ramach tak skonstruowanego cyklu dają się też zauważyć odrębne historie, które ukształtowane są w sposób przypominający tradycyjną *questową* strukturę (znajdź magiczny przedmiot, pokonaj czarny charakter i zostań, zgodnie z prorocstwem, królem). W obrębie tego paradygmatu

widoczne są w cyklu Eriksona znaczące przesunięcia, szczególnie zauważalne w *Przypływach nocy*, którą to powieść można uznać za dyskretną parodię rozwiązań typowej epickiej fantasy. Historia Rhulada, najmłodszego z królewskich synów Tiste Edur, który zostaje wybrańcem Okaleczonego Boga, zdobywa miecz, czyniący go niezwyciężonym i nieśmiertelnym, wreszcie zostaje cesarzem Letheru, to jeden z najbardziej wstrząsających pomysłów Eriksona. W tej epickiej fabule, która składa się ze schematów zaczerpniętych ze sztampowych sag fantasy epickiej, wszystko rozwija się nie tak, jak powinno, a droga do upragnionego tronu zamienia się w krwawy koszmar i osobistą tragedię młodego bohatera, padającego ofiarą przewrotnego boga.

Malazańska księga poległych byłaby artystycznym niewypałem, gdyby nie niezwykle talent Eriksona przejawiający się nie tylko w inwencji fabularnej, ale także w wymyślaniu licznych i przekonujących bohaterów jego historii. Ilością stworzonych przez Eriksona postaci można obsadzić kilka już nawet nie powieści, ale cykli. Przy czym podobnie jak w wypadku wydarzeń, które we wszystkich tomach *Malazańskiej księgi poległych* oscylują między tragedią i komedią, postacie są tu poważne i komiczne. Wiele z nich to mistrzowskie kreacje pod względem charakteru, osobowości i funkcji odgrywanych w powieściowym świecie. Na przykład Iskalar Krost, szalony kapłan boga Fenera, mówiący nieustannie do siebie, myślący na głos i jednocześnie usiłujący wszystkich oszukiwać. Tehol, geniusz finansowych machinacji i jego nieskończenie wyrozumiały lokaj, który jest pradawnym bogiem mórz i oceanów. Karsa Orlong, który jako postać literacka jest czytelną aluzją do typowych prostackich bohaterów *heroic fantasy*, ale jednocześnie, dzięki nienawistnemu stosunkowi do wszelkich bogów i przenikliwej inteligencji, jest bardzo czytelnie wystylizowany na nadczłowieka. Erikson stara się przestrzegać zasady, która przy takiej ilości bohaterów może wydawać się karkołomna, aby każdy z pojawiających się na kartach jego powieści ludzi miał swoją historię, był kimś, aby jakieś wydarzenia z przeszłości determinowały jego obecną osobowość, albo jawne i ukryte talenty. Przez to niektóre fragmenty wydają się być nieco przegadane i może proces odbioru byłby bez nich nieco łatwiejszy, ale zastosowanie takiej strategii uwiarygodnia powieściowe wydarzenia i bohaterów biorących w nich udział w stopniu dotychczas w fantasy niespotykanym.

Metoda przyjęta przez Eriksona stanowi w tym względzie całkowite przeciwieństwo tradycyjnego przejścia bohatera powieści fantasy od bohatera uwikłanego w relacje społeczne w stronę postaci mitycznej, która „staje się” historią. W skrajnie fantastycznym świecie *Malazańskiej księgi*

poległych takie przejście nie jest możliwe – decyduje o tym jej ekstremalna polifoniczność, brak klarownej perspektywy nadającej moralno-etyczny wymiar opisywanej historii i określającej jej aksjologię. Zjawisko to ma również wpływ na odbiór cyklu z punktu widzenia czytelnika – jest on doskonale hermetyczny, nie stanowi aluzji do świata realnego, uniemożliwia symboliczną interpretację wydarzeń i elementów świata przedstawionego tym samym czyniąc mityczną perspektywę interpretacyjną stosowaną zazwyczaj w przypadku epickiej fantazy zupełnie nieprzydatną. Pogłębione to zostaje poprzez niespotykane dotychczas w fantastyce zjawisko, określone mianem antyantropocentryczności: w *Malazańskiej księdze poległych* ludzie bohaterowie, o ile nie staną się bogami, są najsłabszą z uwikłanych w kosmologiczny i mityczny konflikt sił, są manipulowani, bądź też nie widzą szerszej perspektywy wydarzeń, która wyjaśniałaby przynajmniej część powieściowego świata.

Cykl Eriksona, który w symboliczny sposób otworzył wiek XXI w fantazy, otworzył też gatunek, nie ma co do tego wątpliwości, na nowe możliwości, które daje ta forma literacka. Tym samym współczesna fantazy pod piórem wspomnianych we wstępie przez Eriksona pisarzy zyskuje całkowicie nowe oblicze. Joe Abercrombie cyklem *Pierwsze prawo* (*The Blade Itself*, 2006; *Before They Are Hanged*, 2007; *Last Argument of Kings*, 2008) odświeżył i „udoroślił” i nasycił psychologicznymi niuansami tradycyjną fantazy epicką opartą na schemacie *questu*. Scott Lynch ciągle powstającym cyklem *Niecki Dżentelmeni* (*The Lies of Locke Lamora*, 2006; *Red Seas Under Red Skies*, 2007; *The Republic of Thieves*, 2013) zaproponował frapujące sprzęgnięcie tradycyjnych motywów fantazy z powieścią łotrzykowską. Brandon Sanderson w cyklu *Z mgły zrodzony* (*The Final Empire*, 2006; *Well of Ascension*, 2007, *The Hero of Ages*, 2008) wykazał jak interesujące rezultaty przynieść może świadome zaadoptowanie rozwiązań znanych z gier RPG (o czym wspomina Erikson w przywoływanym artykule) do tworzenia fikcyjnych światów *epic fantasy*. Z polskich przykładów omawianych tu tendencji należy wymienić cykl Feliksa Kresa *Księga całości* (*Król bezmiarów*, 1992; *Północna granica*, 1995; *Grombelardzka legenda*, 2000; *Pani Dobrego Znaku*, 2001; *Porzucone królestwo*, 2002; *Tarcza Szerni*, 2005). Cykl Kresa okazał się jednak artystycznym niewypałem i pozostał do dziś nieukończony. O wiele ciekawszy pod względem kreacji świata, techniki narracyjnej i kompozycji całości jest wyraźnie inspirowany niektórymi pomysłami Eriksona cykl Roberta M. Wegnera *Opowieści z meekhańskiego pogranicza* (*Opowieści z meekhańskiego pogranicza: Północ–Południe*, 2009; *Opowieści z meekhańskiego pogranicza: Wschód–Zachód*, 2010; *Niebo ze stali. Opowieści z meekhańskiego pogranicza*, 2012).

Nie dziwi więc, że Steven Erikson kończy swoje rozważania o współczesnej epickiej fantasy znamienną konstatacją:

Współczesna *epic fantasy* to nie *epic fantasy*, którą czytała wasza babcia: przestańcie udawać, że tak nie jest. Spróbujcie i przekonajcie się sami lub jeśli się wam nie chce, odsuńcie się na bok z godnością. Na scenie nie brakuje miejsca, ale miejcie świadomość, na kogo teraz skierowane są światła rampy. Więc, profesorze James, kiedy mówi pan „od (czasów Tolkiena i *Władcy pierścieni*)... większość późniejszych twórców *fantasy* albo imitowała go, albo desperacko próbowała uwolnić się od jego wpływu” – przykro mi. Myli się pan całkowicie. Porozmawiajmy¹⁰⁶.

7.2. *Książę nicości* R. Scotta Bakкера i Freudowska krytyka religii

Trylogia *Książę nicości* Richarda Scotta Bakкера jest pod wieloma względami przełomowym osiągnięciem współczesnej literatury fantasy. Wraz z publikowanym od 1999 roku i ukończonym w 2011, po dziesięciu opasytch tomach, cyklem *Malazańska księga poległych* innego kanadyjskiego autora, Stevena Eriksona, stanowi istotny przełom w niedługiej przecież historii tego gatunku powieściowego¹⁰⁷. Przełom ten zauważalny jest zarówno na poziomie poetyki gatunku, jak i potencjalnych treści interpretacyjnych i konotacji intelektualnych, jakie nieść może współczesna literatura fantasy¹⁰⁸. Przed wszystkim Bakker, a także Erikson, rezygnują z postaci bohatera prowadzącego, którego konstrukcja zbliża typową powieść fantasy do klasycznej *entwicklungsroman*. Ponieważ taka konstrukcja bohatera prowadzącego miała, oprócz zbanalizowania i podkreślania łączności z konwencją, także funkcje praktyczne, mianowicie „uczenie się” odbiorcy wymyślonego przez autora imaginatywnego świata – rezygnacja z tego zabiegu wpływa bezpośrednio na odbiór tekstu. Szczególnie zauważalne jest to w cyklu Eriksona, który wrzuca czytelnika w uniwersum Malazu, nie troszcząc się w zasadzie o żadne wyjaśnienia mechanizmów rządzących skomplikowanym światem przedstawionym. W powieściach Bakкера zjawisko to nie jest aż tak mocno zarysowane, ale tu również „wejście w świat” jest zauważalnie trudniejsze niż w standardo-

¹⁰⁶ S. Erikson, *Not Your...*, s. 5.

¹⁰⁷ R. Scott Bakker podkreśla rolę twórcy *Malazańskiej księgi poległych* wymieniając go w podziękowaniach zamieszczonych na początku drugiego tomu swojego cyklu.

¹⁰⁸ Na temat tych przemian zob. G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007, s. 105–117.

wej, *questowej fantasy*. Bohater prowadzący, wokół którego koncentruje się cała akcja zostaje zastąpiony w powieściach Eriksona i Bakкера zmiennością personalnych perspektyw narracyjnych, który to zabieg z powodzeniem po raz pierwszy na taką skalę zastosowany został w cyklu George'a Martina *Pieśń Lodu i Ognia*.

Rezygnacja z konstrukcji bohatera prowadzącego łączy się u kanadyjskich autorów z rezygnacją z budowania fabuły wokół konfliktu dobra i zła, który należy do najbardziej zbanalizowanych i skonwencjonalizowanych elementów literatury fantasy. Zabieg ten, idący w parze ze wspomnianym wyeliminowaniem *questu* jako nadrzędnego czynnika organizującego fabułę, przesuwa powieściowy konflikt na płaszczyznę bardziej racjonalną, przez co wspomniane powieści – Martina, Eriksona i Bakкера – zbliżają się do modelu powieści historycznej. Zabieg ten nie eliminuje bynajmniej elementu fantastycznego z tak rozumianej powieści fantasy, wręcz przeciwnie – szczególnie w cyklu Eriksona widać, że tak skonstruowana powieść może być przesycona pierwiastkami nadprzyrodzonymi. Zmianie ulega jedynie siła napędowa wydarzeń – nie jest to już *quest* głównego bohatera, ale efekt interakcji, dążeń, knowań i pragnień poszczególnych postaci.

Eliminacja wyraziście zarysowanego konfliktu dobra i zła, bohatera prowadzącego i charakterystycznych *quasi*-baśniowych konstrukcji świata przedstawionego otwiera przed powieścią fantasy zupełnie nowe możliwości nie tylko pod względem wewnątrzgatunkowych przemian i rozwoju konwencji, ale przede wszystkim możliwości budowania sensów literackich i, co najważniejsze, w oderwaniu od kojarzonych często z fantasy konstrukcji mitycznych czy też pseudomitycznych. Ogromny potencjał tak konstruowanych światów fantasy udowodnił już od pierwszych tomów cykl *Malazańska księga poległych* Stevena Eriksona. Saga R. Scotta Bakкера, choć pod wieloma względami różni się od świata Malazu, kontynuuje tę drogę. Erikson zmierza zdecydowanie w stronę antropologicznej refleksji, budując uniwersum, w którym człowiek jest tylko jedną z wielu i to wcale nie najważniejszych form życia. Towarzyszy temu zgodna z archeologicznym wykształceniem autora refleksja na temat nietrwałości i przemijania ludzkich cywilizacji. Bakker zmierza zdecydowanie w stronę refleksji filozoficznej, nieobcej fantasyce, chociażby dzięki powieściom Ursuli Le Guin czy Franka Herberta. Autora *Wojownika-Proroka* różni jednak od znanych z tradycji ujęć motywów filozoficznych mniej idealistyczne podejście – *Księżę nicości* to chłodna, prowokująca do myślenia, miejscami cyniczna refleksja nad człowieczeństwem i religią ubrana w kostium epickiej fantasy o zacięciu historycznym.

Zawarta w trzech tomach – *Mroku, który nas poprzedza*, *Wojowniku-Proroku* i *Myśli tysiąckrotnej* – akcja powieści osadzona jest w wymyślonym świecie zwanym Earwą, którego realia do złudzenia przypominają Europę roku około 1000. Znany świat podzielony jest między dwie kultury, w ramach których wyznawane są dwie zwalczające się religie. Zamieszkujący większość terytorium Earwy ludzie wyznają inrythizm, religię założoną przed stuleciami przez proroka Inri Sejenusa. Współcześnie z akcją powieści jej zinstytucjonalizowana forma nosi nazwę Tysiąca Świątyń, na czele zaś tego kościoła stoi duchowny, zwany w powieści shriahem. Początki tej religii giną w mrokach dziejów, wyznawcom znane są tylko ze świętej księgi inrithich, zwanej *Kłem*. Co gorsza, inrithi nie mają dostępu do świętych miejsc swojej religii – miasto, w którym prorok założyciel nauczał, Shimeh, od setek lat znajduje się pod władaniem niewiernych, Kianów, zamieszkujących południowe wybrzeża Trzech Mórz. Wyznają oni religię zwaną fanimią, której prorokiem założycielem był Fane. To były inrithi, który dostąpiwszy objawienia zerwał ze swoją religią, potępił *Kieł* i inrythizm, ogłosił swoje nauki w *Proroctwie Fane'a* i resztę swego życia poświęcił nawracaniu na fanizm pustynnych plemion zamieszkujących Kian. Wyznający inrythizm mieszkańcy północy Trzech Mórz tworzą wiele państw, ale cywilizacyjnym ośrodkiem jest niewielkie królestwo Nansur, którego król pełni rolę jednocześnie cesarza wszystkich inrithijskich krain. W stolicy Nansuru ma też swą siedzibę duchowy przywódca inrithich, shriah Maithanet. Politycznego obrazu powieści Bakкера dopełniają dzikie i koczownicze plemiona zamieszkujące północne rubieże znanego świata, plemiona toczące nieustanne wojny zarówno z inrithijską Północą, jak i fanimskim Południem.

W cyklu Bakкера istotną rolę pełni też sfera nadprzyrodzona, magia i mityczne prapoczątki ludzkiej cywilizacji. Charakterystyczną dla większości powieści fantasy obecność magii w świecie przedstawionym autor *Myśli tysiąckrotnej* splota z politycznym galimatiasem swojej powieści, magia reprezentowana tu jest bowiem przez cztery wzajemnie skłócone szkoły, które swoje sfery dominacji mają w różnych częściach świata. Najmniej poważany cesarski Saik ogranicza swe wpływy do Nansuru i pełni rolę swoistej gwardii przybocznej nansurskiego cesarza. Najbardziej wpływowy politycznie odłam czarnoksiężników to Szkarłatne Wieżycze, wywodzące się ze wschodniego królestwa Ainionu. Budzący największą trwogę ślepi czarnoksiężnicy cishaurimowie służą konsekwentnie tylko i wyłącznie fanimskiemu Południu. Najmniej politycznie ważni, ale też posługujący się najpotężniejszą magią, uczeni Powiernicy nie in-

teresuują się bieżącą polityką, ale skupiają się na tropieniu śladów mitycznej Rady, „przymierza magów i generałów, którzy przeżyli śmierć Moga w roku 2155 i od tej pory starają się doprowadzić do powrotu Nie-Boga” (*Myśl*, 467)¹⁰⁹. W istnienie Rady nikt, poza Powiernikami, nie wierzy, tak jak nikt nie wierzy w mityczne historie, z którymi wiąże się jej istnienie, jako że sięgają one dużo dalej niż narodziny obu zwalczających się religii powieściowej współczesności.

Akcja pierwszej powieści z cyklu rozpoczyna się, kiedy duchowy przywódca inrithich, shriah Maithanet ogłasza świętą wojnę przeciwko niewiernym fanimom, wojnę, w której wziąć musi każdy inrithi, a której ostatecznym celem będzie wyzwolenie świętego miasta inrithich spod władzy fanimów. Krucjata zorganizowana zostaje pod politycznym przywództwem cesarza Nansuru i skupić ma w koalicji wszystkie państwa inrithijskiej Północy. W tym samym czasie jeden z dwóch głównych bohaterów powieści, uczony powiernik Drusas Achamian odkrywa, że mityczna Rada naprawdę istnieje i z sobie tylko znanych powodów usiłuje się ona włączyć w polityczną intrygę, w jaką zamienia się święta krucjata. W tym skomplikowanym świecie pojawia się też drugi z głównych bohaterów powieści, tajemniczy mnich-wojownik, Anasurimbor Kellhus. Przybywa on z dalekiej północy, sprzymierzając się po drodze z barbarzyńskim wojownikiem, Scylvendem Cnaiurem, wypędzonym przez swoich współplemieńców. Nikt poza Kellhusem, a później także Cnaiurem, nie zna prawdziwego celu *questu* tajemniczego mnicha, który, podobnie jak krucjata, również dąży do świętego miasta inrithich, Shimehu. Nikt nie wie, że jego jedynym celem jest zabicie ojca, Anasurimbora Moenghusa, który jest przywódcą fanimskich magów, cishaurimów. Nikt też nie wie, iż Cnaiur i Moenghus spotkali się 30 lat wcześniej i sprytny mnich uwiódł młodego wojownika, by podstępem uwolnić się z niewoli barbarzyńskich Scylvendów. Dwaj ludzie, których pozornie nic nie łączy, wtapiają się w szeregi świętej wojny, po to, by wkrótce odegrać w niej kluczową rolę. Cnaiur, pozbawiony ojczyzny wyrzutek, oddaje swe usługi zniechęconym inrithim, stając się jednym z głównych strategów krucjaty. Kellhus natomiast, obdarzony zdolnością czytania sygnałów niewerbalnych i niezrównaną możliwością manipulowania ludźmi,

¹⁰⁹ Wszystkie cytaty z trylogii są zaczerpnięte z następujących wydań: R. Scott Bakker, *Mrok, który nas poprzedza. Księżę Nicości – księga pierwsza*, przeł. M. Mazan, Warszawa 2005, R. Scott Bakker, *Wojownik-Prorok. Księżę Nicości – księga druga*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2006, R. Scott Bakker, *Myśl tysiąckrotna. Księżę Nicości – księga trzecia*, przeł. M. Jakuszewski, Warszawa 2007. W tekście głównym cytaty oznaczone są skrótem tytułu odpowiedniego tomu i numerem strony.

uczac się obcej mu kultury i religii postanawia wykorzystać ją do swoich celów. Staje się najpierw uczonym w piśmie i uczniem maga Achamiana, potem prorokiem głoszącym i objaśniającym fragmenty *Kła*, następnie niebezpiecznym heretykiem skazanym przez ortodoksyjnych inrithich na okrutną kaźń, którą jednak przeżywa. Pozorne zmartwychwstanie Kellhusa staje się początkiem kultu jego osoby. Wycieńczeni wielomiesięczną krucjatą inrithi zaczynają w nim widzieć nowe wcielenie proroka Inri Sejenusa. Otoczony nimbem boskości, niepodzielnie władający sercami i umysłami wojowników świętej wojny Kellhus poprowadzi armię nansurczyków do finałowej dramatycznej konfrontacji z niewiernymi u bram Shimehu. Prawdę o Kellhusie znają jedynie Achamian oraz Cnaiur i tylko oni nie poddadzą się zbiorowej hysterii na punkcie nowego proroka.

Związki *Księcia nicości* Bakker'a z kwestiami religijnymi są oczywiste, widać to już z samego streszczenia. Trzeba jednak zauważyć, że są one trojakiemu rodzaju, a może słuszniej byłoby powiedzieć, że ujawniają się na trzech różnych poziomach. Pierwszy i najbardziej oczywisty to fabuła tego cyklu, która jest, mimo niekwestionowanej fantastyczności całości, czytelnym nawiązaniem do znanej powszechnie historii średniowiecznej Europy. Drugi z poziomów koncentruje się wokół postaci głównego bohatera cyklu, Anasurimbora Kellhusa, jego związków zarówno z powieściową krucjatą, jak i znanymi postaciami z historii religii. Trzeci natomiast i najgłębszy poziom religijnej refleksji Bakker'a wiąże się z pochodzeniem, charakterem i społeczną funkcją samego zjawiska religii, jej związków z cywilizacją i psychicznymi właściwościami człowieka.

Na pierwszym ze wspomnianych poziomów fabuła *Księcia nicości* powinna budzić oczywiste skojarzenia z historią pierwszej krucjaty. Sygnały rozsiane w całym cyklu nie pozostawiają żadnych wątpliwości, że, mimo fantastycznego sztafażu, mamy tu do czynienia ze swoistym przetworzeniem znanej z historii opowieści. Poszczególne elementy świata przedstawionego, jak i akcji wskazują w większości jednoznacznie na znane z historii Europy wydarzenia. I tak, mimo sporych różnic w geograficznym ukształtowaniu świata powieści Bakker'a w stosunku do Europy, nie ulega najmniejszej wątpliwości, że w ogólnym zarysie powieściowe realia odpowiadają sytuacji politycznej basenu Morza Śródziemnego Anno Domini 1095. Inrithizm to oczywiście chrześcijaństwo, fanimia to islam; analogicznie Inri Sejenus jest odpowiednikiem Chrystusa, Fane – Mahometa, *Kiel* – *Pisma Świętego*, a *Proroctwo Fane'a* – *Koranu*. Cesarstwo Nansurskie jest odpowiednikiem Cesarstwa Bizantyjskiego, cesarz Ikurei Xerius ma

wiele cech bizantyjskiego cesarza Aleksego I, Shriah Maithanet to odpowiednik papieża Urbana II, a święte miasto Shriah to Jerozolima. Przebieg historycznej partii powieści znajduje swoje czytelne analogie w historii pierwszej wyprawy krzyżowej. Powieściowa wyprawa podjęta zostaje na wezwanie duchowego przywódcy religii państwowej i poprzedzona zostaje fatalnie przygotowaną i zakończoną porażką wyprawą ludową (odpowiednik I wyprawy ludowej). Cesarz Nansuru próbuje wykorzystać świętą wojnę do własnych politycznych celów, wymuszając wiernopoddańcze hołdy przedstawicieli inrithijskiej koalicji w zamian za pozwolenie przejścia przez terytorium jego państwa. Przebieg walk opisanych w powieści również nie pozostawia wątpliwości co do intencji Bakkera. Skłócenie ze sobą feudalni władcy stojący na czele świętej wojny walczą o wpływy i kontrolę nad wojną, podobnie jak to czynili średniowieczni wielmożowie zaangażowani w pierwszą krucjatę. Historyczne oblężenie i rzeź Antiochii znajduje swój odpowiednik w powieściowym oblężeniu Caraskandu. Do zdobycia tego miasta dochodzi podobnie jak w historii – przez zdradę jednego z obrońców, a ten fragment powieściowej historii kończy się analogicznie, jak to miało miejsce w krucjacie, założeniem królestwa, które jest odpowiednikiem historycznego księstwa Antiochii. W finale trzeciego tomu inrithijskie wojska zdobywają w końcu upragniony Shimeh, podobnie jak krzyżowcy wyzwolili Jerozolimę, ale wydarzenie to w powieści schodzi na plan dalszy wobec losów głównych bohaterów.

Tak skonstruowany świat fantasy przywołuje oczywiście skojarzenia z metodą pisarską Gaya Gavriela Kaya i wypracowanym przez niego modelem quasi-historycznych światów, które z jednej strony rządzą się prawami typowymi dla fantastyki heroicznej, z drugiej – biorą większość elementów organizacji świata przedstawionego z powszechnie znanych wydarzeń historycznych. Kay'owi jednak wystarcza wymyślanie fantastycznych światów i budowanie czytelnych paralel pomiędzy fantazją a rzeczywistością historyczną i nie wydaje się, żeby w jego fascynujących skądinąd fabułach chodziło o jakiegokolwiek „sensy” czy kulturowe konotacje domagające się deszyfrujących zabiegów interpretacyjnych. W przypadku Bakkera natomiast, mimo w zasadzie identyczności przyjętej metody, wydaje się, że chodzi o coś więcej, przede wszystkim ze względu na kreację głównego bohatera powieści, Anasurimbora Kellhusa.

W pewnym sensie kreacja tej postaci też zbudowana jest z czytelnych aluzji historycznych, ale tym razem nie mają one żadnego związku z historią pierwszej wyprawy krzyżowej, lecz przenoszą czytelnika do narażonych rodzin nowoczesnej religii monoteistycznej. Kellhus pokazany jest przez

Bakkera jak człowiek z zewnątrz, który wnika do kultury posiadającej już ukształtowany system norm i wartości religijnych, pozostających w ścisłym związku z funkcjonowaniem państwa. Tajemniczy mnich, którego pochodzenia nikt nie zna, pozornie wtapia się w zastaną kulturę, a tak naprawdę obserwuje i uczy się jej w sobie tylko znanym celu. Po zapoznaniu się ze świętym tekstem nansurskiej cywilizacji w krótkim czasie zaczyna objaśniać jego co bardziej zawile fragmenty, stając się jednym z „uczonych w piśmie”. Wkrótce jednak Kellhus zaczyna samodzielnie nauczać, objaśniając słowa Inri Sejenusa, gromadząc wokół siebie coraz więcej słuchaczy, którzy stopniowo podczas marszu świętej wojny ku Shimehowi stają się wyznawcami tajemniczego księcia. Z punktu widzenia czytelnika rola głównego bohatera powieści jest początkowo mało czytelna – przede wszystkim dlatego, że spora część narracji prowadzona jest z jego personalnej perspektywy. Kellhus ogląda świat nansurczyków z chłodem i całkowicie bez emocji analizując elementy obcej mu kultury, a przede wszystkim religii, i widząc, jak wielką rolę spełnia ona w procesach określających relacje społeczne, postanawia wykorzystać ją do własnych celów. Od drugiego jednak tomu, szczególnie kiedy coraz częściej widzimy Kellhusa oczami innych postaci – przede wszystkim sceptycznego Achamiana i przepelnionego pogardą barbarzyńcy Cnaiura, cyniczna strategia R. Scotta Bakкера zaczyna być przejrzysta. W kolejnych rozdziałach widzimy bowiem tytułowego bohatera *Księcia nicości*, który co wieczór ubrany w prostą płócienną szatę, z długimi włosami i krótką brodą, gromadzi wokół siebie zastępy uczniów-wyznawców, którym wyklada fragmenty *Kła* i opatruje je własnymi komentarzami i modlitwami. Od połowy drugiego tomu nie może być żadnych wątpliwości – Kellhus zachowuje się i naucza dokładnie tak jak Chrystus. W zasadzie wszystkie wydarzenia z końcowych partii *Wojownika-Proroka* są aluzją do jakichś wydarzeń z życia Jezusa, znajdziemy tu odpowiednik gniewu ortodoksyjnych przedstawicieli starej religii odnośnie do nauki nowego proroka, Ostatniej Wieczerzy (*Wojownik*, 498–501), sądu Piłata (*Wojownik*, 516–521), całość kończy się natomiast okrutną kazią głównego bohatera. Tu jednak analogie do pasywnych historii z *Ewangelii* się kończą, Kellhus przeżyje bowiem będące odpowiednikiem ukrzyżowania przybicie do góry nogami do koła, a jego boskość i nieomyślność uznają nawet ci, którzy jeszcze niedawno domagali się jego śmierci. Koło stanie się symbolem nowej wiary, a Kellhus uosobieniem boga panującego nad ludźmi na Ziemi.

W tak ukazanej historii widoczny staje się również pierwszy z Freudowskich kontekstów *Księcia nicości*. Historia Kellhusa nie jest bowiem

tylko nawiązaniem do nowotestamentowych opowieści, ale w dużym stopniu stanowi literackie rozwinięcie pomysłów znanych z ostatniej książki Sigmunda Freuda *Człowiek imieniem Mojżesz a religia mono-teistyczna*¹¹⁰. W pracy tej, jak wiadomo, twórca psychoanalizy stawia tezę, iż Mojżesz nie był Żydem, lecz Egipcjaninem i po raz kolejny wyjaśnia pochodzenie religii, wywodząc jej istnienie od stłumień popędów, na których zbudowana jest kultura, pobożnych życzeń dotyczących życia pozagrobowego i figury ojca jako obrazu Boga¹¹¹. W sensie narracyjnym paralela między *Księciem nicości* a *Człowiekiem Mojżeszem* jest bardzo wyraźnie widoczna, powieściowy Kellhus, podobnie jak Mojżesz u Freuda, jest cudzoziemcem, który przenika do obcej dla siebie kultury, zaczyna odgrywać w niej dominującą rolę, budząc tym gniew części wyznawców, zostaje zabity (w powieści przeżywa), a kaźń staje się początkiem kultu jego osoby. Anasurimbor Kellhus łączy w sobie jednocześnie cechy Jezusa i Mojżesza, w obu przypadkach prawodawcy, który zmienia oblicze religii i kultury, w jakiej się pojawia. Odpowiedzieć należy jednak na pytanie o celowość tych zabiegów, bo nie o prostą renarrację w powieści Bakkerera przecież chodzi.

Kluczem do zrozumienia intencji autora jest zastosowana przez pisarza technika, czyniąca z trzech głównych bohaterów obserwatorów powieściowego świata, choć narracja prowadzona jest także częściowo z perspektywy mniej znaczących postaci. Zarówno Kellhus, jak i Cnaiur i Achamian w pewnym sensie pozostają obcy wobec elementów świata przedstawionego – Kellhus poprzez swoje nadludzkie zdolności, Cnaiur poprzez swoje wyobcowanie, Achamian poprzez swój sceptycyzm i racjonalizm. Ich obserwacje i sądy dotyczące społeczności, w których zachowaniach, obrzędach i dążeniach uczestniczą tylko pozornie, realizując wła-

¹¹⁰ Zob. S. Freud, *Człowiek imieniem Mojżesz a religia mono-teistyczna*, przeł. A. Ochocki i J. Prokopiuk, Warszawa 1994.

¹¹¹ Najnowsze krytyczne analizy znanych powszechnie teorii Freuda przynoszą książki F. Cioffi, *Freud i pseudonauka*, przeł. R. Stachowski, Kraków 2010; M. Macmillan, *Freud oceniony: analiza krytyczna dzieła*, przeł. M. Zagrodzki, Kraków 2007 i M. Onfray, *Zmierzch bożyszczka*, przeł. Z. Styszyńska, Warszawa 2012. Teorie Freuda na temat Mojżesza spotykały się przeważnie z krytycznymi recenzjami akcentującymi ahistoryczność jego książki, brak typowej dla badaczy Biblii metodologii i dowolność interpretacyjną (por. R. A. Paul, *Moses and civilization: The meaning behind Freud's myth*, 1996; Y. H. Yerushalmi, *Freud's Moses*, New Haven: Yale University Press, 1991). Umieszczając rozważania autora *Wstępu do psychoanalizy* w kontekście innych jego dzieł Emanuel Rice wykazał silne akcenty auto-analityczne ukryte w różnych fragmentach *Mojżesza* i nazwał tę książkę nawet „autobiografią w przebraniu” (por. E. Rice, *Freud and Moses: The Long Journey Home*, Albany, New York: State University of New York, 1990).

sne cele, stają się źródłem przenikliwej krytyki kultury w ogóle, a religii w szczególności. I tu ujawnia się trzeci poziom związków *Księcia nicości* z kwestiami religijnymi, poziom najbardziej krytyczny, cyniczny i jednocześnie Freudowski.

W największym uproszczeniu trylogia ta jest społeczną krytyką religii, a może raczej naturalnych przyczyn, dla których religia związana jest ze społeczeństwem. Podstawowym pojęciem jest dla twórcy *Księcia nicości* dominacja, zależność, nieustanne oddziaływanie międzyludzkie, które sprowadza się do ustalania hierarchii społecznej. Bakker we frapujący sposób pokazuje, że organizacja społeczna i wynikające z niej nierówności są z jednej strony ułudą, czymś śmiesznie umownym, co można by rozwiązać jednym pociągnięciem miecza, z drugiej jednak strony – ludzie tej ułudy pragną, nie potrafią bez niej żyć, owa struktura staje się dla nich środkiem realizacji naturalnego ludzkiego dążenia do dominacji.

Barbarzyńcy mieli w sobie jakąś mistyczną aurę, ich męskość za nic miała niezliczone zasady, które tak mocno krępowały cywilizowanych ludzi. Nansurczycy posługiwali się pochlebstwem i targami, natomiast Scylvendzi po prostu brali sobie to, czego zapragnęli. Akceptowali przemoc w całości, podczas gdy Nansurczycy roztrzaskali ją na tysiąc kawałków, które następnie wprawili w wielopostaciową mozaikę swego społeczeństwa. (*Myśl*, 188)

Religia – tak przedstawiona – wiąże się ze społeczeństwem, ale też jest środkiem najwyższej społecznej dominacji i zniewolenia. Religia to sposób manipulowania społeczeństwami w celach politycznych – na przykład w celu wywołania „religijnej” krucjaty, która ma *de facto* na celu militarne i polityczne podboje.

Proyas mówił mu kiedyś, że inrithi wierzą, iż ludziom przeznaczone jest być narzędziem planów – zrozumiałych bądź nie – tych, którzy są od nich potężniejsi. Cnaiur uświadomił sobie, że w tym sensie Kellhus rzeczywiście jest prorokiem. Jak zapewniali memorialiści, inrithi byli dobrowolnymi niewolnikami, zawsze starającymi się poskromić furie gnające ich do realizacji pragnień. Myśl, że trasy, którymi podążali, wytyczono w Zewnątrz, schlebiała ich próżności, pozwalała poniżać się w sposób podsycający jeszcze ich niepohamowaną dumę. Memorialiści mawiali, że nie ma gorszej tyranii niż ta, w której niewolnicy władają niewolnikami. (*Myśl*, 57)

Co więcej, religia, jako wynalazek czysto ludzki, może być zmanipulowana. Ironiczna historia Kellhusa, który wykorzystuje irithijską krucjatę dla swoich celów, jest tego najlepszym przykładem.

Historia Kellhusa dobitnie pokazuje, jak łatwo stać się w świecie ludzi religijnych manipulatorem i oszustem, jak ludzie sami chcą być okłamywani. Ludzie to dzieci, powiada pod koniec trzeciego tomu cyklu ojciec Kellhusa, którym nieustannie trzeba matkować. Ludzie nie chcą wolności, ale pragną ojcowskiej władzy, która nadaje moralny sens ich postępowaniu. Stąd prawdziwie wolni w świecie Bakкера są tylko dwaj ojcobójcy – Kellhus i Cnaiur. Bakker świetnie przetwarza tu znane z późnych Freudowskich tekstów psychologiczne i emocjonalne pochodzenie religii.

Wszyscy ludzie się poddają, Akka, nawet gdy pragną dominować – ciągnął Kellhus, ignorując stwora. – Uległość leży w ich naturze. Pytanie nie brzmi, czy ulegną, ale komu. (...) Niektórzy, jak wielu Ludzi Kła, poddają się, naprawdę poddają, wyłącznie Bogu. To pozwala im zachować dumę. Klękają przed tym, kogo nikt nie widział ani nie słyszał. Mogą się poniżyć, nie bojąc się degradacji. (*Myśl*, s. 33)

Wolność w finale wybiera też główny bohater powieści, czarnoksiężnik Achamian. Kiedy manipulator-oszust Anasurimbor Kellhus zostaje w końcu cesarzem-aspektem, wcieleniem władzy świeckiej i religijnej, niczym król Chrystus przybywający, by sprawować władzę nad światem, mnich-czarownik jako jedyny wypowiada mu publicznie posłuszeństwo i odchodzi.

(...) kiedy następnym razem się spotkamy – zapowiedział Cesarz-Aspekt porzmiewający nadludzkimi brzmieniami głosem – uklęknie przed mną, Drusasio Achamianie. (*Myśl*, s. 398)

Bowiem, jak stara się zasugerować Bakker, gdzie spotka się choćby dwóch ludzi, tworząc automatycznie mikroskopijną organizację społeczną, nie ma miejsca na równość, ktoś zawsze dominuje nad kimś, ktoś zawsze dyktuje warunki i to tym skuteczniej, im większe poczucie wolności ma manipulowana osoba. Mechanizmami tej społecznej dominacji rządzi przede wszystkim stosunek do ojca, który – w myśl Freudowskich teorii psychologicznych i społecznych – odciskając swe piętno na własnych potomkach, czyni każdego człowieka niewolnikiem. Naturalna nienawiść do ojca, źródła nakazów i kar, zostaje w kulturze sflumiona i wysublimowana, a ojciec przyjmuje postać boga, opiekuna i sędziego, najwyższego strażnika moralności i porządku społecznego. Pogląd ten, wyrażony przez Freuda po raz pierwszy w *Totem i tabu*¹¹², znajduje w *Księciu nicości* Bakкера odzwierciedlenie w życiorysach i motywacjach wszystkich głównych bohaterów.

¹¹² Zob. S. Freud, *Totem i tabu*, przeł. M. Poręba, R. Reszke, Warszawa 1997.

Stosunek Moenghus – Kellhus odpowiada relacji Jahwe – Jezus, ale też odzwierciedla poglądy Freuda na temat stosunków panujących w hordzie pierwotnej, które – co twórca psychoanalizy wielokrotnie z ironią podkreślał – są również stosunkami panującymi w najwyższej arystokracji. Innymi słowy, Kellhus, by rządzić wszystkimi ludźmi, musi najpierw zabić swego ojca, przejmując jego władzę, wiedzę i atrybuty. Równie subtelnie przedstawia się sprawa z barbarzyńcą Cnaiurem: jego ojca zabił nie on, ale Moenghus, ojciec Kellhusa, pozbawiając Scylvenda tym samym możliwości bycia prawdziwym mężczyzną. Cnaiur będzie więc autsajderem pogardzanym przez własną horde, aż wreszcie zmuszony zostanie do odejścia. Achamian z kolei, wyrastający w strachu przed surowym ojcem, w przełomowym momencie swego życia u progu młodości będzie świadkiem publicznego upokorzenia ojca i upadku jego autorytetu¹¹³. Zgodnie z teorią Freuda, zrodzi to w młodym magu sceptycyzm i racjonalizm, które będą jego cechami w dorosłym życiu. W sposób parodystyczny teoria boga-ojca pokazana jest przez Bakkerę w postaci genialnego stratega, Ikurei Conphasa – ponieważ wychowywał się on bez ojca, sukcesy militarne i uwielbienie poddanych doprowadzają go do przekonania, iż sam jest bogiem.

Jak wiemy, jedną z podstawowych tez Freuda jest przekonanie, iż ludzie nie chcą znać prawdziwych przyczyn swojego postępowania. Przyczyny te są spychane w podświadomość, prowadząc do licznych nerwic, lęków i urojeń. Ta sama zasada obowiązuje, zdaniem autora *Człowieka Mojżesza*, również w przypadku procesów kulturowych, historycznych i religiotwórczych. Tak jak zapominamy o traumach z okresu wczesnego dzieciństwa, tak samo wypieramy ze świadomości zbiorowej wydarzenia i ich przyczyny, które legły u podstaw naszej kultury. Problem jedynie w tym, że owe przyczyny wcale nie znikają, lecz w dalszym ciągu oddziałują na wszystkie elementy życia zbiorowego, choć ludzie nie chcą tego widzieć. To, co było kiedyś, ciągle nas jednak określa, ów „mrok, który nas poprzedza”, który użycza tytułu pierwszemu tomowi cyklu, cały czas motywuje i determinuje nasze działanie. Wnikliwy obserwator kultury, tak samo jak wnikliwy psychiatra obserwujący dotkniętego nerwicą pacjenta, dotrze jednak do tych źródeł i ujrzy je nawet w tekstach kultury, które, tak jak *Księga Wyjścia* i *Księga Jozuego*, zostały poddane daleko posuniętym zabiegom „wyczyszczającym”¹¹⁴. W świecie ludzi, w kulturze, nie ma jednak miejsca na prawdę.

¹¹³ Zob. *Myśl*, 257.

¹¹⁴ Zob. S. Freud, *Człowiek imieniem Mojżesz...*, s. 49–62.

Rewelacyjnym pomysłem Bakкера na skonstruowanie swej powieści jest opatrywanie kolejnych rozdziałów cytatami z pism zaczerpniętych „ze świata” *Księcia nicości*. Niektóre z nich upozowane są na fragmenty dzieł filozoficznych, inne stanowią fragmenty pamiętników, bądź przysłów, czasem zdarzają się urywki historycznego dzieła Drusasa Achamiana pisane z perspektywy wielu lat po zakończeniu akcji powieści. W sensie formalnym są one ironicznym nawiązaniem do naszej, „realnej” spuścizny kulturowej. Na przykład w uznawanym za powszechny autorytet we wszystkich sprawach earwiańskiego świata Ajencji nie trudno dopatrzeć się rysów Arystotelesa. Tak naprawdę jednak owe wymyślone cytaty stanowią kolejne piętro tej przejmującej historii w niezwykle dobitny sposób pokazując ślepotę jej bohaterów:

Żadne Pieśni nie mówią nam o naturze duszy więcej niż Pieśni Przymusu. Według Zarathiniusa fakt, że przymuszeni zawsze uważają się za wolnych, dowodzi, że wola jest kolejnym pasywnym elementem duszy, nie aktywną przyczyną, za jaką ją uważamy. Choć niewielu sprzeciwia się tej tezie, wynikające z niej absurdy wykraczają poza wszelkie pojmovanie.

Meremnis, *Arcana implicata* (*Myśl*, 222)

Oto przykład takiego cytatu z fikcyjnego dzieła funkcjonującego w świecie *Księcia nicości*. Pełnią one rolę nie tylko figuratywną, ale przede wszystkim stanowią ironiczny i gorzki komentarz do kondycji człowieka, jaką prezentuje w swojej sadze R. Scott Bakker. Ludzie nie tylko trwają w swym zniewoleniu, chcą być poddanymi ideologii, religii czy władzy, ale także, a może przede wszystkim w naturze ich leży to, że dostępna jest im wiedza, którą świadomie odrzucają. Bakker tak konstruuje powieściową narrację, by czytelnik nie miał żadnych wątpliwości – wiedza, którą posiadał Kellhus, i za pomocą której przejmuje władzę nad światem, nie jest wiedzą tajemną, jest dostępna dla każdego człowieka. Problem w tym, że ludzie jej nie chcą. W finalnych partiach cyklu mówi o tym wprost Anasurimbor Moenghus, ojciec Kellhusa:

Uświadomiłeś sobie, że dla zrodzonych na świecie prawda nie ma żadnego znaczenia. W przeciwnym razie czemu by ulegali urojeniom? (*Myśl*, s. 333)

Dla zrodzonych w świecie nie może być prawdy. Żrą i parzą się, pocieszają serca fałszywymi pochlebstwami, rozleniwiają intelekt żalonymi uproszczeniami. Logos jest dla nich tylko narzędziem żądzy, niczym więcej... (...) Są jak dzieci. (*Myśl*, 358–359)

Kellhus bardzo szybko uczy się, że ludzie tkwią w kłamstwie, gdyż taka jest natura człowieka. Władza nad ludźmi to władza nad tym kłamstwem, obojętnie czego ono dotyczy: historii, moralności czy religii. By

jednak władać ludźmi za pomocą kłamstwa, trzeba być jego przeciwieństwem, by kierować ludźmi, którzy chcą żyć w kłamstwie, należy – i Kellhus dokładnie to czyni – wiedzieć, co jest tym kłamstwem:

Umiłowana twarz Wojownika-Proroka była zimna, bezlitosna, pusta.

Jak to możliwe?

Achamian uświadomił sobie, że przebudził się naprawdę – być może po raz pierwszy w życiu. Nie był już wobec tego człowieka bezradnym dzieckiem.

Odsunął się od niego. Nie był przerażony. Nie czuł nic.

– Kim jesteś?

Kellhus nie spuścił wzroku.

– Wzdrygasz się przede mną, Akka. Czemu?

– Nie jesteś prorokiem! Kim jesteś?

Zmiana, jaka zaszła w twarzy Wojownika-Proroka, była tak subtelna, że ktoś stojący trzy kroki dalej mógłby jej nie zauważyć. Achamian zatoczył się do tyłu, porażony grozą. Wszystkie mięśnie twarzy Kellhusa znieruchomiały w jednej chwili.

– Jestem Prawdą – rzekł głosem zimnym jak lód¹¹⁵.

Księżę nicości jest więc pod wieloma względami jednym z najważniejszych dokonań literackich pierwszej dekady XXI wieku w fantastyce. Bakker z jednej strony sprawnie wykorzystał obecne w ramach konwencji gatunkowej typowej dla fantasy strategie budowania wyimaginowanych światów, z drugiej – jego cykl wykazuje się cechami, które badacze wskazują jako charakterystyczne dla diametralnych przemian, jakie dokonały się w ramach tego gatunku w ciągu ostatnich dwudziestu lat. Najistotniejsze jest jednak to, iż *Księżę nicości* jest przykładem, jak znakomitym środkiem do dyskusji intelektualnej może być literatura fantasy, a w szerszym kontekście fantastyka w ogóle. Szczególnie istotne, że dotychczas możliwości takie przypisywane były przede wszystkim literaturze *science fiction*, a fantasy kojarzona była z mitem, baśniowością i postmodernistycznymi grami z konwencją. *Księżę nicości* Bakkera we frapujący sposób udowadnia, iż w ramach gatunku z natury niejako odwołującego się do tradycji, przeszłości i kanonu literackiego możliwa jest dyskusja na tematy filozoficzne kojarzone jak najbardziej ze współczesnością.

¹¹⁵ *Mysł*, s. 261–262.

8. Oblicza *retellingu*

W 1986 roku w grudniowym numerze miesięcznika „Fantastyka” zostało opublikowane debiutanckie opowiadanie trzydziestoosmioletniego pracownika Towarzystwa Handlu Zagranicznego „Skórimpex”, Andrzeja Sapkowskiego, zatytułowane *Wiedźmin*. Opowiadanie zostało nadesłane na cykliczny konkurs miesięcznika, w którym zdobyło trzecią nagrodę. *Wiedźmin* od razu po publikacji stał się sensacją – propozycja Sapkowskiego diametralnie różniła się od dominującego jeszcze wtedy w polskiej literaturze modelu fantastyki socjologicznej nie tylko dlatego, że utrzymana była w konwencji fantasy, która dość rzadko w latach 80. gościła na łamach „Fantastyki”. Na tle publikowanych w tamtej dekadzie debiutów *Wiedźmin* wyróżniał się w zasadzie wszystkim – przemyślaną kompozycją, świetnymi dialogami, pełnymi przysłowiowych ciętych ripost, i oryginalną historią zmutowanego zabójcy potworów i straszdeł zatrudnionego przez króla Temerii do odczarowania zmienionej w strzygę córki.

Problem jedynie w tym, że wkrótce okazało się, że historia, na której oparta była fabuła *Wiedźmina*, nie była wcale oryginalna. Do redakcji „Fantastyki”, obok licznych listów entuzjastów, zaczęły napływać skargi na rzekomy plagiat, jakiego dopuścić się miał Sapkowski, wykorzystując starą baśń ludową i przedstawiając ją jako własny tekst. Dziesięć miesięcy po publikacji opowiadania redakcja „Fantastyki” zajęła oficjalne stanowisko, publikując nawet jeden z „interwencyjnych” listów nadesłanych do redakcji, w którym wskazano, iż *Wiedźmin* to *de facto* przerobiona na tekst fantasy baśń ludowa pod tytułem *Strzyga* spisana przez polskiego folklorystę Romana Zmorskiego w 1852 roku. Rafał Ziemkiewicz, komentując tę sprawę pisał:

Drobiazgowo porównałem opowiadanie Andrzeja Sapkowskiego z zapisem Romana Zmorskiego (nawiasem mówiąc nazywanie Zmorskiego autorem *Strzygi* jest uproszczeniem, opracował on tylko zasłyszaną ludową baśń). Podobieństwa między tekstami są istotnie łatwe do zauważenia, chociaż ograniczają się głównie do zarysu fabuły. (...) Krótko mówiąc: pomysł *Wiedźmina* jest faktycznie zaczerpnięty z baśni, ale przetworzony i opracowany na nowo, stał się bezsporną własnością autora z Łodzi. Czy jest to plagiat? Jeśli tak, musimy na liście plagiatów umieścić wszystkie mazurki i oberki Chopina, ponad połowę *Ballad i romansów* Mickiewicza, a także twórczość J.R.R. Tolkiena i prawie całą anglosaską *fantasy*, która z zamiłowaniem wykorzystuje wątki starych, celtyckich i normańskich podań.

Zresztą większość Czytelników, którzy dostrzegli podobieństwa *Wiedźmina* i *Strzygi*, zdała sobie z tego sprawę. A tak przy okazji gratuluje autorowi „*Wiedźmina*” – zakończył swój list jeden z nich. – Potrafił on z głupiej bajki zrobić nadające się do czytania opowiadanie *fantasy*¹¹⁶.

Drugie opowiadanie Sapkowskiego, *Droga, z której się nie wraca*, opublikowane w „*Fantastyce*” rok później, zostało opatrzone wywiadem z autorem, w którym poruszona została kwestia rzekomego plagiatu:

– [Ziemkiewicz] *Mimo wszystko, czy może się pan pokusić o ocenę perspektyw polskiej fantasy?*

– [Sapkowski] Są ogromne! (...) Nasze baśnie, nasza demonologia to naprawdę wspaniały materiał na *fantasy*. (...)

– *No właśnie. Sięgnął pan po starą ludową bajkę, na co nikt przed panem się nie odważył, przynajmniej w druku.*

– Było to moim świadomym zamierzeniem. (...)

– *I sięgnął pan na siebie zarzut plagiatu...*

– To niepoważne. Na Zachodzie jest minimum sto pięćdziesiąt książek, wykorzystujących „legendę o królu Arturze”, niektóre należą do klasyki gatunku. Baśnie po prostu należą do wszystkich¹¹⁷.

Trzecie opowiadanie Sapkowskiego w „*Fantastyce*”, i drugie, którego bohaterem był wiedźmin, *Ziarno prawdy*, będące zmodyfikowaną wersją *Pięknej i bestii*, zostało opatrzone przez autora asekuracyjnie ironicznym komentarzem:

Podobieństwo wątku do opowiadania *Straszny potwór* Romana Zmorskiego, jak i do innych, znanych w całej Europie baśni, które zapewne mały, usmarkany do granic dobrego smaku Romek Zmorski usłyszał był w dzieciństwie od strony niani, nie jest przypadkowa. W odróżnieniu od poprzednich *Ziarno prawdy* przedstawia jednak **prawdziwą** wersję wydarzenia, jakie miało miejsce kiedyś, gdzieś, „in another galaxy, another time”¹¹⁸.

Mniejsze zło, kolejne opowiadanie Sapkowskiego o wiedźminie i ostatnie z tego cyklu opublikowane na łamach „starej” „*Fantastyki*”, również dodane miało asekuracyjny komentarz, w którym jednak autor nie wskazywał wprost, że jego tekst jest silnie zmienionym *retellingiem Śpiącej królowny*:

¹¹⁶ R. A. Ziemkiewicz, *Co wolno Tolkienowi, to nie wolno „Wiedźminowi”?*, „*Fantastyka*” 10 (61), październik 1987, s. 55.

¹¹⁷ Tenże, *Rozpędzam się... z Andrzejem Sapkowskim rozmawia Rafał A. Ziemkiewicz*, „*Fantastyka*” 8 (71), sierpień 1988, s. 52–53.

¹¹⁸ A. Sapkowski, *Ziarno prawdy*, „*Fantastyka*” 3 (78), marzec 1989, s. 44.

Kontynuując zamysł „fantasy” typu „Jak to było naprawdę?”, zrobiłem sobie powtórkę z braci Grimm. Pewna powszechnie znana bajka zainteresowała mnie na tyle, by zacząć się zastanawiać nad korzeniami historii wypraczonej przez setki ustnych przekazów, do tego zapewne strywializowanej na ludową modłę i sfalszowanej naciąganiem happy endem. Jak więc było naprawdę? Kto wie, może i tak, jak w załączonym opowiadaniu, które za tytułowałem „Mniejsze zło”¹¹⁹.

Opowiadania Sapkowskiego były jednymi z pierwszych tekstów utrzymanych w poetyce fantasy, obok publikowanych wcześniej utworów Feliksa Kresa i Jacka Piekary, które ukazały się w „Fantastyce”. Świadomość poetyki gatunku była wówczas w Polsce niewielka – polski czytelnik lat 80. miał wówczas w zasadzie dostęp jedynie do powieści Tolkiena i Le Guin, a także, w mniejszym stopniu, do publikowanych przez fanzimy tekstów Roberta Howarda. *Retelling* był wówczas czymś nowym i nie był postrzegany jako typowa forma odmiany fantasy. Sapkowski tymczasem poszedł tą nieznaną jeszcze w polskiej fantastyce drogą konsekwentnie dalej. Większość opublikowanych przez niego na przełomie lat 80. i 90. opowiadań o wiedźminie Geralcie z Rivii, które złożyły się później na tomy opowiadań *Miecz przeznaczenia* i *Ostatnie życzenie*, wykorzystywała jako podstawę fabuły różne tradycyjne opowieści, legendy i baśnie. Owe nawiązania z czasem zaczęły być postrzegane jako główna cecha stylu pisarza, nazwana przez jedną z badaczek jego pisarstwa „recyklingiem kulturowym”¹²⁰, a przez innych określana jako „postmodernistyczna gra rozpoznaw” i z niechęcią postrzegana jako zasadniczo sprzeczna z idealistycznymi funkcjami gatunku¹²¹. Uwolnienie rynku wydawniczego w latach 90., owocujące lawinowym przyrostem tłumaczeń z nieznanego do tychczas w Polsce fantasy, zmieniło do pewnego stopnia powszechną świadomość dotyczącą cech tego gatunku i tego, że *retelling* jest po pierwsze, jednym z typowych przejawów prozy utrzymanej w konwencji fantasy, a po drugie, że fakt ten ma związek z analogicznymi procesami zachodzącymi w literaturze światowej po II wojnie światowej.

Sapkowski w wydanym w 2001 roku leksykonie fantasy definiuje zjawisko *retellingu* następująco:

Retelling jest słowem obcym, mającym jednak tę przewagę nad rodzimymi, że w sposób krótki, zwięzły, dźwięczny a konkretny definiuje pojęcie,

¹¹⁹ Tenże, *Mniejsze zło*, „Fantastyka” 3 (90), marzec 1990, s. 45.

¹²⁰ K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir: recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.

¹²¹ M. Pustowaruk, *Od Tolkiena...*, s. 224–225.

które – marnując słowa – musielibyśmy określić jako ponowne opowiedzenie bardziej lub mniej znanych historii. Przy czym ponownie opowiada się mity, legendy, podania, bajki i mniej lub bardziej kanoniczne dzieła literackie – w tym także *retellingi* zrobione wcześniej przez innych autorów.

Retelling w *fantasy* zawiera dwa elementy – jednym jest owo użyte w tytule „jak to było naprawdę”, albowiem ambicją autora jest, aby czytelnik – w ramach zaakceptowanej konwencji – daną wersję mitu czy baśni przyjął jako prawdziwą, a przynajmniej literacko prawdziwą. Drugim elementem jest euhemeryzacja, zabieg polegający na eliminowaniu elementów bajkowości. W przypadku *fantasy* euhemeryzacja przybiera szczególną postać – eliminuje bajkowość, pozostawiając magię. Tylko pozornie jest sprzeczność. Nie należy zapominać, że w *fantasy* (dobrej) magia jest prawem natury, a nie jakimś bajecznym *deus ex machina*¹²².

Powyższa definicja wymaga pewnego komentarza. *Retelling* nie jest zjawiskiem charakterystycznym jedynie dla powieści *fantasy*, ale zdobył sobie w ramach tego gatunku wyjątkową popularność. Ponadto jego istnienie sprzeczne jest do pewnego stopnia z założeniami gatunku. Pierwotnym impulsem, jaki spoczywa u podstawy samego sensu opowiadania powszechnie znanych historii po raz kolejny, jest założenie, iż uchodzące za kanoniczne i utrwalone w kulturze wersje tychże historii albo nie przekazują prawdy, albo przekazują ją w formie zdeformowanej subiektywną perspektywą widzenia lub daleko posuniętego „oczyszczenia” starej historii, które powoduje, że zachowana ona zostaje w postaci uproszczonej, baśniowej, symbolicznej lub nasyconej elementami umoralniającymi i edukacyjnymi. Kluczowym słowem dla zrozumienia tego fenomenu jest „prawda”, która, jak widzieliśmy, pojawia się, jakkolwiek w kontekście ironicznym, w wypowiedziach Sapkowskiego dotyczących jego wczesnych opowiadań. Tradycyjne, baśniowe i kanoniczne wersje zawierają zniekształcone ujęcie wydarzeń, *retelling* przedstawia natomiast prawdę. Traktując chwilowo, na potrzeby wywodu, tę deklarację poważnie, należy zauważyć, iż jest to sprzeczne z fundamentalnymi założeniami fantastyki, której celem jest kreowanie manifestacyjnie wymyślonych światów, w których umieszcza się fikcyjne wydarzenia. Oczywiście sprawa związków *retellingu* z tradycją literacką jest jednak bardziej złożona, niż wynika to z ironicznym deklaracji autora *Wiedźmina* i jego dość zawężającej definicji tego zjawiska.

Po pierwsze, występowanie *retellingu* nie musi być ograniczone tylko i wyłącznie do fantastyki. Jego założenia mogą być z powodzeniem

¹²² A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 39.

realizowane poza poetyką zazwyczaj kojarzoną z fantastyką, czego dowodem są na przykład powieści Roberta Nye'a *Falstaff* (1976), *Merlin* (1978) i *Faust* (1980) czy głośna sztuka Toma Stopparda *Rosencrantz i Guildenstern nie żyją*¹²³ fundująca swą akcję wokół wydarzeń związanych z epizodycznymi postaciami z *Hamleta*.

Po drugie, co ma związek z powszechnie kojarzonymi z fantastyką funkcjami światotwórczymi bądź eskapistycznymi, występowanie *retellingu* w oczywisty sposób rozszerza granice, w ramach których należałoby definiować cechy gatunkowe tej odmiany literatury. *Retelling* do pewnego stopnia unieważnia bowiem opozycję między prozą realistyczną, której tradycyjnie rozumianą funkcją jest przekazywanie „prawdy”, i fantastyką, która z definicji bazować ma na zmyśleniach. W wielu tekstach będących *retellingami* sensowność tej opozycji prowokacyjnie podana jest w wątpliwość, a w niektórych, szczególnie pisanych z pozycji feministycznych, zostaje ona bądź zanegowana, bądź odwrócona. W ten sposób teksty kanoniczne ukazują się jako zakłamanie, świadomie ukazujące tylko pewien aspekt rzeczywistości, teksty renarracyjne natomiast stanowią dla nich przeciwagę, ukazując prawdziwy kształt wydarzeń.

Po trzecie, w wielu konkretnych realizacjach *retelling* bliski jest strategii literackiej kojarzonej z postmodernizmem. W tym wypadku słowo „prawda” również jest kluczowe, ale ukazywane jest ono w jeszcze innym świetle. Zgodnie z postmodernistyczną nieufnością do kanonicznych tekstów, ich rzekomo jednoznacznej wymowy i obiektywizmu w odzwierciedlaniu rzeczywistości, *retelling* zderza tekst kanoniczny z tekstem renarracyjnym wykazując faktyczną subiektywność tego pierwszego, ale nie proponując w zamian konkurencyjnej „prawdy”. Zgodnie z założeniami postmodernizmu, każda narracja, a więc opisanie wydarzeń, które (obojętne czy prawdziwe, czy fikcyjne) w sensie ontologicznym miały określony, obiektywny przebieg, oglądane są zawsze z subiektywnej perspektywy (nawet jeżeli kreuje się ona na obiektywną) i również w sposób subiektywny są utrwalane i przekazywane. *Retelling* obnaża w ten sposób ułudę obiektywizmu w narracji i, tak jak czynił to Sapkowski w komentarzu do *Ziarna prawdy*, proponuje własną, tym razem manifestacyjnie subiektywną, bądź manifestacyjnie fantastyczną wersję wydarzeń. Granica między *retellingiem* a postmodernizmem jest dość płynna i w zasadzie niewyznaczalna na poziomie definicji – decydują o tym konkretne teksty. Niektóre z *retellingów* pod względem stosowanej strategii są hybry-

¹²³ T. Stoppard, *Rosencrantz and Guildenstern Are Dead*, premiera Edynburgh 1966, ekranizacja kinowa pod tym samym tytułem w reżyserii autora w 1990 roku.

dowe – na przykład *Beauty* Sheri S. Tepper – w której to powieści autorka posługuje się typowymi dla postmodernizmu strategiami na poziomie poetyki, ale na poziomie „sensu” buduje jasny i jednoznaczny „przekaz” opatrzone w dodatku niepozostawiającym żadnych wątpliwości komentarzem odautorskim.

Podobnie jak w wypadku kwestii odnoszenia się do prawdy, również strategie *retellingu* mogą przybierać różne formy. Dadzą się jednak wyróżnić w nim, zgodnie z teoriami intertekstualnych relacji, pewne wspólne cechy charakterystyczne:

- *Retelling* to świadome autorskie nawiązanie do innego tekstu kultury sygnalizowane za pomocą różnych środków: może to być fabuła; postać ze znanego utworu umieszczona poza fabułą hipotekstu (początek przygód, bądź epizody umieszczone między wydarzeniami znanymi z tekstu oryginalnego), ale dająca się jednoznacznie utożsamić z konkretnymi utworami (na przykład *Falstaff* Nye’a, *Wesołe kumoszki z Windsoru* i *Henryk IV* Shakespeare’a); nawiązania mogą się odbywać poprzez bezpośrednie cytaty, nawiązania w narracji lub – jak w przypadku *Straży nocnej* Terry’ego Pratchetta – poprzez odpowiednio zaprojektowaną okładkę książki, która jest czytelnym nawiązaniem do obrazu Rembrandta.

- Nawiązanie powinno dotyczyć tekstu, którego fabuła i utrwalona w kulturze interpretacja znana jest tak zwanemu przeciętnemu odbiorcy. Kwestia rozpoznawalności tego typu nawiązań jest rzecz jasna bardzo mocno ograniczona kulturowo – o ile wszelkie *retellingi* klasyki światowej literatury – dramatów Shakespeare’a czy eposów Homera – są identyfikowalne w łatwy sposób, o tyle obecne w twórczości Sapkowskiego nawiązania do rodzimej literatury są niezauważalne dla czytelników przekładów. Tym samym jedna z warstw znaczeniowych tekstu ginie i dla odbiorcy znającego utwór w tłumaczeniu może on nie mieć cech *retellingu* i może on zostać odebrany jako tekst z oryginalną fabułą.

- Zgodnie z założeniami teoretyków intertekstualności rzeczywista intertekstualność zachodzi wtedy, kiedy nawiązanie hipertekstu do hipotekstu jest źródłem nowych znaczeń. Wszelkie inne relacje mają jedynie status aluzji i są elementem komunikacji między nadawcą i odbiorcą tekstu w ramach tego samego kodu kulturowego. W przypadku *retellingu* sprawa nie zawsze wygląda w ten sposób, szczególnie wtedy, gdy *retelling* łączy się z zabiegami typowymi dla postmodernizmu i nie dąży do budowania nowych znaczeń.

Retelling nie ma ściśle określonej funkcji, cele, w jakich opowiada się jeszcze raz znane z innych dzieł historii, mogą się od siebie bardzo różnić. Dadzą się jednak pogrupować w kilka dystynktywnych grup:

- Funkcja ludyczna – (wyróżniona już w teorii Genette’a w odniesieniu do zjawisk znanych z klasyki literatury) wszelkie humorystyczne nawiązania do kanonu, w których zabawa znanymi motywami i postaciami jest celem samym w sobie; (na przykład *Przynieście mi głowę księcia* i *Jeśli z Faustem ci się nie uda* Roberta Sheckleya i Rogera Zelaznego.)

- Dialog z tradycją – pojęcie bardzo szerokie, ale w najogólniejszym sensie polegające na wykorzystywaniu tradycyjnych fabuł, najczęściej albo z literatury dawanej, albo z tradycyjnych baśni, i uwspółcześnianie ich poprzez zastosowanie środków znanych z powieści realistycznej (kontekst społeczny i rozbudowana motywacja psychologiczna bohaterów) i wpisanie w kontekst problematyki współczesnej, którą czytelnik może rozpoznać jako „swoją”. Należą tu wszelkie „kobiece” *retellingi* pisane bez zacięcia feministycznego.

- Reinterpretacja kultury z pozycji ideologicznych – tradycyjne historie opowiadane są po raz kolejny, dlatego, że autorzy owych renarracji zarzucają tradycyjnym tekstom kultury fałszowanie rzeczywistości. Wizja świata, jaką utrwaliła tradycja literacka jest w dużej mierze fałszywa, na przykład dlatego, że kulturę tworzyli mężczyźni. Fantasy i *retelling* realizowany w ramach tego gatunku dają możliwość ukazania prawdy, ponownego opowiedzenia znanych historii z innej perspektywy. Należą tu wszelkie feministyczne reinterpretacje znanych dzieł.

- Postmodernizm – zwykle wykorzystuje *retelling* jako element intelektualnej gry z czytelnikiem, budząc nieufność wobec utrwalonych w kulturze i jednoznacznie określonych znaczeń. Zazwyczaj tego typu *retellingi* kompromitują teksty kanoniczne, ośmieszając ich rzekomą prawdomówność, ale czynią to nie proponując w zamian, w odróżnieniu od dwóch poprzednich odmian, spójnej pod względem myślowym alternatywy. Strategia charakterystyczna na przykład dla opowiadań Sapkowskiego, w których podważa się prawdomówność kanonu i prezentuje wersję rzekomo prawdziwą, ale jest ona przekazywana manifestacyjnie za pomocą środków typowych dla fantastyki. Rodzi to charakterystyczne napięcie związane, zgodnie z teorią Mendlesohn, z retoryczną stroną oddziaływania fantasy na czytelnika i polegają na grze z jego przyzwyczajeniami lekturowymi (realizm przekazuje „prawdę”, fantastyka „zmyślenia”). W efekcie żadna z wersji ani hipotekst, ani hipertekst nie zostaje rozpoznana jako prawdziwa, budząc tym samym postmodernistyczną podejrzliwość wobec wszelkich znaczeń utrwalonych w postaci tekstowej.

W kolejnych podrozdziałach zaprezentowane zostaną najbardziej charakterystyczne przykłady dla różnych odmian i strategii, za pomocą których realizowany może być *retelling*. Analizowane poniżej teksty z jednej

strony stanowią kanon fantazy jako gatunku, z drugiej w większości nie spotkały się z zainteresowaniem polskich monografistów. Bliższe ich zanalizowanie pozwoli przybliżyć te cechy polskiemu czytelnikowi, poszerzając tym samym wiedzę o charakterze współczesnej fantazy.

8.1. *Grendel* Jacka Gardnera

Powieść *Grendel* Jacka Gardnera wydana w 1971 roku to jeden z pierwszych *retellingów* utrzymanych w najbardziej typowej dla poetyki tego rodzaju renarracji polegającej na zmianie perspektywy narracyjnej i tym samym bohatera prowadzącego. *Grendel* jest *retellingiem* staroangielskiego eposu bohaterskiego *Beowulf*, prawdopodobnie najstarszego tego typu tekstu nowożytnej Europy. *Beowulf* jest utworem dla historii fantazy szczególnie istotnym nie tylko dla tego, iż jako pierwszy wprowadza do europejskiej literatury wątki, które po wiekach powrócą w zmienionej formie w fantazy, ale również dlatego, iż był to ukochany utwór Tolkiena, który jest autorem przekładu *Beowulfa* na język angielski. Umieszczona we wczesnym średniowieczu historia osadzona jest w realiach anglosaksońskich na terenach dzisiejszej Danii. Opowiada historię nadludzko silnego i męznego wojownika, tytułowego Beowulfa, który przybywa do króla Danów, Hrodgara, by wyzwolić go spod grozy gnębiącego ją tajemniczego potwora, Grendela¹²⁴. Sam poemat rozpada się wyraźnie na dwie części: czyny Beowulfa na dworze Hrodgara i powrót do domu zakończony walką z rozumnym smokiem, w wyniku czego bohater ponosi śmierć. (Możliwy jest również podział na trzy części wyróżnione za pomocą kolejnych bitew: z Grendelem, z matką Grendela i ze smokiem; tak podzielony został ten utwór w streszczeniu Wikipedii¹²⁵). *Retelling* Gardnera, którego głównym bohaterem i narratorem jest tytułowy potwór, nie powtarza akcji całego *Beowulfa*, ale kończy się śmiercią głównego bohatera.

Pod względem fabularnym *Grendel* jest dość wierną rekapitulacją wydarzeń znanych ze staroangielskiego eposu dotyczących tytułowego potwora. Zmiana następuje natomiast w konstrukcji bohatera – w *Beowulfie* Grendel jest bezrozumną bestią zamieszkującą niedostępne bagna, która regularnie w przypływie szału pustoszy dwór Hrodgara. W *Grendelu* bo-

¹²⁴ Wszystkie informacje dotyczące tego utworu podaję za polskim tłumaczeniem Roberta Stillera: *Beowulf. Epos bohaterski*. Przełożył ze staroangielskiego wierszem aliteracyjnym i uzupełnił kilkoma suplementami Robert Stiller, Kraków 2010.

¹²⁵ Por. <https://en.wikipedia.org/wiki/Beowulf#Summary>.

hater obdarzony jest nie tylko świadomością, umiejętnością mowy, a nawet filozoficznym podejściem do otaczającego go świata, ale nie ulega wątpliwości, że, mimo swej bestialskiej postury i siły, stoi wyżej od ludzkich bohaterów, w życie których nieustannie ingeruje. Pierwszoosobowa narracja, która jest podstawowym nośnikiem i źródłem znaczeń w tej powieści, jest *de facto* nieustającym filozoficznym monologiem tytułowego bohatera, który usiłuje zarówno snuć refleksje dotyczące swojej egzystencji, jak i komentować historię ludzi, której jest świadkiem. Z tego też powodu głównym celem *retellingu* Gardenera nie jest jakakolwiek zmiana zewnętrznej formy wydarzeń, znanych z anonimowego poematu, ale odpowiednio ich naświetlenie.

Powieść zaczyna się, gdy ani Grendel, ani zamieszkujący pobliskie okolice ludzie nie wiedzą o swoim istnieniu. Potwór wędrując poprzez lasy wpada pewnego razu w naturalną pułapkę – uwięziony przez przechylone drzewo nie może ruszyć się z miejsca – tak zastają go pierwsi ludzie, z którymi się spotyka. Ludzie biorą potwora za leśne bóstwo i próbują oddawać mu cześć – wywiązuje się jednak walka, z której bohater z trudem uchodzi z życiem. Grendel próbuje porozumieć się z ludźmi, ale nie rozumieją oni jego mowy. Wydarzenie to stanie się przyczyną narastającej alienacji głównego bohatera, jako że pragnąc porozumienia, jest jednocześnie całkowicie samotny. Niedługo później Grendel spotyka rozumnego smoka, z którym wdaje się w filozoficzną dysputę dotyczącą życia. Smok wyjaśnia mu, że życie to bezsensowny ciąg wypadków, z czym Grendel nie potrafi się zgodzić, pragnąc by jego egzystencja miała jakiś wyższy sens. Z czasem Grendel staje się obserwatorem narodzin ludzkiej cywilizacji. Gdy dwór Hrodgara się rozrasta, pojawia się w nim Bard, który zaczyna snuć opowieści, a później stanie się kimś w rodzaju historyka-interpretatora wydarzeń z życia ludzi. Grendel, urzeczony pieśniami Barda, podkraada się, by ich słuchać i w pewnym momencie zostaje odkryty. W następującej bitwie z wojami Hrodgara potwór przekonuje się, że smok go zaklął i ciosy ludzi nie mogą go zranić. Jeden z wojów, upokorzony w walce przez Grendela, podąża za nim do jaskini pragnąc go zabić i żyć wiecznie jako bohater w pieśni Barda. Grendel wyśmiewa jego idealistyczne podejście do życia i odmawiając mu heroicznej śmierci pozwala umrzeć z wycieńczenia.

Podczas następujących lat Grendel jest świadkiem stopniowego rozwoju cywilizacyjnego grodu Hrodgara, narodzin religii i początków państwowości. Zła sława gnębiącego ludzi potwora przyciąga jednak śmiałków z innych krain. Grendel z poczuciem fatalizmu obserwuje przybycie walecznych Gotów, którym przewodzi tajemniczy wojownik. Przybyli

oni, by uwolnić dwór Hrodgara od zagrażającego im niebezpieczeństwa. Nocą Grendel znów atakuje, ale kiedy wywiązuje się walka między nim a Beowulfem, gocki wojownik okazuje się jednak silniejszy, urywa potworowi ramię i zmusza go do ucieczki. Wkrótce Grendel umiera przeklinając swoją egzystencję i w końcowych chwilach życia rozważa słowa smoka.

Głównym tematem *Grendela* jest niewątpliwie filozoficzne przeniknięcie sensu egzystencji. W tym celu Gardner wprowadza do świata swojej powieści trzy rodzaje bohaterów, którzy mają różny stopień pojmowania sensu swego istnienia. Najniżej stoją prymitywni ludzie, przekonani o animistycznej sile przyrody, oddający boską cześć wszelkim mocom silniejszym od nich. Wyżej od ludzi stoi Grendel, który, co prawda, obdarzony jest krytycznym umysłem i daleko posuniętym zmysłem refleksji, ale skrajna samotność i brak jakiegokolwiek kontaktu z inną rozumną istotą wywołuje w nim egzystencjalną rozpacz. Wyżej w sensie epistemologicznym od Grendela stoi rozumny smok, którego długowieczność uczyniła niewrażliwym na zmienne koleje losu i wzbudziła przekonanie, iż życie to jedynie ciąg przypadkowych wydarzeń, które nie układają się w żaden logiczny ciąg zdarzeń, który mógłby być źródłem jakiegokolwiek filozofii dziejów. Co więcej, zdaniem smoka, poszukiwanie takiego sensu jest dowodem na głupotę i ograniczenie umysłowe. Grendel podejrzewa to: jego początkowa reakcja na nadającą sens krwawym i okrutnym czynom wojennym pieśń Barda (który w oryginale nosi bardziej dosłowne miano *The Shaper*, czyli nadający kształt) jest pełna oburzenia:

Ja także odpełzłem. W głowie wciąż kołowały mi złote i olśniewające frazy. Wszystkie były niewiarygodnym kłamstwem. Kim był Bard? Człowiekiem, który odmieniał ludzki świat, który wrywał przeszłość z grubymi, pokręconymi korzeniami i przeinaczał ją. Ci, którzy przecież znali prawdę, pamiętali odtąd tylko taką przeszłość, jaka była w jego pieśni. Ja także. Biegłem przez trzęsawiska ogarnięty paniką, podobny do zwierzęcia, które traci zmysły. Znałem prawdę¹²⁶.

Równie pogardliwy stosunek do pieśni Barda i konsekwencji, jakie one mają dla ludzi, ma smok:

Właśnie w tym momencie staje się im potrzebny Bard! Bard przynosi im złudzenie prawdy: spowija wszystkie znane im fakty lepką mgiełką spójności. Jest to, chłopcze, oczywista bzdura i wyciąganie filozoficznych królików z kapelusza, bo w końcu Bard wie o rzeczywistości dokładnie tyle, co reszta,

¹²⁶ J. Gardner, *Grendel*, s. 27.

ba, mniej – ma do czynienia z tym samym zlepek atomów, dana mu jest ta sama przestrzeń, czas i język. Wprawia to wszystko w ruch brzękiem swej harfy, a ludzie sądzą wtedy, że ich myśl żyje, i uważają się za wybrańców niebios. Trzyma ich to przy życiu – tyle z tego pożytku – ale ja osobiście nie mogę na to patrzeć¹²⁷.

Gdy zrozpaczony Grendel pyta go o to, co ma robić, smok odpowiada na poły filozoficznie, na poły ironicznie: „Znajdź sobie skarb i go pilnuj”.

Grendel Jacka Gardniera jest tekstem – jeśli można posłużyć się tego typu sformułowaniem – silnie zorganizowanym. Powieść podzielona jest na dwanaście rozdziałów, w każdym z tych rozdziałów znajduje się wyraźna aluzja do konkretnego znaku zodiaku, których liczba wyznacza ilość rozdziałów. Innym rodzajem zorganizowania powieściowego materiału są zawarte w powieści aluzje do znanych prądów filozoficznych, które ukształtowały umysłowość świata Zachodu. Zdaniem Gardniera jest ich też dwanaście; autor w licznych wypowiedziach komentował kształt swej powieści, wyjaśniając zasady, jakie rządzą jej konstrukcją:

W *Grendelu* chciałem przejść przez główne idee zachodniej cywilizacji – których miało moim zdaniem być mniej więcej dwanaście? – i przejść przez nie oddając głos potworowi, nie troszcząc się o wymyślanie gotowej już fabuły, czyniąc wiele aluzji do konkretnych poglądów filozoficznych (w szczególności do Sartre’a) i zobaczyć, co z tego wyjdzie¹²⁸.

W innym miejscu Gardner stwierdził z kolei, iż większość refleksji Grendela w powieści jest albo wzorowana na filozofii Sartre’a, albo wprost wzięta z fragmentów *Bytu i nicości*. Tym samym potwór przekształca się w coś w rodzaju parodii francuskiego egzystencjalisty, co było efektem ambiwalentnego stosunku Gardniera do twórcy *Mdłości*:

(...) on jest potworem w sensie intelektualnym, przenośnym i moralnym, ale jest też cudownym pisarzem i jesteś w stanie uwierzyć we wszystko, co mówi, przynajmniej przez chwilę, z powodu sposobu, w jaki on to mówi. (...) Jeśli chodzi o *Grendela*, to miałem pomysł przedstawienia potwora z *Beowulfa* jako Jean-Paul Sartre’a i wszystko, co Grendel mówi, Sartre w taki czy inny sposób kiedyś powiedział¹²⁹.

¹²⁷ Tamże.

¹²⁸ J. D. Bellamy & P. Ensworth, *John Gardner. In Conversations With John Gardner*, Allan Chavkin, ed., University Press of Mississippi, 1990, s. 10.

¹²⁹ Harvey Marshall L. (1978). *Where Philosophy and Fiction Meet: An Interview with John Gardner*, „Chicago Review” 29 (4): 73–87.

Drobiazgowa analiza filozoficznych aluzji i tym samym interpretacja *Grendela* w kontekście parodii poglądów Sartre'a wykracza poza ramy niniejszego szkicu. W tym miejscu interesują nas jedynie intertekstualne aspekty tego *retellingu*. Intertekstualność *Grendela* jest podwójna. W sensie formalnym powieść ta jest renarracją staroangielskiego eposu bohaterskiego i jej znaczenie dla rozwoju tej formy literackiej, obok sztuki Toma Stopparda *Rosencrantz i Guildenstern nie żyją* (również silnie odwołującej się do egzystencjalnego światopoglądu), jest kluczowe. Sprawą sporną pozostaje przynależność gatunkowa powieści Gardnera, a konkretnie jej przynależność do gatunku fantasy. Formalne wymagania zostają tu zachowane – powieść nie jest „realistyczna”, jako że protagonista jest mówiącym i filozofującym potworem, a duże znaczenie dla wymowy powieści ma mądry i ironiczny smok. Oba te elementy zaczerpnięte zostały ze średniowiecznej epiki, która jest zwyczajowo kopalnią motywów fabularnych, na jakich fundowana jest dwudziestowieczna fantasy. Z drugiej strony powieść ta nie realizuje żadnego z zazwyczaj przypisywanych literaturze fantasy celów: nie kreuje wrażenia „inności”, nie pełni funkcji eskapistycznych, nie da też się sklasyfikować jako element popkulturowej papki, wyrażającej mimochodem „głębinne” treści, które z mitu przeniknęły do popkultury. W *Grendelu* zdecydowanie ważniejszy jest drugi poziom intertekstualności, poziom interpretacyjny, budujący czytelne paralele między powieściowymi sytuacjami, przemysleniami protagonisty a filozofią Sartre'a. Sztafaż fantastyczny odgrywa więc w tej powieści rolę czysto funkcjonalną (jak dosłownie wyraża to Gardner w jednym z przywołanych powyżej cytatów: „the story already taken care of”), zdecydowanie ważniejsze są intertekstualne aluzje do filozofii dwudziestowiecznej.

Z drugiej strony, choć w sensie formalnym związki *Grendela* z literaturą fantasy są na dobrą sprawę powierzchowne, rozgłos, jakim cieszyła się ta powieść w latach 70. XX wieku w kulturze anglosaskiej, stał się wyraźnym impulsem dla zaadoptowania formy *retellingu* tworzonoego w poetyce fantasy do literatury służącej wyrażaniu treści jak najbardziej związanych ze współczesnością. Od przełomu lat 70. i 80. XX wieku ilość *retellingów* zaczyna lawinowo przyrastać, sięgają po tę formę albo pisarze dotychczas z fantastyką w ogóle nie związani, albo – jak Marion Zimmer Bradley, Diana Paxson czy Sheri S. Tepper – znani raczej z fantastyki naukowej. Proces ten idący w parze ze stopniową akceptacją fantasy „na salonach” i wewnętrznymi przemianami w ramach gatunku, spowodował, iż literatura ta, kojarzona dotychczas albo z popkulturą, albo pisarstwem będącym formą ucieczki od rzeczywistości, okazała się wdzięcznym narzędziem

dziem do mówienia o problemach współczesności. Narzędziem, którego nieskrępowane możliwości z jednej strony daleko przekraczały ograniczenia poetyki realistycznej i modernistycznej, z drugiej strony umożliwiały krytyczne spojrzenie zarówno na tradycję literacką, jak i odnalezienie w kulturze własnej, dotychczas niezagospodarowanej niszy.

8.2. Terry Pratchett, czyli zabawa w Shakespeare'a

Twórczość Terry'ego Pratchetta cieszy się od lat niesłabnącą popularnością, która, w parze z obfitym dorobkiem pisarza, sprawia, że, statystycznie rzecz biorąc, twórca *Koloru magii* jest jednym z najczęściej czytanych i kojarzonych z gatunkiem fantasy pisarzy współczesnych. Tym samym bliższa charakterystyka jego twórczości nie jest w tym miejscu konieczna, zwłaszcza, że polscy monografiści w wyczerpujący sposób uczynili to w swoich pracach¹³⁰. W niniejszych rozważaniach zostaną podjęte tylko kwestie intertekstualnych właściwości utworów Pratchetta, w szczególności dwóch jego powieści, *Trzech wiedźm* i *Panów i dam*, w manifestacyjny sposób przetwarzających wątki znanych sztuk Williama Shakespeare'a.

Cykl *Świat dysku*, składający się obecnie z 40 powieści wydanych w latach 1983–2013, od początku odznaczał się intertekstualnymi cechami. Pierwsze dwie powieści cyklu, *Kolor magii* i *Blask fantastyczny* były niewybrednymi parodiami literatury fantasy, sztampowych rozwiązań fabularnych spotykanych w tego typu utworach, kpina z konwencjonalnych postaci występujących w fantasy (na przykład magów) lub konkretnych bohaterów znanych z tradycji gatunku (na przykład Conana Barbarzyńcy). Z czasem owe aluzje przestały służyć jedynie jałowej zabawie i żonglerce łatwo rozpoznawalnymi motywami, a stały się środkiem do czytelnego komentarza społecznego tworzonego za pomocą pozornie absurdalnych fabuł osadzonych w jeszcze bardziej absurdalnym fikcyjnym świecie. Aluzje Pratchetta są dwojakiego rodzaju: albo odnoszą się do zdarzeń historycznych, pojęć lub problemów współczesności, zjawisk popkultury, muzyki i filmu, albo są aluzjami do konkretnych utworów literackich. W tym drugim przypadku zazwyczaj aluzje te nie sięgają poza zwyczajowe postmodernistyczne „rozpoznanie”, które nie ma cech *retellingu* jako takiego, a jedynie nawiązanie do łatwo rozpoznawalnych motywów znanych z literatury powszechnej. Lista tych aluzji obejmuje

¹³⁰ Zob. M. Pustowaruk, *Od Tokiena do Pratchetta...*, s. 203–213 i T. Majkowski, *W cieniu białego drzewa*, s. 281–297.

w zasadzie wszystkie fazy tworzonego przez 20 lat cyklu: Conan Barbarzyńca (*Blask fantastyczny*), *1000 i jedna noc* (*Czarodziecielstwo*), *Faust* (*Eryk*), *Upiór w operze* (*Maskarada*) a przede wszystkim dwie powieści w zasadzie w całości zbudowane z motywów szekspirowskich – *Trzy wiedźmy* i *Panowie i damy*. Literacka aluzyjność Pratchetta wraz z rozwojem cyklu jednak słabnie. W parze z poważnieniem kolejnych powieści napisanych po *Wiedźmikołaju*, który wydaje się z tej perspektywy powieścią przełomową, w *Świecie dysku* zdecydowanie zaczyna dominować utrzymany w poważnej, a miejscami zdecydowanie ponurej tonacji, komentarz społeczny.

Charakter aluzyjności konkretnych powieści Pratchetta idzie też w parze z wewnętrznym zróżnicowaniem tematycznym cyklu i obecnością w jego ramach podcykli związanych z konkretnymi bohaterami lub grupami bohaterów: nieudolnym magu Rincewindzie, Śmierci, Straży miejskiej, Czarownicach z Lancre, Moście von Lipwigu czy Susan Sto Helit. Podcykle, których bohaterami są postacie zbudowane z czytelnych aluzji literackich w naturalny sposób mają silniejszy ładunek intertekstualny, natomiast podcykle, w których akcja skupia się wokół innych bohaterów, w większym stopniu oryginalnych, skłaniają się do wyrażania ogólniejszych refleksji.

Trzy wiedźmy i *Panowie i damy* są najbardziej zakorzenionymi w literaturze tekstami Pratchetta. W przypadku fabuły obu tych powieści prawie każdy element jest „skądś”, stanowi czytelną aluzję do łatwo rozpoznawalnych motywów z twórczości Shakespeare’a. We wstępie do drugiej z tych powieści autor, streszczając pokrótce wydarzenia *Trzech wiedźm* i *Wyprawy czarownic*, pisze o tym wprost: „A to, co się zdarzyło, to intryga nie całkiem niepodobna do tej ze sztuki o sławnym szkockim królu”¹³¹. Rzecz w tym, iż ta „intryga nie całkiem niepodobna” nie ma znamion prostego *retellingu* wykorzystującego trzy z najczęściej stosowanych w tym wypadku strategii: „prawdziwej” wersji wydarzeń, wersji alternatywnej (wydarzenia pomiędzy wydarzeniami znanymi z tradycji lub początek i „dalsze losy”) oraz zmiany perspektywy (kto inny jest głównym bohaterem znanej z tradycji historii, co często pociąga za sobą konsekwencje narracyjne i znaczną subiektywizację historii). Zarówno *Trzy wiedźmy*, jak i *Panowie i damy* zbudowane są na oryginalnej fabule, która jednak tak jest prowadzona za pomocą różnych środków, że nieuchronnie na każdym etapie kojarzy się z konkretnymi dramatami Shakespeare’a.

Trzy wiedźmy stanowią zbitkę motywów z *Makbeta* i *Hamleta* z licznymi aluzjami, a często także dosłownymi cytatami, do innych sztuk elż-

¹³¹ T. Pratchett, *Panowie i damy*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2002.

bietańskiego dramaturga. Król górzystej krainy Lancre, Verence I, zostaje zamordowany przez podstępного kuzyna, Felmeta, który znajduje się pod przemożnym wpływem swej nieludzko złej żony, Lady Felmet. Syn Verence'a zostaje jednak ocalony z rzezi i w ostatniej chwili przekazany trzem tytułowymi czarownicom, sprawującym faktyczne rządy w królestwie – Babci Weatherwax, Niani Ogg i sentymentalnej Magrat. Wiedźmy przekazują Tomjona grupie wędrownych aktorów i odtąd mały następca tronu wychowywać się będzie w aktorskim taborze, a z czasem osiadzie w stolicy Dysku, Ankh Morpork, gdzie pozna genialnego krasnoludzkiego dramaturga, Hwela, wystylizowanego na Shakespeare'a. Tymczasem w Lancre król Verence, mimo że martwy, wcale nie schodzi na drugi plan, ale angażuje się w wydarzenia, działając jako Pratchettowski odpowiednik „ducha zamordowanego ojca”. Verence stara się utrudnić, jak może, życie swemu mordercy. Felmet tymczasem stopniowo traci rozum, najpierw dręczy go obsesja drzew porastających górzyste Lancre i maniakalnie czyści swe ręce z niewidocznej krwi, a w końcu powieści, niczym król Lear, popada w ostateczne szaleństwo w miotanym wichrem i nieustannymi deszczami zamku. Tomjon powraca po latach do ojczyzny, zresztą z inicjatywy Felmeta – trupa Hwela ma odegrać w zamku przedstawienie, w którym ukazana zostanie „prawdziwa” wersja wydarzeń oczyszczająca Felmeta z niecznych podejrzeń, jakoby był zabójcą króla. W wyniku potwornego zamieszania prawda wychodzi jednak na jaw. Królem Lancre zostaje nie Tomjon, ale, dzięki interwencji czarownic, królewski błazen noszący przypadkiem królewskie imię, Verence.

Panowie i damy przynoszą dalszy ciąg historii, która tym razem zbudowana jest z motywów zaczerpniętych niemal wyłącznie ze *Snu nocy letniej*. Czarownice powracają z podróży (opisanej w powieści *Wyprawa czarownic*) i natychmiast król Lancre, który jeszcze jako błazen zakochał się w Magrat, rozpoczyna przygotowania do królewskich zaślubin. Na uroczystość zostają zaproszeni liczni goście, w tym profesorowie Niewidoczności Uniwersytetu z Ankh Morpork, których podróże perypetie organizują sporą część fabuły. Tymczasem młoda, ambitna dziewczyna, Diamanda Tockley, nawiązuje kontakt z przebywającymi w swojej czarodziejskiej krainie elfami i dzięki ich pomocy, bez pośrednictwa miejscowych czarownic, zamierza nauczyć się magii. Elfy Pratchetta to jednak nie znana z Shakespeare gromada rozbawionych zgrywusów ani szlachetna kasta pięknych i moralnych elfów Tolkiena. W *Panach i damach* elfy są złośliwe, okrutne i złe, tak złe, że nikt o zdrowym rozumie nie waży się nawet wypowiadać ich prawdziwych imion (stąd tytuł powieści). Naiwna dziewczyna ignoruje jednak przestrogi starszych czarownic

i w trakcie królewskiego wesela sprowadza na Lancre niszczycielską inwazję Starszej Rasy. Wydarzeniom tym towarzyszy wątek, o proveniencji Szekspirowskiej, przedstawienia przygotowywanego przez miejscowych rzemieślników pod przewodnictwem kowala Ogga, które ma zostać wystawione w trakcie królewskiego ślubu. Fabularną kulminacją powieści jest pojedynek Babci Weatherwax z przybyłymi do Świata Dysku elfami. Czarownica, wykorzystując swoje umiejętności wchodzenia w umysł różnych zwierząt, pod postacią roju pszczoł przepędza elfią inwazję powrotem do faerie.

Intertekstualna strategia Pratchetta wymaga komentarza w kontekście jej przynależności do poetyki *retellingu*¹³². Formalnie ani *Trzy wiedźmy*, ani *Panowie i damy* nie są bezpośrednimi *retellingami* dramatów Shakespeare'a, przypominają one raczej strategię Juliusza Słowackiego znaną z *Balladyny*, którą Wiktor Weintraub nazwał swego czasu „zabawą w Szekspira”¹³³. Strategia ta polega na stworzeniu autonomicznej fabuły, dziejącej się w innym uniwersum, mającej innych bohaterów, ale jednocześnie wieloma elementami przypominającą klasyczne sztuki twórcy *Romeo i Julii*. Sprawa z Pratchettem nie przedstawia się jednak tak prosto jak ze Słowackim. Kwestię szekspirowskich nawiązań należy bowiem widzieć w ogólnej strategii autora *Eryka*, którą można określić strategią panaluzyjności. Oznacza to, iż rozpoznawalne dla czytelnika aluzje do rzeczywistości empirycznej, z której znani są autorzy fantasy postmodernizującej, pojawiają się w utworach Pratchetta o wiele częściej niż u innych twórców i w znacznie bardziej urozmaiconej formie. Oprócz bowiem podobieństw fabularnych występują w dwóch omawianych powieściach **dosłowne** cytaty z dzieł Shakespeare'a: tylko w *Trzech wiedźmach* pojawiają się cytaty z *Makbeta*, *Hamleta*, *Jak wam się podoba*, *Króla Henryka IV*, *Snu nocy letniej*, *Króla Leara* i *Sonetu XVIII*. Po drugie, większość powieści, w tym te tutaj omawiane, są w sposób postmodernistyczny wewnętrznie zdialo-

¹³² Podobne trudności z klasyfikacją rodzi cykl powieści Jakuba Ćwieka *Chłopcy* (*Chłopcy*, 2012; *Chłopcy 2. Bangarang*, 2013; *Chłopcy 3. Zguba*, 2014; *Chłopcy 4. Największa z przyciód*, 2015). W powieściach Pratchetta inni bohaterowie, umieszczeni w innym uniwersum uwikłani są w akcję, która pod wieloma względami przypomina liczne motywy znane z twórczości Shakespeare'a. W cyklu Ćwieka sytuacja jest odwrotna – bohaterowie znani z powieści Barry'ego – Piotruś Pan, Dzwoneczek, Zagubieni Chłopcy – umieszczeni są w innym uniwersum (we współczesnej Polsce), a akcja opowiadań i powieści nie ma żadnego związku z oryginałem. W pewnych fragmentach pojawiają się jednak wyraźne nawiązania do pierwotnego tekstu (przeważnie w postaci wspomnień, reminiscencji). Klasyfikacja tak skonstruowanego świata przedstawionego jest problematyczna – bez wątpienia jest to zjawisko intertekstualne, które jednak, zdaniem piszącego te słowa, nie spełnia formalnych wymogów *retellingu*.

¹³³ W. Weintraub, „Balladyna”, czyli zabawa w Szekspira, „Pamiętnik Literacki” 1970, nr 4.

gizowane – narracji towarzyszy ciągły komentarz w postaci przypisów, które stanowią nieustanny, często komiczny, kontrpunkt do narracji i opisywanych wydarzeń (w powieściach Pratchetta może być od kilkunastu do kilkudziesięciu takich przypisów) i które również zawierają różnego rodzaju aluzje intertekstualne.

Szczególnego rodzaju jest też narracja. Formalnie opisuje ona obiektywnie fantastyczny świat Dysku, wyolbrzymiając jednocześnie jego absurdy i nieprawdopodobieństwa, które są ze śmiertelną powagą ukazywane jako oczywisty składnik Dyskowej rzeczywistości. Tej pozornie obiektywnej narracji towarzyszą jednak nieustannie komentarze narratora, które zachowując podstawową funkcję trzecioosobowej narracji autorkialnej, przekazują również różnego rodzaju sądy oceniające:

Ten kot natomiast należał do siebie samego. Oczywiście, wszystkie sprawiają takie wrażenie, jednak zamiast bezmyślnego zwierzęcego zainteresowania sobą, uchodzącego za ukrytą mądrość tych istot, Greebo promieniował prawdziwą inteligencją¹³⁴.

Czasem te komentarze są środkiem do wprowadzenia intertekstualnych nawiązań, których adres jest aż nadto oczywisty:

Uśmiech Greeba niknął powoli, aż pozostał jedynie kot. Było to niemal równie niesamowite jak sytuacja odwrotna¹³⁵.

Wreszcie idea intertekstualności zostaje w *Panach i damach* wyśmiana bezpośrednio. Oto na Niewidocznym Uniwersytecie jednym z wyspecjalizowanych magów jest czytelnik niewidzialnych tekstów, Myślak Stibbons. Specjalizuje się on w intertekstualności, ale wyższego stopnia, jako że bada nie tylko prostą intertekstualność rzeczywistą, ale także intertekstualność potencjalną. Jego specjalizacja zostaje wyjaśniona w jednym z przypisów:

Badanie niewidzialnych tekstów było nową dyscypliną wiedzy, której rozwój umożliwiło odkrycie dwukierunkowej natury przestrzeni bibliotecznej. Wzory thaumicznej matematyki są skomplikowane, ale wnioski można w skrócie wyrazić tak, że wszystkie książki, wszędzie, oddziałują na wszystkie inne książki. To oczywiste: napisane książki inspirują książki przyszłości i cytują książki przeszłości. Jednak ogólna teoria Lrprzestrzeni* sugeruje, że w danym przypadku także zawartość książek jeszcze nie napisanych można wydedukować z książek obecnie istniejących¹³⁶.

¹³⁴ T. Pratchett, *Trzy wiedźmy*, s. 98.

¹³⁵ Tamże, s. 168.

¹³⁶ T. Pratchett, *Panowie i damy*, przypis na stronie 332.

Omawiane powieści Pratchetta są więc w oczywisty sposób intertekstualne, wykorzystują ponadto wiele środków charakterystycznych dla powieści postmodernistycznej. Czy jednak są *retellingami*? Sprawa nie jest tak jednoznaczna jak w przypadku innych utworów utrzymanych w konwencji fantasy. Argumentem na „tak” byłyby daleko posunięte zbieżności dotyczące wielu motywów fabularnych w *Trzech wiedźmach* i w zasadzie łądząco podobnej fabuły (z dodanymi wstawkami „Dyskowymi”) w *Panach i damach*. Argumentem na „nie” byłoby osadzenie akcji w zupełnie innym uniwersum i udział całkowicie innych bohaterów. Ostatecznym jednak kryterium jest, jak pamiętamy, kryterium interpretacyjne – rzeczywista intertekstualność, a nie tylko zabawa motywami, musi rodzić poprzez napięcie między hipotekstem a hipertekstem nowe znaczenie i ukazywać tym samym pierwotną wersję z nowej perspektywy. W przypadku *Trzech wiedźm* raczej trudno o tego typu sytuację, dążenia Pratchetta ograniczają się dla typowej dla jego wczesnych powieści błazenady i zabawy dowolnie łączonymi elementami tradycji kultury. W przypadku drugiej powieści sprawa może przedstawiać się inaczej. Jak udowadnia Anna Gemra, ostrze intertekstualnej dyskusji skierowane jest tu nie w stronę Shakespeare’a, ale w stronę Tolkiena, bo to w niego przede wszystkim uderza kreacja powieściowych elfów.

(...) odstępstwa od Tolkienowskiego wzorca na rzecz dawnych wyobrażeń często nie są postrzegane jako powrót do tradycji, lecz jako zabawa z konwencją lub sprzeciw wobec niej. (...) W zestawieniu z utrwalonym w kulturze popularnej wizerunkiem miłych, przyjaznych świata elfów mocno z nim kontrastujące Pratchettowskie ujęcie nabierało jednak charakteru polemicznego, zdając się nie próbą przywrócenia tradycji, lecz jej przewartościowania.

(...) Nałożenie takiego wizerunku na schemat znany czytelnikom ze *Snu nocy letniej* (...) Williama Shakespeare’a, w którym elfy, choć złośliwe, psotne i dokuczliwe, nie są bynajmniej zimmokrwistymi zbrodniarzami, dało efekt silnego kontrastu. Pozostawiło też czytelnika z wewnętrznym niepokojem, wynikającym z braku spójności akcji *Panów i dam* z posiadaną przez niego wiedzą i przywołanym przez Pratchetta folklorystyczno-demonologicznym modelem ukazywania *fairies*¹³⁷.

Satyra Pratchetta nakierowana na absurdalność konwencji i jej sztampowych rozwiązań fabularnych i światotwórczych znana z jego wczesnych powieści osadzonych w Świecie Dysku przybierałaby w przypadku

¹³⁷ A. Gemra, *Elfów czar: kilka uwag na temat twórczego wykorzystania niektórych motywów i konwencji w „Panach i damach” Terry’ego Pratchetta*, [w:] *Wokół źródeł fantasy*, red. T. Ratajczak i B. Trocha, Zielona Góra 2009, s. 146–147.

Panów i dam charakter polemiki już nie z konwencją, ale ideą, jako że w uniwersum *Władcy pierścieni* to elfy są nosicielami i krynicą mądrości świata.

Sprawą, która decyduje też o charakterze Pratchettowskiego *retellingu* jest również jego ironiczna i manifestacyjna intertekstualność i jednoczesna autoteliczność. Tak jak początkowe powieści ze Świata Dysku były jednocześnie powieściami fantasy i parodiami powieści fantasy, na tej samej zasadzie *Trzy wiedźmy* i *Panowie i damy* są również parodiami *retellingu* demonstracyjnie manifestującymi swą tekstualność i subiektywność, zbliżając się tym samym bardzo silnie do poetyki powieści postmodernistycznej.

8.3. Dojrzewanie kobiet w literaturze fantasy

Jeden z rozdziałów swojej monografii, zatytułowany *Women's Coming of Age in Fantasy* („dojrzewanie kobiet w fantasy”), Brian Attebery poświęca kwestiom związanym z fundamentalnym dla epickiej fantasy motywem inicjacji¹³⁸. Tradycyjna, naśladowująca Tolkienowskie wzorce fantasy za bohatera prowadzącego ma przeważnie młodego człowieka, którego oczami obserwujemy fantastyczny świat wykreowany w konkretnym utworze. Ten konwencjonalny chwyt ma dwa podstawowe cele, które występują w większości tak skonstruowanych utworów. Po pierwsze, taka konstrukcja spełnia funkcje techniczne – czytelnik oglądając fikcyjny i fantastyczny świat przedstawiony „uczy się” wraz z bohaterem tego świata, praw nim rządzących, jego aksjologii, historii, geografii i mitologii. Po drugie, wydarzenia z życia protagonisty zazwyczaj układają się w fabułę o typowym dla epickiej fantasy przebiegu inicjacyjnym, zestawianym zazwyczaj przez badaczy gatunku z analogicznymi procesami zachodzącymi w kulturze opisywanymi przez Josepha Campbella czy Mirceę Eliadego. Owa inicjacja to przyjęcie określonej roli społecznej w statycznym społeczeństwie: młody człowiek przechodzi, w wyniku mniej lub bardziej sformalizowanych procesów czy obrzędów, od bycia dzieckiem i młodzieńcem do pełnienia określonej funkcji w ramach społeczeństwa. Problem jedynie w tym, że utrwalone w kulturze obyczaje i opisy owych obyczajów dotyczą w zasadzie tylko młodych mężczyzn. Attebery zwraca uwagę, że większość klasycznych prac, takich jak *Rites de passage* Arnolda van Gennepa (1908) czy *Ryty i symbole przejścia* Mircei Eliadego (1958), koncentruje się na męskiej inicjacji i przechodzeniu

¹³⁸ B. Attebery, *Strategies...*, s. 87–104.

przez kolejne stany społeczne (dziecko, młodzieniec, mężczyzna, mąż, ojciec, dziadek) i ignoruje kobiety ograniczając ich funkcję społeczną jedynie do roli matki. W większości kultur brak jest wyrazistych rytuałów inicjacyjnych dla kobiet, a jeśli są, są one słabiej rozpoznawalne niż męskie. Fantasy, w przeciwieństwie do fantastyki naukowej, bardzo silnie uzależniona jest od tradycyjnych form i motywów narracyjnych. W naturalny sposób powiela więc te schematy kulturowe proponując czytelnikom obserwację procesów inicjacyjnych, które dotyczą tylko młodych mężczyzn. Ponieważ kobiety w kulturze inicjacji w zasadzie nie przeżywają, w fantasy, która w tym wypadku – paradoksalnie – jest odbiciem uzusu społecznego, również nie występują w roli aktywnych bohaterek.

Attebery zwraca uwagę, iż proza realistyczna czy też głównonurtowa, będąca w dużej mierze projekcją społecznej świadomości burżuazji, jest bardzo silnie ograniczona jeśli chodzi o opis możliwych wydarzeń. Realizm zredukowany jest w oczywisty sposób do okoliczności świata empirycznego, który usiłuje opisać i tym samym odznacza się niewielką wariantywnością linii fabularnych¹³⁹. Kobieta w prozie mieszczańskiej ma tylko dwie drogi: małżeństwo lub szaleństwo. Teza Attebery'ego może wydawać się zbyt daleko idącym uproszczeniem, jako że funduje on swoje wnioski na materiale literatury anglosaskiej. Z polskiej perspektywy można by to ograniczenie wzbogacić o charakterystyczne dla postycziowej literatury ukazywanie kobiet przejmujących role męskie (zarządcy wiejskiego majątku, nauczycielki). Faktem jest, iż kobiety nie mają „swoich” fabuł w tradycyjnej kulturze i ich rola zredukowana jest do pełnienia funkcji rozrodczych lub, wobec wymuszonych zewnętrznymi okolicznościami sytuacji, do pełnienia ról męskich.

Potwierdzeniem tej paternalistycznej presji są nie tylko powieści realistyczne, ale także baśnie, w których rola kobiet jest jeszcze bardziej uprzedmiotowiona. Najpopularniejsze baśnie, w których występują wyraziste postacie kobiece – Piękna, Kopciuszek, Królewna Śnieżka czy Śpiąca Królewna – są odbiciem ograniczenia ról kobiecych w świecie mężczyzn. Ostatecznym celem życia bohaterki baśni jest zawsze małżeństwo. Attebery zwraca uwagę, iż takie ukazanie sprawy nie wynika z organicznych cech baśni jako takiej. Oryginalne baśnie ludowe, o ile publikowane są bez jakichkolwiek zmian, zdecydowanie częściej przedstawiają silne postacie kobiece, które działają niezależnie od mężczyzn, ukazywane są jako równe lub od mężczyzn silniejsze i pozbawione są negatywnego walory-

¹³⁹ „limited in available plot lines”, s. 92.

zowania kobiecej swobody seksualnej i atrakcyjności fizycznej. Za zafałszowany obraz tych baśni odpowiedzialne są natomiast popularne fabularyzacje tych baśni i wydawanie ich (Attebery wysuwa ten zarzut nawet pod adresem braci Grimm) z myślą o preferencjach czytelników mieszczańskich mających zdecydowanie konserwatywną wizję funkcji społecznych i związanych z nimi ról płciowych.

Fantasy przejmując z kultury wiele tradycyjnych motywów fabularnych w naturalny sposób powiela opisaną powyżej maskulinistyczną wizję świata. Początki literatury fantasy są zdecydowanie androcentryczne. *Władca pierścieni* ukazuje w działaniu – w zbliżeniu narracyjnym – przede wszystkim męskich bohaterów. W przypadku Howarda mówić można nawet nie tyle o maskulinizacji, ale o machoizacji. Conan, co prawda, spotyka na swej drodze wiele atrakcyjnych kobiet, takich jak Valeria (*Red Nails*) czy Bêlit (*Queen of the Black Coast*), ale są one przede wszystkim obiektami seksualnymi, a ich związki z Conanem są przelotne a wpływ na rozwój akcji znikomy. Brian Attebery zauważa, że kiedy kobiety zaczęły 20, 30 lat po Tolkienie i Howardzie uprawiać literaturę fantasy w dużej mierze, przynajmniej na początku, zaakceptowały męski charakter tego gatunku. Jako przykład podaje dwa pierwsze znaczące cykle pisane przez kobiety – *Czarnoksiężnika z Archipelagu* Ursuli Le Guin i *Świat czarownic* Andre Norton. Obie autorki rozpoczynają swoje cykle od powieści, które za protagonistów mają mężczyzn. Le Guin wprowadza kobietą bohaterkę dopiero w drugiej powieści, Norton dopiero w trzeciej. Presja męskich fabuł jest jednak tak silna, że mężczyźni bohaterowie ukazywani są jako katalizatory dla akcji, która *de facto* traktuje o kobietach. Mężczyzna, tak jak Ged, służy „ustanowieniu świata” zgodnie z czytelniczymi przyzwyczajeniami i uzusem społecznym, gdyż, jak pisze Attebery, „przygody są dla chłopców”, kobiety wprowadzane są dopiero później, kiedy czytelnik „obejrzał” już świat oczami mężczyzny. Dzieje się tak nawet jeszcze dekadę później w trylogii *Mistrz zagadek* (*The Riddle – Master of Hed*, 1976; *Heir od Sea and Fire*, 1977; *Harpist in The Wind*, 1979) Patricii McKillip, w której w pierwszym tomie bohaterem jest mężczyzna, a pełnoprawna kobieca bohaterka, Raederle, pojawia się dopiero w drugim tomie. Attebery wskazuje, że w dużej mierze jest to odbiciem wielu tradycyjnych opowieści ludowych, baśniowych i mitycznych, które ukazują mężczyzn jako ludzi, a kobiety jako dzikie stworzenia (najady, syreny, elfy, wróżki), które dzięki związkowi z mężczyzną (symbolizowanym najczęściej przez pocałunek) stają się człowiekiem. Kobieta zostaje w pełni człowiekiem dopiero poprzez związek z mężczyzną: „czarodziejskie zaklęcie, które zrobi z niej człowieka, jak poucza dziewczynę społeczeństwo, nazywa się

miłością”¹⁴⁰. Odejścia od tego schematu w tradycyjnych opowieściach i baśniach należą do rzadkości – najbardziej wyrazistym przykładem jest *Mała syrena* Hansa Christiana Andersena, nie tylko w tragiczny sposób modyfikująca związek między człowiekiem (mężczyzną) a odmieńcem (kobietą), ale przede wszystkim zmieniając perspektywę, z jakiej prowadzona jest narracja.

Attebery zwraca uwagę, że za kulturowymi stereotypami dotyczącymi kobiet i mężczyzn w parze idą różnice między dwiema odmianami fantastyki – *fantasy* i *science fiction*. Domeną fantastyki naukowej jest przewrót, wyobrażenie społeczeństw, które nie istnieją, ale które mogłyby istnieć. W ramach tego gatunku o wiele łatwiej wyobrazić sobie społeczeństwa złożone tylko z kobiet lub takie, w których relacje między płciami przebiegają inaczej niż w znanej czytelnikowi empirycznej rzeczywistości. Tymczasem *fantasy* bazuje zasadniczo na tradycyjnych opowieściach i modelach fabularnych, toteż dojrzewanie i wejście w dorosłość w przypadku kobiet ma raczej charakter indywidualnego rozwoju osobowości w ramach kultury, której ramy wyznaczane są przez mężczyzn, a nie mają charakteru wizji przewrotu społecznego czy ukazania społeczeństwa alternatywnego. Od lat 80. daje się jednak zauważyć, wraz z odejściem od tolkienowsko-howardowskiego paradygmatu stopniowa zmiana. W większości tworzonych od tego czasu powieści i cykli *fantasy* mężczy bohaterowie nie są już potrzebni do „stworzenia” pełnoprawnych kobiecych bohatererek.

Strategies of Fantasy jest monografią sprzed 20 lat i siłą rzeczy dokumentuje stan omawianej literatury końca lat 80. XX wieku. Paradoksalnie, kiedy Attebery formułował swoje tezy dotyczące związków tematyki kobiecej w *fantasy* z tradycyjną kulturą mieszczańską, w ramach tego gatunku zaczął dokonywać się gwałtowny przewrót, który zaowocował nie tylko zauważalnym przyrostem liczby kobiet uprawiających tę literaturę, ale pociągnął za sobą zjawisko „kobiecego *retellingu*”. Attebery nie zajmuje się *retellingiem* w ogóle, ale słowa, jakim kończy rozdział *Women’s Coming of Age in Fantasy* są prorocze:

Ale nawet bez przemodelowania każdej instytucji kulturowej, *fantasy* może podważać pewne tradycyjne przekonania. Może wyjść od odziedziczonych struktur fabularnych i skierować je w nieoczekiwanym kierunku, zamieniając miejscami Kopciuszka i Księcia z Bajki (*Prince Charming*) lub

¹⁴⁰ B. Attebery, *Strategies...*, s. 99.

wywoływać lunatyczne moce u Śpiącej Królowy. Charakterystyczna właściwość *fantasy* do pomijania szczegółów i ograniczeń współczesnego społeczeństwa daje tej literaturze elastyczność, gdyż jej bohaterki nie muszą być ograniczane poprzez społeczne wymogi kobiet pozostających w zależności ekonomicznej od mężczyzn, podległych religijnym, ograniczającym nakazom lub komercyjnie wykorzystujących kobiety jako obiekty seksualne. Uwolnione od tego bohaterki mają szansę zmagać się z osobistymi związkami na ich własnych zasadach¹⁴¹.

Omówione poniżej przykłady *retellingu* ukazują właśnie ową prorokowaną przemianę, jaka dokonała się w ramach *fantasy* od opublikowania przez Marion Zimmer Bradley *Mgiel Avalonu*. Kobiecte autorki rozpoznały *fantasy* z jednej strony jako „swoją” literaturę, z drugiej, wspomniana powyżej swoboda, brak konieczności przestrzegania obowiązku ukazywania empirycznej rzeczywistości z jej obecną kulturą oraz swoboda w kreowaniu i modyfikowaniu starych fabuł zaowocowała eksplozją *retellingów*, które ukazują świat widziany oczami kobiet. W *Mgłach Avalonu* ten zabieg zastosowany został dosłownie – arturiański świat oglądany jest subiektywnie poprzez uczestniczące w historii celtyckiego króla bohaterki, które tak czy inaczej pozostają jednak bierne i do pewnego stopnia są ofiarami męskiej historii. W późniejszej powieści Zimmer Bradley posuwa się dalej – historia wojny trojańskiej również oglądana jest oczami Kassandry, ale jest już ona bohaterką działającą, zmieniającą bieg wydarzeń i czyni tak motywując swoje działania kobiecymi pobudkami. Podobna ewolucja zauważalna jest w przypadku pisarstwa Robin McKinley w jej dwóch wersjach *Pięknej i bestii*. W pierwszej powieści autorka zachowuje oryginalną historię, kładąc nacisk na odzwierciedlenie psychologicznej strony dojrzwania kobiety do małżeństwa. W *Rose Daughter* proporcje zostają całkowicie odwrócone: mężczyźni w powieści są słabi psychicznie, padają ofiarą tradycyjnej historii, bohaterka natomiast jest postacią silną, działającą i czynnikiem wyzwalamym dla mężczyzny. Małżeństwo nie jest już aktem uczynienia kobiety człowiekiem, ale błogosławieństwem dla mężczyzny, dla którego pierwiastek kobiecy jest ukazany jako czynnik ocalający. Podobnie jak u Bradley kobiecość utożsamiana jest z życiem i umieszczona na piedestale bytów zdecydowanie wyżej od męskości. Podobna tendencja daje się nawet zauważyć w literaturze stworzonej przez mężczyzn – w *Wicked* Gregory’ego Maguire’a baśniowa historia znana z *Czarnoksiężnika ze Szmaragdowego Grodu* zostaje wykorzystana do

¹⁴¹ Tamże, s. 103–104.

stworzenia narracji, której głównym celem jest drobiazgowa analiza psychologiczna trzech kobiecych bohaterek uwikłanych w konflikt, które swe fabularne ujście znajduje w baśni Franka L. Bauma.

W polskiej literaturze ta tendencja jest również zauważalna. Anna Brzezińska w *Sadze o Twardokęsku* wprowadza do powieści dwie silne i niezależne bohaterki – Szarkę i Zarzyczkę, które umieszczone w tradycyjnej epickiej fabule o księciu usiłującym odzyskać utracony tron, są nie tylko równorzędne wobec męskich bohaterów, ale z powodzeniem przejmują męskie role. W ironiczny, a miejscami wręcz parodystyczny sposób ową zamianę ról ukazuje Sapkowski w *Sadze o wiedźminie*, w której bohater jest znacznie od kobiet słabszy pod względem psychicznym, daje się im łatwo manipulować i wodzić za nos. Świat wiedźmina to świat pięknych i władczych czarodziejek, które mężczyźni traktują jako obiekty seksualne, a osadzonych przez siebie na tronach królów jako pożytecznych idiotów, dzięki którym *de facto* sprawują władzę nad światem. Główna bohaterka, Ciri, desperacko walczy natomiast o coś, co można by nazwać fabularną wolnością – wszystkie jej działania wiążą się z tym, by nie zostać typową heroiną *epic fantasy*, której ostatecznym celem życia jest poślubienie księcia. Ciri zachowuje się prowokująco także pod względem obyczajowym – znamieny jest jej lesbijski, szokujący dla innych bohaterów, związek z towarzyszką broni, którym nastoletnia bohaterka w ostateczny sposób manifestacyjnie ukazuje, że mężczyźni nie są jej do niczego potrzebni.

Fantasy, jako gatunek rozpoczęła się jako literatura „o chłopcach dla chłopców” okazała się wdzięcznym narzędziem, za pomocą którego kobiety mogą wyrażać swoją wizję świata.

8.4. *Retellingi* Robin McKinley

Spośród wielu kobiecych renarracji znanych legend, baśni i historii pochodzenia mitycznego twórczość Robin McKinley zdecydowanie się wyróżnia i to nie tylko dla tego, iż pod koniec lat 70. XX wieku była ona jedną z prekursorok tego nurtu. Jej *retellingi Pięknej i Bestii*, *Śpiącej królowny* i *Ośleń skórki* stanowią dziś klasykę gatunku fantasy i to nie tylko jej kobiecego nurtu. Pisarstwo McKinley, a także Patricii McKillip, Marion Zimmer Bradley i Diany Paxton jest również odpowiedzialne za swego rodzaju zawłaszczenie przez kobiety fantasy i wprowadzenie do niej nie tylko silnych akcentów kobiecych, kobiecego punktu widzenia, ale wręcz treści feministycznych. Głównym obiektem zainteresowań renarracyjnego nurtu kobiecej fantasy stały się baśnie, które mimo że

obfitowały w wyraziste kobiece lub dziewczęce postacie, zdaniem niektórych feministek obciążone były również bardzo silnie męskimi stereotypami kulturowymi, kształtującymi wspomniane postacie na wzór męskich, mieszczańskich ideałów. Jedną z najbardziej klasycznych baśni tego typu jest *La Belle et Bête* znana w dwóch wersjach, oryginalnej autorstwa Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve wydanej w roku 1740 i opracowaniu Jeanne-Marie Le Prince de Beaumont z 1758¹⁴². Obie wersje opowiadają w zasadzie tę samą historię – bogaty kupiec i wdowiec mający trzy piękne córki traci nagle majątek i zmuszony jest opuścić miasto, w którym wiódł dotychczasowe dostatnie życie prowadząc interesy. Wraz z córkami osiada na wsi, prowadząc skromną egzystencję. Gdy jakiś czas potem wraca z podróży do dawnego miasta swego zamieszkania, błądzi w lesie i trafia do tajemniczego pałacu zamieszkałego przez odrażającą Bestię. Przywłaszczenie róży, której właścicielem jest Bestia, owocuje strasznym nakazem: ojciec będzie musiał poświęcić swą córkę, która odtąd zamieszka z Bestią w jej pałacu. Piękna spełnia wymóg Bestii, ale z czasem, mimo iż wcześniej odrzucała jego codzienne oświadczenia, zakochuje się w nim, a jej miłość sprawia, że z tytułowego bohatera spada czar i okazuje się, że jest on pięknym, zaczarowanym księciem. W wersji madame de Villeneuve, która jest obszerniejsza od późniejszego opracowania, wyjaśnione są ponadto okoliczności klątwy, jaka spadła na pięknego księcia.

Badaczki feministyczne zwróciły uwagę, że oryginalna baśń jest typowym przykładem operowania męskimi stereotypami w kulturze, uprzedmiotowienia kobiet i narzucania im męskiej skali wartości. *Piękną i bestię* da się zinterpretować na poziomie „mieszczańskim” i podświadomym i na obu tych poziomach ostateczny cel życia kobiety jest ten sam – małżeństwo. „Mieszczańska” interpretacja wpisuje się w typowy dla oświeceniowych narracji nurt edukacyjny, w tym wypadku skierowany do dorastających pańienek. Jej głównym przekazem jest twierdzenie, iż powinnością każdej kobiety jest opuszczenie domu rodzinnego, znalezienie, bądź zaakceptowanie mężczyzny i ostatecznie przyjęcie społecznej roli żony.

¹⁴² Wersja Gabrielle-Suzanne de Villeneuve została opublikowana po raz pierwszy w 1740 w jej książce *La Jeune Américaine et les contes marins*, wersja Jeanne Marie Leprince de Beaumont ukazała się w osobnym wydaniu w 1757 i w zbiorze *Magasin des enfants* w 1758 roku. Wersja pani de Villeneuve przeszła bez echa, wersja madame de Beaumont cieszyła się natomiast od razu wielkim powodzeniem. Już w roku 1771 powstała będąca jej adaptacją opera-balet *Zémire et Azor*, do której muzykę skomponował d'André Grétry, a libretto stworzył Jean-François Marmontel.

Wersja podświadoma koncertuje się wokół napięcia seksualnego między córką i ojcem, który dla dorastającej kobiety jest naturalnym źródłem kształtowania wyobrażeń o idealnym mężczyźnie. Utrata przez baśniowego ojca majątku, a co za tym idzie statusu społecznego i symbolicznego „męstwa”, jest pierwszym krokiem do przeniesienia seksualnej fascynacji na innych mężczyzn. I choć początkowo wydają się oni fizycznie odrażający, dojrzewanie do roli kobiety oznacza ostateczne uwolnienie się od ojca i poddanie się wpływowi przyszłego męża. W obu tych ujęciach rola kobiety jest skrajnie bierna, polega ona na zaakceptowaniu albo społecznej roli, albo nowego pana, który nada jej seksualną tożsamość.

Obie wersje *retellingu* autorstwa Robin McKinley różnią się od siebie wieloma szczegółami. Wersja z 1978 roku, zatytułowana *Beauty*, jest krótsza, bliższa pod względem fabuły wersji madame de Beaumont, a przede wszystkim opowiadana jest w narracji pierwszoosobowej przez tytułową bohaterkę. Wersja druga z roku 1997, zatytułowana *Rose Daughter*, jest dłuższa i zawiera istotne modyfikacje w fabule, a przede wszystkim jest opowiadana w narracji trzecioosobowej, choć z zachowanym personalnym punktem widzenia Pięknej. Historia w *Beauty*, pod względem fabularnym, zgodna jest w zasadzie z najbardziej rozpowszechnioną wersją tej opowieści. Różni ją od baśni drobiazgowo zarysowanie, dzięki narracji pierwszoosobowej, psychiki i osobowości głównej bohaterki. Tak jak wiele innych powieści fantazy pisanych przez kobiety, w których protagonistkami są młode dziewczęta, *Beauty* jest powieścią o dojrzewaniu („coming of age”). W powieści McKinley dojrzewanie to nie jest jednak dojrzewaniem społecznym, wejściem w seksualną rolę, ale narodzinami osobowości. Bohaterka pierwszej powieści, odmiennie niż jest to przyjęte w tradycyjnych wersjach tej historii, nie jest obdarzona olśniewającą urodą. Jej prawdziwe imię to Honor, a Piękna to ironiczne przezwisko, które sama sobie nadała we wczesnym dzieciństwie, już wtedy świadoma, iż odstaje wyglądem od swoich dwóch starszych sióstr. Siostry te, Grace i Hope, także są inne niż w tradycyjnym, baśniowym ujęciu – są one dobre i przyjaźnią się z Piękną, mimo iż są świadome jej społecznej i rodzinnej odmienności. McKinley buduje postać swojej protagonistki na wzór typowych szarych myszek, które świadome niewpisywania się w społeczne ideały atrakcyjnej kobiety, rekompensują to pracowitością, inteligencją i wykształceniem. Powieściowa Piękna jest więc wielbicielek literatury, języków antycznych i nie wyściubia nosa z książek. Już po przymusowych przenosinach na wieś, nawet po osiągnięciu dorosłości, Piękna jest świadoma swojej niedoskonałości w kwestii urody i traktuje to z wrodzonym sobie optymizmem i pogodą ducha, przyjmując role nie-

licujące z kobiecymi, wykonując różne prace fizyczne i nie wzbudzając większego – w odróżnieniu od jej siostr – zainteresowania u płci przeciwnej. Jak ironicznie zaznacza w pewnym fragmencie, niektórzy mieszkańcy wsi nie rozpoznają w niej kobiety. Również jej wybór w sprawie nakazu Bestii podyktowany jest niskim poczuciem wartości – kiedy na szali położony zostanie los jej ukochanego ojca i jej nie zwracająca niczyjej uwagi egzystencja, Piękna nie ma żadnych wątpliwości, że jako najmniej ważny członek rodziny powinna zamieszkać w pałacu tajemniczego potwora. Tam wiecie życie niezbyt odległe od dotychczasowego – pałac Bestii jest wypełniony książkami, które Piękna wręcz pochłania. W dalszym ciągu powieściowe wydarzenia rozwijają się zgodnie z wersją znaną z baśni de Villeneuve – Piękna z czasem zakochuje się w Bestii, a widząc, iż jej nieobecność niemal doprowadza go do śmierci, wyznaje mu miłość i w końcu godzi się zostać jego żoną.

To, co w *retellingu* McKinley stanowi o sile jej wersji opowieści, to drobiazgowy studium narodzin świadomej kobiecości. W swoim szkicu analizującym obie wersje *Pięknej i bestii* Evelyn Perry bada ów proces poprzez odwołanie do Lacanowskiej teorii dojrzewania i narodzin zintegrowanej osobowości¹⁴³. Według teorii Lacana każdy człowiek dojrzewając przechodzi trzy fazy: imaginacyjną, w której osobowość jest zdezintegrowana, lustrzaną, w której dziecko porównując siebie z innymi określa się przede wszystkim wobec rówieśników dostrzegając swe zalety lub ułomności i rozpoznanie, w którym następuje akceptacja własnej zintegrowanej osobowości i akceptacja swej roli w symbolicznym porządku społecznym. Perry wskazuje, że wszystkie te trzy etapy uwidaczniają się w życiu protagonistki i narratorki *Beauty*: przejście z najwcześniejszego dzieciństwa do dojrzewania jest tożsame z przejściem między fazą pierwszą i drugą. W życiu Pięknej zbiega się to z utratą dotychczasowego statusu społecznego i życiem we względnej biedzie. Wiąże się to z nieobecnością wielu podstawowych przedmiotów codziennego użytku, w tym, co w przypadku tej powieści jest znaczące, luster, których nie ma ani w wiejskim domku rodziny Huston, ani w pałacu Bestii. Faza lustrzana jest więc u Pięknej zakłócona – własne odbicie widzi ona tylko w pięknych siostrach, sama natomiast, jako brzydsza, nie czuje się kobietą. Przejście między fazą drugą a trzecią następuje w momencie, kiedy z Bestii spada

¹⁴³ E. Perry, Reflection and Reflexion: *Female Coming-of-Age, the Mirror Stage, and the Absence of Mirrors in Robin McKinley's „Beauty” and „Rose Daughter”*, „The Looking Glass: New Perspectives on Children's Literature”, Vol. 8, No 1 (2004).

czar i okazuje się on pięknym księciem, którego portret Piękna wielokrotnie podziwiała w pałacu. Wtedy Piękna i Bestia stają przed lustrem i bohaterka po raz pierwszy widzi siebie, dosłownie i symbolicznie, jako kobietę:

The girl in the mirror wasn't I, I was sure of it, in spite of the fact that the man in golden velvet was holding my hand as he was holding the girl's. She was tall—well, all right, I told myself, I do remember that I'm tall enough now. Her hair was a pale coppery red, and Her eyes, strangest of all, weren't muddy hazel, but clear and amber with flecks of green. And the dress did look lovely on her, in spite of the fact that she was blushing furiously—I felt as if I were blushing furiously too. I leaner closer, fascinated. No, there, it was I, after all. The quirk of the eyebrows was still there, the dark uneven arch that had always said that the eyes didn't believe what they saw; but then since I had only seen them in mirrors, perhaps this was true. And I recognized the high wide cheekbones, but my face had filled out around them; and the mouth was still higher on one side than the other, and the high side had a dimple¹⁴⁴.

Rozpoznanie siebie jest tożsame z dojrzewaniem, uzyskaniem zintegrowanej tożsamości, akceptacją, staniem się kobietą, ale nie w sensie społecznym, lecz psychologicznym. Widząc siebie po raz pierwszy, Piękna wkracza w dojrzałą fazę swego życia, która staje się tożsama z akceptacją własnej kobiecości. Tym samym tradycyjna historia opowiedziana w *Beauty* w zasadzie bez większych zmian wobec baśniowego pierwowzoru zyskuje nowe znaczenie – kobieta nie dojrzewa po to, by móc należeć do innego mężczyzny, ale po to, by uzyskać tożsamość i poczucie kobiecości.

Ta sama historia 19 lat później wykorzystana zostaje przez Robin McKinley do zupełnie innej narracji w *Rose Daughter*. Powieść ta ma nie tylko zmienioną narrację, ale także rozbudowanych kilka wątków i przedakcję, która wpływa na rozwój wydarzeń. W wersji opowiedzianej w drugiej powieści nic nie dzieje się przypadkowo – wiejski domek, do którego trafia rodzina Pięknej (która tym razem naprawdę tak ma na imię) jest w rzeczywistości domkiem wiejskiej czarownicy, która jest babką głównej bohaterki. Bestia jest natomiast ukochanym owej czarownicy zamienionym w potwora przez okrutnego czarnoksiężnika. Historia ma więc znamiona spełniającej się przepowiedni i wydarzenia, które się w niej rozgrywają mają o wiele bardziej zdeterminowany przez przeszłość charakter, niż miało to miejsce w przypadku *Beauty*. Jednocześnie,

¹⁴⁴ R. McKinley, *Beauty*, New York: Scott Foresman, 1993, s. 242–243.

paradoksalnie, owemu zdeterminowaniu wydarzeń towarzyszy zupełnie inna konstrukcja psychologiczna głównej bohaterki – w pierwszej powieści była ona zagubioną, delikatną i wycofaną dziewczyną, która biernie przyjmuje swój los. Piękna w *Rose Daughter* jest, mimo młodego wieku, silną osobowością. Kiedy bankructwo ojca wpędza nie tylko ją i jej siostry, które nazywają się w tej wersji Jeweltongue i Lionheart, w biedę, ale także powoduje swego rodzaju umysłowy paraliż u głowy rodziny, bierze sprawy finansowe i organizacyjne w swoje ręce. Cechą, która łączy ją jednak z protagonistką wcześniejszej powieści jest skłonność do izolacji – tak jak bohaterka *Beauty* szukała ukojenia w świecie ksiązek, tak azyłem Pięknej w *Rose Daughter* staje się ogród. W pierwszym domu jej ulubionym miejscem jest ogród, w którym spędza każdą chwilę, w nowym, wiejskim jej zadaniem staje się opanowanie dziwnego ogrodu, który otacza Rose Cottage, nową i w tajemniczy sposób odziedziczoną siedzibę powieściowej rodziny. W tej wersji opowieści motyw róży staje się nie tylko motorem napędowym wydarzeń, ale także źródłem różnych symbolicznych konotacji, z jakimi są one związane. W miejskim ogrodzie Pięknej nie rosną róże, młoda dziewczyna zna tylko ich zapach, ponieważ różanych perfum używała jej zmarła matka. „Różany domek” (Rose Cottage) również okazuje się pozbawiony róż, bowiem od dawna nie mieszkała w nim żadna czarownica, a tylko wiedźma-zielarka („greenwitch”) jest w stanie zmusić róże do kwitnięcia. Piękna prosi ojca, by jako prezent z podróży do miasta przywiózł jej nasiona róży i to skłoni go do uruchamiającej lawinę późniejszych wydarzeń kradzieży róży z pałacu Bestii. Kiedy Piękna trafi do tego pałacu, okazuje się, iż rosarium w formie szklarni jest jego sercem i pielęgnacja różanego ogrodu jest głównym zajęciem bohaterki podczas pobytu w pałacu Bestii. Dwójka protagonistów zawiera ze sobą swoisty pakt dzięki róży – Bestia rani się do krwi różanym kolcem i róża ma być symbolem jego życia, kiedy Piękna wróci do swojej rodziny. Powrót głównej bohaterki do pałacu ma odbyć się dzięki połknięciu płatków róży. Motyw róży związany jest niemal z każdym elementem powieściowego świata, a jego symbolika przywołuje różne utrwalone w kulturze symbole związane z różą: miłość, niewinność, wierność, pożądanie seksualne, czary i kobiecość¹⁴⁵.

Retelling McKinley, *retelling* podwójny, bo przetwarzający motywy zarówno tradycyjnej opowieści, jak i wcześniejszej wersji historii Pięknej i Bestii, wykorzystując ten sam kościec fabularny opowiada zupeł-

¹⁴⁵ Zob. hasło *Róża*, [w:] W. Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 1990, s. 361–363.

nie inną historię. W tej wersji Piękna nie jest już zakompleksioną brzydula, z której miłość czyni prawdziwą kobietę, w *Rose Daughter* powieściowe wydarzenia służą do tego, aby bohaterka poznała prawdę o sobie i poprzez odkrycie wszystkich aspektów swojej kobiecości przywróciła równowagę. W drugiej wersji McKinley czyni swoją bohaterkę postacią aktywną, przejmującą inicjatywę, od działań której zależą losy innych bohaterów. W znaczący sposób zmieniony zostaje też finał tradycyjnej historii: wyznanie miłości do Bestii nie powoduje likwidacji klątwy, stanowi natomiast kolejny krok do samopoznania i odkrycia prawdy o dawnych i obecnych wydarzeniach. Piękna staje wtedy przed wyborem: albo zamienionemu w bestię filozofowi przywrócony zostanie dawny kształt i pozycja społeczna lub będzie mogła wrócić do wsi Longchance, gdzie znajduje się jej wiejski domek i żyć skromnie wraz z rodziną. Piękna wybiera tę drugą ewentualność i zamieszkuje wraz z rodziną z Bestią, który pozostaje w niezmienionej postaci, ponieważ takim bohaterka go pokochała. Ciężar historii przesunięty zostaje na bohaterkę, to nie jej poświęcenie i miłość ma przywrócić utracone życie zaklętemu księciu, ale odkrycie własnej tożsamości jest celem samym w sobie. Tym razem to nie kobieta służy przywróceniu właściwej postaci mężczyźnie, ale zetknięcie z mężczyzną służy odkryciu prawdy o sobie, swoich przodkach i roli czynnika kobiecego w świecie. W powieści ukazane to jest poprzez powiązaną z magią symbolikę róż – wyhodowanie przez Piękną kwiatów staje się tożsame z przywróceniem magii w Longchance, z której okolica została w dawnych czasach wyjałowiona¹⁴⁶.

Wydana w 2000 roku powieść *Spindle's End* (Czubek wrzeczona) jest z kolei *retellingiem* słynnej baśni Charlesa Perrault *Śpiąca królowna*. Baśń francuskiego autora ma wyjątkowo prostą konstrukcję – pojawiająca się na urodzinach królowny zła wróżka rzuca klątwę, w wyniku której bohaterka baśni po zranieniu się ostrym końcem wrzeczona umrze. Klątwa zostanie złagodzona dzięki staraniom jednej z dobrych wróżek,

¹⁴⁶ Omówione w niniejszej książce przykłady *retellingów Pięknej i bestii* to jedynie kropla w morzu – istnieje niemal sto podobnych powieści napisanych na ten temat. Z najważniejszych wymienić należy powieści Rosamund Hodge *Cruel Beauty* (2014), Alex Flinn *Beastly* (2007), Juliet Marillier *Heart's Blood* (2009), Sary J. Maas *A Court of Thorns And Roses* (2015), Edith Patou *East* (2005), Amber Jaeger *The Cold King* (2013), K. M. Shea *Beauty And The Beast* (2013), Cameron Dokey *Belle: A Retelling Of „Beauty And The Beast”* (2008), Stacey Jay *Of Beast And Beauty* (2013), Donny Jo Napoli *Beast* (2004), Mercedes Lackey *The Fire Rose* (1996), Mercedes Lackey *Beauty and the Werewolf* (2011), Eloisy James *When Beauty Tamed The Beast* (2011), Melanie Dickerson *The Merchant's Daughter* (2011), Naomi Novik *Uprooted* (2015), Susan Wilson *Beauty* (1996) i inne.

ale złowrogiego następstwa wydarzeń nie uda się powstrzymać. Mimo że na rozkaz króla wszystkie wrzeciona w królestwie zostają zniszczone, królowna zostanie zraniona ostrzem jedyne zapomnianego wrzeciona i wszyscy mieszkańcy pałacu i jego okolic zapadają w stuletni sen. Ze snu budzi królownę przybyły z sąsiedniej krainy królewicz i baśń kończy się radosnym weselem przyszłej królewskiej pary¹⁴⁷.

W swojej wersji tej baśni McKinley, zachowując ogólną strukturę wydarzeń, opowiada zupełnie inną historię. Powtórzone zostają kluczowe elementy baśniowej fabuły: święto imienia królowny, złość niezaproszonej wróżki, klątwa dotycząca wrzeciona, próba uniknięcia spełnienia klątwy poprzez zniszczenie wszystkich ostrych wrzecion w powieściowym królestwie, magiczny sen i przebudzenie oraz finalny ślub. Za pomocą tych, przejętych z baśni motywów fabularnych, zostaje jednak w *Spindle's End* przedstawiona niemal całkowicie inna historia. Główną bohaterką pierwszej części powieści jest wróżka Katriona, która jest delegatką prowincjonalnej krainy The Gig na uroczystość święta imienia królowny. Katriona jest świadkiem dramatycznego przebiegu święta i w wyniku zaskakującego dla niej rozwoju wydarzeń stanie się opiekunką królowny. Będzie przez lata ją wychowywać w The Gig pod przybranym imieniem Rosie w tajemnicy przed całym królestwem w obawie przed zemstą złej wróżki, której klątwa ciąży na królownie, Pernicii. Rosie, nieświadoma swego królewskiego pochodzenia, dorasta w wiejskiej krainie i z czasem objawia talent do opieki nad zwierzętami, dzięki czemu zostaje pomocnicą miejscowego kowala, Narla. Rosie rozumie też mowę zwierząt, prawdopodobnie dlatego, iż w drodze powrotnej ze stolicy do The Gig Katriona żywiła ją zwierzęcym mlekiem. Po osiągnięciu wieku młodzieńczego Rosie zaprzyjaźnia się ze swoją rówieśnicą, Peony, znacznie od niej ładniejszą dziewczyną. Niedługo przed obłożonymi klątwą urodzinami królowny we wsi pojawia się wróżbita Ikor, który na początku historii pomógł Katrionie ocalić niemowlę przed zemstą Pernicii, i dzięki temu bohaterka poznaje swoją prawdziwą tożsamość. Wszyscy bohaterowie postanawiają uknuć maskaradę, w myśl której ładniejsza Peony będzie udawać królownę, Rosie natomiast jej służkę. W kulminacyjnym momencie powieści, na dwudziestych pierwszych urodzinach królowny, które odbywają się w prowincjonalnym The Gig i na których zjawia się rodzina królewska wraz z całym dworem, pojawia się również zła wróżka Pernicia. Peony, udająca królewską córkę, rani się wrzecionem Pernicii i większość uczestników urodzin zapada w magiczny sen. Rosie, praw-

¹⁴⁷ Ch. Perrault, *Bajki*, oprac. H. Jakuszczyńska, Warszawa 1971, s. 9–26.

dziwa królewna, wraz z wróżem-kowalem Narlem i zaprzyjaźnionymi z nią zwierzętami pokonuje Pernicę w jej czarodziejskim zamku. Całość kończy się jednak, zupełnie inaczej niż w baśni Perrault – do stolicy, w dalszym ciągu udając królewską córkę udaje się Peony, która zostaje żoną księcia. Rosie pozostaje tam, gdzie jest jej serce, wśród wiejskich przyjaciół i razem z kowalem-wróżbitą Narlem, którego kocha.

Spindle's End wyznacza kolejny etap drogi, jakim były poprzednie *re-tellingi* Robin McKinley. *Beauty* była po prostu baśnią opowiedzianą z perspektywy kobiecej bohaterki i prezentacja „genderowego” punktu widzenia była podstawowym celem ponownego opowiedzenia klasycznej baśni. W *Rose Daughter* zmiana wobec służącego za punkt wyjścia tradycyjnego kośćca fabularnego, pociąga również za sobą zupełnie inną konstrukcję głównej bohaterki, która różni się od bajkowej Pięknej nie tylko fizycznie, ale przede wszystkim posiada inną, znacznie silniejszą osobowość. Te same tendencje, choć w znacznie silniejszym stopniu, widoczne są w *Spindle's End*. Fabuła tej powieści przypomina oryginał Perrault tylko w niewielkim stopniu – na tyle, by potencjalny czytelnik rozpoznał w nowym utworze tradycyjną baśń, ale też na tyle, żeby nie miał wątpliwości, że opowiadana tu historia jest w zasadzie oryginalna. Kontynuując strategię zauważalną w *Rose Daughter* McKinley znacznie rozbudowuje powieściowe uniwersum, drobiazgowo opisując świat przedstawiony, relacje poszczególnych bohaterów i w ogólnym zarysie historyczne tło powieściowego, wciąż fantastycznego świata. *Spindle's End* oddala się tym samym od stylizowanej baśni i zbliża w stronę klasycznej powieści fantasy. Podkreślając tę strategię w opisie powieściowych wydarzeń i ich tła, Evelyn Perry charakteryzuje metodę twórczą Robin McKinley jako magiczny realizm, to znaczy jako w miarę obiektywny i uwiarygodniający opis świata, którego pewne elementy muszą się wydawać potencjalnemu czytelnikowi fantastyczne¹⁴⁸. Najsilniej zauważalne jest to w opisie powieściowej magii, której wpływowi na świat przedstawiony poświęcone są obszernie fragmenty początkowych partii powieści. Utrzymane są one w ironicznym tonie i ukazują magię i jej częste w powieściowym świecie aberracje jako element codzienności, niejednokrotnie uciążliwej codzienności – powieściowym wróżkom przypada rola zapanowania nad kapryśnymi przejawami nadnaturalnych fenomenów. *Retelling* McKinley igr

¹⁴⁸ E. Perry, *Real-izing Fantasy: The Doubled-Sided Mirror of Magical Realism and „the Rother side of reality” in Robin McKinley’s „Spindle’s End”*, „The Looking Glass: New Perspectives on Children’s Literature”, Vol. 8, No 3 (2004), <http://www.lib.latrobe.edu.au/ojs/index.php/tlg/article/view/156/155> [12.04.2014].

więc z projektowanymi reakcjami czytelnika na dwóch poziomach – po pierwsze, stosując realistyczną, by nie powiedzieć mieszczańską, metodę do opisu wydarzeń i elementów świata manifestacyjnie fantastycznych, po drugie, nieustannie wprowadzając zmiany w powszechnie znanej historii Śpiącej Królowy, dając czytelnikowi realistyczny wgląd w fantastyczną historię. Zaznaczyć jednak należy, że *retelling* McKinley nie ma charakteru rewizjonistycznego. Opowiedziana w *Spindle's End* historia nie jest wymierzona w kulturowe wzorce, jakie miałyby być propagowane w tradycyjnej baśni. Nie jest też ta powieść elementem postmodernistycznej gry zmierzającej do podważenia prawdziwości jednego (albo obu) tekstów.

Głównym tematem *Spindle's End* jest jednak kobiecość i wszelkie skojarzenia, jakie to pojęcie ewokuje – magia, macierzyństwo, dom rodzinny, kwiaty, tożsamość. Dwie główne bohaterki, Rosie (Różyczka) i Peony (Piwonie), mają kwiatowe imiona. Magia jest w zasadzie zarezerwowana tylko dla kobiet, sugerując, że jej uprawianie polega na głębszym, dostępnym tylko kobietom, wglądzie w rzeczywistość. Obecność męskich wróżbitów lub raczej wróżów, Narla i Ikora, traktowana jest w powieściowym świecie jako ewenement i – na zasadzie feministycznej reinterpretacji społecznych stereotypów znanych ze współczesnych dyskusji społecznych – przejmowania przez mężczyzn kobiecych ról. Charakterystyczna dla kobiet opiekuńczość, wyrażająca się przede wszystkim w instynkcie macierzyńskim, prezentowana jest w powieści na różnych poziomach – od wchodzenia piętnastoletniej Katriony w rolę przybranej matki po dramatyczną postać Królowej, która godzi się oddać swe dziecko obcej kobiecie na wychowanie i zerwać z nim wszelkie kontakty, po to, by uchronić je przed klątwą czarownicy. Kulminacją tego jest scena spotkania matki i córki po latach na dwudziestych pierwszych urodzinach Rosie, w której Królowa rozpoznając instynktownie w brzydszej bohaterce swą córkę, kontynuuje maskaradę mającą na celu ochronienie jej przed klątwą Pernicii.

Podstawowym jednak tematem *Spindle's End* jest, podobnie jak to miało miejsce w przypadku *Rose Daughter*, kwestia tożsamości kobiecej bohaterki i niejako „wejścia w rolę” społeczną. Dorastając w błogiej nieświadomości swego królewskiego pochodzenia i ciężącej nad nią klątwy Rosie żyje w harmonii z otaczającym ją światem, co w powieści podkreślone zostaje przez przyjazny stosunek, jaki mają do niej zwierzęta, których mowę rozumie. Zbliżając się do dorosłości bohaterka w coraz większym stopniu odczuwa, iż pewna część prawdy o niej samej nie jest dla niej dostępna. Typowe dla wieku nastoletniego poczucie „bycia nie na

miejscu” zostaje pogłębione poprzez przyjaźń ze znacznie atrakcyjniejszą przyjaciółką, Peony. Rosie dosłownie **nie wie, kim jest**, podskórnie jednak wyczuwa, iż z jej losem wiąże się jakaś tajemnica, która kryje prawdę o niej samej:

Rosie shook her head.

“That’s not how the stories go. Fairy smiths are always terribly powerful.”

“Those are fairy tales,” said Narl. “I’m real.”

“Just like me,” said Rosie sadly. “I’m real, too. I just don’t know, real what.”¹⁴⁹

Kiedy w końcu, po przybyciu do wioski Ikora, bohaterka świadomie decyduje się na przybranie maski – wiedząc, że jest prawdziwą królową, publicznie udaje jej damę do towarzystwa. Kluczowe wydarzenie w powieści – pojedynek z Pernicią – odbywa się, gdy wszyscy pozostali bohaterowie pogrążeni są w magicznym śnie i prawdę o prawdziwej tożsamości i magicznej mocy Rosie, zna tylko jej ukochany Narl i sprzymierzone z nią zwierzęta. Paradoksalnie świadomie przybrana maska okazuje się drogą do odzyskania tożsamości, a prawdziwa historia, podobnie jak w *Rose Daughter*, rozgrywa się w przestrzeni psychologicznej. Wyzwalająca prawda prowadzi Rosie do zrozumienia, iż jej prawdziwy świat, jest tym, w którym żyła dotychczas. Mężczyzna, którego kocha, to nie książę z bajki (który na zasadzie ironicznej gry z konwencją pojawia się w powieści i zakochuje w fałszywej księżniczce), ale mrukliwy kowal, u boku którego spędziła całe swe dzieciństwo. Podobnie jak w drugim *retellingu Pięknej i bestii* akceptacja własnej tożsamości jest punktem granicznym, który w powieści symbolizuje przejście od pełnego zagubienia i niepewności wieku dojrzewania do wyzwalającego stania się kobietą.

8.5. Historia według kobiet. *Mgły Avalonu* i *The Firebrand* Marion Zimmer Bradley

Zupełnie odmienny stosunek do historii i powieści historycznej ma amerykańska pisarka Marion Zimmer Bradley, która w swoich *Mgłach Avalonu* (1982) odtwarza ze skrupulatnością i niespotykaną dotychczas w literaturze fantazy głębią psychologiczną legendę związaną z losami króla Artura. Bradley najwyraźniej zależało na zbudowaniu powieści fantazy jak najbardziej odległej od schematów typowej *heroic fantasy*. Czyn-

¹⁴⁹ R. McKinley, *Spindle’s End*, s. 286.

nikiem, który o tym decyduje, jest przede wszystkim perspektywa kobieca. Powieść ma trzecioosobową narrację, ale posługuje się zmiennym punktem widzenia i w zasadzie każda z głównych bohaterek historii – Igriana, Viviana, Morgiana, Gwenifer i Morgause – ma okazję opowiadać ją po swojemu. W parze z tym idzie ukazanie rodzącego się feudalnego świata rycerskiego z perspektywy czysto kobiecej już nie tylko pod względem techniki narracyjnej, ale i społecznym. *Mgły Avalonu* to powieść matek, żon, kochanek, dam dworu, ukochanych i odrzuconych kobiet, ladacznic i manipulaterek. Mężczyźni i ich wojny oraz męskie rytuały są w tle, pojawiając się tylko wtedy, kiedy patrzą na nich kobiety, na przykład w kontekście turniejów lub kiedy konsekwencje ich czynów, szczególnie wojen, bezpośrednio dotyczą kobiety. Wielce to odświeżające i nasycające powieść, przecież fantastyczną, ogromną dawką realizmu. Realizm ten bierze się przede wszystkim z głębi szczegółowo relacjonowanych przez autorkę przeżyć jej bohaterek.

Mgły Avalonu są pozycją niezwykle również dlatego, że jej kobiecość nie oznacza feminizmu we współczesnym tego słowa rozumieniu. Brak tu ukazania mężczyzn jako niecznych prześladowców, seksistowskich tyranów podporządkowujących kobiety paternalistycznemu wzorcowi społeczeństwa, a wykonywanie typowych ról kobiecych – przede wszystkim rozrodczych – ukazywane jest jako największe dobro mogące spotkać kobiety. Co więcej, Bradley tak prowadzi znaną od tysiąca lat historię arturiańską, by pokazać, że to kobiety tak naprawdę rządzą światem, a mężczyźni są tylko ich narzędziami i marionetkami, którymi łatwo sterować dzięki umiejętnemu wykorzystaniu ich prymitywnych instynktów.

Głównym jednak wątkiem całości, pośrednio łączącym się z poprzednim, jest religia, a ściślej przejście od pogaństwa ku chrześcijaństwu. Zmiana ta pokazana jest jako cywilizacyjny upadek, a nadejście chrześcijaństwa wypierającego druidyzm oznacza ontologiczny i poznawczy regres. Przede wszystkim druidyzm ukazany zostaje w powieści Bradley jako religia swoistej tolerancji, gdyż propaguje wiarę tylko w jednego Boga, czczonego pod różnymi imionami. Druidyzm to religia życia, sakralizowanych sił natury, w której kobiety, jako dające życie, są na piedestale. Interesująco przedstawia się wątek łączności wczesnego chrześcijaństwa z misteriami druidzkimi i sugestia, iż Chrystus w młodości pobierał nauki u druidów, a św. Józef miał przywieść Graala do Brytanii właśnie z powodu związków Mesjasza z celtycką religią. W tym kontekście ukazany jest też Merlin Taliesin, rozumny kapłan i mędrzec dostrzegający we wczesnym chrześcijaństwie ślady druidzkich wierzeń. Chrześcijaństwo, a w szczególności zinstytucjonowane chrześcijaństwo, ukazane jest

jako skrajne przeciwieństwo religii druidów. Katolicyzm w powieści Bradley to religia księży i eunuchowanych cwaniaków nienawidzących kobiet i radości życia – religia tych, którzy dostrzegają zło i grzech we wszelkich naturalnych i odwiecznych popędach ludzi. Mizoginizm katolicyzmu ukazywany jest w powieści na kilka sposobów – poprzez wyeliminowanie kobiet z obrzędów religijnych, mit „czystości” płciowej oraz usunięcie kobiet z życia politycznego. Centrum tej opozycji staje się małżonka Artura, Gwenifer, która poprzez swoją bezpłodność sportretowana jest jako skrajne przeciwieństwo kobiet Avalonu: Viviany, Morgany i Morgause. To Gwenifer, która nie może dać królowi Arturowi syna, stanie się główną orędowniczką chrystianizacji Brytanii i wyplenienia „grzesznego pogaństwa”. Jednocześnie to ona najszybciej okaże się bezwolną ofiarą coraz silniej ingerującego w życie publiczne kleru. Bradley, budując tę opozycję, nie unika złośliwości w charakteryzowaniu swoich bohaterek. Im bardziej religijna staje się Gwenifer, tym bardziej głupieje i popada w nienawiść do kobiet, które poprzez macierzyństwo są kobietami. „Poganie” natomiast, czyli Taliesin i Morgana, częstokroć okazują się bardziej niż ona uczonymi w *Piśmie Świętym*. Bradley z istic neopogańskim zacięciem portretuje przedstawicieli powieściowego kleru jako chytrych, obłudnych krętaczy, pragnących za pomocą kłamstw i manipulacji sterować polityką i życiem społecznym.

Kolejną wyróżniającą cechą *Mgiel Avalonu*, oprócz antykatolickości i kobiecości, jest uczynienie bohaterką prowadzącą Morgany Le Fay, zwanej w powieści Morgianą Czarodziejką. To najbardziej negatywna, a w niektórych ujęciach nawet demoniczna, bohaterka opowieści arturiańskich, ukazywana zazwyczaj jako zaciekle przeciwniczka dobrego i sprawiedliwego Artura. W tradycyjnych wersjach tej historii Morgiana, kierowana nienawiścią do własnego brata, doprowadza go w końcu do hańby i śmierci. Tymczasem w tej powieści postać Morgiany wpisana zostaje w szerszy kontekst wypomnianych wyżej konfliktów i staje się ich ofiarą. Kazirodczy związek z Arturem, który w ujęciu większości autorów jest wynikiem przewrotności Morgiany, tutaj jest wynikiem intrygi jej ciotki Viviany, Pani Avalonu. Morgiana staje się ofiarą tej intrygi, w sensie społecznym, jako matka syna, Mordreda, którego w chrześcijańskim świecie nie można uznać oficjalnie i czysto ludzkim, oraz jako matka, która podejmuje w kluczowym momencie swego życia niezwykle bolesną decyzję o porzuceniu własnego dziecka. W perspektywie społecznej, dzięki zachodzącej stopniowo podczas rządów Artura chrystianizacji, Morgiana staje się wyrzutkiem, osobą niewygodną na dworze, a w końcu uznana zostanie za czarownicę i wcielenie szatańskich mocy.

Ta dwuplanowość postaci Morgiany jest też znacząca w perspektywie ontologicznej: w sensie społecznym jej odrzucenie jest pozorną tragedią, piętnem wypalonym przez wrogie społeczeństwo. Bradley dba jednak o to, by wspomniana tragedia była w rzeczywistości udziałem celtyckiego społeczeństwa, które poprzez chrystianizację traci swą tożsamość, odwracając się od wiedzy i celebracji misterium życia. Morgiana w ujęciu Bradley staje się tragiczną obserwatorką tego upadku, zachowując jednak do końca wierność swoim bogom. W sensie historycznym natomiast prowokacyjność arturiańskiego *retellingu* Bradley polega na zakwestionowaniu autentyczności kształtu historii. Autorka *Mgłach Avalonu* oddaje narrację w ręce najbardziej zniechęconej bohaterki tej tradycyjnej opowieści po to, by wykazać, iż historia jako zjawisko jest kłamstwem, a najczarniejszy charakter arturiańskiej legendy, Morgana Le Fay, pada jej ofiarą. W tym punkcie Bradley najbardziej zbliża się do ujęcia tego problemu z perspektywy feministycznej. Kojarząc chrześcijaństwo ze społeczną dominacją mężczyzn, wskazuje jednocześnie, iż tradycyjny obraz historii ukształtowany przez mężczyzn jest fałszerstwem, a jej rzeczywisty przebieg jest bardziej złożony i subtelny.

Wszystkie cechy feministycznej perspektywy oglądu świata i historii, które pojawiają się w *Mgłach Avalonu* zauważalne są, być może nawet w większym stopniu, w innym historycznym *retellingu* Zimmer Bradley – *The Firebrand* wydany w 1987 roku. Powieść ta opowiada historię wojny trojańskiej z perspektywy księżniczki trojańskiej Kassandry.

Mitologiczna historia Kassandry ma wiele wariantów, różniących się od siebie w kluczowych szczegółach, takich jak narodziny bohaterki i okoliczności jej śmierci, a także przyczyny, dla których uzyskała wieszczę dar¹⁵⁰. Podstawowego materiału fabularnego do tego *retellingu* dostarcza Zimmer Bradley *Iliada* i *Odyseja* Homera. Ale temat kobiet i ich cierpień spowodowanych wojną jest niemal tak stary jak literatura europejska: dwie głośne „kobiece” tragedie Eurypidesa – *Trojanki* (415 p.n.e.) i *Andromacha* (425 p.n.e.) – po raz pierwszy w historii wprowadzają ten temat. Cassandra jest bohaterką drugiej z tych sztuk, pojawia się również we wcześniejszej tragedii Ajschylosa, *Agamemnonie* (456 p.n.e.) będącej pierwszą częścią słynnej *Oresteji*. W sensie formalnym *The Firebrand* jest więc *retellingiem* przywołanych utworów (co autorka podkreśla w posłowie), tak jak *Mgły Avalonu* były *retellingiem* *Le Mort d'Arthur*. W przypadku

¹⁵⁰ Zob. P. Grimal, *Słownik mitologii greckiej i rzymskiej*, przekład zbiorowy, Wrocław – Warszawa – Kraków 1990, s. 178–179. Grimal podaje tu wszystkie znane warianty życiorysu trojańskiej królowej.

jednak późniejszej powieści odstępstwa fabularne od znanych powszechnie pierwowzorów literackich są znacznie silniejsze niż w przypadku *retellingu* arturiańskiego i dotyczą kluczowych elementów znanej od wieków mitycznej opowieści.

Pierwsze z odstępstw widać już na samym początku historii Kassandry – zgodnie z wszystkimi przekazami starożytnymi była ona córką Priama i Hekuby, królewskiej pary rządzącej Troją, młodszą siostrą Hektora i bliźniaczką Helenosa. W wersji Zimmer Bradley Helenos w ogóle nie występuje, Kassandra jest natomiast siostrą bliźniaczką Parysa. Szczególny związek między rodzeństwem pozwoli bohaterce w tej wersji opowieści doznawać wizji, dzięki którym będzie ona mogła widzieć wydarzenia z życia swego brata jego oczami. Drugą ze znaczących modyfikacji jest uczynienie matki Kassandry, Hekuby, byłą amazonką, a jej siostry, Pentiselei, mentorką i przyjaciółką młodej Kassandry, co pozwala wprowadzić ten silnie feministyczny, nieobecny w tradycyjnych ujęciach, motyw do powieści. W wersji Zimmer Bradley występują w zasadzie wszystkie znane z mitu trojańskiego kobiety: Kassandra, Hekuba, Andromacha, Polyksena, Helena, Klitajmestra, Chryzeida, Bryzeida, Kreuza, Pentiseleja, ale opowieść prowadzona jest w ściśle personalnej perspektywie jedynie z punktu widzenia Kassandry. Wydarzenia, których nie mogła być bezpośrednim świadkiem, przekazywane są jej przez innych bohaterów lub, w początkowych partiach powieści, bohaterka „widzi” je oczami Parysa. W sennych wizjach Kassandry pojawiają się również bogowie występujący w kluczowych dla mitu scenach – mimo ogólnego przekonania o istnieniu bogów olimpijskich w świecie powieści, żaden z nich nie pojawia się jako bohater na kartach powieści i żaden nie ingeruje bezpośrednio w powieściowe wydarzenia. W sytuacjach, w których rozwój wydarzeń wymaga wprowadzenia działającego boga pośród ludzi, Zimmer Bradley wykorzystuje zabieg znany już z *Odysei*, przedstawiając boga, który ukazuje się ludziom pod postacią innego śmiertelnika.

Narodziny Kassandry i Parysa, od których rozpoczyna się właściwa akcja powieści, ocienione zostają przepowiednią, która obwieszcza, iż najmłodszy syn Priama i Hekuby stanie się przyczyną upadku Troi. Priam decyduje się wyrzec syna, który będzie się odtąd wychowywał jako syn pasterza. Kassandrę natomiast od najmłodszych lat prześladują złowieszcze wizje obcych statków, które przyplyną, by zaatakować jej rodzinne miasto. W czasie jednej z wizyt w świątyni Apollona kilkuletniej dziewczynce wydaje się, że ukazuje się jej Apollon, bóg przepowiedni i wróżbiarzy, i orzeka, iż stanie się ona jego własnością. Młodzieńcze lata Kassandra spędza z dala od Troi, wraz z plemieniem Amazonek, których

przywódczynią jest jej siostra Pentiseleja. Wraz z Amazonkami młoda Kassandra dociera do Kolchidy u podnóża Kaukazu, krainy rządzonej wyłącznie przez kobiety, w której wyznaje się wciąż pradawny kult Wielkiej Matki, zwanej po prostu Boginią. W Kolchidzie Kassandra dowiadyuje się, że olimpijscy bogowie są młodszy od Bogini, a niektórzy są po prostu jej potomkami, którzy wypowiedzieli jej posłuszeństwo. Z Kolchidy Kassandra wraca do Troi z kolchidzką księżniczką, Andromachą, którą królowa pragnie wydać za mąż za trojańskiego królewicza. Ich przybycie zbiega się w czasie z powrotem Parysa, który na igrzyskach trojańskich wyjawia Priamowi swoją tożsamość. Po swoim ślubie zazdrosny o względy ojca Hektor doprowadza do zlecenia Parysowi wyprawy mającej na celu odzyskanie uprowadzonej niegdyś przez króla Myken trojańskiej branki. Kassandra tymczasem zostaje kapłanką Apollona i stałą mieszkanką jego górującej nad miastem świątyni. Wkrótce w Troi pojawia się przybysz, Chryzes, który wraz z córką, Chryseidą, zamieszkuje w świątyni. Chryzes z miejsca zakochuje się w Kassandrze, która pragnie jednak pozostać czysta i odtrąca jego zaloty. Pewnej nocy kapłan, przywdziawszy maskę Apollona, zakrada się do izby Kassandry i próbuje ją zgwałcić.

Kassandra hit him, hard, in the stomach and broke away from his grasping hands. "Vile priest!" she said in a gasp. "You dare use the semblance of the God to satisfy your lusts! You profane that which you do not understand!" She was shaking with a mixture of rage and horror. "By the Mother of All, I wouldn't lie with you if you were truly possessed by Apollo!" "Would you not, Cassandra?" A shudder passed through Chryzes's body; and then, unexpectedly—and unmistakably—the voice was that of Apollo. You who are My chosen one—surely you cannot think I would fail to protect you from a vicious and foolish mortal?¹⁵¹

Kassandra nigdy nie uzyska pewności, czy feralnej nocy rzeczywiście odtrąciła boga, czy też zakochany w niej Chryzes próbował jedynie wykorzystać jej pobożność. Przekonana jest jednak o rzeczywistym działaniu klątwy Apollona: jej przepowiedniom nikt nie wierzy, w ten czy inny sposób jednak się one sprawdzają. Kiedy więc Parys powróci do Troi, ale nie z dawną branką Agamemnona, ale z królową Sparty jako swoją kochanką, nikt nie da posłuchu jej dramatycznym przestrogom. Na początku wojny Kassandra podejmuje jeszcze jedną wyprawę do Kolchidy

¹⁵¹ M. Zimmer Bradley, *The Firebrand*, A Roc Book, s. 239. [Amazon Kindle edition; wszystkie cytaty z tej powieści pochodzą z tego wydania i w dalszej części opatrzone są jedynie numerem strony].

i gdy pod dłuższym czasie powraca do Troi, kapłan Chryzes zażąda od Agamemnona oddania mu swej córki, porwanej wcześniej podczas składania ofiary. Agamemnon, bojąc się zarazy zesłanej rzekomo przez boga, niechętnie oddaje brankę, ale żąda dla siebie Bryzeidy, która wcześniej została z własnej woli kochanką i służką Achillesa. W tym momencie, w dwóch trzecich długości powieści, rozpoczyna się właściwy *retelling* Homeryckiej *Illiady*.

Zimmer Bradley w zasadzie bez większych zmian opowiada wydarzenia znane z antycznego eposu: kłótnię dwóch achajskich herosów, demonstracyjne wycofanie się Achillesa z walki, pojedynki Menelaosa i Parysa zakończony ucieczką tego drugiego, atak trojańskich wojsk na okręty Achajów, śmierć Patroklesa, rozejm i igrzyska po jego śmierci, w których biorą udział obie strony konfliktu, pojedynki Hektora i Achillesa, zbezczeszczenie zwłok trojańskiego księcia przez wściekłego króla Ftyi i dramatyczną wyprawę Priama do obozu achajskiego po ciało syna. Te ostatnie wydarzenia pokazane są jednak w powieści w innej kolejności, a Achilles godzi się wydać ciało Hektora dopiero za cenę złota, które ważyć będzie tyle, ile zwłoki trojańskiego bohatera. Cassandra jest biernym świadkiem lub uczestnikiem wszystkich tych wydarzeń. Oburzona jednak nieludzką postawą Achillesa, jego arogancją i bezmyślnym okrucieństwem, postanawia wziąć zemstę za śmierć brata w swoje ręce. *Iliada*, jak wiadomo, kończy się pogrzebem Patroklesa, dalsze wydarzenia z historii wojny znane są z relacji Menelaosa zamieszczonej na początku *Odysei*. Zgodnie z tradycyjną wersją Achillesa zabić miał Parys trafiając strzałą w piętę. W *The Firebrand* zabija go Cassandra zatrutą strzałą otrzymaną przed laty od jednego z centaurów przywdziewając ceremonialne szaty kapłanki swego boga i maskę Apollona; dzięki temu świadkowie śmierci achajskiego herosa przekonani są, iż następuje ona w wyniku boskiej interwencji.

Upadek Troi zostaje w powieści Zimmer Bradley niejako zracjonalizowany. Mury miasta padają w wyniku trzęsienia ziemi, przewidzianego przez Kassandra, w momencie, kiedy Achajowie budują monstrualny posąg konia z drewna jako ofiarę dla Posejdona. Gdy najeźdźcy wdzierają się do Troi, Cassandra pada ofiarą gwałtu, najpierw Ajaksa, potem Agamemnona. Dalsze wydarzenia w powieści są zmodyfikowaną wersją wydarzeń z pierwszej części trylogii Ajschylosa. Po długiej morskiej podróży, w trakcie której Cassandra rodzi syna, statek króla dociera do Myken. Zamiast jednak radosnego przyjęcia oczekuje Agamemnona krwawa zemsta: niemal natychmiast po wylądowaniu zostaje on zabity ofiarnym toporem przez Ajgistosa, kochanka Klitajmestry. Królowa Myken nie zabija jednak

Kassandry ani jej dziecka, a zorientowawszy się, iż jest ona zwolenniczką tradycyjnego prymatu kobiet na mężczyznami, oferuje jej nawet funkcję kapłanki pradawnej bogini. Cassandra jednak odmawia i powieść kończy się ponowną kilkuletnią podróżą głównej bohaterki do Kolchidy, idealnego państwa, w którym rządzą kobiety, a religią panującą jest pradawny kult Wielkiej Matki. W podróży towarzyszy jej tajemniczy mężczyzna, przebrany za kobietę, który podąża do Kolchidy na wezwanie Bogini.

Podobnie jak w przypadku *Mgiel Avalonu* głównym elementem budującym „światopogląd” *The Firebrand* jest kontrast między kobiecym i męskim widzeniem świata, kontrast, który uwidacznia się w życiu społecznym i religii. Świat należał kiedyś do kobiet i był światem lepszym, mężczyźni zdobyli świat przez uzurpację i zamienili go w koszmar.

„The world is changing, I tell you—but it is the fault of the women who did not keep their men in their place.” “And you think, then, this is the cause of this war?” Cassandra asked. “My dear, I am sure of it,” said the Queen. “It could never have happened in Colchis.” (345)

Co więcej, uzurpacja ta pozbawiona jest jakichkolwiek podstaw, w powieści Zimmer Bradley kobiety wiedzą, iż wyższość kobiet nad mężczyznami polega na tym, iż są one rzeczywistym dawcą życia, czynnikiem budującym, podczas gdy mężczyźni ukazywani są jako element zdecydowanie destrukcyjny. W kwestii fundamentalnej dla ról społecznych, intelektu i oceny świata, autorka również wyznacza ostrą granicę między kobietami i mężczyznami, wskazując jednoznacznie na wyższość kobiet. W jednej z kluczowych scen powieści Chryses uczy Kassandra pisma, które poznał od Kreteńczyków i kiedy orientuje się, że kapłanka czyni zbyt szybkie postępy w nauce, wycofuje się odmawiając jej dalszej pomocy. Na trudne do zbitcia argumenty bohaterki, która nie widzi nic złego w uczeniu się sztuki pisania, Chryses reaguje seksistowskim stereotypem:

“You think too much,” Chryses said sadly. “It will yet destroy you as a woman.” (235)

Tymczasem z powieściowych wydarzeń wynika coś całkowicie przeciwnego: to mężczyźni są głupcami. Jest nim także opętany miłością i żądzą Chryses, kierujący się przeważnie emocjami i pod ich wpływem niemal wyłącznie działający. Uosobieniem męskości jest jednak w *The Firebrand* Achilles, najbardziej negatywny bohater powieści. Pozornie jest on ideałem cnót męskich: piękny, muskularny, nieustraszony wojownik, kierujący się przede wszystkim nakazami męstwa, honoru i męskiej przyjaźni. Cnoty te wprowadzone w życie i oglądane oczami wstrząśniętej

Kassandry czynią go niemal bezdusznym potworem, który za pomocą wzniosłych słów znajduje usprawiedliwienie dla wrodzonego okrucieństwa i bezduszności.

Achilles said angrily, "Oh, is that one Paris? The pretty coward?" "Coward? Paris?" demanded Cassandra. "I saw him on the wall yesterday when Odysseus landed me with my soldiers," he said, "before I slipped away at night to join Odysseus where the ship lay hidden. I said then, these Trojans are cowards; they stand on the wall like women, and shoot with arrows so that they need not come within range of our swords." All Cassandra could think of to say to this was "The bow is the chosen weapon of Apollo." "It is still the weapon of a coward," said Achilles, and she thought, That is simply how he sees the world, all in terms of fighting and honor. Maybe, if he lived long enough, he might grow out of that. But men who see the world that way do not live long enough to learn better. It is almost a pity; but perhaps the world is better without such men. (310)

Paradoksalnie Achilles w powieści Zimmer Bradley nie jest daleki od sposobu ukazania tej postaci w *Iliadzie*. Życiowe credo króla Ftyi wykląda Feniks, jego wychowawca, mówiąc, iż nauczył młodego Achillesa „wszystkiego”, to znaczy „jak mistrzostwo mieć słowa i stać się czynu człowiekiem”¹⁵². Postać achajskiego herosa jest więc feministyczną kpina z ideału ἀρετή, którego w *Iliadzie* Achilles jest uosobieniem.

Achilles jest przypadkiem skrajnym i jego bezrozumne okrucieństwo, usprawiedliwiane wzniosłymi ideałami, zostanie symbolicznie ukarane przez kobietę-kapłankę Kassandrę. Ale król Ftyi nie stanowi bynajmniej w *The Firebrand* wyjątku: wszyscy mężczyźni są ukazani w tej powieści jako mniejsi lub więksi głupcy, których działania owocują jedynie zniszczeniem i cierpieniami.

"But more than that," she said, "Hector is a good man, apart from being a good fighter. He has other virtues than bravery." The man looked a little startled, as if he could not imagine any other virtues. "I mean he would be worthy to admire even if there were no war." And that, she (Cassandra – P. S.) thought, could hardly be said of any of her other brothers; they seemed little more than animate weapons, without much thought for what they were doing or why. (463)

Jedynym wyjątkiem spośród mężczyzn występujących w *The Firebrand* jest Eneasza, z którym Cassandra nawiązuje pod koniec wojny romans i z którym traci dziewictwo. Mąż Kreuzy ukazany jest jako czuły

¹⁵² Homer, *Iliada*, Księga IX w. 445, przeł. I. Wieniewski, Kraków 1984, s. 170.

i oddany przyjaciel głównej bohaterki i jedyny, który nie kieruje się bezrozumnym instynktem pchającym go do nieustannego, samczego ustalania hierarchii dostępu do samic, do czego w ostatecznym efekcie sprowadza się wojna trojańska. Nie przypadkiem też, zgodnie z proroczą wizją Kassandra, zostanie on jedynym mężczyzną, który przeżyje oblężenie Troi.

Ostro i oskarżycielsko zarysowane postacie mężczyzn rzucają też inne światło na postacie kobiece występujące w tej powieści, szczególnie na postacie obu sióstr, Heleny i Klitajmestry, które we wszystkich tradycyjnych starożytnych ujęciach są mniej lub bardziej „winne” w zależności od perspektywy moralno-religijnej przyjętej przez konkretnego twórcę. W powieści Zimmer Bradley postacie te związane są z szerszą perspektywą historyczno-społeczną. Helena i Klitajmestra są prawowitymi królowymi Sparty, kraju, w którym od początku władza należała do kobiet. Achajowie natomiast najeźdźcami z północy wyznającymi prymitywne prawa paternalistycznej dominacji w życiu społecznym. Helena, wybierając Menelaosa jako męża nie szła za głosem serca, lecz zdecydowała się dzięki temu zakończyć krwawą wojnę, która toczyła się o jej względy. Jej błąd polegał jednak na tym, że uznała prymitywnego najeźdźcę za rzeczywistego pana swego państwa. Sens tej historii tłumaczy Kasandrze królowa Kolchidy, Imandra:

“Well, she had every right to take a consort,” said Imandra, with a sly smile at young Agon; “but it was her mistake not to dismiss Menelaus—or have the old sacrifice! Things should be done in order. Helen’s mistake, remember, was not that she took a lover; that was her perfect right which no one could deny her. Her mother was Queen by right in Mykenae, and Sparta was Helen’s to rule; her crime—and it was truly a crime for a Queen—was leaving Sparta for Menelaus to seize, and this has confused the issue. Have they given it over to her daughter to rule after her? I’ll warrant they have not; Hermione is too young to be aware of her queenship. These Akhaian savages who try to bring their prattle of ‘Kings’ into our civilized world; and their mighty talk of fathering ... as if any man could create life. The Goddess alone breathes life into children; yet some of these men are arrogant enough to say that the woman is no more than an oven in which their child—their child, did you ever hear such nonsense?—is cooked. That Agamemnon—may he be cursed by every Goddess and all the Furies!” Imandra exclaimed. “He is the leader of the Akhaian armies from Mykenae itself,” Cassandra said. (352)

Zmiana naświetlenia postaci Heleny zmienia również tradycyjny sposób, w jaki postrzegana jest inna negatywna bohaterka tradycyjnej wersji historii, jej siostra Klitajmestra. W trzech znanych wersjach tragików attyckich jest ona kobietą odrażającą, lubieżną i niemoralną. Ajschylos,

co prawda, daje jej częściowe usprawiedliwienie związane z zemstą za śmierć córki, ale czyni ją jednocześnie winną zignorowania bogów jako strażników praw. W ujęciu Zimmer Bradley żona Agamemnona jest natomiast mścicielką przywracającą właściwy porządek świata i jej czyn jest analogiczny wobec tego, co Cassandra robi wobec Achillesa. Zabija występного wodza Achajów, który nie wahał się złożyć w ofierze własną córkę, po to, by móc toczyć krwawą i wyniszczającą wojnę i na jego miejsce ogłasza się władczynią Myken. Agamemnon jest także winny z punktu widzenia Kassandry, która nie chce wyjść za mąż, by nie popełnić błędu córek Ledy i stać się „własnością mężczyzny”¹⁵³. Tymczasem Atryda gwałci ją, zamienia w niewolnicę i w trakcie podróży powrotnej snuje żalosne plany odsunięcia żony od władzy. Nie dziwi więc, że gdy Klitajmestra pyta Kassandrę o zdanie chwilę po tym jak Ajgistos pozbawił jej męża życia, królowna trojańska odpowiada, iż żałuje, że to nie ona zadała śmiertelny cios.

Drugi poziom skonstrastowania kobiet i mężczyzn stanowi w powieści Zimmer Bradley religia. Jej kształt jest powieleniem schematu obecnego w *Mgłach Avalonu*, w których „prawdziwa” religia – druidyzm, dający prymat kobietom i tożsamy z sakralnymi siłami natury i płodności – ustępuje miejsca „fałszywej”, czyli chrześcijaństwu, które przyznaje prymat mężczyznom i jest sprzeczne z naturalnym porządkiem świata. W *The Firebrand* podział ten przebiega pomiędzy starą religią Wielkiej Matki, która jest uosobieniem sił witalnych i rozrodczych, a nowymi bogami olimpijskimi. Już w otwierającej powieść scenie, prologu, w którym Ledzie, matce Klitajmestry i Heleny, wydaje się, że spółkuje z samym Zeusem, nasuwają się wątpliwości, co do rzeczywistej wartości nowych bogów, którzy żądają dla siebie coraz silniejszych aktów kultu.

One day, Leda thought, the Goddess would punish these men for keeping women from paying due homage to the forces of Life. These men said the Goddesses were subservient to the Gods, which seemed to Leda a horrible blasphemy and a mad reversal of the natural order of things. Men had no divine power; they neither bred nor bore; yet somehow they felt they had some natural right in the fruit of their women's bodies, as if coupling with a woman gave them some power of ownership, as if children did not naturally belong to the woman whose body had sheltered and nourished them. (12)

Główna bohaterka powieści przez cały czas rozdarta jest między dwiema religiami: od najmłodszych lat przekonana jest, dzięki doznanej

¹⁵³ Por. M. Zimmer Bradley, *The Firebrand*, s. 283, 629, 635, 645–646.

w świątyni wizji, iż jej przeznaczeniem jest zostać kapłanką Apollona. Lata spędzone wśród Amazonek, które wyznają tradycyjną religię, oraz nauki królowej Kolchidy zasieją w niej ziarno wątpliwości. Zaproszona do udziału w kolchidzkich misteriach Cassandra okaże się pojętną kapłanką Bogini i odtąd jej stosunek do olimpijskich bogów będzie co najmniej ambiwalentny:

Perhaps Paris has no interest in maidens, she thought flippantly. But neither had there been any sign of Earth Mother—or was Earth Mother the same as Hera? No, for Earth Mother is Goddess by Her own right, not wife even to a God, and those Goddesses were all defined as wife or daughter to Sky Father. Are those, then, the same as the Goddesses of Troy? No, they could not be; why would a Goddess agree to be judged by any man—or even by any God? None of these Goddesses is the Goddess as I know Her—the Maiden, Earth Mother, Serpent Mother—nor even Penthesilea’s Mother of Mares. Perhaps in a land where the Sky Gods rule, can only those Goddesses be seen who are perceived as servants to the God? This left her more confused than ever. (122)

Bogowie Olimpu wydają się Kassandrze zbyt antropomorficzni w sensie społecznym: idea, iż achajskie boginie są posłusznymi żonami swoich ważniejszych mężów, wydaje się jej zbyt obrazoburcza i niezgodna z porządkiem naturalnym. Nakazy religijne nowych bogów są niejasne a ich dobroczynny wpływ na świat, wraz z rozwojem powieściowych wydarzeń, staje się coraz bardziej wątpliwy.

Sprawa wierzeń religijnych ma też istotne znaczenie z punktu widzenia świata przedstawionego powieści. *The Firebrand* jest *retellingiem* tekstów, w których bogowie są elementarnym składnikiem świata przedstawionego – *Iliady* i *Oresteji*, gdzie występują jako działający bohaterowie na równi ze śmiertelnikami. Jest to jeden z najbardziej obcych kulturowo współczesnemu odbiorcy elementów antycznej literatury, będący przy próbach współczesnych renarracji starożytnych historii punktem najbardziej kontrowersyjnym. Przykładem jest *Troja* (2004) Wolfganga Petersena, pod względem formalnym będąca dość wierną ekranizacją *Iliady*, z, podobnie jak w przypadku omawianej powieści, dodanymi wydarzeniami poprzedzającymi i następującymi po tych opisanych w eposie Homera. Film Petersena spotkał się z krytyką, jako że całkowicie wyeliminowano w nim z tradycyjnej historii element nadprzyrodzony – w *Troi* nie występuje jako bohater żaden z bogów olimpijskich i w zasadzie nie wspomina się o nich nawet wtedy, kiedy wymagałaby tego elementarna zgodność fabularna z mitem. Zabieg ten miał służyć zbliżeniu dwóch kodów

kulturowych: zsakralizowanego antycznego i zsekularyzowanego współczesnego. Strategia feministycznego *retellingu* również wyznacza bardzo wyraźną granicę między tymi dwoma kodami, ale czyni to w sposób bardziej subtelny. Zimmer Bradley nie eliminuje bogów ze świata swojej powieści, ale zasiewa wątpliwości, co do prawdziwości tych bóstw i sensu oddawania im czci religijnej.

W *The Firebrand* bogowie olimpijscy pojawiają się kilkakrotnie, ale za każdym razem widać ich tylko i wyłącznie w niejasnych wizjach i snach. W prologu Ledzie wydaje się, że do jej łóżka zawitał sam Zeus pod postacią jej męża. Sąd Parysa ukazany jest w wizji, którą Cassandra ogląda oczami brata – czytelnik nie ma żadnej możliwości weryfikacji, czy ten fakt rzeczywiście miał miejsce. Kluczowe wydarzenia z życia głównej bohaterki mają równie niejasny przebieg: Cassandra nigdy nie uzyska pewności, czy feralnej nocy usiłował zgwałcić ją zakochany kapłan, czy też nawiedził ją bóg pod postacią śmiertelnego mężczyzny. Jedną z najsłynniejszych scen *Iliady*, pojedynkę Menelaosa i Parysa, który w wersji Homera kończy się interwencją matki Parysa, Afrodyty, unoszącej swego rannego syna z pola walki, w *The Firebrand* ukazana jest w zupełnie inny sposób. Parys przygotowuje sobie drogę ucieczki zawczasu, nie pomaga mu żaden z bogów, ale wydarzenie to błyskawicznie obrasta legendą:

By twilight everyone in both armies, and most of the civilians in the city, had heard the story, which of course did not grow less in the telling. According to most of the eyewitnesses, the Goddess had appeared on the city wall and snatched Paris from under Menelaus' very sword, delivering him from a certain death-stroke; in one version, Menelaus had sliced Paris in one stroke from chin to pelvis, and the Goddess had healed him at a touch; She had bound up his wounds with nectar and ambrosia and transported him into Helen's very chamber. (433)

Kiedy w obozie achajskim wybucha zaraza, nie ma pewności, czy stało się to, jak ogłasza Chryzes, za sprawą gniewu Apollona. Boskie rodowody wielu z homeryckich bohaterów, przede wszystkim Parysa i Achillesa, zostały w powieści zmienione lub, jak w przypadku Eneasa, podane w wątpliwość. W jednej ze swych wizji Cassandra widzi naradę, a raczej kłótnię bogów na Olimpie w sprawie dalszych losów Troi, ale bezpośrednio nigdy nie spotyka żadnego z tych bogów, nawet tego, którego jest oddaną kapłanką. Z czasem rodzi to w niej podejrzenie, czy istnienie tych bogów jest faktem lub tylko legendą wymyśloną w celu wprowadzenia nowego porządku społecznego i paternalistycznej struktury społecznej przez prymitywnych achajskich najeźdźców. Innymi

słowy, wiara w nowych bogów jest w świecie *The Firebrand* powszechna, ale nie potwierdzają jej żadne powieściowe wydarzenia.

Nie ma natomiast żadnych wątpliwości, co do prawdziwości kultu Bogini. Jest on tożsamy z pierwiastkiem kobiecym, który zostaje w powieści usakralizowany jako element, bez którego życie nie byłoby możliwe. Podobnie jak to było w przypadku *Mgieł Avalonu*, najwyższą wartością w neopogańskim feminizmie Zimmer Bradley jest macierzyństwo, które okazuje się ostatecznym przeznaczeniem życia Kassandry. Kiedy bohaterka uświadamia to sobie, wszystkie inne wartości świata, w którym żyje, tracą znaczenie. Córka Priama nie wie, kto jest ojcem jej dziecka, ale w myśl religii Bogini fakt ten nie ma żadnego znaczenia. Dzieci bowiem, obojętnie dziewczynki czy chłopcy, należą zawsze do matek, nigdy do ojców:

Even Agamemnon had no knowledge whether this child was his or Ajax's—or, for that matter, Aeneas'. She would take care not to remind him again of that. This was her son, and no man's. (629)

8.6. W stronę strategii postmodernistycznej – *retelling* ekologicznie zaangażowany. *Beauty* Sheri S. Tepper

Powieść *Beauty* Sheri S. Tepper, nagrodzona w 1992 roku prestiżową nagrodą magazynu „Locus” za najlepszą powieść, jest skrajnym przykładem wykorzystania strategii renarracyjnej w celach, nazwijmy to, rewizjonistycznych i ideologicznie zaangażowanych. Kontrowersyjna powieść Tepper pod względem formalnym jest hybrydą łączącą poetykę fantasy z feministycznym *retellingiem*, dystopię z ostrym komentarzem społecznym, podróż w czasie z poetyką baśni. Pod względem zabiegów narracyjnych, a także wielu elementów świata przedstawionego *Beauty* bliska jest powieści postmodernistycznej, różni się od niej jednak bardzo czytelnym, wyłożonym w wielu miejscach *expressis verbis*, proekologicznym przekazem dalekim od typowej postmodernistycznej nieokreśloności. Ponieważ powieść ta jest nieznaną w języku polskim, jak reszta twórczości tej amerykańskiej pisarki, znanej raczej z prozy fantastycznonaukowej i horrorów, a wyróżnia się sposobem prowadzenia fabuły przetwarzającej tradycyjne wątki kultury, zasługuje więc na dość szczegółowe streszczenie.

Akcja powieści rozpoczyna się w średniowiecznej Anglii, bohaterką jej jest szesnastoletnia paniątka z arystokratycznej rodziny o imieniu Beauty. Jest ona wychowywana przez samotnego ojca, maniaka wypraw

krzyżowych okazującego niewielkie zainteresowanie dorastającej córce. Główna bohaterka, przeżywająca typowe dla nastoletniego wieku rozterki dotyczące własnej tożsamości i osobowości zaczyna prowadzić pamiętnik, który stanowi główny, lecz nie jedyny, nośnik narracji w powieści. Wkrótce Beauty dowiaduje się prawdy o swoim pochodzeniu – jej matką była wróżka („faery”), z którą jej ojciec wdał się w przelotny romans. Elladine, matka Beauty, w dramatycznych okolicznościach związanych z chrztem swojej córki, opuściła rodową posiadłość i powróciła do czarodziejskiej krainy. W trakcie chrztu doszło, w niejasnych dla bohaterki okolicznościach, do obłożenia jej klątwą. Po latach Beauty dowiaduje się, że w dniu 16 urodzin ukłuje się w palec czubkiem wrzeczona i umrze lub zaśnie na wiele lat. Rezulutna bohaterka wymyśla jednak podstęp – sprawia, iż jej miejsce zajmuje łudzaco do niej podobna przyjaciółka, Beloved, która w zamkowej wieży zapada w stuletni sen. Beauty, korzystając z nici pozostawionych jej przez matkę szyje czarodziejski płaszcz, który czyni ją niewidzialną oraz siedmiomilowe buty i ucieka z zamku. Kilka mil od niego spotyka, ku swemu najwyższemu zdumieniu, przybyłą z przyszłości ekipę filmową, która zabiera ze sobą zaskoczoną dziewczynę do swoich czasów.

Beauty trafia do XXII wieku, który, w porównaniu z baśniowym średniowieczem, okazuje się dystopijnym ekologicznym koszmarem. Ludzie mieszkają w zdehumanizowanych „ulach”, złożonych z tysięcy niewielkich pokoi w budynkach bez okien i żadnego kontaktu ze środowiskiem naturalnym. Pożywieniem jest pozbawiona smaku odżywcza papka, a jedyną rozrywką oglądanie filmów wideo wypełnionych przemocą i brutalną erotyką. Ekipa filmowa, którą spotkała bohaterka, zajmuje się podróżami w przeszłość i filmowaniem reliktyw zamierającego dawnego świata. Beauty udaje się namówić jej członków do powrotu do przeszłości – jako cel wybrany zostaje ostatni „dobry” okres w rozwoju ludzkości, koniec XX wieku.

W 1991 roku Beauty wieździe życie przeciętnej nastolatki, chodzącej do szkoły, ale skrzętnie ukrywającej swoją tożsamość. Wraz z innymi członkami tajnej subkultury „returners” (ludzi, którym udało się powrócić z koszmaru przyszłości) mieszka w jednorodzinny domu, a jej edukacja zostaje wzmocniona przez swoistą historiograficzną świadomość spowodowaną jej podróżami w czasie. Niezwykła uroda dziewczyny budzi jednak zainteresowanie u płci przeciwnej. Romans z Beauty próbuje nawiązać, wyraźnie od niej starszy, autor wyjątkowo brutalnych horrorów, Barrymore Grymes. Niezdrowe zainteresowanie okazuje jej też jeden z członków podróżującej w czasie ekipy filmowej, niejaki Jaybee. Grymesa

udaje się jej uniknąć, ale kontakty Jaybee doprowadzają do katastrofy: bohaterka pada ofiarą brutalnego gwałtu ze strony fotografa. Zrozpaczona i zniesmaczona współczesnością postanawia wrócić do średniowiecza korzystając z siedmiomilowych butów.

Ponieważ w rodzinnym Westfaire wszyscy nadal śpią snem rodem ze *Śpiącej królowny*, Beauty zatrudnia się w pobliskim dworze jako chłopiec stajenny. Wkrótce okazuje się jednak, że gwałt Jaybee ma swoje dalsze konsekwencje: Beauty jest w ciąży. Wykorzystując czarodziejskie umiejętności bohaterka doprowadza do swego małżeństwa z miejscowym lordem Edwardem i wkrótce wydaje na świat córkę, której nadaje imię Ella, inspirowane elfickim imieniem własnej matki. Macierzyństwo prowokuje Beauty do poszukiwania i poznania własnej matki. Beauty porzuca męża i córkę i, znów dzięki siedmiomilowym butom, przenosi się do tajemniczej krainy o nazwie Chinanga. W Chinandze Beauty odnajduje Elladine, która nie wykazuje jednak żadnych głębszych uczuć wobec córki, zachowując w stosunku do niej chłodną elficką uprzejmość. Wkrótce obie bohaterki dowiadują się, że Chinanga tak naprawdę nie istnieje: jest imaginacyjną krainą stworzoną przez Ambrosiousa Popmosousa w celu zachowania piękna i magii przed zniszczeniem. Matka i córka udają się więc do Krainy Czarów („Faery”).

W Faery Beauty zaznaje kolejnego rozczarowania. Czarodziejska kraina okazuje się rządzona twardą ręką przez króla elfów, Oberona. Bohaterka czuje się w niej najpierw obco, a potem zagrożona, kiedy dowiaduje się, że elfy zawarły dziwny układ z tajemniczym Mrocznym Władcą („Dark Lord”), któremu co siedem lat dokładnie w Halloween składają ofiary z ludzi. Bojąc się stać ofiarą, Beauty ucieka z Faery pomagając wcześniej w ucieczce uwięzionemu w krainie legendarnemu szkockiemu bardowi Thomasowi Rhymerowi, który również miał być złożony w ofierze.

Po powrocie do Westfaire okazuje się, że jej mąż, Edward, zmarł w wyniku zarazy, a jej córka, Ella, dorasta w całkiem zrujnowanym domu, który przypadł w spadku drugiej żonie Edwarda, Lydii. Ella mieszka wraz z macochą i przyrodnimi siostrami, wyrastając na wyalienowaną, antypatyczną dziewczynę, w której Beauty z przerażeniem dostrzega wiele cech jej biologicznego ojca-gwałtciela Jaybee. Beauty, wyposażona w historyczną świadomość dzięki swym podróżom w czasie, orientuje się, że stała się bohaterką baśni, a jej córka odgrywa w niej rolę Kopciuszka. Z premedytacją wykorzystuje więc czarodziejskie moce, by odegrać rolę dobrej wróżki i doprowadzić do małżeństwa Elli z przygłupim króle-

wiczem z sąsiedztwa. Ella nie pozna nigdy prawdziwej tożsamości swej czarodziejskiej opiekunki, a Beauty podczas baśniowych balów, w trakcie których głupi królewicz zapala płomiennym afektem do „Kopciuszka”, odnajdzie po latach swego ukochanego, Gilesa. Kilka miesięcy później Ella umiera w trakcie porodu, wydając na świat córkę, której tuż przed śmiercią nadaje imię, inspirowane bladą cerą swego męża, Biała Jak Śnieg („Snow White”, angielska wersja imienia Królowny Śnieżki). Beauty tymczasem po raz kolejny wraca do XX wieku, tym razem, by zemścić się na swym gwałcicielu.

Powrót do średniowiecza znów posuwa główną bohaterkę w latach. W mocno już podeszłym wieku rozpoczyna poszukiwania swej wnuczki, w których towarzyszy jej równie sędziwy Giles. Zawierania wojny stu-letniej sprawiły, iż Śnieżka przebywa teraz w tajemniczej krainie o nazwie Marvella, która znajduje się w Pirenejach. Kiedy po długiej podróży Beauty i Giles docierają na pogranicze hiszpańsko-francuskie okazuje się, a jakże!, że Śnieżka padła ofiarą złej wiedźmy, zazdrosnej o jej urodę. Gdy Beauty odnajduje swą wnuczkę, okazuje się ona oczywiście przebywać pod opieką siedmiu baskijskich karłów-górników, którzy, mimo że odczuwali do Śnieżki nieodparty pociąg seksualny, zgodnie się nią opiekowali i wspólnie strzegli jej dziewictwa. Śnieżka jest jednak bezdennie głupia: mimo licznych ostrzeżeń zjada zatrute jabłko i zapada w czarodziejski sen. Beauty odnajduje ją w baskijskiej kopalni i, w wyniku kilku dziwnych zbiegów okoliczności, doprowadza do przebudzenia i małżeństwa z jeszcze głupszym niż ona miejscowym królewiczem. Załatwiwszy sprawy Śnieżki Beauty jeszcze raz wraca do Faery, by być świadkiem tego, jak elfy zrywają pakt z Mrocznym Władcą i wyruszają przeciw niemu na wojnę. Na chwilę trafia też do piekła, w którym rządzi Mroczny Władca i spotyka tam uwięzionego za swoje „grzechy” Barrymora Grymesa, który na własnej skórze doświadcza wymyślonych przez siebie okropieństw.

Ostania podróż w czasie przenosi Beauty do rodzinnego Westfaire dokładnie w sto lat od początku historii. Stuszesnastoletnia bohaterka spotyka swego prawnuka, syna Śnieżki, zamienionego w żabę przez złą czarownicę. Odczarowuje go pocałunkiem i decyduje, iż to jemu przypadnie w udziale zadanie zbudzenia ze stuletniego snu Beloved, śpiącej w dalszym ciągu w zamkowej wieży. Zanim to jednak nastąpi odczarowany prawnuk i Beauty, wyposażona dzięki swemu niezwykłemu życiu w nadludzką świadomość historyczną, gromadzą w zamku najpiękniejsze relikty świata, który w XXI wieku ulegnie zagładzie, po to, by na wieki uchronić piękno i dobro przed zniszczeniem.

Prawdziwie ekwilibrystyczna fabuła *Beauty*, nie dość że kontrowersyjna w kompozycji i wymowie, rodzi też szereg problemów w kwestii przyporządkowania stosowanych przez autorkę strategii i środków literackich. Z punktu widzenia zabiegów czysto intertekstualnych *Beauty* jest bezpośrednim *retellingiem* *Śpiącej królowny*, *Kopciuszka* i *Królowny Śnieżki* z drobnymi odwołaniami do *Kota w butach*, *Roszpunki* i innych znanych baśni, a także *Snu nocy letniej*, *Lohengrina* Ryszarda Wagnera i średnio-wiecznych ballad o szkockim bardzie Thomasie z *Ercildourne*. Podstawowym środkiem służącym do budowania znaczeń, podobnie jak to ma miejsce w *retellingach* McKinley i Zimmer Bradley, jest zmiana perspektywy, która czyni z kobiecej protagonistki podmiot, a nie przedmiot powieściowych wydarzeń. Pociąga to za sobą znaczne narracyjne zbliżenie na życie wewnętrzne głównej bohaterki, psychologiczną motywację jej postępowania i, najogólniej mówiąc, uczynienie jej inicjatorką powieściowych wydarzeń, a nie biernym elementem tradycyjnej fabuły. W parze z tym idzie odbicie męskich postaci w feministycznym krzywym zwierciadle, podobnie jak to miało miejsce w *The Firebrand* Zimmer Bradley. Z wyjątkiem ukochanego *Beauty*, Gilesa, któremu przypisana zostaje w feministycznej idealizacji tylko jedna cecha charakteru – posunięta do absurdałnych rozmiarów wierność i oddanie wobec podróżującej nieustannie w czasie protagonistki. Pozostali mężczyźni w powieści Tepper to galeria idiotów i dziwolągów: od zdziwaczałego ojca, poprzez transwestytę Billa (skądinąd sympatycznego przyjaciela *Beauty*), brutalnego gwałciiciela Jaybee, psychopatycznego autora horrorów Grymesa, lubieżnego i okrutnego Oberona aż po szereg głupawych książątek, królewiczów i królów, którzy mądrzy i szlachetni są tylko w baśniach. Tepper nie oszczędza też kobiecych bohaterek, Elladine, Lydii, Elli i Śnieżki, ale w tym przypadku portrety te nie mają charakteru aż tak brutalnej parodii tradycyjnych wyobrażeń wziętych z baśni bohaterek. Ogólnie jednak stała strategia feministycznych *retellingów* ukazująca pierwiastek kobiecy jako wyższy i bardziej moralny od męskiego zostaje tu zachowana.

Beauty jest nie tylko hybrydą pod względem przynależności do odmian powieści fantastycznej, łącząc w sobie cechy fantasy i dystopijnej fantastyki naukowej. Również pod względem kategorii intertekstualnych łączy ona w sobie różne strategie. Ich różnorodność objawia się poprzez oscylowanie funkcji bohaterki i pozycji czytelnika w tekście. Sprawę komplikuje dodatkowo zastosowanie jednocześnie dwóch rodzajów narracji – głównej, będącej pamiętnikiem *Beauty* pisany na bieżąco w trakcie wydarzeń, i komentującymi zawartość pamiętnika komentarzami rów-

niez uczestniczącej w akcji wiemy Carabossy. Ta skomplikowana forma sprawia, że powieść jest jednocześnie *retellingiem* przypominającym analizowane wcześniej kobiece renarracje znanych motywów baśniowych, ale także posiada wiele cech właściwych powieści postmodernistycznej.

Początkowa partia powieści jest w miarę wiernym *retellingiem* *Śpiącej królowej*, w którym, podobnie jak w *Spindle's End*, zmienione zostają pewne elementy fabuły. Na tym etapie naiwna szesnastoletnia bohaterka nie ma krytycznego stosunku do wydarzeń, w których uczestniczy, czytelnik natomiast wie, iż tekst, którego jest odbiorcą przekazuje znaną mu z baśni tradycyjną opowieść. Rodzi to charakterystyczne dla każdego *retellingu* napięcie: utrwalaona w tradycji fabuła zderzona zostaje z naiwną narracją nastoletniej bohaterki, co rodzi charakterystyczne dla tego typu tekstów poczucie „prawdy”. Baśń to zmodyfikowana i wyidealizowana wersja wydarzeń, powieść, którą czytamy, daje nam możliwość zobaczenia, jak wyglądało to naprawdę, tym bardziej, że wydarzenia podawane są w najbardziej bezpośredniej formie wyrazu, jaką jest pamiętnik, bez pośredniczenia trzecioosobowej narracji. Na tym etapie pewne elementy świata przedstawionego są dla bohaterki albo nieznane, albo zagadkowe. Nie wie ona na przykład, że miejsce pochodzenia jej elfickiej matki nie znajduje się w krainie ludzi. Zegar pozostawiony w jej wieży przez opiekunczą wiedźmę Carabossę jest dla niej kompletną zagadką. Średnio-wieczna bohaterka nie jest w stanie zrozumieć przeznaczenia dziwacz- nego przedmiotu. Nie rozumie go także czytelnik, jako że zegar odmierza zamiast godzin – stulecia, a jego przeznaczenie okaże się jasne dopiero po wyjaśnieniu wszystkich meandrów fabuły powieści.

Sytuacja zmienia się dzięki zaskakującej, dla czytelnika i bohaterki, podróży w czasie. Beauty trafia do świata przyszłości, ale jej stosunek pozostaje wobec niego naiwny. Czytelnik natomiast świadom jest zmiany gatunkowej: podróż bohaterki na osi czasu jest także podróżą w strukturze gatunków literackich – baśniowy *retelling* z elementami satyrycznymi zmienia się w ponurą dystopię.

Pozycje bohatera i czytelnika wyrównują się, kiedy protagonistka trafia do czasu czytelnika i w wyniku kolejnej podróży w czasie znajduje się w roku 1991, roku publikacji powieści. Przebywając w tej samej rzeczywistości i kręgu kulturowym co czytelnik, Stanach Zjednoczonych końca XX wieku, Beauty przechodzi etap edukacyjny: dosłownie jako nastolatka uczęszczająca do liceum i college'u oraz symbolicznie, kiedy **orientuje się, że jest *de facto* bohaterką literacką**. Pewne wydarzenia z jej życia stają się dla niej jasne. Nie dotyczy to jednak wszystkiego – Beauty w dalszym ciągu nie wie, że Jaybee i Grymes to zagrażające jej

inkarnacje Mrocznego Władcy. Wie od tym natomiast czytelnik, gdyż informują go wciąż metatekstowe wstawki autorstwa wiedzy Carabossy, nieustannie komentujące narrację Beauty. Wzrost czegoś, co można nazwać literacką autoświadomością, następuje w bohaterce, kiedy trafia do imaginacyjnej krainy o nazwie Chinanga. Beauty początkowo traktuje świat, w którym przebywa również jej matka, serio, z czasem jednak jego umowność i literackość dociera do niej w pełni. Dzięki temu demaskuje ona kapitana żeglującego po krainie stanu jako mitycznego Charona, a w końcu doprowadza do destrukcji Chinangi, ku rozpaczy przebywającej w niej również Carabossy. „Literackość” Faery nie narzuca się bohaterce aż z taką oczywistością, przede wszystkim dlatego, iż usiłuje ona traktować baśniową krainę jako swój prawdziwy dom. Chłodne stosunki z matką oraz rozczarowanie kontrowersyjną postacią Oberona prowokują Beauty do zaangażowania się w losy innej literackiej postaci, Thomasa z Erceldoune, który przebywa w baśniowym świecie wbrew swej woli.

Diametralna zmiana zachodzi jednak podczas drugiego powrotu do średniowiecza. O ile wcześniej Beauty nie wiedziała, że jest bohaterką *Śpiącej królowny*, o tyle spotkanie z własną córką następujące po kulturowej edukacji w XX wieku i uświadomieniu sobie „literackości” swojego życia, całkowicie odmienia jej postępowanie.

“You know what these sluts call me,” she asked. “Ella of the Ashes. Just because I carry out the ashes so I can get the fire in my room to burn. The others are so lazy, they’d rather freeze. They all pile in one bed together to keep each other warm. Like pigs.” “Why won’t Lydia exert herself a little?” I asked, truly interested in Elly’s perception of the situation. “She doesn’t want to keep Wellingford. She wants to sell it. That’s why she doesn’t take care of it. It used to be beautiful. It’s all ugly now.” “Whether she wants to keep it or not, there is such a thing as pride,” I said. “Only those without any are filthy and lazy. Perhaps she needs to be taught.” “When pigs have wings,” said Elly with an ugly snort, leaving me. It was only later I thought what she had said. Ella of the Ashes. Cinder-Ella. “Puck,” I cried. He was there, looking at me sidelong. “What is this?” I demanded, half hysterically. “I’ve been in the twentieth, Puck. I’ve read books. I’ve seen Disney, for the love of God. I know the Cinderella story. What is this?” “Did you think the stories were made up?” he asked me. “Did you think there was no real Beauty, no real Cinderella, no real Goldilocks or Rose Red or ...” “But why me? Why my daughter?” He shrugged. “Did you never notice, in the twentieth, how legends gather around some people. There is the truth about a man, and then the part truths that gather afterward, and then the myths that follow later yet. A legendary man tends to have legendary sons. Power

attracts power, so power gathers. It is one of the truths of magic." "Am I to expect, then, that there will be a prince?" He shrugged again. "It depends on what story you learned, there in the twentieth. Was it the true tale, or the part truth, or the myth? Do you know?" I didn't know, but knowing that Elly was at the root of a fairy tale made me have some hope for her future, at least¹⁵⁴.

Beauty z premedytacją odegra rolę dobrej wróżki opiekującej się Kopciuszką pilnując, by wszystkie elementy baśniowej fabuły wydarzyły się zgodnie z planem. Co prawda, pod koniec wydarzenia wymykają się jej nieco spod kontroli, szczególnie w makabrycznej scenie przymierzania szklanego pantofelka, ale wynika to z jednoczesnego zaangażowania bohaterki w romans z Gilesem. Kiedy więc w dalszym etapie fabuły okaże się, że wnuczka Beauty i córka Kopciuszka jest *de facto* Królową Śnieżką, stosunek protagonistki, świadomej swej roli w rozgrywającej się fabule, jest nie tylko chłodny, ale nawet ironiczny.

She was lying well back inside, in an area lit by torches. The case looked more like a reliquary than anything else, bits of rock crystal and faceted gems pieced together with gold to make a domed lid in a design of flowers and leaves. The leaves were emeralds, I thought. Or maybe jade. Through the flatter, clearer bits I could see her, only a child, twelve or thirteen, perhaps. She was very beautiful, rather like the child Elizabeth Taylor, in that horse movie they always showed late at night on TV in the 1990s. She was incorruptible, as saints' bodies are supposed to be. I thought of Giles and my conversation about mice and shrouds and laughed at myself.

Then I sat down beside the case and let some tears run, not many. After a while, Esy and one of his brothers came in and asked if I'd like the case opened. I said yes, and they unbuckled it at one side and laid the top back. She lay on a satin mattress, with a satin coverlet over her, her hands folded on her breast. She was dressed very simply, in a full white shift with puffy sleeves and a kind of laced bodice over it. Disney had got that part right¹⁵⁵.

Na tym etapie powieściowych wydarzeń zachodzi diametralna, w stosunku do początku powieści, zmiana między pozycjami czytelnika i protagonistki. W pierwszych rozdziałach stosunek bohaterki do świata przedstawionego był naiwny, traktowała go serio, dla czytelnika był on natomiast w oczywisty sposób sztuczny, „literacki”. Wyrównanie między bohaterką a czytelnikiem następuje w momencie, gdy Beauty zdaje

¹⁵⁴ S. S. Tepper, *Beauty*, London: Harper Collins Publishers, 1992, s. 201.

¹⁵⁵ Tamże, s. 275.

sobie sprawę, że żyje w świecie fikcji literackiej. Ostateczna przemiana idzie jednak dalej: na etapie *retellingu* *Kopciuszka* i *Królowny śnieżki*, *Beauty* jest nie tylko elementem inicjującym powieściowe wydarzenia, ale przejmuje funkcje czytelnika oceniając, do jakiego stopnia zarówno wydarzenia, w których bierze udział, jak i ich narracyjne ślady w tradycyjnej kulturze (na przykład w filmach Disneya) zgodne są z prawdą.

Czy więc *Beauty* Sheri Tepper jest powieścią postmodernistyczną? Raczej nie – decyduje o tym silne, wręcz ideologiczne przesłanie tego utworu. Tepper na poziomie poetyki bawi się konwencjami: konwencją baśni, powieści fantasy, powieści psychologicznej, *retellingu*, a nawet jako konwencję poddaną zabiegom parodystycznym traktuje poetykę postmodernizmu, który sam w sobie jest wobec konwencji ironiczny. Nad tymi zabiegami dominuje jednak wyrażana *expressis verbis* w powieści przestroga dotycząca zagłady ludzkości. Ekologiczna świadomość Tepper dominuje w konstrukcji przesłania powieści, a kluczem do jego zrozumienia będzie szok, jakiego nastoletnia bohaterka doświadczy przebywając w koszmarze XXII wieku. Protagonistka dopiero pod koniec powieści zrozumie dwie rzeczy: jej imię jest znaczące i nie odnosi się tylko do jej niezwyklej urody, ale także to, że jej życie było przez cały czas niejako projektowane przez opiekuńczą wiedźmę, drugą z powieściowych narratorek. Gdy *Beauty* pod koniec powieści podejmuje trud zachowania wszelkich gatunków zwierząt i dobrych wytworów ludzkiego geniuszu, przypominający analogiczny czyn Noego, okazuje się, że tak naprawdę wciela w życie, to, co *Carbossa* zaplanowała dla niej od samego początku:

“All this. This,” she said, pointing at all of it, animals, fish, birds, Baskarone shrunken to tiny size. “You didn’t need to do this. We already did it.” “You ... ?” I couldn’t figure out what she was saying. “Israfel. And his kindred. They already did it. Long ago. Before you were born.” She leaned forward to tap me on my chest. “What did you think was in there, silly girl?” And she went off laughing again. After a time, I laughed with her. “Beauty’s in there,” she said. “In *Beauty*, beauty. All of it. Here in *Westfaire*. In the beautiful is *Beauty*, and in *Beauty*, beauty. Silly girl.” And her head sagged, just for a moment, as though she was too tired to go on. “Everything you have collected is beautiful, girl. But it was already inside you. All inside you, made tiny, like a seed. For you to keep safe, forever.” Well, I had known that, of course. But it wasn’t enough merely to take their word for it¹⁵⁶.

¹⁵⁶ Tamże, s. 360.

Takie postawienie sprawy w naturalny sposób kłóci się ze strategiami powieści postmodernistycznej, które zakładają nieokreśloność znaczeń, nieufność wobec kanonicznych tekstów i prawd wyrażanych przez teksty, a także zwątpienie w wartości i ideologie. Tymczasem *Beauty* zawiera silnie zideologizowany przekaz. Piękno, utożsamione z główną bohaterką, zyskuje tu wymiar kategorii moralnej. Fascynacja złem, zniszczeniem, przemoc symbolicznie – i dodajmy – niezwykle naiwnie uosobione są w tej powieści w postaci Mrocznego Władcy, do którego piekła trafia się za przeróżne grzechy przeciwko pięknu. To najbardziej kontrowersyjny element powieści Tepper, jako że kojarzy ona dobro jednoznacznie z lewicowo-ekologicznym przekazem – *Beauty* przebywając w piekle widzi cierpiących tam za własne grzechy przeciwników aborcji, „niszczycieli natury”, „zabójców wielorybów”. Proekologiczna ideologia powieści podkreślona jest również w odautorskiej nocie podsumowującej jej przesłanie:

It seems to me sometimes that all beauty is dying. Which makes me hope that perhaps it isn't dead but only sleeping. And that makes me think of Sleeping Beauty and wonder if she—Beauty, that is—might not be a metaphor for what is happening to the world at large; perfect Beauty born, Beauty cursed with death, Beauty dying—but with the magical hope of being reawakened, maybe by love. The result of all this is *Beauty*, a novel of the human spirit, a book-length faery tale, a meditation on various questions of religion—or perhaps just a prayer¹⁵⁷.

Piękno w tym ujęciu staje się kategorią moralną służącą do pesymistycznej diagnozy współczesności, a kobiecy punkt widzenia, charakterystyczny dla feministycznych *retellingów*, jawi się jako droga ratunku dla zmierzającej ku zagładzie ludzkości.

Beauty Sheri S. Tepper w pewnym sensie stanowi przykład wyciągnięcia skrajnych konsekwencji z możliwości formalnych, jakie daje pisarzowi forma renarracji znanych i utrwalonych w kulturze powieści. Mieszając ze sobą strategie właściwe *retellingowi* z postmodernistycznymi zabawami związanymi z elementarnymi kategoriami dzieła literackiego, światem przedstawionym i bohaterem, autorka wykorzystuje swą powieść do zbudowania czytelnego przekazu zgodnego z feministyczną filozofią społeczną. Interpretacja tego przekazu nie jest celem niniejszych rozważań, jest nim natomiast analiza możliwości formalnych, jakie kryją

¹⁵⁷ S. S. Tepper, *Beauty*, SpectraSpecial Editions., s. 478 (wersja Kindle Edition – książkowe wydanie brytyjskie nie zawiera tej noty).

się w nowych formach literackich realizowanych w poetyce fantasty. *Beauty* stanowi w tym względzie przykład nieomal ekstremalny, zasługując – bynajmniej nie na wyrost – na miano powieści eksperymentalnej.

8.7. Prawdziwa historia krainy Oz. *Wicked* Gregory'ego Maguire'a

Inną strategię *retellingu* niż renarracje baśni autorstwa Robin McKinley przyjął w swojej słynnej powieści *Wicked. Życie i czasy Złej Czarownicy z Zachodu* Gregory Maguire. Powieść ta jest *retellingiem* jednej z najbardziej znanych powieści dla dzieci i młodzieży, *Czarnoksiężnika ze Szmaragdowego Grodu* Franka L. Bauma opublikowanej po raz pierwszy w Chicago w 1900 roku. Późniejszy o 95 lat *retelling* Maguire'a zmienia zarówno potencjalnego adresata tekstu, jak również prezentuje znane z baśniowego oryginału wydarzenia z całkowicie odmienną perspektywą.

W powieści Bauma Dorota Gale w wyniku tornada, które porywa w powietrze jej wiejski dom w Kansas, trafia do tajemniczej krainy zamieszkałej przez małe ludziki, które nazywają siebie Manczkinami. Dom Doroty, lądując w środku Manczkinlandii, spada na złą czarownicę, władającą despotycznie do tej pory tą krainą, która okazuje się być częścią większego państwa noszącego nazwę Oz. Dorota pragnie wrócić do domu w Kansas, ale mieszkańcy Manczkinlandii nie są w stanie jej w tym pomóc. Wdzięczni jednak za cudowne wybawienie ich od despotycznej czarownicy doradzają dziewczynce wyprawę do Szmaragdowego Grodu, w którym rządzi tajemniczy czarnoksiężnik. Dorota wraz ze swym pieskiem Toto, wyposażona dodatkowo w buty zdjęte z zabitej czarownicy, wyrusza do centrum krainy, by spotkać się z Czarnoksiężnikiem z Oz. Po drodze zdobywa nowych przyjaciół – Blaszanego Drwala, Stracha na Wróble i Tchórzliwego Lwa. Czarnoksiężnik, ukazujący się każdemu z bohaterów powieści pod inną postacią, godzi się im pomóc tylko za cenę zgładzenia kolejnej wiedźmy – tym razem rządzącej na Zachodzie Złej Czarownicy (*Wicked Witch*). Dorota pokonuje ją zupełnie przypadkowo, oblewając ją wodą, a po powrocie do Szmaragdowego Grodu okazuje się, że Czarnoksiężnik był w zasadzie uzurpatorem, jako że, podobnie jak Dorota, pochodzi on z jej świata. Całość kończy się baśniowym happy endem: Czarnoksiężnik wraca do rodzinnego Omaha, przyjaciele Doroty zostają władcami poszczególnych krain, a ona sama, poinformowana przez Dobrą Czarownicę z Południa, Glinde, o czarodziejskiej mocy swoich butów, wraca dzięki nim do Kansas.

W sensie formalnym *Wicked* Maguire'a jest *retellingiem*, to znaczy opowiada tę samą historię, która już raz została opowiedziana w in-

nym tekście, stosunek obu tekstów jest jednak szczególny. *Wicked* nie podważa prawdomówności utworu Franka L. Bauma, nie zmienia żadnego z kluczowych dla rozwoju fabuły wydarzeń, wykorzystuje natomiast zmianę perspektywy. *Czarnoksiężnik ze Szmaragdowego Grodu* opowiadany jest z perspektywy dorastającej dziewczynki, która w niezrozumiały sposób została przeniesiona do zaczarowanej krainy. Każdy element tego świata wydaje jej się dziwny i obcy, a jednocześnie poprzez przyjęcie założenia, iż jest to czarodziejska kraina, wiele z jej elementów takich jak mówiące zwierzęta, czarodziejki i magiczne buty traktowane są przez nią jako oczywistość. Mimo początkowego zagubienia Dorota akceptuje baśniowy świat, choć nie rozumie zasad jego funkcjonowania. Z drugiej strony ów świat pozostaje dla niej obcy, podejmuje w nim jedynie te działania, które mają jej ułatwić dostanie się do domu. Równie powierzchowne, co zaangażowanie w sprawy Kariny Oz, są stosunki z jej przygodnymi przyjaciółmi – Drwalem, Strachem i Lwem – łączy ich przypadek i wspólny cel podróży, natomiast na płaszczyźnie emocjonalnej nie łączy ich z Dorotą wiele. Główna bohaterka jest w świecie *Czarnoksiężnika ze Szmaragdowego Grodu* postacią obcą i przez to staje się również bohaterem prowadzącym – zarówno dla Doroty, jak i dla potencjalnego czytelnika świat Oz jest baśniowy, a więc inny niż jego i wszelkie jego elementy nie wymagają przez to usprawiedliwienia. Jedynym problemem, jaki nurtuje dziewczynkę jest powrót do rodzinnego Kansas, gdzie wszystko jest „prawdziwe”, a relacje międzyludzkie są naprawdę istotne.

Powieść Bauma różni się więc od typowej baśni, w której protagonista jest nierozzerwalnie związany ze światem przedstawionym i żaden z elementów tego świata nie wydaje mu się obcy. Zbliży się natomiast do *Alicji w Krainie Czarów* Lewisa Carrolla, która to powieść, co Baum potwierdzał, była bezpośrednią inspiracją dla *Czarnoksiężnika*. Alicję i Dorotę różni jednak stopień zaangażowania w mechanikę czarodziejskiego świata. Dla Doroty Kraina Oz jest stereotypowo baśniowa i przez to żaden z jej elementów nie budzi w niej zdziwienia, gdyż „baśniowe” postacie zachowują się „baśniowo”. Złe czarownice są złe, zwierzęta mają ludzkie cechy, strachy na wróble osobowość, potwory są potworne, czarnoksiężnicy mają tajemną wiedzę, a dobre czarodziejki służą pomocą i dobrą radą. W żadnym momencie Dorota, w odróżnieniu od Alicji, nie próbuje zrozumieć zasad fantastycznego świata, z żadnym bohaterem bohaterka nie wdaje się w dyskusję dotyczącą sposobu jego funkcjonowania. W *Alicji w Krainie Czarów* większość wydarzeń jest dla głównej bohaterki niezrozumiała, jej próby dyskusji z Gąsienicą, Kapelusznikiem, Marcowym

Zającem czy Białym Królikiem na temat Krainy zazwyczaj kończą się niepowodzeniem i posądzeniem dziewczynki o głupotę lub, w najlepszym razie, o brak rozsądku. Na tym właśnie polega różnica między dwiema bohaterkami tych pozornie podobnych opowieści – Alicja jest przekonana, lub przez innych bohaterów nieustannie przekonywana, że każdy element Krainy Czarów ma znaczenie i wyjaśnienie, ale żadnego nie potrafi zracjonalizować i zanim będzie mogła zrozumieć dany element, konfrontowana jest z nowym, równie niezrozumiałym wydarzeniem lub postacią w kolejnym zaskakującym epizodzie. Tym samym podróż Alicji przez Krainę Czarów nie układa się w zrozumiałą dla dziewczynki ciąg wydarzeń, ale zbiór niespodziewanych spotkań z tajemniczymi bohaterami, którzy pogłębiają w niej poczucie braku zrozumienia. W przypadku Doroty jest inaczej – jej podróż przez Krainę Oz ma *quasi-questowy* przebieg, a fabuła ma strukturę, odwołując się do sformułowań Attebery’ego, „komiczną” (*comic structure*) zbudowaną według schematu: „problem – rozwiązanie problemu”. Ponieważ podstawowym problemem Doroty jest sposób wydostania się z Oz, wszelkie elementy tej krainy klasyfikowane są przez nią tylko jako pomocne lub nie w osiągnięciu ostatecznego celu. Żaden z nich nie budzi w niej wątpliwości, dziewczynki nie interesują przyczyny i charakter wydarzeń, w jakich bierze udział. Stosunek Alicji do Krainy Czarów jest więc intelektualny, choć wszystkie próby jego zrozumienia kończą się niepowodzeniem, stosunek Doroty jest natomiast emocjonalny – jej osobiste dążenia i chęć powrotu do rodzinnego domu sprawia, że nie podejmuje ona żadnej próby zrozumienia świata, w którym działa.

Na tym pomysłe opiera się podstawowe założenie *retellingu* Gregory’ego Maguire’a. Mimo iż Dorota nie zwróciła na to najmniejszej uwagi, Kraina Oz ma swoją historię, a wydarzenia, w środku których się znalazła razem z tornadem, mają swoje głębsze uzasadnienie. Napięcie, jakie rodzi się tu między hipertekstem a hipotekstem, czyli *Czarnoksiężnikiem ze Szmaragdowego Ogrodu* a *Wicked*, bierze się z napięcia między elementami fantastycznymi i realistycznymi. Świat *Wicked* jest fantastyczny, ale nie jest baśniowy, to znaczy wszystkie jego elementy mają swoje uzasadnienie, które, mimo iż nie jest „realistyczne” (z punktu widzenia czytelnika i przybysza z innego świata), układają się w spójną całość.

W wersji Maguire’a kraina Oz jest monarchią rządzoną ze stolicy, Szmaragdowego Grodu, przez królową noszącą zwyczajowo tytuł Ozmy. Władczyni Oz rządzi Krainą, która składa się z czterech odrębnych części, różniących się od siebie pod względem kulturowym, geograficznym i społecznym. Na północy znajduje się najbardziej cywilizowana część

państwa, Gillikin. Quasi-steampunkowy świat Gillikin, w którym technologia sprzęgnięta jest z magią, zaludniona jest przez ludzi, a także rozumne zwierzęta, z których część ma nawet status naukowców pracujących na uniwersytecie znajdującym się w stolicy prowincji, Sziz. Wschodnią część Oz zajmuje Manczkinlandia zamieszkała przez karłowatą ludność zajmującą się przede wszystkim działalnością rolniczą. Południe to bagnisty i słabo zaludniony kraj Kwadlingów, natomiast Zachód to Winkus, na który składają się trudno dostępne góry i rozległe stepy zamieszkałe przez koczownicze ludy, słabo kontrolowane przez centralny ośrodek władzy w Szmaragdowym Mieście. W momencie, w którym rozpoczyna się akcja powieści, Oz rządzone jest przez regenta, który zostaje obalony przez tajemniczego czarnoksiężnika, o którym nikt z mieszkańców Krainy niczego nie wie.

Powieść ma trzy bohaterki prowadzące. Początkowe partie opowiedane są z perspektywy Meleny Thropp, żony wiejskiego kaznodziei, mieszkającej w prowincjonalnej części Manczkinlandii. Z ich związku zrodzi się troje dzieci – Elfaba, tytułowa bohaterka powieści wyróżniająca się zieloną skórą, Nessarozka kaleka dziewczynka pozbawiona od urodzenia rąk oraz syn, niewystępujący bezpośrednio jako bohater i przy narodzinach którego Melena umiera. Dalsze rozdziały opowiedane są z perspektywy mieszkanki bogatego i cywilizowanego Gillikinu, Galindy, która przybywszy na studia do Szizu i wbrew swej woli zostaje współlokatorką zielonoskórej Elfaby na uniwersytecie. Galinda, nazywana później Glindą, jest odpowiednikiem Dobrej Czarownicy z Południa z powieści Bauma i łączy w sobie cechy i funkcje fabularne dwóch dobrych czarodziejek, północnej i południowej, z *Czarnoksiężnika*. Dalsze partie powieści opowiedane są z perspektywy Elfaby i przedstawiają historię wyjaśniającą, w jaki sposób została ona Złą Czarownicą z Zachodu.

Podstawowa strategia w konstrukcji tego *retellingu* polega na dwóch elementach – zbudowaniu przekonującego i spójnego obrazu alternatywnego świata, jakim jest Oz oraz na drobiazgowych portretach psychologicznych powieściowych bohaterek, których wzajemne relacje są głównym motorem napędowym wydarzeń.

Pierwszy z tych elementów polega na wyposażeniu powieściowego świata w cechy silnie fantastyczne i zogniskowanie ich wokół intrygi politycznej. Wiele z elementów tego świata pozostaje dla czytelnika i dla bohaterów niejasnych, jako że większość powieściowych wydarzeń rozgrywa się na prowincji z dala od centrum politycznego świata. Wiadomo jedynie, iż Kraina Oz była wcześniej monarchią, mającą związek z pa-

nującą w większości ludów religią o dość niejasnych dogmatach, ale zakładających nieśmiertelność duszy. Z tym stanem społecznym wiąże się również dwoista natura zwierząt występujących w powieści – mogą być one zwykłymi bezrozumnymi stworzeniami lub też istotami obdarzonymi nie tylko rozumem, ale nawet intelektem. Na uniwersytecie w Sziz część wykładowców to właśnie Zwierzęta, czyli przedstawiciele intelektualnej fauny. Dojście do władzy w stolicy tajemniczego przybysza, o którym nikt nic nie wie, a niewielu go widziało, który od tej pory znany będzie jako Czarnoksiężnik ze Szmaragdowego Grodu, oznacza między innymi pozbawienie praw obywatelskich rozumnych zwierząt. Śmierć jednego z wykładowców, doktora Dillingera, który jest na progu odkrycia genetycznego podobieństwa ludzi i zwierząt, jest dla młodych bohaterów powieści – Galindy, Nessarozy i Elfaby – momentem przełomowym. Elfaba i Galinda podejmują wyprawę do Szmaragdowego Grodu, by wpłynąć na Czarnoksiężnika; ten jednak pozostaje nieugięty. Scena, w której obie przysze wiedźmy rozmawiają z Czarnoksiężnikiem, który ukazuje się im pod zwodniczą postacią świetlistego szkieletu, jest odpowiednikiem analogicznej sceny w powieści Bauma, w której udział biorą Dorota, Strach, Drwal i Lew. W wyniku niepowodzenia misji przyjaciółki rozstają się na wiele lat, Elfaba wda się w romans z dawnym kolegą ze studiów, obecnie panującym księciem zachodniej prowincji Winkus. Po jego tajemniczej śmierci i kilku latach spędzonych w klasztorze-szpitalu udaje się do ojczyzny byłego kochanka, po to, by zamieszkać w jego zamku wraz z jego prawowitą żoną, jego dziećmi i szwagierkami. Elfaba nie uzyskuje jednak przebaczenia, przede wszystkim dlatego, iż jest postrzegana jako odmieniec nie tylko z powodu niezwykłego koloru jej skóry. Żyjąc na odludziu wśród nieakceptujących ją kobiet zyskuje opinię dziwaczki i czarownicy.

W *retellingu* Maguire'a baśniowa kreacja świata służy jako punkt wyjścia do zbudowania fabuły opartej na niuansach psychologicznych, które *de facto* nie mają nic wspólnego z oryginałem Bauma. Trzy główne bohaterki, Elfaba, Glinda i Nessarozka, uwikłane są w emocjonalny związek, którego ofiarą, ze względu na liczne kompleksy, stanie się Elfaba. Główna bohaterka powieści, mimo iż wyróżnia się inteligencją, jest nieustannym społecznym wyrzutkiem funkcjonując w każdej, nawet najmniejszej zbiorowości na marginesie, co z czasem pogłębia jej alienację i frustrację. Destrukcyjna w sensie psychologicznym przyjaźń z ładniejszą, bogatszą i cieszącą się społeczną akceptacją przyjaciółką stanie się dla niej źródłem nieustannej frustracji, pogłębionej „dobrym” zamążpójściem Glindy. Siostra Elfaby, Nessarozka, umie z kolei wykorzystać swoje

kalectwo, by znajdować się w centrum uwagi. Jej narastająca mania religijna spowoduje z czasem, iż obejmie ona faktyczną władzę w rodzinnej Manczkinlandii, którą sprawować będzie z umiarkowanym despotyzmem dającym ujście jej naturalnemu egocentryzmowi. Elfaba natomiast nieustannie skupiona na problemie własnej tożsamości, wątpliwego pochodzenia, co sugeruje jej zielona skóra, pragnąc akceptacji miota się we własnym życiu szukając swego miejsca i popełniając przy tym błąd za błędem. Obwiniając się za śmierć kochanka i dawnego kolegi szkolnego próbuje uzyskać wewnętrzne oczyszczenie zamieszkując z wdową po nim, ale to wpłątuje ją w kolejną psychodramę z niechętnymi jej mieszkankami zamku Kiamo Ko.

Niespodziewane przybycie Doroty z Kansas do powieściowej krainy Oz działa niczym *deus ex machina*, zakłócając ustabilizowany, wydawałoby się, świat.

Następnie tornado spustoszyło Kosz Kukurydzy, niszcząc podstawy gospodarki zbuntowanego państwa, i zniknęło, jakby celowo, w miejscu, które znajdowało się na wschodnim krańcu nieprzejezdnej drogi z żółtej kostki – w Środkowym Manczu – gdzie przed miejscową kaplicą Nessarozą rozdawała nagrody za znakomitą frekwencję na zajęciach religijnych. Tornado rzuciło jej na głowę dom. (...)

W Oz nie widziano wcześniej takiej burzy. Różne grupy terrorystyczne twierdziły, że to ich dzieło, szczególnie kiedy rozeszły się wieści, że Zła Czarownica ze Wschodu (...) została zlikwidowana. Początkowo przeoczono fakt, że w domu ktoś był. (...) Cudzoziemska dziewczynka – powiedziała, że ma na imię Dorota – została wyniesiona do godności i żyjącej świętej ze względu na swoje cudowne ocalenie. Tylko pies był nieznośny¹⁵⁸.

Kiedy Glinda samowolnie wręcza Dorocie czarodziejskie buty zdjęte ze zmarłej Nessarozy, Elfaba odbiera to jako kolejne życiowe upokorzenie i cios, który pozbawia ją ostatniego ogniwa łączącego ją z jej domniemanym ojcem, Kwadlingiem Żółwym Sercem:

Nie twoja sprawa, czy będę je nosić, czy nie. Nie możesz tak po prostu rozdawać cudzych rzeczy, nie masz do tego prawa! Tatusz ozdobił te buty, wykorzystując umiejętności, których nauczył się od Żółwiego Serca. Wsadzasz swoją różdżkę tam, gdzie cię nikt nie prosi¹⁵⁹.

¹⁵⁸ G. Maguire, *Wicked. Życie i czasy Złej Czarownicy z Zachodu*, przeł. M. Wyrwas-Wiśniewska, Kraków 2010, s. 381–382.

¹⁵⁹ Tamże, s. 397.

Odzyskanie butów Doroty stanie się dla Elfaby obsesją, która wpływa bezpośrednio z dręczących ją niepokojów dotyczących własnej tożsamości. Gdy dojdzie do punktu kulminacyjnego powieści, który jest tożsamy z punktem kulminacyjnym *Czarnoksiężnika ze Szmaragdowego Grodu*, czyli konfrontacji Doroty i Elfaby, rozwój wydarzeń będzie całkowicie uwarunkowany sytuacją psychiczną obu bohaterek. Dorota, która w niczym nie przypomina beztroskiej bohaterki powieści Bauma, jest załamana sytuacją, w której się znalazła i usiłuje uzyskać od Elfaby przebaczenie za nieumyślne spowodowanie śmierci jej siostry. To z kolei doprowadza do furii Elfabę, której wcześniej nie udało się uzyskać przebaczenia Sarimy i wewnętrznego oczyszczenia po śmierci Fiyera. Furia głównej bohaterki doprowadza do jej końca, który jest identyczny jak w powieści Franka Bauma.

Drugą, obok rozbudowania portretów psychologicznych bohaterów modyfikacją, wobec baśniowego pierwowzoru jest kreacja świata przedstawionego. Fantastyczny świat Oz jest w ujęciu Maguire'a z jednej strony o wiele szczegółowiej opisany niż miało to miejsce w *Czarnoksiężniku ze Szmaragdowego Grodu*, z drugiej natomiast jest w dużej mierze tajemniczy dla samych bohaterów. Mimo iż Oz posiada dość złożone życie religijne, społeczne, a jego mieszkańcy mają coś, co można by określić mianem świadomości historycznej, wiele z elementów tego świata jest dla nich zagadką. Tożsamość Czarnoksiężnika rządzącego Oz nie jest nikomu znana, częściową prawdę o sobie wyjawia tylko Elfabie, dając do zrozumienia, że jest jej prawdziwym ojcem. Meandry życia religijnego i związanych z nim legend pozostają w sferze domysłów. Historia miesza się mieszkańcom z legendą i mitem o początkach. Sprawy nie ułatwia fakt, iż dzieje Oz opisane są w znanym powszechnie poemacie *Ozjada*. Jego prawdomówność jest w powieści wielokrotnie kwestionowana:

Igo, sprytny starzec, zacytował *Ozjadę* i przypomniał wszystkim, jak przebiegało stworzenie: Smok Czasu stworzył słońce i księżyc, a Lurlina przeklęła je i powiedziała, że ich dzieci nie będą znały własnych rodziców, a potem zjawiała się Kumbrycka Wiedźma i powódź, bitwa, i zło na ziemi.

Oatsie Prawie Jednoręka nie zgodziła się z nim.

– Wy idioci, *Ozjada* to tylko napuszony romantyczny poemat stworzony na podstawie starych, krwawych legend. To, co żyje w pamięci ludowej, jest prawdziwsze niż to, o czym mówi wyszukana poezja¹⁶⁰.

¹⁶⁰ Tamże, s. 270.

Maguire wprowadza również do swojej powieści tajemnicze elementy sugerujące, iż część albo wszystkie wydarzenia w powieści są albo nieprawdziwe, albo przez kogoś manipulowane. Stałym leitmotivem jest dziwaczne wędrowne przedstawienie kukiełkowe o nazwie Zegar Smoka Czasu. Pojawia się ono w życiu głównych bohaterów prezentując zagadkowe spektakle odnoszące się do przełomowych wydarzeń w ich życiu. Nazwa Zegara jest aluzją do legendy mówiącej o tym, że cała kraina Oz została wyśniona przez smoka, a gdy się on przebudzi, ulegnie ona zagładzie. Powracającym motywem w życiu Elfaby jest tajemnicza kobieta o imieniu Yakła, którą protagonistka spotyka przez całe swoje życie nieświadoma jej tożsamości. Dopiero niedługo przed śmiercią dowiaduje się, że być może to ona odpowiedzialna jest za zielony kolor skóry dziewczyny, i że prawdopodobnie coś łączy ją z Czarnoksiężnikiem.

Żadna z tych zagadek nie zostaje w powieści rozwikłana do końca, pozostaną one tajemnicą zarówno dla bohaterów jak i dla czytelnika. Tworzy to osobliwy klimat *retellingu* Maguire'a, który wykorzystuje oryginał Franka Bauma do stworzenia utworu, łączącego cechy rewizjonistycznej baśni (typowej strategii *retellingu*) z powieścią psychologiczną, postmodernistycznymi aluzjami stawiającymi prawdziwość wykreowanego świata pod znakiem zapytania. Autor *Wicked* wyciąga ostateczne konsekwencje z różnic między Czarnoksiężnikiem i Alicją w Krainie Czarów. Oryginał Franka Bauma pozbawiony był jakichkolwiek pytań o status i historię świata, w którym umieszczona zostaje opowieść o Dorocie. *Retelling* Gregory'ego Maguire'a czyni te pytania osią konstrukcji świata przedstawionego, ale nie daje żadnych odpowiedzi, które satysfakcjonowałyby czytelnika.

8.8. *Maladie* Andrzeja Sapkowskiego

Książka Andrzeja Sapkowskiego *Świat króla Artura. Maladie* wydana w roku 1998 stanowi bardzo rzadki w polskiej literaturze przykład *retellingu* utrzymanego w konwencji fantasy. Przypadek Sapkowskiego wyróżnia się jednak nie tylko na tle polskiej twórczości utrzymanej w tej konwencji, ale także – ze względu na formę – na tle *retellingów* obcojęzycznych. Większą część *Świata króla Artura* stanowi tytułowy esej poświęcony temu, w jaki sposób historyczna postać brytyjskiego władcy uległa zmitologizowaniu w świadomości późniejszych pokoleń i w jaki sposób znalazło to ujście w postaci produkcji literackiej wieków średnich. Ponadto na esej składa się szczegółowy słownik poświęcony najważniejszym postaciom z legend arturiańskich z zaznaczeniem dawnych i współ-

czesnych przykładów wykorzystania tych postaci w utworach literackich. Do eseju dołączone jest opowiadanie, *Maladie*, którego bohaterem i narratorem jest Morhold z Irlandii będący świadkiem ostatnich chwil życia śmiertelnie rannego Tristana z Lyonesse.

Esej Sapkowskiego może być studium intertekstualności średnio-wiecznej literatury – mimo eseistycznego, swobodnego stylu jest erudycyjny i znakomicie ukazuje przeobrażanie się historycznego Artura w postać z mitu w kolejnych literackich opracowaniach jego życiorysu. Dzięki temu kompozycja książki jest szczególna: wiele tez ze *Świata króla Artura* znajduje swoje odbicie w dołączonym do niego opowiadaniu. Tym samym intertekstualność książki jest niejako piętrowa: esej odnosi się do tekstów średniowiecznych, śledząc ich zależności i stopniowe przekształcenie historii w mit, ukazuje również odrodzenie zainteresowania postacią króla Artura we współczesności. W sensie formalnym mamy tu intertekstualne śledzenie intertekstualności, do czego dołączony zostaje tekst literacki, w postaci najbardziej intertekstualnej z możliwych, a więc *retellingu*, którego wiele elementów znaczy w kontekście uwag wygłoszonych przez Sapkowskiego w eseju.

Podstawowym tematem *Świata króla Artura* jest mit, a raczej to, w jaki sposób krótki w burzliwej historii Wysp Brytyjskich epizod, jakim było starcie celtyckich mieszkańców Walii i Kornwalii z saskimi najeźdźcami w połowie VI wieku, obrosło legendą. Jej kształt nie ma wiele wspólnego ani z historycznymi wydarzeniami, ani kulturą dojrzałego średniowiecza, w jakiej sytuowany jest mit arturiański w opracowaniach literackich. W obszernym wprowadzeniu historycznym Sapkowski prezentuje dzieje Brytanii od czasów prehistorycznych, poprzez rzymskie najazdy i kolonizacje, upadek starożytnego Cesarstwa Zachodniego i krótką chwilę celtyckiej wolności, która nastąpiła tuż przed saskim najazdem. Następnie autor śledzi pośmiertne losy Artura już nie jako postaci historycznej, ale bohatera literackiego w kolejnych utworach literatury średniowiecznej, w których postać celtyckiego króla obrasta stopniowo legendą, z czasem coraz bardziej nasyconą elementami religijnymi, zmieniając się w końcu w mit. Przywoływane teksty to kolejno: kroniki *Historia Britorum* mnicha Nenniusa (ok. 796 r.), anonimowe *Annales Cambriae* (ok. 956 r.), *Gesta Regum Anglorum* Williama z Malmesbury (1080–1143) i *Historia Regum Britanniae* Geoffreya z Monmouth (1100–1154). Dalej autor *Maladie*, za Josephem Campbellem, śledzi stopniowe mitologizowanie się historii Artura w tekstach już *stricte* literackich: romansach Chrétiena de Troyes (1135–1183) (*Tristan, Lancelot, Perceval*), tak zwanym *Cykle Wulgaty* (*Historia Świętego Graala, Historia Merlina, Księgi Lancelota, Poszukiwanie Świętego*

Graala i Śmierć Artura, 1215–1235)¹⁶¹, niemieckich eposów *Parsifal* Wolframa von Eschenbach (1170–1220) i *Tristan und Isolt* Gotfryda ze Strasburga (1170–1215) aż po średniowieczne *opus magnum* arturiańskiej legendy, *Le Mort Darthur* Thomasa Malory'ego (1485).

We wszystkich tych tekstach Sapkowski śledzi fabularny rozwój legendy, która z walijskiego króla wczesnego średniowiecza, desperacko broniącego swych rodowych ziem przed kolejnymi najazdami, mieszkającego najpewniej w prymitywnej drewnianej warowni i walczącego na piechotę, uczyniła średniowieczny ideał władcy i króla całej południowej Brytanii, którego mityczny dwór na zamku Camelot stał się centrum rycerskiego świata. Innymi słowy, autor *Sagi o wiedźminie* śledzi narodziny legendy, która nie tylko nie ma nic wspólnego z prawdą historyczną, ale także obrasta różnymi fikcyjnymi narracjami, które wstecznie kojarzone są z uzyskującym coraz większy wpływ na kulturę chrześcijaństwem. Z legendarnym Arturem połączone wkrótce zostaną legendy pierwotnie niezależne i dużo późniejsze, jak historia poszukiwań Graala, legenda o Parsifalu i Tristanie. Dwa elementy, które Sapkowski w tym procesie szczególnie podkreśla to diametralna zmiana pierwotnej, historycznej wersji, która czyni pogańskiego, celtyckiego króla ideałem chrześcijańskiego władcy oraz stopniowe nasycenie arturiańskich legend feudalną wizją świata, której, jak wynika to z tekstu Malory'ego, dwór Artura miał być uosobieniem. Ten charakterystyczny anachroniczny proces jest odbiciem analogicznego zjawiska zauważalnego w eposach Homera, opisujących wydarzenia rozgrywające się około 1200 roku przed naszą erą, a ułożone w ostatecznej formie niemal czterysta lat później. Jak przekonująco wykazano, między innymi w wyniku prac archeologicznych, Homer odwzorowywał w swoich eposach rzeczywistość społeczną i religijną jemu współczesną, a nie tę historyczną z czasów wojny trojańskiej. Ten sam proces, dwa tysiące lat później, stał się udziałem legendy arturiańskiej.

W części słownikowej swojego eseju Sapkowski również śledzi ewolucję poszczególnych postaci, stopniowo łączonych z mitycznym Arturem i jego dworem, eksponując najsilniej utrwalone w literackich wersjach anachronizmy i przeinaczenia. Pisarz śledzi też wszelkie warianty fabularne historii związanych z najważniejszymi postaciami legendy, wspierając się często wiedzą z zakresu językoznawstwa. Na przykład w przy-

¹⁶¹ Polskie wydanie *Cyklu Wulgaty* ukazało się jako: *Opowieści Okrągłego Stołu: Merlin Czarodziej. Lancelot z Jeziora. Poszukiwanie Świętego Graala. Śmierć Artura*, oprac. J. Boulanger, przeł. K. Dolatowska, T. Komendant, Warszawa 1987.

padku kluczowej dla dołączonego do eseju opowiadania postaci Morholta pisze:

I jeszcze jedna ciekawostka. Otóż *marchawg* to w języku walijskim nie imię, lecz określenie walczącego konno wojownika, właśnie takiego celtyckiego rycerza, królewskiego czempiona, którym Morholt był. Ale imię Morholt (a u nas Morhołt albo Marchołt) na zawsze zrosło się z legendą i nic już tego nie zmienia. Ja (w opowiadaniu *Maladie*) też nie próbowałem¹⁶².

Opowiadanie *Maladie* jest *retellingiem* jednego z najpopularniejszych pod względem fabularnym odprysków kręgu legend arturiańskich – historii Tristana i Izoldy. Przy tym stwierdzeniu należy poczynić od razu pewne zastrzeżenia – której wersji średniowiecznej legendy *Maladie* jest *retellingiem*. Historia Tristana istnieje w co najmniej kilku wariantach i kilku zachowanych do naszych czasach tekstach: *Tristan* (zachowany tylko fragmentarycznie) Tomasza z Brytanii, *Tristan und Isolt* Gotfryda ze Strasburga, *Le Roman de Tristan* Beroula i tzw. *Prose Tristan* (anonimowy utwór prozą, fragmenty)¹⁶³ i wielu opracowaniach powyższych tekstów, które funkcjonowały w różnych kręgach kulturowych. Ponadto są jeszcze dwie wersje bliższe współczesności – dramat muzyczny Richarda Wagnera *Tristan und Isolde* (Wagner swoją wersję oparł na poemacie Gotfryda ze Strasburga wprowadzając szereg istotnych zmian, szczególnie w zakończeniu historii łącząc ją z filozofią Artura Schopenhauera¹⁶⁴) oraz dziewiętnastowieczne prozatorskie opracowanie legendy autorstwa Josepha Bédier *Dzieje Tristana i Izoldy* (*Le Roman de Tristan et Iseut*), będące pod względem fabularnym kompilacją różnych wersji, spopularyzowane w Polsce przez tłumaczenie Tadeusza Żeleńskiego-Boya. Historia Tristana nie ma więc jednego wyraźnego wariantu fabularnego kojarzonego z konkretnym tekstem, wobec którego można by stosować typowe dla strategii *retellingu* zabiegi rzucające nowe światło na wersję kanoniczną. *Maladie* wykorzystuje jednak jeden z najradykałniejszych zabiegów typowych dla renarracji, który umożliwia nowe spojrzenie na tradycyjną legendę – głównymi postaciami tej wersji są Morholt i Brangena (tu w celtyckiej formie imienia – Branwen), którzy we wszystkich znanych wersjach są postaciami drugiego planu.

¹⁶² A. Sapkowski, *Świat króla Artura. Maladie*, Warszawa 1998, s. 130.

¹⁶³ Wersje Béroula i Thomasa można odnaleźć w polskim tłumaczeniu w wydaniu: *Tristan i Izolda*, przeł. J. Gorecka-Kalita, Wrocław 2006, BN II – 254.

¹⁶⁴ Por. mój artykuł na ten temat: P. Stasiewicz, *Dramat muzyczny jako tragedia doskonała*, [w:] *Problemy tragedii i tragizmu. Studia i szkice*, red. H. Krukowska i J. Ławski, Białystok 2005.

Opowiadanie zaczyna się w dość niejasny sposób, kiedy Morholt pojawia się na bretońskim wybrzeżu i spotyka Branwen, która prowadzi go do zamku, gdzie przebywa umierający Tristan. Po drodze para podróżników spotyka trójkę rozbójników, którzy pragną ograbić Morholta i zgwałcić Branwen. Ta ofiarowuje się oddać dobrowolnie w ręce bandytów, byle tylko jej towarzysz dotarł szczęśliwie do celu. Irlandzki rycerz zabija jednak napastników i wkrótce oboje docierają do zamku. Okazuje się teraz, iż sytuacja fabularna w opowiadaniu stanowi wariant wersji znanej z poematu Thomasa z Brytanii i opracowania Bédiera: Tristan po zdemaskowaniu jego związku z Izoldą, żoną króla Kornwalii, ratuje się ucieczką do Bretanii, gdzie poślubia inną Izoldę, zwaną Izoldą o Białych Dłoniach. Raniony w bitwie zatrutą włócznią wzywa na pomoc swą ukochaną Izoldę Białowłosą, która wcześniej uzdrowiła go po pojedynku z Morholtem. Gdy Morholt przybywa do zamku Izoldy o Białych Dłoniach, Tristan jest już w agonii rozpaczliwie wyczekując na przybycie statku z Kornwalii. Jeśli statek będzie miał białe żagle, oznaczać to będzie, że na jego pokładzie przybywa z Kornwalii Izolda, jeśli czarne, statek będzie wracał bez Izoldy. Kiedy na horyzoncie pojawia się w końcu sylwetka statku, Tristan umiera. Izolda o Białych Dłoniach, Branwen i Morholt nie są w stanie jednak dostrzec, jakiego koloru są żagle nadpływającego statku; w efekcie czytelnik tego też się nie dowie, gdyż niespodziewanie przybywają tajemniczy rycerze, którzy twierdzą, iż przybywają z zamku Tintagel w Kornwalii. Gdy Morholt udowadnia im kłamstwo, zdradzają prawdziwy cel swego przybycia. Jest nim zniszczenie legendy Tristana i Izoldy:

„Nie będzie legendy o wielkiej miłości – powiedział, a ja wiedziałem, że wcale to nie on mówi. – Niepotrzebna i szkodliwa byłaby taka legenda. (...) Nie życzymy sobie, żeby historia Tristana i Iseult wrosła w ludzi, by była wzorem i przykładem, by kiedykolwiek się powtórzyła. (...) Dlatego Iseult z Kornwalii musi umrzeć daleko stąd, przyzwoicie, w połogu, wydając na świat kolejnego potomka króla Marka. Tristan zaś, jeżeli przed naszym przybyciem zdążył podle szczeznąć, musi spocząć na dnie morza, z kamieniem u szyi. Lub spłonąć. O, tak, będzie znacznie lepiej, jeżeli spłonie¹⁶⁵.”

Przemowa rycerza Mariadoka i kończąca ją pytanie: „Jak brzmi twoje imię?” – jest przełomem dla Morholta. Przedstawiając się jako Tristan, zabija tajemniczych rycerzy. Chwilę potem bohaterowie odnajdują Izoldę o Białych Dłoniach, która z rozpaczy po śmierci ukochanego odebrała

¹⁶⁵ A. Sapkowski, *Świat...*, s. 207–208.

sobie życie. Branwen i Morholt wyznają sobie miłość i opuszczają ponury zamek. W chwili, kiedy kończy się historia Tristana i Izoldy, zaczyna się nowa, Branwen i Morholta: „(Branwen – P. S.) Wiedziała, że przysłano nas do Carhaing, byśmy uratowali legendę. I zrobiliśmy to najpewniejszym sposobem. Zaczynając nową”¹⁶⁶.

Gdy para protagonistów opuszcza zamek Izoldy, Morholtowi zdaje się w końcu, że widzi dokładnie statek, na którym miała przybyć Izolda – żagle wydają się mu brudne.

Maladie Sapkowskiego jest tekstem, który mimo swej prostoty, nie jest zwykłym *retellingiem* odświeżającym spojrzenie na tradycyjną legendę lub wzbogacającą ją treści mniej lub bardziej ideologiczne zgodne z problematyką współczesną. Forma opowiadania zawiera wiele sygnałów świadczących nie tylko o intertekstualnym przetworzeniu znanej historii, ale również odznacza się cechami typowymi dla prozy postmodernistycznej. Najsilniej uwidocznia się to w nieustannej świadomości, która towarzyszy głównemu bohaterowi opowiadania, **który wie, że jest bohaterem historii**, ma do niej stosunek emocjonalny i jednocześnie walczy o zachowanie własnej tożsamości w narracji, w której jest marginalną postacią. Drugim elementem, który w nieunikniony sposób wpływa na odbiór tego tekstu, są oczywiste wnioski, jakie muszą się nasunąć czytelnikowi *Świata króla Artura*. W eseju Sapkowski śledził, w jaki sposób legenda o Arturze wraz z rozwojem kultury staje się coraz bardziej anachroniczna, w wyniku czego historyczny Artur z VI wieku ukazywany jest w epice średniowiecznej jako wzór feudalnego władcy zaawansowanego średniowiecza. Tymczasem w *Maladie* autor świadomie popełnia te same anachronizmy (na przykład poprzez autoironiczne wspomnienia Morholta dotyczące turniejów rycerskich i rycerski hołd, jaki składa on Izoldzie, jednocześnie wspominając w kilku miejscach, że chrystianizacja Wysp Brytyjskich dopiero się zaczyna). Automatycznie czyni to tekst opowiadania sztucznym i manifestującym swoją literackość, zwracając uwagę czytelnika nie na znaczenia, jakie niesie historia, ale sposób, w jaki jest opowiadana. W swojej interpretacji *Maladie* Christopher J. Caes stawia nawet tezę, że metatekstualne i postmodernistyczne zabiegi sprawiają, że opowiadanie Sapkowskiego jest swoistą wypowiedzią programową na temat funkcji, jakie może pełnić we współczesności literatura fantasy¹⁶⁷.

¹⁶⁶ Tamże, s. 211.

¹⁶⁷ C. J. Caes, „Believe me or not”: Andrzej Sapkowski’s „Maladie” as Theory of Fantasy, [w:] *Wokół źródeł fantasy*, red. T. Ratajczak i B. Trocha, Zielona Góra 2009.

W swoim tekście Caes odwołuje się do teorii fantasy zaproponowanej przez Johna Clute'go w *The Encyclopedia of Fantasy*¹⁶⁸. Według tego badacza proces odbioru literatury fantasy w przypadku współczesnego czytelnika przebiega w nieustannym napięciu między światem wyobrażonym w fantastycznej literaturze a jego wiedzą o właściwościach realnego świata, który go otacza. Napięcie to jest źródłem procesu opisanego przez Clute'go jako: „wrongness ⇒ thinning ⇒ recognition ⇒ return”, który jest w dużej mierze reinterpretacją tez Tolkiena o rozejściu się porządku współczesnej kultury i cywilizacji z prawdziwą naturą człowieka, wykształconą w ciągu setek lat poprzedzających dwudziestowieczną rewolucję cywilizacyjną. Caes nakłada na to przeciwstawienie tradycyjnej kultury, odznaczającej się „naiwnym” podejściem do narracji, modernizmu (w anglosaskim rozumieniu tego terminu), czyli literatury pierwszej połowy XX wieku i eksplozji zainteresowania twórczością fantasy w końcu XX wieku. Caes twierdzi, iż epika dwudziestowieczna stała się ofiarą swoistego kryzysu opowiadania historii, jaki jest udziałem współczesnej kultury. Daleko posunięta i postępująca z niespotykaną dotąd gwałtownością racjonalizacja cywilizacji sprawiła, iż opowiadanie historii pozbawione zostało swej pierwotnej funkcji. Współczesność jest tym samym rozdarta, a „the line of battle lies between a certain incarnation of modern reason and *told truth*”¹⁶⁹. Oznacza to, że wrogiem fantasy jest racjonalizm, który odarł świat z jego narratywnej natury: historie chrześcijaństwa nie wyjaśniają już świata, racjonalizm nie ma własnych historii. Stąd literatura modernistyczna, będąca owocem tego rozdarcia, stała się przesadnie autoteliczna, jak to ma miejsce w przypadku Joyce'a i innych prozaików-eksperymentatorów, lub w zbytniej mierze nasycona ideologią (komunistyczną, faszystowską), co również charakterystyczne dla literatury okresu międzywojennego. Kompozycja *Maladie*, zdaniem Caesa, będąc modelowym przykładem literatury fantasy, która jest świadoma swych postmodernistycznych (w dosłownym sensie tego słowa, czyli po-modernistycznych) cech, stanowi odpowiedź na modernistyczny kryzys funkcji literatury: „Sapkowski projects the crisis of modernity back into the world of premodern legend itself in an attempt, as we will see in a moment, to suggest an imaginative completion of modernity”¹⁷⁰.

¹⁶⁸ *The Encyclopedia of Fantasy*, John Clute & John Grant, eds. New York: St. Martin's Griffin, 1999.

¹⁶⁹ C. J. Caes, „Believe me...”, s. 57.

¹⁷⁰ Tamże, s. 50.

Podstawowym postmodernistycznym sygnałem (na poziomie poetyki, na poziomie kondycji ludzkiej zdecydowanie modernistycznym) jest kwestia imion bohaterów opowiadania: każda z postaci „zмага się” ze swoim imieniem, które nie odzwierciedla jej osobowości, a jedynie funkcję w historii. Imię Tristana jest jego klątwą, imię Branwen określa jej funkcję w historii, a imię Izoldy o Białych Dłoniach jest źródłem tragicznego paradoksu – jednocześnie **jest** Izoldą, ale **nie tą właściwą**, to znaczy nie Izoldą Białowłosą. W największym stopniu jednak owe rozejście się imienia (nazwy) i desygnatu widoczne jest w przypadku Morholta, który ma niechętny stosunek do swojego imienia, stara się je ukryć przed Branwen i z niechęcią reaguje, gdy ona je odgaduje. Zgodnie z przywołanym powyżej cytatem ze *Świata króla Artura*, imię Morholta jest znaczące, ale nie ma odpowiednika w jego osobowości, lecz określa jednocześnie jego funkcję społeczną (konny wojownik), jak i rolę w legendzie (rycerz, który pojedykował się z Tristanem). Tym samym główny bohater opowiadania czuje się jedynie statystą w cudzej historii. Przełomowy moment w jego biografii, jak twierdzi Caes, ma miejsce w scenie z rycerzami. Skoro przybyli oni, by zniszczyć legendę, a Morholt istnieje tylko jako postać w legendzie, przybyli też, by go unicestwić. Gdy więc pada kluczowe pytanie „Jak brzmi twoje imię?”, Morholt w myślach nazywa się najpierw „Decyzją”, a rycerzom przedstawia się jako „Tristan”. Tym samym następuje przejście między biernym jednowymiarowym pionkiem, który istnieje tylko dzięki cudzej historii, ku akceptacji własnej historii i objęcia w niej głównej roli. Symboliczne zabicie „rycerzy prawdy”, których Caes utożsamia w swojej interpretacji z modernistycznym racjonalizmem i naiwnym podejściem do „prawd” wygłaszanych przez literaturę przed postmodernizmem¹⁷¹, jest czynem, dzięki któremu Morholt odradza się jako osobowość, która tożsama jest z wydarzeniami, w których uczestniczy. Kończy się historia Tristana, a zaczyna się historia Morholta – dla bohatera nowej historii nie ma żadnego znaczenia, czy żagle na statku, który wpływa do portu Carhaing, są białe czy czarne.

Zdaniem Christophera J. Caesa *Maladie* Sapkowskiego jest tak skonstruowana, na poziomie opowiadanej historii i poetyki tekstu, iż stanowi niejako „teorię” współczesnej literatury fantasy i wskazuje na rolę, jaką fantasy może pełnić w świecie postmodernistycznej kultury. Zdaniem Caesa ma ona „odgrywać dla postmodernistycznych czytelników funkcję analogiczną wobec tej, jaką legendy arturiańskie odgrywały wobec

¹⁷¹ Zob. tamże, s. 52.

czytelników premodernistycznych”¹⁷². Fantasy rozwiązuje paradoks modernizmu poprzez „formalną możliwość performatywnej inskrypcji doświadczenia w formy narracyjne”¹⁷³. Ale tylko formalne, nie „naprawdę istniejące” lub nawet osiągalne. Innymi słowy, fantasy to estetyka, która proklamuje wyższość opowiadania historii, a zarazem w tym samym czasie umieszcza te historie w niemożliwych światach, i nie może tym samym uniknąć posądzenia o wewnętrzną sprzeczność. Fantasy pełni więc tylko formalne funkcje, nie pełni funkcji „prawdziwych”, nie wyjaśnia świata, nie wpływa na świat i jego nie zmienia. Jest jedynie źródłem kontrastu ukazując nam, że nie jest tak, iż we współczesnym świecie nie ma miejsca dla fantasy (to znaczy wizji świata, w której historia, opowieść i bohater są jednością), ale że współczesny świat zabrnął w ślepią uliczkę, że żyjemy w rzeczywistości głęboko okaleczonej, która nie posiada swoich własnych narracji. Fantasy nie daje narracji **dla tego świata**, ale pokazuje światy, w których taka pożądana koherencja zachodzi. Morholt z opowiadania Sapkowskiego staje się tym samym postacią symboliczną: zaczyna jako typowa ofiara modernistycznego racjonalizmu, gdyż pozbawiony jest własnej historii, kończy zaś jako osobowość w pełnym tego słowa znaczeniu. Rola tego *retellingu* z punktu widzenia czytelnika jest więc funkcjonalna – nie służy on ideologicznemu przekazaniu „prawd” o świecie, w którym żyje potencjalny czytelnik, nie służy też podważeniu idealistycznych „prawd” sprzed modernistycznego przewrotu, pozwala jednak doświadczyć czytelnikowi – i to zdaniem Caesa jest prawdziwa funkcja literatury fantasy – doświadczyć choćby imaginacyjnie, świata, w którym opowieść i prawda stanowią jedność.

¹⁷² Tamże, s. 59.

¹⁷³ Tamże, s. 60.

Rozdział IV

Fantasy i postmodernizm

Kwestia związków fantasy i postmodernizmu pozostaje w polskiej refleksji naukowej swoistą „białą plamą”. Dominujące w polskiej refleksji ujęcie mitopoetyckie i tolkienocetryczne z reguły niechętnie jest literaturze fantasy już nie tylko utrzymanej w poetyce postmodernistycznej, ale nawet zawierającej jedynie elementy tejże poetyki. Postmodernizm traktowany jest jako zasadniczo sprzeczny z Tolkienowską wizją dzieła literackiego, skądinąd zresztą słusznie, i jako taki zasadniczo wrogi wobec fantastycznej konwencji. Różne elementy postmodernizmu dyskwalifikowane są z pozycji ideologicznych jako wyraz duchowej pustki i antyhumanistycznego bełkotu współczesnej kultury, co sprzeczne ma być i z funkcjami mitopoetyckimi fantasy jako takiej i z ogólnym przesłaniem dzieł Tolkiena¹. Postmodernizm wrogi jest też wobec konwencji pod względem technicznym, jako burzący iluzję „światotwórczą”, kierując uwagę czytelnika nieustannie w stronę rzeczywistości empirycznej². Zwrot ku technice postmodernistycznej traktowany jest też jako dowód na stopniowe wyczerpywanie się konwencji, dowód jej kryzysu zapowiadający zmierzch tej formy literatury³. Co charakterystyczne, owe niechętnie poetyce postmodernistycznej twierdzenia zazwyczaj pozostają na dość wysokim stopniu ogólności i arbitralności sądów. Podobnie jak to miało miejsce w wypadku wskazywania treści mitycznych w literaturze fantasy, w żadnych z cytowanych prac nie przepró-

¹ M. Oziewicz, *Mythos, logos a korzenie literatury fantasy*, [w:] *Wokół źródeł fantasy*, red. T. Ratajczak i B. Trocha, Zielona Góra 2009, s. 39.

² M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji rozwojowej*, Wrocław 2009, s. 224–225.

³ T. Z. Majkowski, *W cieniu białego drzewa*, s. 346–352.

wadzano bardziej szczegółowych analiz porównawczych między postmodernizmem a literaturą fantasy zakładając, niejako *a priori*, iż fantasy i postmodernizm to w zasadzie dwa przeciwne bieguny współczesnej prozy. Drugą przyczyną takiego podejścia, jest stała tendencja definiowania fantasy w całkowitej izolacji od zjawisk literatury głównego nurtu, co w dużej mierze prowadzi do uproszczeń i zafałszowania obrazu tej literatury.

Tymczasem bliższe przyjrzenie się teoriom dotyczącym postmodernizmu w literaturze rzuca interesujące światło zarówno na wiele cech literatury fantasy, jak również w dużej mierze tłumaczy gwałtowny wzrost popularności literatury niemimetycznej po II wojnie światowej. Bez uświadomienia sobie natomiast funkcji różnych elementów poetyki postmodernistycznej wiele zjawisk typowych dla fantasy ostatnich 20 lat, szczególnie pisanej po roku 2000, wydaje się niemożliwe. Jak się okaże, nie są one dowodem na upadek konwencji, której ramy zostały wyznaczone przez teksty J. R. R. Tolkiena i Roberta Howarda, ale na, z jednej strony rozszerzenie granic tej konwencji, z drugiej natomiast na wzrastającą akceptację fantastyki w kulturze współczesnej.

Termin postmodernizm jest, rzecz jasna, bardzo pojemny i w odniesieniu do kultury współczesnej stosowany bardzo szeroko i w różnych kontekstach. Mówiąc o postmodernizmie ma się na myśli kwestie filozoficzne, poznawcze, społeczne, sposób funkcjonowania i kontaktu z kulturą, wreszcie charakter samej kultury. Ujęcie sprawy w tak szerokim kontekście daleko wykracza poza ramy niniejszej książki, choć niewątpliwie popularność fantasy jest jednym z przejawów typowego dla postmodernistycznej kultury odejścia od reprezentacji i zwrotu w stronę, parafrazując określenie Baudrillarda, kultury symulacji. Socjologiczny kontekst funkcjonowania fantasy jest jednak tematem na zupełnie inne rozważania. Postmodernizm zostanie tu ukazany przede wszystkim jako odmiana literatury, charakterystyczna strategia tworzenia, poetyki i rozumienia funkcji dzieła literackiego. W celu dokładnego określenia cech przypisywanej tego rodzaju literaturze i późniejszemu skonfrontowaniu ich z zastosowaniami w ramach poetyki fantasy przywołane zostaną na wstępie główne teorie postmodernistycznej literatury zawarte w pracach Briana McHale'a, Lindy Hutcheon i Brana Nicolla. Następnie zostaną omówione różne aspekty postmodernistycznej strategii stosowanej w ramach poetyki fantasy w utworach Suzanny Clarke, Jonathana Carrolla, Lva Grossmana, Jacka Dukaja, Andrzeja Sapkowskiego, Jarosława Grzędowicza i Jacka Vance'a.

1. Teorie postmodernizmu w literaturze

1.1. Co się zdarzyło i w jakim świecie? – modernizm i postmodernizm w teorii Briana McHale’a

W swojej teorii modernizmu i postmodernizmu Brian McHale⁴ odwołuje się do zapożyczonego od Romana Jakobsona określenie „dominany”, które to pojęcie badacz rozumie jako nadrzędny element określający wszystkie elementy podrzędne w świecie przedstawionym – opowiadaną historię, narrację, punkt widzenia narracji, charakter postaci, świat przedstawiony i stosunek do rzeczywistości empirycznej. Za pomocą tego określenia udaje mu się wyznaczyć wyrazistą granicę między dwiema odmianami literatury, które zdominowały dwudziestowieczną prozę. Dominanta modernizmu jest epistemologiczna, dominanta postmodernizmu jest natomiast ontologiczna.

(...) dominanta powieści modernistycznej jest **epistemologiczna**. Oznacza to, że stosuje ona strategie, które wysuwają na plan pierwszy pytania w rodzaju (...): „Jak mam interpretować świat, którego jestem częścią? I czym w tym świecie jestem?” Można też dodać inne pytania, również typowo modernistyczne: „Co należy poznać? Kto poznaje? Jak oni poznają i jak bardzo są tego pewni? Jak przekazywana jest wiedza między ludźmi i jak bardzo jest ona rzetelna? Jak zmienia się przedmiot poznania, gdy przechodzi od jednej osoby poznającej do drugiej? Gdzie leżą granice tego, co poznawalne?” I tak dalej⁵.

Tym samym modernizm, rozumiany jako nurt dominujący w literaturze światowej od lat 90. XIX wieku do 50. XX wieku, jawi się jako opozycyjny wobec realizmu nurt w epice. Wiara realistów w możliwość bezpośredniej reprezentacji, czyli oddania rzeczywistości w dziele literackim w takim kształcie, w jakim istnieje ona naprawdę, zostaje poddana w wątpliwość. Środki wypracowane przez realizm i służące temu celowi – wszechwiedzący narrator trzecioosobowy, tło społeczne, konstrukcja bohatera, kategoryzujący opis, bezpośrednie dialogi, wygładzone myśli bohaterów wplatanie w cudzysłowie w narrację – zostają w modernizmie zakwestionowane. Zastępują je subiektywny punkt widzenia w narracji, monologi wewnętrzne podawane często w niezorganizowa-

⁴ B. McHale, *Powieść postmodernistyczna*, przeł. M. Płaza, Kraków 2012; oryginał amerykański ukazał się w roku 1987 pod tytułem *Postmodern Fiction*.

⁵ Tamże, s. 12–13. Podkreślenie w tekście pochodzi od McHale’a.

nej formie w postaci strumienia świadomości i ograniczenie możliwości poznawczych powieści i tym samym odbiorcy. Moderniści nie podważają faktu istnienia obiektywnej rzeczywistości, kwestionują jednak możliwość jej obiektywnego odwzorowania w dziele literackim – wyidealizowany obiektywizm realizmu, nazywany w tym kontekście często „naïwnym” realizmem, zastąpiony zostaje przez subiektywną perspektywę poznawczą znaną z powieści Conrada, Joyce’a, Prousta, Hemingwaya i Faulknera.

Postmodernizm natomiast idzie dalej. Kontynuując wątpliwości modernizmu w kwestii obiektywnej reprezentacji stawia pod znakiem zapytania również obiekt owej reprezentacji. McHale definiuje to następująco:

(...) dominanta powieści postmodernistycznej jest **ontologiczna**. Oznacza to, że powieść postmodernistyczna stosuje strategie wysuwające na pierwszy plan pytania, które za Dickiem i Higginssem można nazwać „postpoznawczymi”: „Który to świat? Co jest w nim do zrobienia? Która z moich jaźni ma to zrobić?” Inne typowo postmodernistyczne pytania dotyczą albo ontologii samego tekstu literackiego, albo ontologii projektowanego przezeń świata: Czym jest świat? Jakie światy istnieją, jak są one ustanawiane i czym się różnią? Co się dzieje, gdy dochodzi do konfrontacji między różnymi światami lub gdy zostaną naruszone granice między nimi? W jaki sposób istnieje tekst, a w jaki sposób projektowany przezeń świat (bądź światy)? Jak ustrukturyowany jest ten projektowany świat? I tak dalej⁶.

W dziełach literackich modernizmu wątpliwości dotyczyły możliwości i efektów poznawczych, ujętych w formę powieści, poznającego człowieka. Czytelnik nie miał dostępu do odwzorowanej rzeczywistości „bezpośrednio” – pośrednikiem był poznający, subiektywny podmiot, który w wielu realizacjach stawał się faktycznym bohaterem i tematem dzieła. W prozie postmodernistycznej czytelnik konfrontowany jest już nie z efektami niedoskonałych procesów poznawczych, ale wątpliwościami dotyczącymi samego świata. Przedmiot literackiej *mimesis* jest wątpliwy, jego cechy są nieokreślone lub – w wyniku określonych zabiegów, najczęściej ironicznego wykorzystania narzędzi powieści realistycznej – czytelnik podejrzewa, że świat przedstawiony w powieści postmodernistycznej jest nieprawdziwy lub zmyślony.

Granica między modernizmem i postmodernizmem, przynajmniej w fazie przejściowej, jest nieostra. Postmodernizm korzysta z wypracowanych przez poprzednie nurty narzędzi, umieszczając je jedynie w in-

⁶ Tamże, s. 14.

nym kontekście lub wykorzystując je niezgodnie z pierwotnymi funkcjami, toteż wiele dzieł postmodernistycznych z pozoru sprawia wrażenie modernistycznych. Ścisłe określenie dominanty pozwala jednak, zdaniem McHale'a, wprowadzić wyraźne rozgraniczenia. Amerykański badacz wykorzystuje do tego twórczość Vladimira Nabokova, w której przejście między modernizmem a postmodernizmem ma być szczególnie ostro widoczne. I tak *Lolita* (1955) to jeszcze powieść modernistyczna, gdyż historia opowiadana w niej jest względnie realistyczna a o charakterze powieści decyduje skrajnie niewiarygodny, typowy dla modernizmu, narrator. *Blady ogień* (1962) natomiast to powieść graniczna: uświęcone przez tradycję środki literackie, które służą do przekazywania prawdy (poemat, autobiografia, naukowe przypisy), zostają wykorzystane do opowiedzenia historii umieszczonej w świecie, którego status ontologiczny budzi poważne wątpliwości: „wiemy, że coś się dzieje” – pisze McHale – „ale nie wiemy co”⁷. Za podobnie przełomowe w kwestii przejścia między modernizmem i postmodernizmem uznaje badacz powieści Thomasa Pynchona, *V. i 49 idzie pod młotek*. W przypadku tych powieści ontologiczne wahanie związane z prawdziwością opowiadanej historii dotyczy zarówno bohaterów tych powieści, jak i czytelników. McHale zestawia wspomniane powieści z *W kleszczach lęku* Henry'ego Jamesa, w przypadku której bohaterka wierzy w nadnaturalne wyjaśnienie historii. Odbiorca ma jednak co do tego wątpliwości co, zdaniem autora *Powieści postmodernistycznej*, jest przykładem klasycznej strategii modernistycznej zwracającej nieustannie uwagę czytelnika na kwestie prawdziwości poznawczej. *49 idzie pod młotek* pozostaje jednak dla McHale'a powieścią graniczną, gdyż Pynchon w zakończeniu cofa się przed ostateczną kolizją świata prawdziwego i nieprawdziwego i tym samym rozwikłaniem ontologicznych wątpliwości, które były udziałem zarówno Edypy, głównej bohaterki, jak i czytelnika. Powieść urywa się w kluczowym momencie, a jej otwarte zakończenie pozostawia wszystkie poznawcze i ontologiczne pytania bez odpowiedzi. Kolejne powieści Nabokova i Pynchona, odpowiednio *Ada czyli płomień* (1969) i *Tęcza grawitacji* (1973), to jednak już czysty postmodernizm, przedstawione w nich światy są manifestacyjnie sztuczne i opisywane są z premedytacją z wykorzystaniem charakterystycznych dla realizmu i modernizmu środków literackich, które tym samym wzięte zostają w ironiczny nawias.

⁷ Tamże, s. 26.

Kategorie McHale'a, od czasu publikacji jego monografii w zasadzie powszechnie akceptowane i cytowane, są wygodnym narzędziem do definiowania obu prądów – modernizmu i postmodernizmu. Zastosowanie praktyczne przynosi jednak różne efekty. Wątpliwości może budzić na przykład określenie *Lolity* mianem powieści reprezentującej „skrajny” modernizm – to znaczy jako powieści, w której opowiada się historię, która na pewno się zdarzyła, natomiast opowiadana jest w sposób budzący poważne wątpliwości co do wiarygodności narracji. Wiele z rozsianych w powieści Nabokova śladów pozwala wątpić w prawdziwość tejże historii będącej, zdaniem niektórych interpretatorów, projekcją wyobraźni narratora i opisuje wydarzenie imaginacyjne, które nigdy nie miało miejsca. Buduje natomiast fabułę w oparciu o elementy silnie przetworzonej *Małej syreny* Hansa Christiana Andersena⁸. Podobne wątpliwości można mieć w sprawie statusu *Bladego ognia* – na przykład Nicol w swojej monografii widzi tę powieść nie jako tekst łączący cechy modernizmu i postmodernizmu, ale jako utwór zdecydowanie postmodernistyczny.

Z naszego punktu widzenia najistotniejsze są natomiast uwagi dotyczące związku postmodernizmu z fantastyką, której McHale poświęca niewielką część swojej książki. Niestety amerykański badacz ogranicza się jedynie do uwag dotyczących fantastyki naukowej, ale są one, jak zobaczymy, istotne również z punktu widzenia literatury fantazy. Autor wykorzystuje swoją dychotomiczną definicję gatunków do określenia fantastyki mianem literatury kładącej w oczywisty sposób nacisk na kwestie ontologiczne. Paradoksem jest jednak to, że definiowana jest ona zazwyczaj za pomocą narzędzi epistemologicznych. By to zobrazować, McHale odwołuje się do rozgraniczeń dotyczących nadprzyrodzoności i cudowności w znanej teorii Tzvetana Todorova. Fantastyka, zdaniem Todorova, to własność tekstu (wszak to teoria strukturalisty) związana z nieokreślonością – wydarzenia fantastyczne są albo pozornie nadprzyrodzone i zostają wyjaśnione racjonalnie, albo fantastyczność zostaje zaakceptowana i sklasyfikowana zostaje jako cudowność. Wahanie, czyli „niepewność epistemologiczna”, które następuje przed ową klasyfikacją ma stanowić zasadę leżącą u podstaw fantastyki. Autor *Powieści postmodernistycznej* uznaje jednak strukturalistyczną i epistemologiczną strategię Todorova za

⁸ Zob. R. Stiller, „*Lolita*” jako gra i paradoks, [w:] V. Nabokov, *Lolita*, przeł. R. Stiller, Warszawa 1991, s. 427 i E. Collins, *Nabokov's „Lolita” and Andersen's „The Little Mermaid”*, „Nabokov Studies”, Vol. 9 (2005), s. 77–100.

całkowicie nietrafioną, jako że dominanta fantastyki nie jest epistemologiczna, ale w sposób oczywisty ontologiczna⁹.

Tym samym McHale uznaje fantastykę za gatunek literacki mający z definicji wiele cech wspólnych z postmodernizmem, swoisty „niższy” sobowtór postmodernizmu. Pozostając w kręgu ścisłych rozgraniczeń między podejściem epistemologicznym i ontologicznym badacz wskazuje, że gatunki „wysokie” – modernizm i postmodernizm – mają swoje „niskie” odpowiedniki, które w nieporadny lub zwulgaryzowany sposób realizują *de facto* te same cele, co ich „wysokie” odpowiedniki. Dla modernizmu popularnym odpowiednikiem jest powieść detektywistyczna („co się stało?”), dla postmodernizmu natomiast fantastyka naukowa („w jakim świecie się stało?”), dla której podstawowym celem jest opis nieistniejącego świata. McHale udowadnia swą tezę na przykładzie kilku wybranych tekstów fantastyki naukowej, bardzo silnie jednak odbiegając od praktyki strukturalistycznej, a skłaniając się w stronę typowej dla Anglosasów perspektywy retorycznej. Jako przykład najbardziej wyrazisty funkcjonuje tu *Diuna* (1965) Franka Herberta, która stanowi dla amerykańskiego badacza „stopień zero” niemimetycznych konstrukcji ontologicznych opartych na motywie międzyplanetarnym bez żadnych ruchów w którąkolwiek stronę: mieszkańcy Diuny nie pojawiają się na Ziemi, a Ziemianie na Diunie, co McHale nazywa „zderzeniem światów bez zderzenia”. W przypadku *Diuny* mamy skonstruowany, integralny, wewnętrznie spójny świat przedstawiony umieszczony na innej planecie, w żaden sposób niepowiązany z naszą Ziemią. Konfrontacja między światem projektowanym a naszym światem empirycznym pozostaje tu w domyśle – nie doświadcza jej żaden z powieściowych bohaterów, jest ona natomiast **rekonstruowana przez czytelnika**¹⁰. Do innych wariantów tej strategii zalicza McHale podróże w czasie, historie alternatywne i alternatywne rzeczywistości (*Człowiek z Wysokiego Zamku* Philipa K. Dicka), wskazując, że podstawowym źródłem znaczeń w tym wypadku, wbrew Todorowowi, nie są „własności tekstu”, ale nieustanne konfrontowanie rzeczywistości i nierealności przez aktywnie czytającego odbiorcę.

⁹ Zob. B. McHale, *Powieść...*, s. 107–108. Wiele z nieścisłości teorii Todorova i jej praktycznej nieprzydatności do badań nad fantastyką wiąże się z kwestią poruszaną w niniejszej książce już kilkakrotnie – swoją definicję fantastyki buduje on w oparciu nie o teksty faktycznie fantastyczne, ale o teksty realistyczne, w których pojawiają się motywy fantastyczne, a więc utwory Gogola, Jamesa czy Kafki. To klasyczny przykład pomylenia *the fantastic* z *fantasy mode*, na który w swoich pracach wskazywali Attebery i Stableford.

¹⁰ Tamże, s. 87.

McHale twierdzi, że *science fiction* i postmodernizm to siostrzane odmiany literatury, dążą zasadniczo w tym samym kierunku, ale idą własnymi drogami niezależnie i dochodzą do podobnych konstrukcji ontologicznych nie wywierając na siebie żadnego wpływu. Od pewnego momentu postmoderniści zwracają jednak uwagę na *science fiction* i czerpią do swej twórczości różne, przeważnie wyrwane z kontekstu, motywy z „niższego” gatunku. Kluczowym przykładem jest tu twórczość Williama S. Burroughsa, który w swoich powieściach umieszcza „śmieciovne” wątki fantastyczne dotyczące obcych istot, inwazji międzyplanetarnej i podróży w czasie. Burroughs i inni postmoderniści korzystają z elementów wcześniejszej fantastyki jak ze śmietnika popkultury świadomi naiwności i technicznej niedoskonałości tej literatury. McHale zwraca uwagę, iż *science fiction* to literatura nieustannie w pewien sposób zapóźniona: jej rozkwit w latach 30. XX sytuuje ją pod względem podejmowanej tematyki w modernizmie. Na poziomie poetyki fantastyka naukowa posługuje się jednak przestarzałą techniką powieści realistycznej, którą w tym samym czasie modernizm (Faulkner, Dos Passos) już przewyciężył. Gdy w latach 60. nastąpi w fantastyce na poziomie poetyki i tematyki zwrot do modernizmu (u Lema i Dicka), literatura głównego nurtu wchodzić będzie właśnie w eksperymenty postmodernistyczne. W tej samej dekadzie następuje jednak szybko wyrównanie obu poetyk, przede wszystkim dzięki twórczości pisarzy balansujących między głównym nurtem a fantastyką – Samuela Delany’ego, Kurta Vonneguta i J. G. Ballarda. W powieściach tych pisarzy epistemologiczne sproblematyzowanie ontologicznych spekulacji zamienia się z czasem w czysto ontologiczną refleksję, w przypadku Vonneguta nawet autoironiczną, kiedy w *Rzeźni numer 5* i *Śniadaniu mistrzów* czyni siebie bohaterem swoich fikcyjnych tekstów.

Chociaż wszystkie uwagi dotyczące postmodernizacji fantastyki w monografii McHale’a odnoszą się do fantastyki naukowej, opisane przez niego procesy w podobnej formie zachodzą i dają się opisać również w przypadku literatury fantasy. Można je pogrupować w następujące cechy:

- Prymat wymyślania świata nad opisem realności, przy czym różne elementy poetyki służą nie uwiarygodnieniu opisywanego świata, ale podkreśleniu jego sztuczności;
- Przejście od obserwacji wymyślonych światów przez bohatera ze świata empirycznego (*portal/quest fantasy*), którego pojawienie się w innym świecie jest na różne sposoby usprawiedliwiane, do kreowania światów hermetycznych, które z naszym nie mają nic wspólnego; stopniowa rezygnacja z „sensów”, a więc konstruowania światów i hi-

storii, które mimo swej fantastyczności są czytelnym komentarzem do rzeczywistości empirycznej;

- Spadek roli subiektywnego i niewiarygodnego narratora (modernizm) na rzecz „rekonstruowania” elementów świata przedstawionego przez czytelnika;
- Narastanie aluzyjności literackiej sugerującej sztuczność literackiego konstruktów w przeciwieństwie do „realistycznego” opisu wymyślonych światów;
- Stopniowo narastająca autoreferencyjność tekstów fantastycznych (autor w tekście, książka i pisarstwo jako temat utworu).

Pozostając w kręgu wyrazistych kategorii wprowadzonych przez McHale’a stwierdzić więc można, iż fantasy „zwykła” korzysta zasadniczo z elementów poetyki realistycznej i modernistycznej, a więc stara się maksymalnie uwiarygodnić obraz świata, który wprawdzie został wymyślony na potrzeby dzieła literackiego, ale opisywany jest tak, jakby istniał naprawdę (realizm) lub poznawany był tak, jak poznaje się świat realnie istniejący (modernizm). Strategia postmodernistyczna stara się natomiast na wszelkie sposoby zwrócić uwagę czytelnika na „literackość” opowiadania samego świata, podkreślając jego umowność, nieokreśloność i sam fakt jego opowiadania demaskując utrwalone środki, które służą uwiarygodnieniu (narracja, opis, świat przedstawiony) jako sztuczne i konwencjonalne.

1.2. Wszystko jest tekstem – Linda Hutcheon i poetyka postmodernizmu

Linda Hutcheon w swojej książce poświęconej poetyce postmodernizmu¹¹ stawia z jednej strony tezę, iż literatura postmodernizmu opozycyjna, a nawet szydercza wobec wcześniejszych form uprawiania literatury, z drugiej natomiast nieustannie wchodząc w dialog, parodiując i komentując przebrzmiałe strategie realizmu i modernizmu – paradoksalnie – ciągle te tradycje podtrzymuje. Podstawowym dążeniem postmodernizmu jest demaskowanie idealistycznych przekonań, jakimi żywiły się wcześniejsze prądy literackie: realizm i modernizm a także, również

¹¹ L. Hutcheon, *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction*, New York: Routledge 1988. W Polsce ukazał się tylko fragment tej pracy jako: L. Hutcheon, *Historiograficzna metapowieść: parodia i intertekstualność historii*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997. Wszystkie zamieszczone tu cytaty pochodzą z polskiego przekładu zamieszczonego w antologii Ryszarda Nycza.

ukazywany tu jako idealistyczny strukturalizm, będący w zamierzeniu unaukowieniem dotyczącego literatury dyskursu poprzez eliminację subiektywnego, „humanistycznego” punktu widzenia na rzecz dotarcia do tekstu samego w sobie:

Jest truizmem we współczesnej krytyce, że realizm stanowi w istocie zespół konwencji, że prezentacja rzeczywistości nie jest identyczna z samą rzeczywistością. Historiograficzna metapowieść kwestionuje zarówno każde naiwne realistyczne pojęcie prezentacji, jak i wszelkie naiwne tekstualistyczne lub formalistyczne sądy o całkowitej separacji sztuki od świata. Postmodernizm jest samoświadomą sztuką „w obrębie archiwum”, a to archiwum jest zarazem historyczne i literackie¹².

Podstawowy impuls postmodernizmu służy zwróceniu uwagi na tekstową naturę wiedzy ludzkiej. Nasza wiedza o przeszłości pochodzi z tekstów i swój stosunek do świata utrwalamy w postaci tekstów, które zawsze mają subiektywny, nadany przez człowieka kształt. Odwołując się do znanych stwierdzeń Rolanda Barthesa i Umberto Eco, Hutcheon podkreśla pantekstualność ludzkiej wiedzy oraz nieuniknioną intertekstualność każdej „oryginalnej” twórczości (Eco: „książki zawsze mówią o innych książkach”). Wywrotowa strategia postmodernizmu ma więc charakter świadomej deziluzji, a zwrot ku autotematyczności jest w tym wypadku nie dowodem na wewnętrzną pustkę krytykowanego za to właśnie nurtu, ale postaci świadomego działania w ramach subiektywnych kategorii, które wcześniej były albo ignorowane, albo kontestowane:

Innymi słowy: tak, postmodernizm przejawia pewną introwersję, samoświadomość zwracającą się ku formie samego aktu pisania, ale jest także czymś znacznie więcej. (...) Teraźniejszość, podobnie jak przeszłość, nieuchronnie jest dla nas zawsze uprzednio utekstowiona, a jawna intertekstualność historiograficznej metapowieści spełnia funkcje jednego z tekstualnych sygnałów tej postmodernistycznej świadomości. (...)

Ontologiczna granica między przeszłością historyczną a literaturą nie jest zatarta, ale podkreślona. Przeszłość rzeczywiście istniała, ale „poznać” ją dzisiaj możemy jedynie poprzez jej teksty, i tu tkwi związek z tym, co literackie. Jeżeli dziedzina historii utraciła uprzywilejowany status dostarczyciela prawdy, to według tego rodzaju współczesnej historiograficznej teorii tym lepiej: utrata iluzji przezroczystości w dziele historycznym jest krokiem ku intelektualnej samoświadomości, co odpowiada metapowieściowej kpinie z zakładanej przezroczystości tekstów realistycznych¹³.

¹² L. Hutcheon, *Historiograficzna...*, s. 379.

¹³ Tamże, s. 388 i 389.

Ostatecznym efektem, który płynie ze stosowania poetyki postmodernistycznej jest podważenie statusu obiektywizmu, a co za tym idzie uświęconej przez kulturę kanoniczności. Postmodernizm wchodzi z kanonem w nieustanny dialog kwestionując autorytet wszelkiego aktu pisania. Realizm jest tylko postulatem i to niezrealizowanym postulatem, modernizm odzwierciedlający „bezpośrednio” procesy ludzkiego poznania jest taką samą konwencją jak realizm. W obu przypadkach ostateczny kształt dzieła literackiego jest wynikiem twórczych decyzji jednostki, a efektem jest zawsze tak czy inaczej uformowany tekst, który z natury rzeczy, jako stworzony przez człowieka, jest subiektywny. Podstawowa strategia postmodernizmu polega więc na zwróceniu uwagi odbiorcy na „tekstowość tekstu”, jego sztuczność i konwencjonalność. By to uczynić, postmoderniści nie odrzucają elementów poetyki realistycznej i modernistycznej, ale ironicznie używają ich, lub, jak pisze Hutcheon, nadużywają, sygnalizując tym samym swój bunt wobec wszelkiej uznanej kanoniczności symbolizującej w tym wypadku prawdę obiektywną. Coś takiego bowiem nie istnieje: literatura, czyli zbiór tekstów, to po prostu zbiór „prawd” subiektywnych¹⁴.

1.3. Literatura o literaturze – Bran Nicol i teoria metafikcji

W swojej monografii literatury postmodernistycznej Bran Nicol kontynuuje drogę wyznaczoną przez McHale’a i Hutcheon, kładąc jednocześnie silny nacisk na metafikcyjny aspekt postmodernizmu¹⁵. Amerykański badacz podkreśla też kontekst społeczny i kulturowy istnienia postmodernizmu. Charakterystyczne dla postmodernizmu osłabienie związków z tym, co „prawdziwe” i „rzeczywiste”, wiąże on z przyzwyczajeniem współczesnego odbiorcy kultury do wirtualnych rozrywek, a nie do kontaktu z prawdziwymi przedmiotami i wydarzeniami. Druga połowa XX wieku to stopniowe uzależnienie kultury i środków masowego przekazu od technologii, która umożliwia albo generowanie sztucznej „rzeczywistości”, lub – w świecie mediów – manipulowanie rzeczywistością. Stykając się z produktami kultury, których status jest nieokreślony (Michael Jackson) lub które, mimo swej sztuczności traktowane są jako realnie istniejące (Superman, Myszka Mickey), odbiorca stopniowo przestaje przedkładać realizm rozumiany jako ukazywanie prawdy nad fan-

¹⁴ Tamże, s. 391–392.

¹⁵ B. Nicol, *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

tastyczne wytwory kultury. W parze z tym podąża stopniowa wirtualizacja, a co za tym idzie upadek autorytetu, mediów – w przypadku wojny film staje się medium, a media upodobniają się do filmu (*vide*: słynna scena z *Czasu Apokalipsy* Coppoli, w której reżyser występuje jako dziennikarz i jednocześnie „reżyseruje” głównego bohatera krzycząc do niego „udawaj, że walczysz i nie patrz w kamerę”). Odwołując się do socjologicznych ujęć Frederica Jamesona i Zygmunta Baumana, Nicol stwierdza, że postmodernistyczność stopniowo coraz bardziej separuje człowieka od „realności” zachowując tylko reprezentacje, które *de facto* nie odnoszą się do żadnych obiektywnie istniejących bytów.

Po wyjaśnieniu społecznego tła, które umożliwia istnienie postmodernizmu, Nicol przedstawia własną definicję tego zjawiska w obrębie literatury:

Identyfikacja postmodernistycznych tekstów jest kwestią określenia, które ze znajdujących się w nich elementów są w szczególności dominujące. W moim przekonaniu najistotniejsze cechy, które można odnaleźć w tekstach postmodernistycznych to:

1. Autorefleksyjne uznanie statusu tekstu jako skonstruowanego estetycznego artefaktu,
2. Ukryta („implicit”), a czasem jawna („explicit”) krytyka realistycznego podejścia do narracji i do odzwierciedlania fikcyjnego „świata”,
3. Tendencja do zwracania uwagi czytelnika na jego proces interpretacji w trakcie lektury tekstu¹⁶.

Najbardziej pojemną definicją postmodernizmu, zdaniem Nicola, który opiera się w tej kwestii na ustaleniach Lyotarda, to podejrzliwość wobec realizmu i brak wiary w jego możliwość odzwierciedlania rzeczywistości. Nie oznacza to, że współczesny człowiek całkowicie zatracił potrzebę reprezentacji empirycznego świata w literaturze, ale raczej narastające powszechne przekonanie, że podobne zabiegi w ramach literatury w drugiej połowie XX wieku nie mogą być dokonywane bezrefleksyjnie i z przekonaniem („unselfconsciously and wholeheartedly”), jak to miało miejsce w XIX stuleciu¹⁷. Postmodernizm uderza w dwa podstawowe przekonania realizmu: możliwość reprezentacji i wiarę w narrację. Postmodernizm zakłada, że pisanie jest raczej aktem „konstruowania” świata niż jego „transkrybowania”. Realizm zakłada, że fikcyjny świat istniejący w literaturze jest analogiczny wobec świata realnego i że akt pisania jest w konsekwen-

¹⁶ Tamże, s. XVI.

¹⁷ Tamże, s. 19.

cji „referencyjny”. Rolą narratora jest natomiast w „naturalny” sposób pośredniczenie między odbiorcą a „istniejącą” historią. Postmodernizm podważa oba te twierdzenia¹⁸. Narracja nie jest bowiem niczym „naturalnym”, jest zawsze konstruktem, jest sztuczna i jest efektem określonych zabiegów kompozycyjnych. Nicol używa nawet w tym kontekście słowa manipulacja – narracja powieści realistycznej nieustannie udaje coś, czym *de facto* nie jest. Akt narracji to nie niewinne działanie polegające na odzwierciedlaniu naturalnej sekwencji wydarzeń, które są po prostu „opowiedziane”. Narracja to tak naprawdę selekcja, organizacja i interpretacja ze strony narratora. Fakt ten ma swoje konsekwencje także z perspektywy odbiorcy. Akt czytania, czyli przyswajania sobie narracji, nigdy nie jest bierny, ale zakłada określony stopień aktywności polegający na rozpoznawaniu określonych powtarzalnych elementów tekstu, wydarzeń czy symboli. „Nic w narracji nie jest naturalne”¹⁹.

Świadomość tego faktu wyznacza drogę, jaką podąża postmodernistyczna literatura. Nie rezygnuje ona ze środków wypracowanych przez wcześniejsze nurty, korzysta z nich natomiast ironicznie. Definiując zakres postmodernistycznej ironii Nicol powołuje się na ustalenia Lindy Hutcheon, która twierdzi w swej monografii, iż postmodernistyczna strategia polega na jednoczesnym wykorzystaniu poetyki realistycznej oraz modernistycznej i jednoczesnej ich kontestacji. Wcześniejsze tego typu dyskursywne ujęcia przebrzmiałych poetek epok wcześniejszych ograniczały się jedynie do parodii, wyśmiania niemodnych bądź niefunkcjonalnych chwytów po to, by skontrastować je z nowszymi propozycjami. Tymczasem postmodernizm używając elementów wcześniejszej poetyki umieszcza je poza pierwotnym kontekstem nieustannie je demaskując, zwracając na nie uwagę, zmuszając odbiorcę do zabiegów interpretacyjnych zarówno na poziomie znaczenia historii, jak i poetyki. W tekstach arcydzielnich gatunku – *Gdy zimową nocą podróżny* Italo Calvino czy *Bładym ogniu* Vladimira Nabokova – oba te elementy, fabuła i poetyka, są sprzęgnięte eksponując najważniejszą cechę postmodernistycznej literatury – autoreferencyjność.

Metafikcja to podstawowe techniczne narzędzie używane w postmodernistycznej literaturze. Może ona być zdefiniowana jako „literatura o literaturze” („fiction about fiction”) – literatura, która traktuje o sobie samej lub raczej o literaturze niż czymkolwiek innym²⁰.

¹⁸ Tamże, s. 24.

¹⁹ Tamże, s. 27.

²⁰ Tamże, s. 35.

Innymi słowy, z metafikcją mamy do czynienia wszędzie tam, gdzie literatura jest „świadoma” swojej literackości, „świadoma” tego, że jest konstruktem, a nie zwierciadłem odbijającym rzeczywistość i swoją „świadomość” sygnalizuje za pomocą różnych, mniej lub bardziej demonstracyjnych, sygnałów. Nicol wskazuje, że strategia postmodernizmu jest w tym wypadku całkowicie odwrotna od strategii realizmu: każda literatura to zbiór konwencji, historia ujęta jest w pewne ramy kompozycyjne i ramy te wyznaczają granicę między rzeczywistością czytelnika a fikcyjnym światem literatury. O ile jednak realizm stara się za wszelką siłę odwrócić uwagę odbiorcy od owych „ram” za pomocą znanych powszechnie narzędzi (bezpośrednich dialogów, zmierzającego do obiektywizmu opisu, wszechwiedzącej narracji), o tyle postmodernizm manifestacyjnie te ramy eksponuje, często wykorzystując w tym celu elementy poetyki realistycznej.

Określając bliżej sposób funkcjonowania metafikcji Nicol powołuje się na znane ustalenia Patricii Waugh²¹. Metafikcja może przybierać trzy podstawowe formy. Pierwszą jest całkowita lub częściowa destrukcja określonej powieściowej konwencji, na przykład iluzji wszytkowiedzącego narratora, jak to się dzieje w *Kochanicy Francuza* Johna Fowlesa (*The French Lieutenant's Woman*, 1969). Drugą jest świadoma parodia określonego, wcześniejszego rodzaju powieści, na przykład parodia powieści osiemnastowiecznej w *Bakunowym faktorze* Johna Bartha (*The Sot-Weed Factor*, 1960). Trzecią formą jest z kolei „bardziej subtelna próba wykreowania alternatywnych struktur lingwistycznych lub przywoływania ustalonych form poprzez skłanianie czytelnika do refleksji dotyczącej jego wiedzy tradycyjnych konwencji literackich”²². Nicol, za Waugh, podaje tu przykład powieści Richarda Brautigana *Trout Fishing in America* (1967). Strategie te nie są oczywiście nowe, wręcz przeciwnie podobne zabiegi zauważalne są od momentu narodzin gatunku powieściowego – elementy, które można by określić jako strategie metafikcyjnej poetyki postmodernistycznej zauważalne są już w *Don Kichocie* Cervantesa i *Tristramie Shandy* Sterna, nie tworzą one jednak jednolitej strategii gatunkowej. W wypadku dwudziestowiecznego postmodernizmu jest jednak inaczej. Popularność postmodernistycznej metafikcji wiąże się z narastającym od lat 60. i 70. XX wieku przekonaniem (zrodzonym w dużej mierze pod wpływem wydarzeń politycznych i charakteru przekazów medialnych), że to,

²¹ P. Waugh, *Metafiction: The Theory and Practice of Self-conscious Fiction*, New York: Routledge 1984.

²² B. Nicol, *The Cambridge Introduction...*, s. 36–37.

co uważamy za „rzeczywistość”, to w istocie celowo tworzone fabularyzacje, rzeczywistość wykreowana, którą przedstawia się jako „prawdę”.

Opisane powyżej właściwości literatury postmodernistycznej mają swoje konsekwencje dla swoistego odbioru i roli czytelnika. W postmodernizmie „mieszkańskie” funkcje literatury, przysłowiowe, wyśmiewane przez Witkacego, refleksje na temat dobroci teściowych i „znaczenia syndykalizmu”²³, zostają całkowicie zanegowane. Nurt ten zrywa z dziewiętnastowiecznym i modernistycznym „byciem o czymś” rozumianym jako zabiegi referencyjne stosowane wobec rzeczywistości, które mają nieść „przekaz” lub komentarz społeczny. Nicol powołuje się w tej sprawie na stanowisko Susann Sontag:

Sontag twierdzi w eseju *Przeciw interpretacji*, że nacisk w sztuce postmodernistycznej kładziony jest bardziej na **formę** niż na treść i bada dokładniej, jak powinniśmy do tego się odnieść. W przyswajaniu sztuki chodzi raczej o przyjemność a nie o „oświecenie”, zabawę i dowcip a nie o powagę i moralność. Jedną ze szczęśliwych konsekwencji tego stanu rzeczy jest to, iż radość płynąca z obcowania ze sztuką staje się bardziej egalitarna niż snobistyczna²⁴.

Tym samym postmodernizm kładzie nacisk na akt czytania, współudział w dekodowaniu i tworzeniu znaczeń przez czytelnika, aktywną postawę polegającą na odczytywaniu aluzji, stylizacji, elementów parodystycznych i pastiszowych w opozycji do biernego przyjmowania narracji jako autorytarnego przekazu, który z jednej strony odwzorowuje rzeczywistość lub procesy poznawcze dające jednocześnie spójną wizję jakiegoś problemu, którą czytelnik może zaakceptować lub odrzucić.

Na marginesie uwag Brana Nicola należy zwrócić uwagę, że choć tendencje postmodernistyczne w prozie utrzymanej w konwencji fantastyki stopniowo nasilają się od lat 80. XX wieku, skrajne przypadki całko-

²³ „Nie byłby też teatr miejscem wypowiedzania «poglądów» autora na upadłe kobiety, czteroprzymiotnikowe głosowanie, znaczenie syndykalizmu, czy jakkolwiek inną kwestię, przez źle zaaranżowane sytuacje, mające poglądy te dobitnie ilustrować. Czy nie lepiej napisać traktat, broszurkę lub skromny aforyzm, zamiast kręcić po scenie kilka manekinów przez trzy godziny po to, aby widz powiedział, wychodząc, stukając się palcem w głowę: «A więc faktycznie grzech bywa karany, a cnota wynagradzana?» «Więc jednak nie ma dobrych teściowych! Co za szkoda!» albo: «Psia krew! Więc syndykalizm nie jest ostatecznym rozwiązaniem walki klasowej»”. Stanisław Ignacy Witkiewicz, *Bliższe wyjaśnienie w kwestii Czystej Formy na scenie*, [w:] tegoż, *Teatr*, Kraków 1923, s. 67.

²⁴ B. Nicol, *The Cambridge Introduction...*, s. 41–42. Podkreślenie w cytacie pochodzi od autora.

witej dezintegracji tradycyjnej formy powieści znane z twórczości Becketta, Nabokova, Pynchona, Burroughsa, Calvino czy Bartha nie mają tu miejsca. W najbardziej postmodernistycznych tekstach, omówionych w następnym podrozdziale, wiele z tradycyjnych, konserwatywnych elementów typowej prozy zostaje zachowanych, a utwory te balansują pomiędzy staromodną narracją a eksperymentami znanymi z poetyki postmodernistycznej.

2. Fantasy i postmodernizm

Brian Attebery w swojej książce²⁵ zwraca uwagę na zaskakujące napięcie między fantastyką a postmodernizmem – fantastyka w postmodernizmie jest powszechnie akceptowana, jest niemal, jako silnie kontrastująca z realistyczną strategią, stałym elementem poetyki, natomiast postrzeganie fantasy w perspektywie postmodernistycznej wciąż należy do rzadkości. Amerykański badacz wpisuje ponadto swoje refleksje w typową dla anglosaskiej nauki triadę „realizm–modernizm–postmodernizm” umieszczając w tym kontekście twórczość J. R. R. Tolkiena. Zdaniem Attebery’ego *Władca pierścieni* rozszedł się całkowicie z oczekiwaniami modernistycznie nastawionych czytelników połowy XX wieku – nie był „złożony” tam, gdzie tego oczekiwano i był zbyt skomplikowany w nieodpowiednich miejscach. W momencie swojej publikacji trylogia Tolkiena, jeśli traktować ją jako powieść dwudziestowieczną, jest zbyt archaiczna na poziomie poetyki i zbyt melodramatyczna w obrazie świata (wyrzuciła i kontrastujące ze sobą dobro i zło) i tym samym zupełnie niezgodna z panującymi w prozie tendencjami. Tolkienowskie przywiązanie do dawnych form literackich miało charakter całkowicie poważny, natomiast modernizm korzystał z dawnych form i motywów z manifestacyjną ironią. „Historia dwudziestowiecznej literatury – pisze Attebery – może być postrzegana jako stopniowy wzrost ironii w każdej fazie opowiadania historii”²⁶. Na tym tle propozycja autora *Hobbita* była nieprawdopodobnie nie na czasie.

Jednak rozpatrywana na tle opozycji „modernizm–postmodernizm” saga Tolkiena rodzi jeszcze inne problemy. Będąc jednocześnie anachroniczny w stosunku do poetyki i założeń modernizmu *Władca pierścieni*

²⁵ B. Attebery, *Fantasy and postmodernism*, [w:] *Strategies...*, s. 36–50.

²⁶ Tamże, s. 39.

wydaje się tekstem, który, przynajmniej powierzchownie, realizuje niektóre tendencje typowe dla postmodernizmu.

Tak więc wydaje się, że konspektem („prospectus”) postmodernizmu, zarówno jako przedłużenia, jak i korekty modernizmu, był powrót do wczesnych form narracyjnych – baśni i mitów, które nigdy nie zniknęły z bardziej popularnych form literatury – ale ze świadomością ich sztuczności. Postmodernizm to powrót do opowiadania historii, z założeniem, że nie możemy być pewni niczego, poza samą opowieścią²⁷.

Paradoksalnie *Władca pierścieni* może być z tego powodu szczególnie interesujący dla czytelników postmodernistycznych ze względu na wykorzystanie tradycji nie dla reprezentacji, ale dla stworzenia autonomicznego wobec rzeczywistości empirycznej świata w ramach dzieła literackiego. Nie bez znaczenia jest też tu fakt językowej świadomości dzieła Tolkiena i ukazanej *expressis verbis* zależności między fikcyjnymi językami a kulturą fikcyjnych, wymyślonych przez Tolkiena ludów. Attebery stawia tezę, że wiele z przejawów pisarstwa oksfordzkiego profesora jest w taki czy inny sposób metafikcyjnych, wiele z elementów *Władcy pierścieni* jest *de facto* komentarzem do sposobu opowiadania historii.

Ostateczną jednak tezę autora *Strategies of Fantasy* jest twierdzenie, iż związki Tolkiena z postmodernizmem, ale też modernizmem są właściwie pozorne i powierzchowne. Tolkien należy duchowo do pokolenia I wojny światowej, a jego dzieło zawiera wiele elementów charakterystycznych dla umysłowości „straconego pokolenia”. W swojej twórczości nie negował on podstawowych pojęć modernizmu, a więc obiektywnego istnienia rzeczywistości i prawdy; nie wykorzystywał ich jednak do prostej, realistycznej reprezentacji. Choć, jak twierdzi Attebery, rama („frame”) narracyjna jest u niego bardzo widoczna, Tolkien, inaczej niż postmoderniści, nie niszczy tej ramy; nie wykorzystuje dawnych form do zderzenia ich z rzeczywistością, ale do stworzenia własnego, częściowo idealistycznego, świata wartości.

Jako wyrazisty kontrast dla twórczej postawy Tolkiena Attebery prezentuje powieść Johna Crowleya *Małe, duże* (*Little, Big*, 1980), która, jego zdaniem, będąc powieścią fantasy, realizuje podstawowe elementy poetyki postmodernistycznej. Crowley, w odróżnieniu od Tolkiena, bawi się ramą narracyjną. W powieści już na samym początku wyraźnie zaznaczone jest przejście od trybu realistycznego do trybu fantastycznego

²⁷ Tamże, s. 40.

(piesza podróż głównego bohatera z „realistycznego” miasta na „czarodziejską” wieś). Fantastyczne wydarzenia powieści silnie kontrastują z narracją stylizowaną na dziewiętnastowieczny realizm, co jest jednocześnie elementem typowym dla strategii postmodernistycznej, jak i śladem poetyki *Władcy pierścieni*: „Crowley mógł nauczyć się od Tolkiena, jak używać retoryki literatury realistycznej do ukazywania cudowności”²⁸. Autor *Małe, duże* pokazuje możliwość wykorzystania dawnych form do budowania bardziej subtelnego i ironicznego związku między narratorem a nimi. Dzięki ujawnieniu tożsamości (i jednoczesnej fantastyczności) narratora powieści, Crowley zwraca uwagę czytelnika na kluczowe zagadnienia tożsamości i pamięci, nie stosuje jednak poza tym żadnych zabiegów formalnych eksponując jedynie realistycznie opisywaną fantastyczność (bez cudzysłówów i umowności), co sprawia, że fantasy staje się metafikcyjna. Johna Crowleya różni od Tolkiena dwie podstawowe sprawy. Po pierwsze Tolkien nie miesza realizmu z fantastyką, budując nieprzenikalny z empirią, hermetyczny świat, który nie jest światem czytelnika.

Drugą różnicą jest sposób, w jaki Crowley wykorzystuje metafikcyjne elementy. Tam, gdzie Tolkien utrzymuje granicę między tym, co nazwał pierwotną kreacją (światem, w którym żyjemy) i wtórną (światem opowieści) a jego metafikcyjne zabiegi służą głównie do ustanowienia istotności snucia opowieści w swojej własnej wtórnej sferze, Crowley wskazuje, że pierwotna kreacja w tym sensie nie istnieje, albo że jest ona dostępna tylko poprzez wyobraźnię.

Dlatego jego bohaterowie są świadomi tego, że są częścią opowieści, że jakikolwiek porządek lub cel określony jest przez „Nich” (chodzi o magicznych sprawców powieściowych wydarzeń – P. S.), magiczne istoty, które w tym wypadku odgrywają rolę autora²⁹.

Bohaterowie, wraz z rozwojem powieści, mają narastającą świadomość, że ich życie ograniczone jest przez ramy opowieści, a oni sami są *de facto* postaciami literackimi (porównaj podobny zabieg w powieści *Beauty* Sheri Tepper).

Powieść Crowleya, zgodnie z tezą Frederica Jamesona, znosi granicę między literaturą a literaturą popularną na zasadzie „estetycznego populizmu”. Dzięki temu postmodernistyczne powieści, mimo swojej złożoności, są również popularne, jako że bazują na formach zakładających

²⁸ Tamże, s. 44.

²⁹ Tamże, s. 47.

„przyjemność czytania”. Tym samym zostaje zakwestionowana „powaga” literatury, a podkreślona literackość, językowość i wykorzystanie elementów kodu. Zdaniem Attebery’ego różni to bardzo postmodernistów od poprzedników: „Wzniosła powaga modernistów nie jest ich cechą”³⁰. Bowiem, zgodnie z deklaracją Italo Calvino, nie znaczenie, ale historia jest najważniejsza. Znaczenie może rodzić się lub nie. Jeśli nie rodzi się, to nic złego, natomiast presja budowania znaczeń i reprezentacji, „tego, co istnieje” nie jest już podstawową funkcją literatury.

Władca pierścieni Tolkiena i *Małe, duże* Crowleya wyznaczają więc dwa przeciwne bieguny fantazy „modernistyczny” i postmodernistyczny. Cudzysłów w przypadku modernistyczności trylogii oznacza, iż przy zastosowaniu ostrych kryteriów podziału między realizmem, modernizmem i postmodernizmem tekst Tolkiena jawi się niejednoznacznie. Jako tekst autora mającego wiele wspólnego z pisarzami „straconego pokolenia” jednocześnie nie prezentuje typowego dla modernizmu zwątpienia w możliwości poznawcze jednostki; wręcz przeciwnie w powieści wpisane jest wyraziste przesłanie, które ma być moralną i estetyczną odpowiedzią na kryzys współczesności, w stylu, jakiego nie powstydziliby się żaden dziewiętnastowieczny idealizm. Z drugiej strony bardzo silne akcenty metafikcyjne nie pojawiają się u Tolkiena w tej samej funkcji, co u postmodernistów. Korzystając z dawnych form narracyjnych, autor *Władcy pierścieni* robi to „naiwnie”, a nie „ironicznie”. „Opowieść” nie znaczy dla niego tego samego, co dla autorów postmodernistycznych, jest nośnikiem znaczeń i wyrazistej koncepcji świata, który może być dzięki tej opowieści interpretowany.

We wszystkich tych elementach Crowley przyjmuje strategię odmienną od Tolkienowskiej. Zderza realizm z fantastyką, manifestuje „powieściowość” swojej powieści poprzez zwracanie uwagi czytelnika na elementy poetyki, które nie służą przekazywaniu znaczeń, ale stają się przedmiotem refleksji zarówno czytelnika, jak i bohaterów, burzy ontologiczną granicę między elementami świata powieściowego (narrator jest realnym bytem, bohaterowie mają świadomość swojej fikcyjności) i czyni opowieść głównym przedmiotem zainteresowania, a nie jedynie środkiem służącym celom nadrzędnym (wizji świata, refleksji moralnej). Tym samym w powieści Johna Crowleya wyznaczona zostanie droga, jaką podążać będą wszystkie późniejsze teksty fantazy wchodzące w silniejsze lub słabsze interakcje z poetyką postmodernizmu.

³⁰ „Theirs is not the high seriousness of the Modernists.”, tamże, s. 49.

Jim Casey w swoim szkicu poświęconym związkom fantasy i postmodernizmu³¹ zwraca przede wszystkim uwagę na to, iż wyznaczanie ostrych granic w przypadku fantasy zawsze będzie sztuczne i mechaniczne. Żadne z kategoriycznych i często arbitralnych przyporządkowań nie oddaje cech tej ciągle rodzącej się literatury. Powołuje się przy tym na pojęcie *fuzzy set* Briana Attebery'ego, twierdząc, że postmodernistyczna fantasy jest najbardziej *fuzzy* (rozmyta, mglista) ze wszystkich gatunków. Fantasy przez swoją anachroniczność wobec obowiązujących trendów w ramach literatury głównego nurtu nieustannie sytuowana jest poza kontekstem lub umieszczana w różnych, często niekoniecznie trafnych kontekstach. *Władca pierścieni* mimo zbieżności czasowej powstania i publikacji nie został rozpoznany jako tekst modernistyczny, ale jako sprzeczny z podstawowymi założeniami epoki, jako tekst eskapistyczny. Casey wskazuje, że związana ze zwyczajami w ramach konwencji presja kopiowania poetyki powieści Tolkiena spowodowała, że cały gatunek nie był postrzegany jako modernistyczny, choć szereg, stale powtarzających się elementów poetyki (strumień świadomości, wielość personalnych punktów widzenia, metafikcyjne eksperymenty) jest *stricte* modernistycznych. Fantasy postrzegana była jako przeciwieństwo elitarystycznej literatury modernistycznej i klasyfikowana jako literatura popularna, a więc „postmodernistyczna”.

Ponieważ, szczególnie w przypadku tekstów ze styku epok lub zawierających elementy różnych poetyk, wyznaczanie linii podziału jest często trudne i odbywa się na zasadzie subiektywnych sądów konkretnego badacza, Casey proponuje przyjąć jako wyrazisty probierz dychotomię Ihaba Hassana z *Postface* do *The Dismemberment of Orpheus* i zaproponowaną tam tabelę opozycji różniących modernizm i postmodernizm³². Zgodnie z tym podziałem modernizm to „czytelność” (*lisible*) – nastawienie na interpretację, odczytanie, dbałość o formę, cel, przestrzeganie wzorca, hierarchii itd., natomiast postmodernizm to „pisalność” (*scriptible*) – antyforma, zabawa, przypadek, anarchia, brak interpretacji, dekonstrukcja. Podział ten, choć nie zawsze funkcjonalny, sprawdza się, zdaniem Caseya, w większości wypadków.

³¹ J. Casey, *Fantasy – Modernism and Postmodernism*, [w:] *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Edward James and Farah Mendlesohn, eds., Cambridge: Cambridge University Press, 2012, s. 113–124.

³² I. Hassan, *The Dismemberment of Orpheus: Toward a Postmodern Literature*, University of Wisconsin Press, 1982. Dychotomia Hassana dostępna jest na wikipedii: http://en.wikipedia.org/wiki/Ihab_Hassan [25.06.2014].

Przy zastosowaniu opisanych kryteriów pierwszą powieścią utrzymaną w konwencji fantasy, której cechy sytuują ją po prawej, a więc postmodernistycznej, stronie tabeli Hassana jest *Grendel* Jacka Gardnera. Poetyka tej powieści jest z jednej strony przyciągająca uwagę czytelnika, z drugiej strony natomiast niemal chaotyczna, mieszająca różne formy i strategie wypowiedzi (narracja pierwszoosobowa, trzecioosobowa, wiersz, dramat). Formalne zabiegi Gardnera zmierzają do podważenia utrwalonego w kulturze przekonania o jednoznaczności ujętej w formie tekstowej historii, która ma czytelne i jasne znaczenie. Jako wzmagającą się w ramach gatunku fantasy postmodernistyczność Casey odczytuje narastającą popularność *retellingów*, zapoczątkowanych właśnie przez *Grendela*. W naturalny sposób uderzają one w modernistyczną jednoznaczność nie na poziomie personalnej strategii poznawczej, ale wiary w obiektywizm istnienia historii. Wprowadzając odmienny punkt widzenia w znanych narracjach postmodernistyczne *retellingi* rzucają nowe światło na znane powszechnie historie, stawiając pod znakiem zapytania ich znaczenia i proces budowania i utrwalania znaczeń. *Retellingi* w literaturze fantasy wpisują się tym samym w postmodernistyczną strategię powątpiewania w obiektywizm i „prawdomówność” jakiegokolwiek tekstu pisanego.

Casey stawia tezę, opierając się w dużej mierze na ustaleniach Briana McHale’a, iż fantasy, podobnie jak *science fiction*, jest postmodernistyczna niejako „z natury”. W fantasy opowiadanie historii jest celem samym w sobie, pozbawione jest funkcji referencyjnych, odsyłających do rzeczywistości. Cytując stwierdzenie Neila Gaimana „Opowieść to mapa, która jest terytorium”, Casey wskazuje, że narracyjność fantasy jest celem nadrzędnym, opowieść jest tożsama z celem swego istnienia i nie pełni poza tym żadnych „społecznych” funkcji. W skrajnie postmodernistycznych propozycjach, jak na przykład w powieści Suzanny Clarke *Jonathan Strange i pan Norell*, celem jest nieustanny, autoteliczny i autoreferencyjny dialog, który nie wybiega poza świat wykreowany w książce. Jeśli postmodernistyczna fantasy wchodzi z czymś w interakcję, to dzieje się to na zasadzie intertekstualnej, dialogu między tekstami a nie między tekstem a rzeczywistością, co podkreśla jeszcze bardziej „sztuczność” tej literatury. W najgłębszym sensie tak funkcjonuje każda odmiana literatury, postmodernizm robi to jednak świadomie, eksponując tekstowe cechy literatury. Fantasy poprzez swoje swoiste cechy gatunkowe i manifestacyjną „hiperrealność” pozwala jeszcze silniej wyeksponować wiele z kluczowych cech poetyki postmodernistycznej.

Fantasy, ma więc, jak widać, wiele wspólnego z definiowanym na różne sposoby postmodernizmem. W poniższym przeglądzie tekstów utrzymanych w poetyce fantasy wyeksponowane zostaną cechy, które silnie różnią współczesną literaturę tego typu od tradycyjnych strategii piśarskich znanych z twórczości J. R. R. Tolkiena i jego naśladowców. Trzy cechy wyróżnione w omówionych powyżej teoriach będą tu głównymi wyznacznikami postmodernistyczności konkretnego tekstu:

1. „ontologiczność” rozumiana jako tworzenie autonomicznych literackich światów pozbawionych symbolicznych odniesień do rzeczywistości czytelnika, manifestacyjna tekstualność lub przeciwnie – umieszczanie wyrazistych aluzji do świata czytelnika w ramach fikcyjnego uniwersum;
2. „literackość” rozumiana jako zwracanie uwagi czytelnika na akt czytania i formę czytanego tekstu, jego nacechowanie stylistyczne i relacje międzygatunkowe;
3. metatekstualność, czy raczej metaliterackość, czyli skłonność do referencji bardziej skierowanej w stronę literatury a nie rzeczywistości.

Uwagi dotyczące postmodernizmu zostaną podzielone na cztery części. Najpierw omówione zostaną przykłady fantastycznej metafikcji, literatury fantasy, która poświęcona jest literaturze. Następnie podniesiona zostanie najbardziej kontrowersyjna cecha obecności elementów postmodernizmu w ramach gatunku, a więc rozbijania ontologicznej iluzji poprzez „postmodernistyczne rozpoznania”. W dalszej części kilka uwag poświęconych zostanie zabiegom związanym z tekstowymi strategiami fantasy i wykorzystaniem różnych kulturowo utrwalonych środków przekazu, a na koniec pojawią się przykłady najnowszych tendencji we współczesnej fantasy na przykładzie twórczości Matthew Stovera.

2.1. Fantasy czyli książki o książkach

2.1.1. Jonathan Carroll – *Kraina Chichów*

Powieść Jonathana Carrola *Kraina Chichów* (*The Land of Laughs*, 1980) stanowi jeden z pierwszych przykładów świadomego wykorzystania techniki postmodernistycznej w literaturze fantasy. Forma i treść powieści, będące zderzeniem realizmu i fantastyki, są jednocześnie wielką zaletą tej powieści, ale także źródłem nieporozumień. *Kraina Chichów* klasyfikowana jest często jako literatura głównego nurtu (Sapkowski w swoim leksykonie sugeruje, iż ze względu na poziom literacki powieść ta zawłaszczana jest przez „główny nurt” i wykluczana z „popu-

larnego” gatunku, jakim jest fantastyka)³³. Jeden z wydawców³⁴ reklamował z kolei wznowienie tej powieści jako „horror”. Nieporozumienia te wynikają z naiwnego i dosłownego potraktowania wielu jej elementów i – w dużej mierze – są wynikiem zignorowania oczywistych wpływów postmodernistycznej strategii stosowanej w tej powieści z premedytacją przez autora.

Bohaterem *Krainy Chichów* jest trzydziestoletni nauczyciel języka angielskiego, Tomas Abbey, syn znanego aktora filmowego, Stephena Abbeya. Życiową pasją Tomasa są utwory Marshalla France’a, autora fantastycznych powieści dla dzieci i młodzieży. Bohater z zapałem przez całe życie od najwcześniejszych lat młodości czyta i kolekcjonuje kolejne wydania utworów swojego ukochanego autora. Gdy na początku fabuły spotyka w antykwariacie młodą kobietę, Saxony, która ubiegła go w zakupie jednego z rzadkich tekstów France’a, Abbey podejmuje decyzję o porzuceniu zawodu nauczyciela i poświęceniu się napisaniu biografii ukochanego pisarza. Saxony, z którą Tomas nawiązuje romans, okazuje się zarówno wielbicielką twórcy *Sadżawki Gwiazd*, jak i zdolną asystentką początkującego biografisty i pomaga mu w zdobyciu cennych i zaskakujących informacji na temat Marshalla France’a. Po spotkaniu z agentem i wydawcą France’a bohater powieści podejmuje decyzję o wyjeździe do miasta, w którym tworzył i mieszkał jego ukochany autor i spotkaniu z jego córką, Anną, w celu uzyskania zgody na autoryzowaną biografię jej ojca. Po podróży przez połowę kraju Tomas i Saxony przybywają do Galen w stanie Missouri i po kilku epizodycznych wydarzeniach i zawarciu znajomości z Anną France, zaczynają wspólną pracę nad biografią słynnego mieszkańca miasteczka.

Przez pierwsze trzy czwarte swojej długości *Kraina Chichów* sprawia wrażenie powieści całkowicie realistycznej. Umieszczona w dobrze znanej potencjalnemu odbiorcy codzienności amerykańskiej prowincji,

³³ A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony...*, s. 223.

³⁴ J. Carroll, *Kraina Chichów*, przeł. J. Kozak, Poznań 2010. Wydanie to reklamowane jest przez wydawnictwo Rebis następująco: „Wznowienie najgłośniejszej powieści Jonatana Carrolla – niezwyklej mieszanki humoru i horroru. Odwołując się do słów samego Carrolla, można by stwierdzić, iż *Kraina Chichów* to książka, od której czytelnikowi włos się jeży na głowie, gdyż okazuje się, że potworem może być wszystko, co nas otacza: znajomi, jedzenie na stole i półki pełne książek. Jest to też powieść o cudzie i grozie tworzenia – porusza problem osiągnięcia artystycznego: czy wielki pisarz jest zarazem wielkim alchemikiem, zdolnym przemienić słowo zapisane na papierze w człowieka w niebieskim kapeluszu, który naprawdę stanie pod naszymi drzwiami? A jeżeli jest do tego zdolny, to czy jest to wspaniałe, czy potworne.”, zob. http://merlin.pl/Kraina-Chichow_Jonathan-Carroll/browse/product/1,801837.html?place=suggest#fullinfo [06.06.2014].

dziejąca się współcześnie, pozbawiona jakichkolwiek eksperymentów formalnych, mająca za bohatera zwykłego przedstawiciela „niższej klasy średniej”, opowiadana w satyryczno-ironicznej, usypiającej uwagę czytelnika narracji pierwszoosobowej. Co prawda, niektóre z powieściowych wydarzeń skłaniają narratora, Tomasa Abbeya, do refleksji nad ich sensem. Zachowanie niektórych postaci wydaje się mu dziwne lub niezrozumiałe, informacje, jakie sam uzyskuje na temat France’a zaczynają się różnić od tych, które przekazują mu mieszkańcy Galen, w tym przede wszystkim Anna, ale wszystko to mieści się w granicach konwencji powieści obyczajowej portretującej senne życie mieszkańców Środkowego Zachodu. Pod względem formalnym Abbey sprawia wrażenie klasycznego narratora powieści modernistycznej, skoncentrowanego na odkrywaniu prawdy. „Dominanta”, mówiąc językiem McHale’a, powieści wydaje się być całkowicie epistemologiczna. Jak wyglądało życie Marshalla France’a? Kim był przed przyjazdem do Ameryki? Co robił w młodości? Dlaczego zmienił nazwisko? Miał brata czy nie miał brata? Jak tworzył swoje postacie? Co o nim wiem? Co wiedzą o nim inni? Jakie banalne wydarzenia z życia Galen mają swoje odbicie w fantastycznych powieściach France’a? Czy można dotrzeć do „prawdy” o życiu innego człowieka i oddać je w formie pisanej? – słowem, *Obywatel Kane* w Galen w stanie Missouri.

Przez więcej niż połowę powieści narrator-bohater wydaje się więc być typowym subiektywnym powieściowym, modernistycznym „detektywem” zderzonym z obiektywną prawdą i subiektywnymi przekazami na jej temat, próbującym opanować chaos niekoherentnych przekazów dotyczących swojego bohatera. Z gąszczu przekazów nie rodzi mu się żaden spójny i obiektywny obraz, co prowadzi go do twórczego impasu. Impas ten zostanie przełamany dopiero wtedy, gdy Abbey świadomie rezygnuje z obiektywizmu, który nie prowadzi donikąd, zarzuca „szkolną” i „akademicką” poetykę swojej książki na rzecz podejścia personalnego i skrajnie subiektywnego. Powieść o Fransie zaczyna się będzie od zdania „Nienawidził pomidorów...” i w dalszym ciągu toczyć się będzie w swobodnym i skrajnie subiektywnym trybie, oddającym w ten sposób prawdę o nieżyjącym pisarzu.

Praca nad biografią trwa w najlepsze, choć towarzyszy jej seria dziwnych wydarzeń, na które mieszkańcy Galen reagują w tajemniczy dla Tomasa i Saxony sposób, wykazując przywiązanie do niezrozumiałego dla bohaterów determinizmu. Punkt przełomowy następuje w powieści późno – w III rozdziale trzeciej części, co stanowi około siedemdziesiąt pięć procent całości. Tomasz Abbey wraca do domu i zastaje na łóżku

bulteriera Kulfona, który, nie wiedząc, że protagonista go słyszy, mówi do siebie. Scena z mówiącym psem jest jednocześnie gwałtownym przejściem od poetyki realistycznej do fantastycznej, co jednak w zasadzie nie wpływa na bieg powieściowych wydarzeń. Okazuje się, że Galen w stanie Missouri zamieszkują wyłącznie ludzie, powołani do życia przez Marshalla France'a, który moce demiurga łączy z mocami magicznymi – mówiące bulteriery to zamienieni w psy ludzie, przez pisarza ukarani za ich przewinienia. Wszyscy mieszkańcy miasteczka wiedzą o tym, iż są wymyślonymi postaciami – jeśli mają ochotę mogą w *Kronikach Galen* sprawdzić, jak będzie wyglądało ich życie i poznać datę swojej śmierci. Rola Tomasa Abbey'a w tym szalonym świecie się nie zmienia: w dalszym ciągu ma on kończyć biografię Marshalla France'a, teraz jednak od jego pisania zależą losy mieszkańców.

W momencie „przejścia” między realizmem a fantastyką w powieści Carrolla staje się jasne, iż mamy do czynienia z tekstem postmodernistycznym. Ponadto przejście to jest pozorne, faktycznie bowiem między obiema częściami powieści, realistyczną i „fantastyczną”, nie ma żadnej różnicy. O charakterze *Krainy Chichów* i jej gatunkowej przynależności decyduje konstrukcja narratora. Pozornie jest to typowy personalny narrator, określany najczęściej w kontekście powieści modernistycznej, za Waynem C. Boothem, mianem „niewiarygodnego” (*unreliable narrator*, dosłownie narrator niegodny zaufania)³⁵. Domeną jednak „niewiarygodnych narratorów” od *Tristrama Shandy* do *Lolity*, jak pisze Booth, jest przekazywanie prawdy w sposób niedoskonały, kłócący się z wiedzą czytelnika lub informacjami płynącymi od – to kolejny termin autora *The Rhetoric of Fiction* – „implikowanego autora”. Przypadki te zakładają, że historia opowiadana za pomocą fabuły naprawdę „istnieje”, niedoskonałości lub zabiegi formalne dotyczą jedynie sposobu jej przekazywania. W przypadku *Krainy Chichów* wątpliwości nie dotyczą jedynie prawdomówności narratora lub jego możliwości poznawczych, ale statusu świata przedstawionego. To, że świat i ludzie w Galen zostali **wymyśleni** przez pisarza Marshalla France'a powiedziane jest w tekście powieści *expressis verbis*, nie ma wobec tego żadnych „epistemologicznych wątpliwości”. Ale czy pozostałe wydarzenia powieści, te poza Galen, a także biorący w nich udział ludzie są prawdziwe? Czy niewiarygodność narratora ogranicza się tylko do pewnych elementów fabuły, czy **wszystko**, co powiedziane

³⁵ W. C. Booth, *The Rhetoric of Fiction. Second Edition*, Chicago & London: The University of Chicago Press, 1983.

zostaje w *Krainie Chichów*, łącznie z postacią Marshalla France'a i wydarzeniami z życia Tomasa Abbeya to nieprawda? To, że status ontologiczny świata przedstawionego jest niepewny, a historia opowiadana przez Tomasa Abbeya może być od samego początku kłamstwem, a czytelnik nie ma żadnych możliwości konfrontowania sądów narratora z jakimkolwiek innym źródłem informacji, decyduje, iż powieść Jonathana Carolla jest modelowym przykładem powieści postmodernistycznej z „dominantą” ontologiczną i wobec każdego jej elementu postawić można pytania dotyczące ich statusu ontologicznego.

W *Krainie Chichów* wielokrotnie można mieć wątpliwości, co do prawdomówności narratora, a wskutek tego, że jest on jedynym źródłem informacji o powieściowym świecie, także wobec wszystkich elementów świata przedstawionego. Od razu na początku powieści pojawia się niejasna sugestia dotycząca zdrowia psychicznego bohatera-narratora; *nota bene* dokładnie w tym samym momencie, w którym po raz pierwszy wspomina się o jego ukochanym pisarzu:

Moim marzeniem było napisać biografię Marshalla France'a, najbardziej tajemniczego, najwspanialszego autora najlepszych na świecie książek dla dzieci. Książek takich, jak *Kraina Chichów* albo *Sadzawka Gwiazd*, które przez trzydzieści lat nieraz pomogły mi zachować zdrowie psychiczne³⁶.

Od razu na następnej stronie pojawia się przelotnie informacja o bliżej nieokreślonej terapii, której poddawany jest bohater, jego niechęci do „współpracy”, skłonności do ucieczki w świat wyobraźni – wszystko to zderzone z rzekomym cytatem z France'a mówiącym o widzeniu „światła, którego nie widział nikt”³⁷. Następująca chwilę potem informacja o liście do pisarza i jego serdecznej odpowiedzi, mocno kontrastuje z późniejszymi przekazami o niechętnym stosunku autora *Brzoskwiniowych cieni* do wielbicieli i kontaktów z obcymi ludźmi. Już na początku powieści wiadomo więc, że narrator ma skłonność do fantazjowania, ucieczki w świat wyobraźni, przedkładania wymyślonych światów nad kontakty w świecie realnym. Stąd można podejrzewać, że to, co mówi narrator, także przed rozpoczęciem „fantastycznej” partii powieści może być jego wymysłem, łącznie z postacią Marshalla France'a.

Kolejnym elementem, który rzuca światło na narratora *Krainy Chichów* i jednocześnie podkreśla postmodernistyczny charakter tej powieści, jest nieustanne „myślenie popkulturą”. Wyobrażenia Tomasa Abbeya

³⁶ J. Carroll, *Kraina Chichów*, przeł. J. Kozak, Poznań 1999, s. 13.

³⁷ Tamże, s. 14.

zdominowana jest przez obrazy, fragmenty filmów, seriali telewizyjnych, sceny z przeczytanych książek, nie tylko zresztą swojego ukochanego autora. Sam też, co kilkakrotnie podkreśla w narracji, „wciela się” w fikcyjne postacie, kopiując ich gesty, sposób mówienia, cytując znane powiedzonka. W narrację wplatane są również, przywoływane z pamięci przez bohatera lub oglądane w telewizji, sceny z fikcyjnych filmów, w których występuje ojciec bohatera, Stephen Abbey. Są one ukazywane tak samo jak cytaty autentycznych dzieł przywoływanych w tekście powieści. Bezpośrednio po odkryciu tajemnicy Kulfona, Abbey kojarzy swoją sytuację z tekstem literackim:

Chciałem się komuś zwierzyć, ale ilekroć zbierałem się na odwagę wyznania wszystkiego Saxony, przypominało mi się opowiadanie Jamesa Thurbera o jednoroźcu w ogrodzie. Myszowaty człowieczek odkrywa w ogrodzie jednoroźca. Mówi o tym swojej wielkiej jak piec żonie. Żona wyśmiewa go, jak zawsze, kiedy jej coś mówi. Jednorożec dalej odwiedza ogród, ale pokazuje się tylko mężowi³⁸.

W efekcie, co znaczące dla ontologicznego statusu powieściowego świata, narrator będzie jedynym, który zna „prawdę” o życiu w miasteczku Galen. Jego partnerka, Saxony, nigdy nie zostanie z nią skonfrontowana, a jej domniemana śmierć ukazana jest w końcowych partiach powieści, których charakter jest skrajnie „fantastyczny”, to znaczy skrajnie niewiarygodny z punktu widzenia życiowego prawdopodobieństwa.

Kolejne literackie skojarzenie, za pomocą którego narrator „rozpoznaje” swoją sytuację, prowadzi do głównego tematu powieści – literackiego światotwórstwa:

– (...) Ojciec przed śmiercią napisał historię miasta aż do roku trzytysięcznego.... (...) umarł podczas pracy. (...) Wszyscy mieszkańcy miasteczka bali się, że znikną w chwili, kiedy on wyda ostatnie tchnienie, więc kiedy już wydał, a jednak nic się nie zmieniło, oszaleliśmy z radości.

– Czytałaś opowiadanie Borgesa *Koliste ruiny*?

– Nie czytałam.

– Facet chce stworzyć w wyobraźni człowieka, ale nie człowieka marzeń, tylko prawdziwego, z krwi i kości. Autentyk.

– I udaje mu się?

– Tak³⁹.

³⁸ Tamże, s. 184.

³⁹ Tamże, s. 205.

Kontekst Borgesa wprowadza główny temat powieści i zarazem główny motyw literatury postmodernistycznej, której nadrzędnym celem jest stwarzanie, a nie odzwierciedlanie światów. Pisarz posiada moce kreacyjne, co, na różne sposoby, ukazywane jest w postaci Marshalla France'a. Co więcej, może on być swego rodzaju auto-demiurgiem: „śledztwo” narratora ujawnia, że France-autor był inną osobą niż realnie istniejący Frank-człowiek: „Stał się jedną ze stworzonych przez siebie postaci”⁴⁰. Narrator Tomas Abbey, mówiąc o swoim uwielbieniu wielokrotnie podkreśla, iż największą wartością twórczości jego ukochanego autora była umiejętność stwarzania światów, które to sformułowanie w początkowych partiach powieści traktowane jest przenośnie, z czasem jednak nabierze konkretnego znaczenia. *Kraina Chichów* jest także książką o pisaniu książki i refleksją na temat tego, co dzieje się z pisarzem w trakcie aktu tworzenia. Abbey, pisząc o Fransie, wchodząc w jego życie, odwiedzając miejsca, w których jego bohater żył, w końcu śpiąc z jego córką, powoli, dosłownie i w przenośni staje się swoim bohaterem. Po raz pierwszy zdaje sobie z tego sprawę w scenie z maskami (maski i marionetki są stale obecnym i powtarzającym się w różnych wariantach motywem) w połowie powieści:

Żadnej maski nie było. To była Sharon, za chwilę Krang, a potem znów Sharon. Byłem jedynym, który to widział. Byłem jedynym, którego to spotkało. Gdybym dniem i nocą ślęczał nad biografią, miałbym przynajmniej jakieś wytłumaczenie: biograf A wciela się w życie autora B, i to tak dokładnie, że wszędzie zaczyna widzieć postacie stworzone przez B. Owszem, to był pogląd od dawna znany i oklepany, ale ja przecież nawet jeszcze nie zacząłem pisać tej książki!⁴¹.

Kiedy jednak biografia France'a zacznie powstawać, okaże się, że również narrator powieści, Tomas Abbey, ma quasi-boskie moce. Choć mieszkańcy Galen starają się to przed nim zataić, odkrywa on, że ostatecznym celem pisania przez niego biografii jest przywrócenie Marshalla France'a do życia. Fikcja literacka splata się w finałowych scenach powieści z realnym życiem. Abbey pisze scenę przyjazdu młodego France'a do Galen i jeszcze tego samego dnia z ukrycia obserwuje stworzoną przez siebie scenę przywitania na dworcu pisarza przez

⁴⁰ Tamże, s. 141.

⁴¹ Tamże, s. 159.

wszystkich wymyślonych przez niego ludzi. Fragment ten, jak i następujące bezpośrednio po nim zakończenie i epilog, są, z punktu widzenia narracyjnej „prawdy”, całkowicie niewiarygodne, czy raczej zupełnie nieweryfikowalne z punktu widzenia czytelnika. Choć opis wydarzeń nie pozostawia żadnych wątpliwości, co do ich przebiegu, czytelnik nie ma możliwości „sprawdzenia”, czy literacki świat Galen naprawdę istnieje, czy historia ta się zdarzyła czy jest jedynie efektem wybujałej wyobraźni lub ewentualnie szaleństwa głównego bohatera-narratora powieści. Jedyny „normalny” bohater powieściowego świata, Saxony, nigdy nie zostaje dopuszczony do głosu, nigdy nie pozna „prawdy” o Galen, a jej los jest niejasny – sceny, w których powraca ona do Galen z St. Louis i prawdopodobnie umiera, rozgrywają się już w „fantastycznej” partii powieści, w której każde z opisywanych wydarzeń ma niepewny status.

Wszystkie przywołane powyżej zabiegi kumulują się w powieściowym epilogu, w którym Abbey, wraz z „ożywionym” przez siebie „literacko” ojcem zgładza jednego z mieszkańców Galen, który ma zamiar zabić głównego bohatera. Czy scena ta wydarzyła się naprawdę, czy została tylko napisana? Pod względem wiarygodności opisu jest ona całkowicie nieweryfikowalna – opisywana jest w tej samej narracji, co pozostałe partie powieści, ale podobnie, jak wszystkie poprzedzające ją sceny może być całkowitym wymysłem narratora. *Kraina Chichów* spełnia więc podstawowy wymóg, jaki McHale stawia powieści postmodernistycznej – czytelnik w finalnych partiach powieści konfrontowany jest nieustannie z problemem „czy ten świat istnieje?”, „czy to się naprawdę zdarzyło?”, „czy opisywani ludzie naprawdę istnieli?”. Zagadnienia ontologiczne są głównym tematem powieści Carrolla, co zostaje zresztą wskazane już w pierwszym zdaniu powieści, którego znaczenie staje się jasne dopiero po lekturze całości: „– Powiedz mi, Tomaszu, wiem, że zadawano ci to pytanie milion razy, ale powiedz, naprawdę, jak to jest być...”⁴².

Kraina Chichów to wzorcowy wręcz przykład sprzęgnięcia poetyki powieści fantasy i powieści postmodernistycznej, a może raczej powieści postmodernistycznej, która jako podstawowy element w kreowaniu świata przedstawionego wykorzystuje fantastykę. Wszystkie wymogi „modelowej” postmoderniczności zostają tu spełnione: świat, którego status ontologiczny jest dyskusyjny, narrator, który zamiast przekazywać

⁴² Tamże, s. 9.

prawdę sam tę prawdę stwarza i wreszcie wielopoziomowa metafikcyjność tego tekstu. *Kraina Chichów* to książka stworzona przez pisarza o innym autorze, której tytuł jest zarazem tytułem innej książki, której narrator „myśli” nieustannie fragmentami przeczytanych książek, w której pisanie staje się dosłownie stwarzaniem świata, a pisarz porównany zostaje do Boga.

2.1.2. Susanna Clarke – *Jonathan Strange i pan Norell*

Powieść Susanny Clarke *Jonathan Strange i pan Norell* (*Jonathan Strange & Mr Norell*) wydana w roku 2004 dość powszechnie uznawana jest za jedną z najważniejszych powieści fantasy wydanych po roku 2000⁴³ i jednocześnie wskazywana często jako modelowy przykład połączenia obu poetyk – fantastycznej i postmodernistycznej. W Polsce cieszy się mniejszym zainteresowaniem, żaden z polskich monografistów nie poświęca jej uwagi, a Tomasz Majkowski wskazuje ją nawet jako przykład upadku gatunku, któremu patronuje twórczość J. R. R. Tolkiena⁴⁴. Pod względem przynależności gatunkowej *Jonathan Strange* sprawia wrażenie hybrydy łączącej cechy powieści realistycznej, satyrycznej, historycznej, historii alternatywnej i wreszcie fantasy. Problemy klasyfikacyjne spowodowane są postmodernistyczną strategią autorki: formalnie jest to powieść fantasy, w której opowiada się historię w sposób oczywisty nieprawdziwą i nieprawdopodobną z punktu widzenia czytelnika, ale wykorzystuje ona i w dużej mierze parodiuje w typowy dla postmodernizmu sposób wiele innych odmian literatury. Element fantasy jest jednak czynnikiem dominującym – zarówno w konstrukcji świata przedstawionego, jak i głównego tematu powieści – historii magii.

Akcja powieści zostaje umieszczona w Anglii na początku XIX wieku. Poszczególne części (w wydaniu polskim tomy) rozgrywają się w latach 1806–1807, 1809–1812 i 1816. Działające w Yorku „towarzystwo magów” zajmuje się propagowaniem i kontynuowaniem tradycji angielskiej magii. Problem jedynie w tym, iż magią nikt nie umie się posługiwać i magia we współczesnym świecie prawdopodobnie już zanikła.

⁴³ Powieść uzyskała w 2005 roku dwie prestiżowe nagrody, Hugo i World Fantasy Award, za najlepszą powieść roku i regularnie wymieniana jest w gronie najważniejszych powieści wydanych po 2000 roku, na przykład w zestawieniach wpływowych serwisów [tor.com](http://www.tor.com) i [goodreads](http://www.goodreads.com/blogs/2011/03/best-sff-novels-of-the-decade-readers-poll-results): <http://www.tor.com/blogs/2011/03/best-sff-novels-of-the-decade-readers-poll-results> [07.05.2014]; <https://www.goodreads.com/list/show/88> [07.05.2014].

⁴⁴ T. Majkowski, *W cieniu...*, s. 350.

Okazuje się jednak, że żyje jeszcze niejaki pan Norell, prawdopodobnie ostatni angielski praktykujący mag. Norell za namową sceptycznie nastawionych członków towarzystwa zgadza się na pokaz swoich umiejętności, opuszcza własny samotny dom z ogromną biblioteką i wprawia w zdumienie świadków eksperymentu. Wkrótce sława „ostatniego angielskiego maga” dociera wraz z tytułowym bohaterem do Londynu, gdzie pan Norell staje się atrakcją towarzyską i próbuje przywrócić prestiż dawno zapomnianej profesji. Niebawem w powieściowym świecie pojawia się tajemniczy przybysz z krainy czarów, okrutny i przebiegły elf nazywany w powieści „dżentelmenem o włosach jak puch ostu” („gentleman with thistle-down hair”). Drugi z tytułowych bohaterów, Jonathan Strange, jest magiem samoukiem, w odróżnieniu od erudyty Norella. Strange zostaje uczniem Norella, ten drugi jest jednak zazdrosny o swą wiedzę, broni dostępu do swojej zdumiewającej biblioteki i ukrywa przed Strangem niektóre z cenniejszych tomów. Wkrótce między bohaterami dochodzi do konfliktu w sprawie legendarnego króla angielskiej magii, Johna Usk-glassa i drogi magów się rozchodzą. Strange zostaje przydzielony do armii angielskiej toczącej wojnę z Napoleonem Bonaparte na półwyspie iberyjskim. Bierze też udział w bitwie pod Waterloo. Sława obu skłóconych magów obejmuje już całe Wyspy Brytyjskie, a mieszkańcy kraju dzielą się na zwolenników Norella, reprezentującego podejście teoretyczne i Strange’a, reprezentującego podejście praktyczne. W finale drugiej części Strange postanawia napisać książkę, w której obali tezy swego adwersarza.

W trzeciej części Strange przebywa w Italii, gdzie usiłuje napisać książkę, próbuje przywrócić do życia swoją pozornie zmarłą żonę, Arabellę i w końcu staje się ofiarą „dżentelmena o włosach jak puch ostu”, który zsyła na niego słup ciemności podążający wszędzie za bohaterem. Bohater wraca jednak do Anglii, gdzie, z pomocą pana Norella udaje mu się pokonać demonicznego elfa. Powieść kończy się w sposób otwarty: Anglia pozostaje podzielona na zwolenników Norella i Strange’a, a sam Strange ponosi porażkę podczas próby sprowadzenia Arabelli do realnego świata.

Podstawowym problemem związanym z *Jonathanem Strangem i panem Norrellem* jest klasyfikacja gatunkowa. Pod względem formalnym powieść przypomina historię alternatywną umieszczoną w dobrze znanych historycznych realiach, w których kluczowe elementy są odmienne od znanych powszechnie faktów. Powieść Clarke różni się jednak od klasycznej historii alternatywnej brakiem *point of divergence*, koniecznego elementu każdej historii alternatywnej, który powoduje, że wydarzenia opisane w powie-

ściowym świecie bieżą w zupełnie inny sposób. Tymczasem wydarzenia historyczne opisane w *Jonathanie Strange'u* przebiegają dokładnie tak, jak opisują to książki historyczne – Wellington prowadzi zwycięską kampanię w Hiszpanii, Napoleon przegrywa pod Waterloo, życie społeczeństwa angielskiego wygląda tak, jak mówi nam o tym historia. Powieść Clarke nie jest bowiem historią alternatywną, ale powieścią postmodernistyczną, a ironiczny i manifestacyjnie nieprawdziwy sposób opisywania wydarzeń historycznych jest w tym wypadku jednym z kluczowych elementów strategii postmodernistycznej.

Postmodernistyczna ironia Clarke dotycząca konstrukcji świata przedstawionego polega przede wszystkim na tym, iż jej powieść będąc współczesnym tekstem fantazy udaje jednocześnie dziewiętnastowieczną powieść realistyczną. Każdy element historii, którą opowiada się w *Jonathanie Strange'u* dla potencjalnego czytelnika, szczególnie angielskiego czytelnika, siłą rzeczy musi się wydawać niezgodny z prawdą historyczną – powieściowe wydarzenia relacjonowane są jednak jako całkowicie prawdziwe, banalne i jako z gruntu oczywiste. Dotycząca magii, elfów i wiedzy tajemnej powieść opowiadana jest w stylu powieści mieszczańskiej a jej bohaterowie, przedstawiciele mieszczańskiej klasy średniej, którzy są uczestnikami niezwykłych wydarzeń traktują je tak, jak bohaterowie powieści mieszczańskiej traktują banalne wydarzenia towarzyskie. Rodzi to wielopoziomowy efekt retoryczny. Opowieść o magii odarta z jakiegokolwiek niesamowitości w sferze kreacji świata silnie kontrastuje z oczekiwaniami czytelnika i jego przyzwyczajeniami czytelnicznymi, ponadto odczuwa on silny dysonans między znanymi mu zachowaniami bohaterów typowej powieści mieszczańskiej a bohaterami *Jonathana Strange'a*, którzy zjawiska nadprzyrodzone traktują jako niewymagającą głębszych wyjaśnień oczywistość. To pomieszanie kontekstów – „mieszczańskiego” i niesamowitego – z wykorzystaniem utrwalonego w kulturze sposobu narracji typowego dla powieści dziewiętnastowiecznej jest jednym z najbardziej wyraźnych przejawów strategii postmodernistycznej.

Drugim poziomem postmodernistyczności powieści Clarke jest jej manifestacyjna tekstowość przejawiająca się w tym wypadku w takim ukształtowaniu tekstu, które nieustannie zwraca uwagę czytelnika na sposób jego zorganizowania. Ma to po pierwsze związek z opisaną powyżej formą powieści przypominającą znane z tradycji utwory literackie. Język i styl *Jonathana Strange'a* w żadnym momencie nie jest przejrzysty i nienacechowany, wręcz przeciwnie – dominantą tekstu jest nieustanna stylizacja. Zdaniem niektórych angielskich krytyków i recenzentów powieść Clarke na poziomie stylu jest wręcz parodią wczesnego Dickensa,

Jane Austen czy Williama Thackeraya. Umieszczona w pierwszej połowie XIX wieku fabuła, choć manifestacyjnie nierealistyczna, odbija niczym lustro styl angielskich pisarzy tego okresu, a wiele scen, sytuacji, bohaterów i dialogów przypomina lub parodiuje fragmenty *Klubu Pickwicka*, *Rozważnej i romantycznej* i *Targowiska próżności*. Wraz z rozwojem wydarzeń, narastającym konfliktem między Strange'm i Norellem, który kończy się wyjazdem pierwszego z bohaterów do Padwy, stylistyczna parodia zmienia swój kierunek. Druga połowa powieści na poziomie stylu pełna jest aluzji do powieści gotyckiej z pierwszej połowy XIX wieku, a stopniowo coraz bardziej wyalienowany i skonfliktowany z otoczeniem Strange wystylizowany jest na Lorda Byrona, w powieści natomiast pojawiają się liczne aluzje do *Wędrówek Childe Harrollda*.

Drugim, oprócz stylizacji, tekstowym elementem *Jonathana Strange'a i pana Norella* jest obecność przypisów i stosunek owych przypisów do narracji. Kwestia przypisów, a przede wszystkim ich ilości i rozmiarów jest jednym z najczęściej komentowanych i identyfikowanych jako postmodernistyczny element powieści Clarke⁴⁵. Ich istnienie rodzi szereg problemów na poziomie poetyki i sensu, problemów, które w manifestacyjny sposób nie znajdują w powieści rozwiązania. Przypisy weszły w użycie wraz z popularyzacją książki drukowanej w XVIII wieku i ich podstawową funkcją było przekazywanie prawdy, odsyłanie do źródeł dostarczanie bardziej szczegółowych komentarzy, na które nie było miejsca w tekście głównym. W tej funkcji występują one w tekstach de Montesquieu, Voltaire'a, a nawet w wierszach Naruszewicza. Co prawda, nawet w oświeceniu zdarzało się wykorzystywanie przypisów w funkcji ironicznej, to znaczy jako kontrastującego pod względem treści tekstu głównego komentarza (postępuje tak Voltaire w *Traktacie o tolerancji*), zasadniczo jednak przypisy mają jeden cel – naukowy, to znaczy przekazywanie prawdy.

Przypisy w powieści Clarke są natomiast z premedytacją przeprowadzoną parodią i destrukcją metody naukowej. W przypisach pojawiają się liczne odsyłacze i bezpośrednie cytaty z książek naukowych, rzekomo dokumentujących w sposób obiektywny wiele z zagadnień, o których wspomina się w dialogach lub narracji, pozycje te są jednak w oczywisty sposób fikcyjne. Jak policzono, *Jonathan Strange* odsyła do 41 książek i trzech czasopism, które zostały wymyślone na potrzeby opowiedzenia tej historii. W tekście jednak funkcjonują one jako pozycje jak najbardziej istniejące

⁴⁵ Zob. J. Casey, *Fantasy...*, s. 121.

i z pełną powagą są cytowane⁴⁶. W przypisach pojawiają się również komentarze do powieściowych wydarzeń, myśli bohaterów, fragmenty ich listów, epizodyczne historie związane z występującymi w powieści postaciami, całe opowieści uzupełniające historię angielskiej magii – niektóre z przypisów ciągną się na kilku stronach zajmując na nich więcej miejsca niż tekst główny. Odmienne niż w przypadku prawdziwych przypisów ich styl jest często skrajnie subiektywny – zawierają liczne złośliwości pod adresem bohaterów:

Horace Tott wiódł spokojne życie w Cheshire i miał zamiar napisać wielką książkę o angielskiej magii, lecz nawet jej nie zaczął. Zmarł w wieku siedemdziesięciu czterech lat, przekonany, że weźmie się do pracy w następnym tygodniu, no, góra za dwa tygodnie⁴⁷.

Co jednak istotniejsze dla postmodernistycznego charakteru tej powieści i ontologicznego statusu tekstu, przypisy zawierają często złośliwości i komentarze skierowane pod adresem narracji, co pozwala podejrzewać, że kto inny jest autorem narracji, a kto inny autorem przypisów. Kto jednak jest narratorem, a kto komentatorem? – powieść nie przynosi żadnego rozwikłania i wyjaśnienia owej wewnętrznej polifoniczności. Sprawę komplikuje dodatkowo charakter narracji, która, co prawda, udaje trzecioosobową narrację wszechwiedzącą, ale jej obiektywizm pozostawia wiele do życzenia. Z licznych aluzji można na przykład wywnioskować płęć narratora, który bez wątpienia jest kobietą, co jednak w żaden sposób nie przekłada się na fabułę powieści, może być jednak powodem ironicznego komentarza płynącego z przypisów. Wszystkie tekstowe i narracyjne zabiegi służą w powieści Clarke podstawowemu celowi „metafikcyjnej powieści historycznej” – skompromitowaniu obiektywizmu tekstu. Powieść fantastyczna opowiedziana zostaje za pomocą narzędzi właściwych dla mieszczańskiej powieści obyczajowej, opatrzona w dodatku zostaje „naukowym komentarzem”, będącym *de facto* wariacją na temat Borgesowskiego książkowego światotwórstwa. Prowadzi to do swoistego zjawiska zdublowania narracji, gdyż przypisy odgrywając jednocześnie rolę quasi-naukowego komentarza, same stają się w dużej mierze narracją. Podobnie jak powieść realistyczna sparodiowana zostaje w *Jonathanie Strange’u* metoda naukowa: okazuje się bowiem, iż można w nie-

⁴⁶ Listę fikcyjnych prac z *Jonathana Strange’a* można odnaleźć na wikipedii: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fictional_books_in_the_works_of_Susanna_Clarke [29.06.2014].

⁴⁷ S. Clarke, *Jonatahn Strange i pan Norell*, t. 2, z jęz. ang. przeł. M. Hesko-Kołodziejska, Kraków 2004, s. 40.

skrępowany sposób wymyślać i „cytować” nieistniejące książki, które traktują o nieistniejących faktach.

Książka jest *de facto* prawdziwym tematem *Jonathana Strange’a*. Ujawnia się to zarówno na poziomie fabuły, jak i poetyki tej powieści. Książki jako motyw są głównym elementem rozwijającym akcję: Norell zazdrośnie skupujący wszelkie dostępne książki na temat magii i ukrywający je przed Strangem, dyskusje na temat ich zawartości i wartości, Strange piszący własną książkę. W powieści nieustannie powraca motyw dotyczący głównego zagadnienia postmodernizmu – czy słowo pisane przekazuje prawdę? Powieść zaczyna się od sceny w bibliotece a kończy się słowem „książka”⁴⁸. Przyzwanie mitycznego Johna Uskglassa odbywa się w bibliotece, która jest jednocześnie wystylizowana na Borgesowską bibliotekę-labirynt, symbolizującą świat. Stale powtarzający się motyw kruków (John Uskglass nazywany jest Królem Kruków) kojarzy się z książkami – gdy Norell niszczy książkę Strange, książka zamienia się w kruki. Niestannie powracający w powieści obraz kontrastu czerni i bieli, przede wszystkim kruków na śniegu, kojarzy się z drukiem. Wreszcie w powieści występuje Vinculus, człowiek, który jest książką, gdyż na jego ciele wytatuowana jest kluczowa dla sensu całej powieści księga.

Innymi słowy *Jonathan Strange i pan Norrell* Susanny Clark stanowi skrajny przypadek postmodernistycznej metafikcji – książki o pisaniu książki zbudowanej z aluzji do innych książek.

2.1.3. Lev Grossman – *Czarodzieje*

Zupełnie inny, jeszcze bardziej postmodernistyczny rodzaj metafikcji proponuje w swoim utworze *The Magicians* z 2009 roku Lev Grossman⁴⁹. Pod względem formalnym powieść ta pozbawiona jest tak drastycznych zabiegów na poziomie poetyki, jak to miało miejsce w przypadku powieści Clarke czy ironicznych zabiegów narracyjnych obecnych w *Krainie Chichów*. *Czarodzieje* są tradycyjnie opowiadaną powieścią, w dużej mierze przypominającą tekst realistyczny. O jej postmodernistycznym charakterze decydują przede wszystkim kwestie ontologiczne, „zderzenie świa-

⁴⁸ „Obiecuję. A jak ja mam ciebie pamiętać? Zastanawiał się przez chwilę, a potem wybuchnął śmiechem. – Pamiętaj mnie z nosem w książce.”, S. Clarke, *Jonatahn Strange i pan Norell*, t. 3, s. 448.

⁴⁹ W 2011 roku ukazała się kontynuacja tej powieści, niewydana jeszcze w Polsce *The Magician King* (New York, Viking/Penguin Books).

tów” w terminologii McHale’a realistycznego, fantastycznego i fikcyjnego oraz silne akcenty intertekstualne. Książka ta jest ironiczną, złośliwą wariacją na tematy znane z *Opowieści z Narnii* i cyklu o Harrym Potterze.

Bohaterem powieści jest nastoletni Quentin, który podobnie jak Harry Potter, trafia do niewidocznej dla zwykłych ludzi szkoły czarodziejów i podobnie jak Harry przechodzi kolejne etapy magicznej edukacji. Grossman konstruuje jednak swą opowieść tak, by nauka Quentina różniła się pod każdym względem od rozrywkowego cyklu J. K. Rowling, do którego pojawiają się w tekście powieści bezpośrednie odwołania. Magia w świecie Grossmana to banalna i żmudna praca dostępna dla każdego, kto odznacza się choćby odrobinę ponadprzeciętną inteligencją.

Kiedy Quentin czytał w książkach o czarach, zawsze dezorientowała go jedna rzecz: magia nigdy nie wydawało się trudna. Oczywiście wymagała ciąglego marszczenia czoła i grubych ksiąg, i długich białych bród, i czego tam jeszcze, lecz kiedy przychodziło co do czego (...) moc cię słuchała. (...) Zabierało to nieco czasu i wysiłku, ale w porównaniu z odciskami na palcach przy, powiedzmy, nauce gry na oboju... cóż, w zasadzie nie było porównania. Każdy idiota mógł czarować⁵⁰.

Harry Potter pozostaje stałym kontekstem magicznej edukacji Quentina, kontekst ten jednak zostaje opatrzony nieustannie „realistycznym” kwantyfikatorem wskazującym, że powieść J. K. Rowling to dziecinna bujda, życie bohatera *Czarodziei* to natomiast „prawda” o losie nastoletniego magika:

Kiedy Quentin zjawił się w Brakebills, zastanawiał się, dlaczego wszyscy nie zmienili się w skończone piękności. Patrzył na kolegów z widocznymi ułomnościami – jak Gretchen z tą swoją nogą czy Eliot z wykręconą szczęką – i dziwił się, dlaczego nie poprosili kogoś, żeby to załatwił, jak to zrobiła Hemiona ze swoimi zębami w *Harrym Potterze*. Ale w rzeczywistości zawsze kończyło się to nieszczęściem⁵¹.

Grossman czyni magiczną edukację Quentina skrajnym przeciwieństwem cyklu J. K. Rowling. *Czarodzieje* to w dużej mierze „Harry Potter dla dorosłych”: życie w magicznej szkole to pasmo nieustannej deziluzji, rozczarowań, nastoletniej alienacji i depresji, kontaktów z narkotykami, homoseksualnego seksu. Świat Fillory, fikcyjne uniwersum z książek, które wszyscy bohaterowie powieści czytali w dzieciństwie, wydaje

⁵⁰ L. Grossman, *Czarodzieje*, przeł. M. Wyrwas-Wiśniewska, Katowice 2010, s. 191.

⁵¹ Tamże, s. 239.

się więc skrajnym przeciwieństwem ponurej rzeczywistości i Quentin, tak jak jego koledzy marzy, by trafić do krainy czarów. W powieści Grossmana ów idylliczny świat magicznych przygód istnieje realnie i bohaterowie, już wyedukowani jako czarodzieje, trafiają do niego. Okazuje się on jednak koszmarem, który ma w dodatku swoje całkiem racjonalne wytłumaczenie. Bohaterowie, odtwarzając Lewisowski schemat fabularny, podejmują walkę „o losy Fillory”, ale szybko z tego rezygnują, wracając rozczarowani i zgorzkniali do świata realnego. Tam żyją na marginesie społeczeństwa, pod względem materialnym opływając w dostatki i robiąc błyskotliwe kariery zawodowe, ale wyobcowani, wypaleni, cyniczni i pozbawieni ideałów.

Postmodernistyczna destrukcja Grossmana wymierzona jest więc zarówno w Lewisowski idealizm, jak i popkulturową „papkę” serwowaną przez powieści J. K. Rowling. Autor *Czarodziejów* kwestionuje sprawczą moc literatury, szczególnie dziecięcej, przesyconej pozytywnymi wartościami i wzorcami. Dojrzewanie przynosi bowiem – zamiast zakładanego przez Lewisa pogłębienia i utrwalenia wartości zaszczipionych przez baśniowo-fantastyczne światy – bolesne rozczarowanie, kiedy przychodzi zrozumienie praw rządzących życiem. Im bardziej wierzymy w bajki opowiadane w dzieciństwie, im bardziej wierzymy w prezentowaną w nich skalę wartości, tym większym szokiem jest wejście w dorosłość, szokiem rodzącym cynizm i indyferentyzm moralny.

Teraz miał odpowiedzi, jednak takie, które nie spełniały swej podstawowej funkcji: nie sprawiały, że cokolwiek stało się prostsze czy łatwiejsze. (...) Powinien był niańczyć swoją depresję i urazę do świata z relatywnie bezpiecznej, zwyczajnej rzeczywistości. (...) Radziłby sobie jakoś w swym smutnym pustym życiu za pomocą filmów i książek, i masturbacji, i alkoholu, jak wszyscy inni. Nigdy nie poznałby horroru, jakim jest dostanie tego, co człowiek w swoim mniemaniu sobie wymarzył. Mógłby oszczędzić sobie i wszystkim innym konieczności zapłacenia takiej ceny. Jeśli historia Martina Chatwina miała jakiś morał, to właśnie ten. Jasne, można marzyć, ale to tylko zmieni się w potwora. Lepiej zostać w domu i ćwiczyć sztuczki z kartami⁵².

Ukojenia w powieści Grossmana nie przynosi również popkultura oferująca bzdurne stereotypy, puste gesty i fałszywą wzniosłość. Porównując swoją edukację z losami Harry’ego Pottera Quentin doznaje wciąż zawodu i rozczarowania. Grossman celowo dekonstruuje infantylny świat

⁵² Tamże, s. 469–470.

Hogwartu, wprowadzając w życie swojego bohatera seks, narkotyki i immoralizm, eliminując zaproponowane przez J. K. Rowling naiwne i schematyczne przeciwstawienie dobra i zła. *Czarodzieje* Grossmana to ponura i depresyjna anty-Narnia i anty-Potter.

Utwór Grossmana w zasadzie pozbawiony jest jakichkolwiek zabiegów formalnych charakterystycznych dla powieści postmodernistycznej – o jej przynależności do tego nurtu decyduje jej skrajna metafikcyjność: *Czarodzieje* to kolejna książka o książkach utrzymana w konwencji fantasy. Brak eksperymentów na poziomie poetyki rekompensuje Grossman ostrym komentarzem intertekstualnym uderzającym z jednej strony w konkretne teksty, z drugiej w konwencję. Strategia Grossmana obnaża infantylność bezrefleksyjnego powielania popkulturowych schematów obecnych w powieściach o Harrym Potterze. Jego bohater odnajdując się w analogicznych sytuacjach, co najsłynniejszy uczeń Hogwartu i nieustannie się z nim porównując, boleśnie przekonuje się o dysonansie, jaki zachodzi między stereotypowymi wyobrażeniami, jakimi karmi go popkultura i życiem. Z drugiej strony jeszcze silniej zaatakowany zostaje w *Czarodziejach* obecny w fantasy idealistyczny eskapizm. Ucieczka do świata fantazji okazuje się krwawym – dosłownie – koszmarem, którego istnienie ma zresztą zupełnie realne podstawy. „Realistyczna” fantasy Grossmana kompromituje przypisywane fantastycznej konwencji „funkcje”: edukacyjne, religijne, archetypiczne, aksjologiczne. Przed realizmem życia nie ma ucieczki.

2.2. Postmodernizm czyli ironia. Cykl *Lyonesse* Jacka Vance’a

„Historia dwudziestowiecznej literatury – pisze w cytowanym już zdaniu Brian Attebery – może być postrzegana jako stopniowy wzrost ironii w każdej fazie opowiadania historii”⁵³. W żadnym z utworów dwudziestowiecznej fantasy ten proces nie jest bardziej zauważalny niż w trylogii *Lyonesse* Jacka Vance’a (*Lyonesse. Księga I. Ogród Suldrun*, 1983; *Zielona perła*, 1985; *Madouc*, 1990). Akcja powieści Vance’a osadzona zostaje na wymyślonych wyspach Elder, które rzekomo kiedyś istniały u wybrzeża zachodniej Europy między Półwyspem Iberyjskim, Galią i Brytanią. Powieściowe wydarzenia rozgrywają się, co wynika z wielu rozsia-nych w tekście informacji, w V wieku po Chrystusie, a fabuła, mimo iż w dużej mierze fantastyczna, osadzona jest w „naszym” świecie, którego „historyczność” jest dodatkowo nieustannie podkreślana.

⁵³ B. Attebery, *Strategies...*, s. 39.

Dominującym elementem zarówno w kreacji świata przedstawionego, jak i sposobu ukształtowania poetyki jest w *Lyonesse* ironia, która jest wielopoziomowa i dotyczy różnych aspektów trylogii. Poziomem pierwszym jest ironiczna kreacja świata przedstawionego, w którym wydarzenia i okoliczności w oczywisty sposób wymyślone mieszają się z faktami historycznymi. Poziomem drugim jest narracja i jej oddziaływanie na odbiorcę poznającego fikcyjną historię opisywaną w tych powieściach. Poziomem trzecim jest natomiast naukowe opracowanie całości w postaci towarzyszących trylogii *Lyonesse* stylizowanych na naukowe obszernych przypisów, komentarzy, wstępów i glosariuszy. Każdy z tych poziomów buduje w mniej lub bardziej dyskretny sposób postmodernistyczny charakter powieści Vance'a, dzieje się to jednak przede wszystkim dzięki użyciu ironii, ironii tak subtelnej, iż przez niektórych branej na poważnie. Grzegorz Trębicki pisząc o fantastyce Guya Gavriela Kaya w przypisie wspominając o tekstach „rozmaitych i niejednorodnych”, „których akcja otwarcie umieszczona zostaje w określonej epoce historycznej i lokalizacji geograficznej” charakteryzuje *Lyonesse* następująco:

Doskonały przykład stanowi tu trylogia *Lyonesse* Jacka Vance'a (...), której akcja rozgrywa się na istniejących rzekomo niegdyś na Atlantyku wyspach Elder. We wstępie do trylogii oraz różnego rodzaju dodatkach **autor stara się umieścić jakoś fikcyjną krainę** względem znanej czytelnikowi historii i geografii (w bardzo podobny sposób, w jaki uczynione to zostało w *Erze Hyboriańskiej* przez Howarda; [...]), a także powiązać ją na przykład z legendami arturiańskimi⁵⁴.

Powyższe uwagi są doskonałym przykładem dosłownego potraktowania ironii, zarówno na poziomie kreacji świata przedstawionego, jak i środków poetyckich. Również przywołany przykład Howarda jest nie trafiony: autor *Godziny smoka* tworzył w czasach, kiedy presja realistycznej i modernistycznej literatury wymuszała rozmaite pseudo-racjonalizujące „usprawiedliwienia” wprowadzania i opisywania fantastycznych światów; Vance natomiast z premedytacją ośmiesza tego typu zabiegi mieszając prawdę z wymysłami i tworząc świat manifestacyjnie anachroniczny.

Lyonesse zaczyna się od wspomnianego przez Trębickiego wstępu, w sposób całkowicie bałamutny wyjaśniającego okoliczności istnienia świata przedstawionego powieści, wstęp ten jednak od razu opatrzony

⁵⁴ G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2009, s. 114. Podkreślenie w cytacie pochodzi ode mnie – P. S.

jest ironicznym komentarzem zniechęcającym potencjalnego czytelnika do jego lektury:

Wstęp

Traktuje o wyspach Elder i ich mieszkańcach i mimo iż w całości nie jest nużący, może znużyć czytelnika, który nie lubi wyliczania faktów. Czytelnik ów może zatem wstęp pominąć⁵⁵.

Już więc otwierające powieść zdanie jest postmodernistyczne i to podwójnie: poprzez stylistyczne nawiązanie do ironicznym wstępów charakterystycznych dla prozy XVIII wieku (podobnie nonszalancko wyraża się o własnym wstępie na przykład de Montesquieu w *Listach perskich*) i eksponującym jednocześnie akt lektury. Równie ironiczna jest treść otwierającego powieść rysu historycznego. Pod względem formy jest on parodią metody historycznej polegającej na sięganiu do źródeł i dokumentów pisanych (kroniki średniowieczne); metoda ta służy jednak manifestacyjnemu mówieniu nieprawdy – ze wstępu można dowiedzieć się, iż z fantastyczną wyspą prowadzili handel na przykład Grecy i Fenicjanie. Wyspy Elder dość wcześnie uległy próbom chrystianizacji, co ze śmiertelną powagą zrelacjonowane zostaje w następujący sposób:

Św. Uldina próbowała ochrzcić w wodach Stawu Czarnej Meiry trolla. Była niezmordowana. W czasie próby troll zgwałcił ją cztery razy i dopiero wtedy się poddała. W oznaczonym czasie dała życie czterem skrzatom. Pierwszy z nich, Ignaldus, został ojcem groźnego rycerza – Sir Sacrontine’a, który nie mógł zasnąć w nocy, dopóki nie zabił jakiegoś chrześcijanina⁵⁶.

Już na następnej stronie historycznego rysu następuje ostateczne obnażenie jego umowności – rzekoma faktografia miesza się z opisem wydarzeń całkowicie magicznych i tym samym już na początku wyznacza hybrydowy, a więc w tym wypadku jawnie ironiczny, charakter opowieści.

Konflikt fabularny, na którym oparta jest trylogia Vance’a, koncentruje się wokół dwóch głównych wątków: politycznych knowań króla Lyonesse, Casmira II, mających ułatwić mu podbój pozostałych królestw wysp Elder i towarzyszący mu, ale rozwijający się w większości niezależnie, konflikt dwóch czarnoksiężników, Murgena i Tamurella, w który

⁵⁵ J. Vance, *Lyonesse. Księga I: Ogród Suldrun*, przeł. A. Dłużak, Poznań 1994, s. 5.

⁵⁶ Tamże, s. 6.

zaangażowani są pomniejsi magowie powieściowego świata. W obu przypadkach intryga odbiega od schematów fabularnych znanych z klasycznych tekstów fantasy – zarówno w warstwie politycznej jak i magicznej fabuła jest całkowicie zrjonalizowana i pozbawiona odniesień mitycznych czy baśniowych. *Lyonesse* przypomina więc powieść historyczną, jednak wydarzeniom typowym dla tego rodzaju literatury (walka o władzę, intrygi polityczne, wojny) towarzyszą traktowane jako oczywistość w świecie przedstawionym elementy magiczne. Casmir już na początku usiłuje wykorzystać dla swoich celów stworzonego przez Murgena czarownika Shimroda, który jest jednym z głównych bohaterów powieści, a nad działaniami króla Lyonesse ciąży wyjawiona mu przepowiednia, pozornie niezrozumiała, magicznego lustra, Persiliana. Pomieszanie dwóch porządków, historycznego i fantastycznego, decyduje o hybrydowym charakterze powieści. Charakter ten pogłębiony zostaje przez nieustannie zaznaczany związek fabuły tej powieści z wydarzeniami historycznymi i znanymi europejskimi legendami. Dwa z nich, motyw okrągłego stołu, Cairbra an Meadhan, który miał być pierwowzorem arturiańskiego okrągłego stołu i motyw świętego Graala, zostają w powieści szczególnie wyeksponowane, tak czy inaczej wplecione w fabułę poszczególnych tomów. Zabiegi Vance’a nie mają jednak na celu uprawdopodobnienia opisywanych wydarzeń, ale wręcz przeciwnie – poprzez nawiązania do znanych legend autor osiąga typowo postmodernistyczną kumulację wzajemnych odbić, która pod znakiem zapytania stawia zarówno prawdziwość powieściowego świata i jednocześnie ośmiesza przywołane z tradycji motywy. Towarzyszy temu nieustanna i manifestacyjna anachroniczność powieściowego świata, często zresztą komentowana w wypowiedziach narratora i przypisach. Akcja *Lyonesse* „rozgrywa się”, jak można wywnioskować, w V wieku, ale opisany w niej świat przedstawiony w sposób przypominający późne średniowiecze – królowie mieszkają w imponujących zamkach i pałacach, walczą na koniach, organizują turnieje, myślą w kategoriach dynastycznych. Równie rozwinięte jest chrześcijaństwo: jednym z głównych motywów pobocznych powieści jest wybudowanie w Lyonesse katedry; ponadto istnieje już kult świętych, pielgrzymi i handel relikwiami. W warstwie historycznej *Lyonesse* jest więc równie nieprawdziwa jak *Le Mort d’Arthur*, a jej anachroniczny świat przedstawiony jest jawnym i ironicznym komentarzem do prawdomówności średniowiecznych legend.

Drugim poziomem ironii jest w *Lyonesse* narracja, która jest charakterystyczna również dla innych cykli powieściowych Vance’a, *Umierającej Ziemi* i *The Demon Princes*. Narracja ta odznacza się lakonicznym sty-

lem niezbyt rozbudowanych zdań oznajmujących, budujących personalną narrację o zmiennej perspektywie wykorzystującej często mowę pozornie zależną przekazującą pozostające często w silnym kontraście z charakterem wydarzeń myśli bohaterów. Styl ten znany z *Umierającej Ziemi*, służy w *Lyonesse* do przekazywania wszystkich wydarzeń, zarówno komicznych i beztraskich, i wyjątkowo, jak na fantasy, brutalnych scen okrucieństwa i przemocy. Zabieg zmiennej perspektywy narracyjnej stosowany jest tu również w celach ironicznych, co szczególnie zauważalne jest w przypadku rozdziałów opowiadanych z perspektywy króla Lyonesse, Casmira. Vance z premedytacją prowadzi historię w sposób, który sprawia, że żadna z intryg ojca Suldrun, odgrywającego w powieściowym świecie rolę czarnego charakteru, nie kończy się powodzeniem. Intrygi Casmira są albo demaskowane, albo kompletnie się nie udają, albo okazują się wynikiem jego ograniczonej wiedzy o świecie przedstawionym i tożsamości innych bohaterów. Towarzyszy temu wzmagający ironiczny charakter narracji retoryczny efekt – czytelnik zawsze wie więcej od Casmira o powieściowych wydarzeniach, przez co charakter fragmentów poświęconych temu bohaterowi, mimo brutalności niektórych wydarzeń, jest subtelnie ironiczny.

Podobny efekt wywierają stale pojawiające się w fabule powieści motywy baśniowe. Warto zauważyć jednak, iż nie są to motywy fabularne, ale strukturalne. Jakkolwiek cała powieść pod względem fabuły zachowuje formę powieści quasi-historycznej, to poszczególne wydarzenia z tej fabuły często zbudowane są pod względem strukturalnym w sposób charakterystyczny dla narracji baśniowych. Skonstruowane są one według, przywołując określenie Attebery'ego, struktury „komicznej” (problem – pokonanie szeregu przeciwności często dzięki pomocy magicznego artefaktu lub wstawiennictwa magicznego opiekuna – szczęśliwe zakończenie) lub na zasadzie powtarzania drobnych fragmentów fabuły. Jako przykład pierwszej z tych strategii można przywołać wyprawę Aillasa, a potem Shimroda, do magicznej siedziby czarnoksiężnika Murgena, która wiąże się z pokonaniem po drodze zagrażających życiu przeciwności (kruk zrzucający głaz, zaczarowana starucha nad rzeką i kłótlive gryfy grające w szachy). W podobny sposób ukazana jest wyprawa Tatzel i Aillasa do Godelli – przebycie kolejnych opadających magicznych tarasów wymaga od bohaterów przestrzegania udzielonych im wcześniej wskazówek, które pomogą zachować życie w konfrontacji z kolejno spotykanymi podstępными potworami. Druga z tych baśniowych struktur jeszcze bardziej ironicznie zostaje wykorzystana w scenie poczęcia Madouc, w której elfka Twisk za karę trzykrotnie musi oddać swe ciało

przypadkowym wędrowcom – będą to błędny rycerz „o wyglądzie chorej owcy”, wsiowy głupek i tajemnicza postać, która okaże się przebrany lubieżnym trollem Mangeonem. Scena ta zostanie powtórzona w trzecim tomie, kiedy Madouc poszukująca „swojego rodowodu”, trzykrotnie zwabiać będzie w miejsce swojego rzekomego poczęcia swoich domniemanych ojców.

Kulminację jednak ironicznego wykorzystania baśniowej struktury fabularnej przynosi wyprawa Madouc, Valante i Pim-Poma do zamku Doldil, siedziby żarłocznego trzygłowego ogra Throopa w celu zdobycia świętego Graala. Rozprawa z ogrem odbywa się zgodnie z logiką baśniowych opowieści – by zachować życie bohaterowie muszą przestrzegać ściśle określonych reguł zachowania (w tym wypadku nie przyjąć niczego za darmo), ale przechytrzenie i pokonanie podstępnego potwora przypomina punkt kulminacyjny *Cugel's Saga* – odbywa się całkowicie w sferze werbalnej, dzięki czemu bohaterom udaje się przechytrzyć pazerną bestię i zmusić ją do użycia magicznego artefaktu, którym w tym wypadku jest czarodziejskie naczynie wytwarzające alkohol. Ironię Vance'a wzmacnia dodatkowo fakt, iż wszystkie występujące w powieści magiczne istoty, także Throop, obdarzone są wybujałą osobowością, niewzruszonym przekonaniem o własnej wartości i inteligencji, wyszukany stylem wypowiedzenia się i albo skrajną pazernością, albo niepohamowanym popędem seksualnym. W najbardziej parodystyczny sposób przedstawione jest to w przypadku trolla Mangeona, jednego z domniemanych ojców Madouc, którego siedziby strzeże następujące obwieszczenie:

Strzeżcie się, podróżni! Oto wiadomość:
Mangeon Wspaniały tu mieszka!
Jego wrogowie drżą, kiedy wpada w złość,
A za jego zdrowie piwo pije koleżka.
Nikt się nie oprze jego urodzie,
Jego dotyk damy zniewala, sprawia, że wzdychają,
Błagają go o pieszczoty, płaczą gdy odchodzi,
jego imię mruczą zasypiając⁵⁷.

Trzeci poziom ironii w powieściach Vance'a wiąże się z wpisaniem w tekst pseudo-naukowym opracowaniem fikcyjnego świata Lyonesse w postaci wspomnianego wcześniej wstępu, przypisów oraz umieszczonych na końcu pierwszego i drugiego tomu glosariuszy. Z tych trzech

⁵⁷ J. Vance, *Madouc*, przeł. A. Dłużak, Poznań 1995, s. 302–303.

elementów czynnikiem nadrzędnym i jednocześnie najbardziej nietypowym dla fantasy są przypisy, które od *Bladego ognia* (1962) Nabokova po *Infinite Jest* (1996) Wallace'a są jednym z najbardziej rozpoznawalnych wyznaczników postmodernistycznej powieści. Vance zaczął stosowanie tej strategii na początku lat 80. Pierwsze dwa tomy *Umierającej Ziemi* przypisów nie mają, pojawiają się natomiast w tomie trzecim, *Cugel's Saga*, opublikowanym roku 1983. W powieści tej przypisy występują w dwóch funkcjach – metafikcyjnej i parodystycznej wobec języka nauki. Na początku powieści, po wydarzeniach otwierającego całość rozdziału, Cugel powraca do Flutic, by sprawdzić, jak sobie poczyna oszukany przez niego były pracodawca; fragment ten opatrzony zostaje zupełnie niespodziewanie następującym przypisem:

Let it be noted that this particular occasion follows upon events to be chronicled in the next chapter, for reasons of narrative cohesion⁵⁸.

Dwie strony dalej pojawia się kolejna uwaga w przypisie:

Again, let it be noted that the narrative returns in time to Cugel's first departure from Flutic, before the events chronicled in the last few pages⁵⁹.

Informacje te są zupełnie zbędne: ani fabuła, ani narracja *Cugel's Saga* nie są aż tak skomplikowane, by wymagały tego rodzaju wyjaśnień. Przypisy te wprowadzono jedynie w celu rozbicia iluzji narracji i wprowadzenia do powieści dodatkowego anonimowego komentarza. W dalszej części Vance używa przypisów w celu wyjaśniania niektórych używanych wyrazów, które mogą być niezrozumiałe dla czytelnika. Wyjaśnienia te są jednak pozorne – nieznanne wyrazy tłumaczone są za pomocą innych nieznananych wyrazów lub poprzez analogie do zmyślonych, quasi-borgesowskich bytów. Na stronie 64 powieści określenie „gold sphincter-clasps” objaśnione zostaje w przypisie jako „An akward rendering of the more succinct *Anfangel dongobel*”⁶⁰. W innym przypadku fantastyczne stwory *laharq* i *keak* w odpowiednim przypisie zdefiniowane są następująco: „*laharq*: a creature of vicious habits, native to the tundras north of Saskervoy. *Keak*: a horrid hybrid of demon and deep-sea fanged eel”⁶¹. W podobnej funkcji i ilości występują przypisy w powieści, a raczej zbiorze trzech

⁵⁸ J. Vance, *Cugel's Saga*, Grafton Books: 1986, s. 53.

⁵⁹ Tamże, s. 55.

⁶⁰ Tamże, s. 64.

⁶¹ Tamże, s. 130.

dłuższych opowiadań, *Rhialto the Marvellous*, z roku 1984, ostatnim tomie *Umierającej Ziemi*.

W cyklu *Lyonesse*, którego pierwszy tom ukazał się wraz z ostatnimi tomami *Umierającej Ziemi*, przypisy występują w tych samych funkcjach, to znaczy metafikcyjnych i parodystycznych, są jednak liczniejsze i z reguły bardziej rozbudowane.

Po pierwsze, eksponują one fakt czytania odwołując się do kształtu edytorskiego książki zachęcając czytelnika do zajrzenia do umieszczonych na końcu glosariuszy, a w tomach drugim i trzecim do powrotu do odpowiednich fragmentów już przeczytanych części utworu. Inne przypisy komentują natomiast szczegóły świata przedstawionego, przede wszystkim te, które mogą się wydać czytelnikowi silnie anachroniczne. W tym wypadku przypisy informują, jaka „naprawdę” była rzeczywistość na wyspach Elder w momencie rozgrywania się sagi i pod jakim względem różni się ona od znanego czytelnikowi średniowiecza. W innym miejscu (*Zielona perła*, s. 255) pojawia się informacja wyjaśniająca czytelnikowi dalsze losy Torquala – Aillas myśli, że zabił go w pojedynku, anonimowy komentarz w przypisie informuje jednak czytelnika, że Torqual przeżył.

Po drugie, przypisy występują w funkcji pseudonaukowego komentarza towarzyszącego opisywanym w powieści wydarzeniom. Gdy w rozmowie z Casmirem czarnoksiężnik Tamurello używa w ironicznym kontekście wyrazu „dreuhwy”, opatrzone to zostaje następującym przypisem:

Dreuhwy – termin zaczerpnięty ze starowalijskiego, nieprzetłumaczalny. W przybliżeniu oznacza samoistnie powstały posepny nastrój o ponaludzkiej głębi, w którym możliwe jest każde przesadne zachowanie graniczące ze śmiesznością; pełne utożsamienie się z tym boskim tchnieniem, które porusza to, co dziwne, niesamowite, potworne. Adepce tak zwanej Dziewiątej Siły rozumieli „dreuhwy” jako stan wyzwolenia, w którym ich moc osiągała apogeum.

Tamurello najwyraźniej używa tego określenia, żeby zakpić z Casmira w odpowiedzi na jego natarczywe domaganie się znaku rozpoznawczego⁶².

W żadnym miejscu *Lyonesse* nie wyjaśniono, czym miałyby być owa Dziewiąta Siła, wyjaśnienie to jest więc całkowicie nieprzydatne. Niedługo później, gdy w tekście pojawia się cytowane „w oryginale” zdanie „Zappir zug muik lenka! Groagha teka!”, odnośny przypis komentuje to następująco:

⁶² J. Vance, *Zielona perła*, przeł. M. Świca, Poznań, 1995, s. 171.

Nieprzetłumaczalne przekleństwa w dialekcie staroceltyckim, używane przez chłopów zamieszkujących Wysrod, którzy słyndli ze swoich niewybrednych epitetów. Specjaliści z pewnością zauważą, że w tym szczególnym dialekcie występuje daleko posunięta elizja samogłosek⁶³.

W trzecim tomie pojawiające się niezrozumiałe słowo „sklemik” – opatrzone zostaje obszerną definicją, która jest parodią typowych słownikowych objaśnień:

Sklemik – nieprzetłumaczalne słowo z języka elfów oznaczające (1) pełne pasji zaangażowanie się w każdy przejaw życia; (2) rodzaj euforii wywołany skoncentrowaniem się na nieprzewidywalnych zmianach w otaczającym świecie, kiedy każda chwila zmienia się w następną; pełna poświęcenia świadomość TERAŻNIEJSZOŚCI; wrażliwość na różne elementy TERAŻNIEJSZOŚCI. Pojęcie to jest stosunkowo proste i raczej pozbawione jakiegokolwiek mistycyzmu czy symboliki⁶⁴.

W podobnej pseudo-naukowej funkcji występują zamieszczone na końcu dwóch pierwszych tomów *Glosariusze*. W *Lyonesse* są to *Irlandia i wyspy Elder* (fikcyjny rys historyczny), *Elfy* (charakterystyka społeczności), *Skalradzi* (fikcyjny rys historyczny); w *Zielonej perle Glosariusz I* rekapitułuje „historyczne” wydarzenia z przeszłości wysp znane już ze *Wstępu*, *Glosariusz II* daje kolejną charakterystykę Skalradów, a *Glosariusz III* krótko rekapitułuje najważniejsze i nieznanne dla króla Casmira wydarzenia z pierwszego tomu. Z tych sześciu „naukowych” opracowań najbardziej bałamatny jest glosariusz dotyczący elfów. Przedstawiona w nim charakterystyka zgadza się, co prawda, ze sposobem, w jaki te istoty sportretowane są w powieściach Vance’a, w oczywisty sposób, mimo zachowania pozorów naukowego dyskursu, jest ona jednak absurdalna:

Elfy należą do grupy istot najstarszych, jak trolle, falloje, ogry i gobliny. Nie należą jednak do tej rodziny co merrihewy, sandestiny, quisty i darklingi. Merrihewy i sandestiny mogą przybierać ludzką postać, ale zwykle pod wpływem kaprysu i bardzo przelotnie. Quisty są zawsze takie, jakie są, a darklingi wolą być raczej niewidoczne.

Elfy, podobnie jak inne im podobne istoty, są praktycznie hybrydami o zmiennych proporcjach substancji materialnych, pochodzących z ziemi. Wraz z upływem czasu substancji tych przybywało, czasem nawet tylko poprzez wchłanianą wodę i powietrze, jednak okazyjne związki z ludźmi przyspieszały ten proces. W miarę jak elf stawał się „ciężki” od tychże substancji

⁶³ Tamże, s. 208.

⁶⁴ J. Vance, *Madouc*, s. 321.

mineralnych, przybierał coraz więcej ludzkich cech i tracił część lub wszystkie swe magiczne zdolności.

„Ciężki” elf przepędzany był z shee, jako uznany za prostaka i gbura⁶⁵.

Postmodernistyczny aspekt *Lyonesse* Jacka Vance’a koncentruje się więc przede wszystkim na zabiegach o charakterze ironicznym, celowym i manifestacyjnym mówieniu nieprawdy, wykorzystaniu elementów różnych poetyk niezgodnie z ich podstawową funkcją i pierwotnym przeznaczeniem. Oczywista bałamutność „naukowego” opracowania historii opowiedzianej w *Lyonesse*, rzuca też światło na fabułę i świat przedstawiony tego cyklu. Podstawowa intencja Vance’a jest bowiem w tym względzie całkowicie przeciwna typowym zabiegom znanym z klasycznych utworów fantasy, których celem jest zbudowanie spójności i tym samym wiarygodności fantastycznego świata. Świat *Lyonesse* jest demonstracyjnie anachroniczny i sztuczny, lecz jego niewiarygodność służy głębszej ironicznej refleksji. Wbrew cytowanej na początku opinii Grzegorza Trębickiego, nieustanne kojarzenie niektórych elementów i bohaterów świata *Lyonesse* z legendami arturiańskimi nie służy ich „połączeniu”. Ekspozując nieprawdziwość świata wysp Elder, Vance zwraca w dyskretny sposób uwagę na analogiczną fikcyjność legend arturiańskich, które są *de facto* zbiorem kumulujących się przez wieki fikcji i idealizacji niemających nic wspólnego z historycznym źródłem, z którego się wywodzą i do którego się odwołują. Manifestacyjna umowność tekstu postmodernistycznego rzuca tym samym ironiczne światło na tekst kanoniczny wskazując, iż jest on w równym stopniu efektem zmyśleń i mieszania kontekstów, jak cykl *Lyonesse*. Jednocześnie jednak opisywane zabiegi są na tyle dyskretnie, iż nie prowadzą do całkowitego zanegowania elementu „fantastycznego” – cykl Vance’a w dalszym ciągu pozostaje spójną fabularnie powieścią fantasy i to zarówno w przypadku lektury „naiwnej” (ignorującej opisane powyżej zabiegi i traktującej zarówno tekst i świat przedstawiony dosłownie), jak i „postmodernistycznej”, śledzącej różne nietypowe dla poetyki fantasy elementy utworu.

Ironia Vance’a nie przejawia się jedynie w zabiegach czysto postmodernistycznych dotyczących kompromitacji tradycyjnych form wypowiedzi tekstowych i stosowanych przez nie środków wyrazu. Dotyczy ona również samej kreacji świata przedstawionego i, jak zauważył w swoim szkicu poświęconym twórczości pisarza David B. Williams,

⁶⁵ J. Vance, *Lyonesse...*, s. 547.

jest ona stałym motywem kreacji autora *The Demon Princes*. Williams analizując utwory z różnych okresów twórczości pisarza, także te utrzymane w poetyce *science fiction*, zauważa, że obsesyjnie powraca w nich temat odizolowanych, odległych światów, które skazane są na śmierć i zapomnienie. Schyłek, unicestwienie, izolacja są stałym tematem dzieł autora *Lyonesse* i jest to wynikiem, zdaniem autora eseju *Jack Vance's Lost Worlds and Ancient Futures*, pozostawiającej literacki ślad osobowości pisarza, którego Williams nazywa „człowiekiem wyspy”, a więc sentymentalnym samotnikiem.

W tym przypadku psychika (*psyche*) Vance'a może znów odgrywać rolę. „Mam silne poczucie straty”, wyznaje. Jeden z aspektów tego uczucia wyraził w słynnym zdaniu: „słodka ulotność (*fugacity*) życia”.

Vance wyraził to poczucie utraty w wysoce ironicznej formie w cyklu *Lyonesse*: wszystkie przygody, wszystkie tryumfy i tragedie są daremne w ostatecznym sensie, ponieważ czytelnik wie, że pomimo starań Murgena wyspy Elder pogrążą się w Oceanie Atlantyckim być może jeszcze za życia bohaterów historii. Wszystkie miłości i nienawiści, cała magia ulegnie zatraceniu i wspomniana będzie jedynie mgliście w micie⁶⁶.

Postmodernizujące i retoryczne zabiegi autora, dające czytelnikowi swoistą przewagę nad fikcyjnym światem i jego bohaterami, mogą być zatem źródłem refleksji interpretacyjnych. Ironia, która nie służy jedynie postmodernistycznej kompromitacji parodiowanych form wypowiedzi, staje się gorzką ironią, dającą namacalne wrażenie umowności, nie-trwałości i nieuchronnego przemijania. Prawda przetrwa tylko w wersji zniekształconej, historia zamieni się w mit, a ludzkie dramaty i szczęścia przetrwają w symbolicznej formie w świecie baśni. Tym samym *Lyonesse* należy do niewielkiej grupy mistrzowskich utworów utrzymanych w poetyce postmodernistycznej, w których wyszukana forma i zabiegi na poziomie poetyki nie służą do przekazywania treści, ale są z tą treścią tożsame.

2.3. Fantasy i „postmodernistyczne rozpoznania”

Podstawowym celem fantasy, którą w tym wypadku w kontekście rozważań zawartych w tym rozdziale nazwać można fantasy „naiwną”, jest stworzenie iluzji realistycznego opisu fantastycznego świata. Prak-

⁶⁶ D. B. Williams, *Jack Vance's Lost Worlds and Ancient Futures*, „Extant” 19, March 2007, s. 5.

tyka ta, nazywana przez monografistów gatunku światotwórstwem, jest wypadkową określonych zabiegów na poziomie poetyki i dużej dozy dobrej woli ze strony czytelnika, nazywanej „zawieszeniem niewiary”⁶⁷. Niewiara wynika stąd, iż przyzwyczajony do rozwiązań formalnych realizmu i funkcji społecznych przypisywanych mu zarówno w edukacji szkolnej, jak i publicznym dyskursie, czytelnik musi zaakceptować fakt, że na poważnie czyta historię jawnie zmyśloną, która rozgrywa się w nieistniejącym świecie – Nibylandii. Teorie wyjaśniające, dlaczego współcześni czytelnicy, których przyzwyczajenia literackie wykształcone zostały na literaturze odzwierciedlającej rzeczywistość, świadomie sięgają po powieści i opowiadania z realizmem zrywające, omówione zostały we wstępnym rozdziale niniejszej książki. Wnioski z tego przeglądu są czytelne – fantasy, o ile chce pozostać „czystą” gatunkowo, może odwoływać się do rzeczywistości tylko na poziomie symbolicznym. Polskie monografie gatunku – przede wszystkim Pustowaruka i Majkowskiego – w modelowy sposób przy okazji analizowania tekstów Tolkiena i Le Guina pokazują, jak taka literatura jednocześnie „działa” i „znaczy” nie łamiąc podstawowej zasady opisu niemimetycznego świata.

Klasyczne dzieła gatunku fantasy, Tolkiena, Le Guina, Howarda, Wagnera, Leibera, są jednak – rozpatrywane w kontekście historii dwudziestowiecznej prozy – niemal archaiczne w formie i w zasadzie nie dają się wpisać w przemiany, jakie były udziałem literatury głównego nurtu. Dzieje się tak zazwyczaj dlatego, iż – szczególnie w perspektywie anglosaskiej – fantasy, a także fantastyka naukowa konfrontowana jest zazwyczaj z literackimi założeniami i ich realizacjami w ramach poetyki modernizmu. W tym kontekście fantasy i jej stopniowa rosnąca poczytność tłumaczona jest rozwojem literatury popularnej – warto jednak zauważyć, że wytłumaczenie to przeważnie wyjaśnia istnienie fantasy jako fenomenu socjologicznego, ale nie tłumaczy charakteru tej literatury.

Włączenie do tych rozważań kontekstu postmodernistycznego przynosi jednak ciekawe efekty. Wszyscy teoretycy postmodernizmu literackiego podkreślają, iż rodzi się on przede wszystkim z niewiary w realizm (jako narzędzia odwzorowania rzeczywistości w dziele literackim), nauczające i moralizujące funkcje literatury, która komentuje świat czytelnika, a także z wyczerpania charakterystycznych dla realizmu i modernizmu technik przekazywania „sensów”. Czy wobec tego fantasy jest literaturą postmodernistyczną *in spe*? Oczywiście nie. O ile zniechęcenie

⁶⁷ M. Pustowaruk, *Od Tolkiena...*, s. 20–22.

literaturą realistyczną zauważalne po II wojnie światowej oraz przemiany kulturowe lat 50. i 60. mogą być wytłumaczeniem popularności fantasy na poziomie socjologicznym⁶⁸, o tyle z pewnością stwierdzić należy, że w zasadzie żaden z zasłużonych twórców epickiej fantasy nie tworzy powieści mających jakkolwiek związek z praktyką literacką postmodernizmu.

Postmodernizacja fantasy na poziomie poetyki ma miejsce dość późno – w latach 80. XX wieku (w pierwszych powieściach Pratchetta), w okresie, który dla niektórych historyków postmodernizmu jest jego fazą schyłkową. Jej sygnałami są niepewność ontologiczna charakterystyczna dla pierwszych powieści z cyklu *Świat Dysku* (który jest jednocześnie fantastyczny i dziwnie znajomy; w *Kolorze magii* jest nawet klasyczna postmodernistyczna „kolizja światów”, kiedy Rincewind przez chwilę znajduje się w „realistycznym” samolocie) i narastająca popularność *retellingów*, które siłą rzeczy wzmagają charakterystyczną dla postmodernizmu autoreferencyjność literatury.

W przypadku literatury polskiej i polskiej krytyki gatunku przełamywanie światotwórczej iluzji – a nie zabiegi na poziomie poetyki – są najczęściej identyfikowane jako przejaw postmodernizmu w ramach gatunku. Oczywiście przyczyną tego zjawiska jest rola i popularność utworów Andrzeja Sapkowskiego, w której od pierwszych opublikowanych przez niego tekstów aluzyjność była najbardziej rozpoznawalną cechą jego twórczości. Kwestia ta komentowana jest jednak różnie. Marek Pustowaruk wskazując na nieustającą aluzyjność pisarstwa autora *Wieży jaskółki* dyskwalifikuje go jako autora, działającego w ramach konwencji:

Chodzi tu przede wszystkim o to, że proza ta nieustannie celowo demaskuje pozornie pierwiastka *fantasy*, kierując uwagę odbiorcy nie ku zjawiskom wtórnego świata, lecz ku rzeczywistości pozatekstowego doświadczenia. „Inność” w uniwersum kreowanym przez Sapkowskiego w zdecydowanej większości wypadków okazuje się maską, nałożoną na rzeczy i sprawy doskonale odbiorcy znane. Co więcej, tekst nie próbuje uwiarygodnić tej fałszywej tożsamości, ale przeciwnie: wciąż na nowo obnaża jej pozornie (...). Proza Sapkowskiego oferuje więc odbiorcy postmodernistyczną grę rozpoznania, a nie autentyczne doświadczenie wtórnego świata (...)⁶⁹.

⁶⁸ P. Stasiewicz, *Polska fantastyka okresu PRL jako kontrkultura*, [w:] M. Kochanowski, P. Stasiewicz, *Modernizacja tradycji w wybranych utworach współczesnej kultury popularnej*, Białystok 2013.

⁶⁹ M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009, s. 224–225.

Elementy postmodernistyczne są w tym ujęciu ciałem obcym w ramach konwencji. Magdalena Roszczynialska w monografii poświęconej twórczości Sapkowskiego czyni postmodernistyczną strategię autora głównym przedmiotem swoich dociekań za pomocą narzędzi wypracowanych przez najważniejszych badaczy tego nurtu. W ujęciu tej badaczki Sapkowski w nieskrępowany sposób żongluje motywami, aluzjami, rozpoznaniem, cytatai, odwołaniami, iż w ostatecznym efekcie teksty Sapkowskiego stają się semantycznie puste. Skoro wszystko jest cytatem, a każde zdanie echem zdań wypowiedzianych wcześniej przez innych, jaki w tym wszystkim sens?

Ta tendencja do piętrzenia intertekstualności wraz z kolejnymi tomami sagi narasta i redukuje się do absurdu poprzez zastosowanie chwytu „pętli logicznej” (...)

Oczywiście, czytelnik odczuwa pewną „przyjemność tekstu” płynącą z rozpoznania w stosowanych przez Sapkowskiego technik artystycznego kształtowania fabuły receptury na literaturę fantastyczną proponowanej przez Jorge Luisa Borgesa (...).

Tymczasem jednak spiętrzenie efektów intertekstowych daje w opowieściach o wiedźminie efekty ambiwalentne. Ta gra „wzajemnie odbijających się w sobie luster” jest poniekąd grą semiotycznie pustą. Kompilacja stylów i poetyk pochodzących, jak widać, z „całego makrosystemu literatury” nie służy niczemu poza przekonaniem czytelnika, że w „grze z tekstem” może być tylko jeden zwycięzca – autor⁷⁰.

Sapkowskiego jako pisarza aluzji i cytatu traktuje Tomasz Majkowski w swojej pracy poświęconej literaturze fantasy⁷¹. Aluzyjność i kulturowe zakorzenienie fantastyki autora *Wiedźmina* uznaje on z kolei za zjawisko naturalne i choć w dużej mierze odległe od światotwórczej strategii Tolkiena, to jednak nie tylko nie jest ono niczym złym, ale jest stałym i pożądanym elementem dialogu z tradycją kultury, obecnym także u innych polskich twórców:

O ile więc sposób, w jaki kolejne powieści odnoszą się do polskiej literatury i kultury, jest znacznie bardziej zindywidualizowany niż w nurcie światowym, powszechna – a przynajmniej częsta – wydaje się konieczność odróżniania się od niego za pomocą rodzimych nawiązań: najdobitniej potrzeby tej dowodzi proza Anny Brzezińskiej, oscylująca między różnymi twarzami renesansu, od sowizdrzalskiej gęby po zasmucone oblicze Kochanowskiego, czy Wita Szostaka, który w swoich wczesnych utworach korzysta

⁷⁰ M. Roszczynialska, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego*, Kraków 2009, s. 74.

⁷¹ Zob. T. Majkowski, *W cieniu białego drzewa*, s. 359–387.

z młodopolskich fascynacji góralszczyzną i czerpie tematy oraz poetykę od Bolesława Leśmiana⁷².

Pisarz wielokrotnie podkreślał publicznie ten aspekt swojej twórczości, eksponując jednocześnie ludyczny charakter tego zabiegu:

[Piotr Kempa] – Oprócz tego uwielbia pan prowokacje i gry z czytelnikiem. W „Pani Jeziora” znalazły się tytuły wszystkich wcześniejszych książek, a w „Wieży jaskółki” wyśmiewa pan pierwsze polskie zdanie. Tego typu przykłady można mnożyć.

[Andrzej Sapkowski] – Jest to gra z czytelnikiem lub krytykiem, który uważa mnie za postmodernistę. Dla innych znowu dowód na to, że nie piszą – nie czytają – tej literatury półgłówki, niezdolne wznieść się ponad makabrę, przelew krwi, seks, pościgi, zamki na skale i smoki ziejące ogniem. Najważniejsze jest jednak to, że tego typu żarciki mnie samego śmieszą. Ot, zacytować dosłownie Księżę Henrykowską, czy Iliadę – ciekawe, kto rozpozna? W Roku Mickiewiczowskim do „Pani Jeziora” wplotłem bez liku cytatów z Mickiewicza. Jak ktoś wszystkie znajdzie, ma u mnie specjalną nagrodę⁷³.

W przywoływanych omówieniach twórczości Sapkowskiego termin postmodernizm stosowany jest jednak w różnych kontekstach – co widać nawet w powyższych cytatach. Postmodernizm w fantasy to więc celowe i zauważalne przez czytelnika rozbicie fantastycznej iluzji, gra rozpoznania cytatów i motywów prowadzona z czytelnikiem, dialog z tradycją, twórcze przetwarzanie motywów. Jak się wydaje wszelkie skrajne podejścia do tego zagadnienia – zbyt generalizujące i zbyt wykluczające prowadzą na manowce. Fakt obecności „rozpoznań” lub aluzji nie może być bynajmniej dyskwalifikujący dla tekstu fantastycznego. Z drugiej strony obecność aluzji cytatów i zapożyczeń nie jest faktem przesądzającym o „postmodernistyczności” tekstu – tolkienowska wpływologia w ciągu ostatnich trzydziestu lat wyśledziła źródła niemal każdego elementu świata Śródziemia, nikt jednak nie twierdzi, że Tolkien był „postmodernistyczny”.

Zgodnie z teoriami przywoływanymi na początku rozdziału, postmodernizm w literaturze wyznaczają trzy elementy: niepewność ontologiczna świata przedstawionego, nieufność wobec znaczeń jednoznaczności przekazów tekstowych i metafikcyjność. W tym kontekście aluzyjność Sapkowskiego nie wydaje się aż tak „skrajnie” postmodernistyczna,

⁷² Tamże, s. 361.

⁷³ P. Kempa, „Boski Sapkowski, czyli nic nie powiem o wiedźminie”, Fahrenheit 16, <http://fahrenheit.net.pl/archiwum/f16/kempa.html> [01.01.2014].

jak mogłoby się to wydawać. Przypomnieć w tym wypadku trzeba, iż prawdziwa intertekstualność zachodzi wtedy, gdy przy odczytaniu konkretnego tekstu jego zależności od innego tekstu nie da się w żaden sposób zignorować. Prawdziwa postmodernistyczność oznacza z kolei całkowitą destrukcję procesu narracji lub zakłócenia porządku „fikcja – rzeczywistość” (na przykład w sytuacji, w której bohater wie, że jest bohaterem książki). W tym kontekście zarówno opowiadania Sapkowskiego, jak i jego cykl powieściowy wydają się bardzo konserwatywne. Aluzyjność nie przesądza tu o postmodernistyczności. O związkach z tym nurtem możemy mówić w przypadku twórczości Sapkowskiego praktycznie w dwóch wypadkach. Po pierwsze, w tekstowej organizacji jego utworów (kwestia quasi-cytatów, fałszywych tekstów odnoszących się do treści *Sagi o wiedźminie*, i tekstów popkultury używanych w charakterze mott opatrujących poszczególne rozdziały *Sagi*), co zostało szczegółowo zanalizowane przez Magdalenę Roszczyniałską. Po drugie w postmodernistycznej kolizji światów (usprawiedliwionej co prawda mechaniką świata przedstawionego), kiedy Ciri, bohaterka z uniwersum wiedźmina, spotyka się z Galahadem, bohaterem arturiańskim.

Przypominając retoryczną i strukturalistyczną strategię definiowania fantazy wskazać również należy, że literacki postmodernizm to kierunek zdecydowanie „retoryczny”. Jego cechy nie wynikają więc z obiektywnych właściwości tekstu lub świata przedstawionego, ale z projektowanych reakcji czytelnika, gry z jego oczekiwaniami i przyzwyczajeniami. Od *Nagiego lunchu*, *Tęczy grawitacji* czy *Ady* Nabokova do niewinnych w sumie żartów i aluzji, mrugnięć okiem w stronę czytelnika w wykonaniu Sapkowskiego droga jest bardzo daleka. Tym bardziej, że tego typu aluzyjność, w której czytelnik rozpoznaje swój świat, jest stale powtarzającą się cechą polskiej fantazy:

- Jak was zwą? – rzucił krótko.
- Heinz Ritter. – Dramaturg zeskoczył z konia, potknął się, lecz na tyle zgrabnie, że wyszło mu z tego przykłąknięcie.
- Do usług Waszej Cesarskiej Wysokości.
- Ritter, Ritter, wiem! – Władca klasnął w dłonie. – „Wesołe kumoszki z Hezu”. Ale się uśmiełem. (...) Teraz jednak czas na coś większego, Ritter. Pomyśl o tym. Sam pewnie poświęciłbym się sztuce, gdyby nie niewdzięczne obowiązki państwowe. Na przykład – zamachał palcem i spojrzał w stronę słońca zasnutego różowymi pasmami chmur, jakby szukał tam natchnienia – ona piękna i młoda, on odważny i szlachetny. Kochają się, lecz pochodzą z nienawistnych sobie rodów, które prędzej ich zabiją niż zezwolą na małżeństwo. – Wydmuchnął powietrze przez usta. – Dobre, prawda?

– Genialne, Wasza Wysokość – zachwycił się Ritter, który przecież był nie tylko poetą i dramaturgiem, lecz również aktorem.

– No! – skwitował cesarz z zadowoleniem. – Więc pomyślcie nad tym⁷⁴.

– Uwielbiam zapach płonących czarownic o poranku – powiedział mistrz Teofil Doppler wpatrzony w kobietę otoczoną językami płomieni. Przeszedłem nad jego słowami bez komentarza, gdyż doświadczyłem przyjemniejszych doznań węchowych niż odór skwierczącego w ogniu ludzkiego mięsa, wypalonego tłuszczu i kopcących się włosów⁷⁵.

Obecność aluzji tego rodzaju, które nie burzą integralności świata przedstawionego, a jedynie są źródłem wspomnianej „przyjemności tekstu”, nie decyduje o jednoznacznej przynależności do nurtu postmodernistycznego. Ich rozpoznanie jest, co prawda, aktem czytelniczym, tak jak każde zauważenie formalnej i znaczeniowej osobliwości w trakcie lektury tekstu postmodernistycznego, ale owo „rozpoznanie” nie jest źródłem dalej idących zabiegów interpretacyjnych. Podobne zabiegi mogą być bardziej dyskretne niż to się dzieje w przypadku utworów o wiedzminie czy cytowanych tekstów o inkwizytorze Madderdinie. W dwóch końcowych tomach *Sagi o Twardokęsku* Anny Brzezińskiej, utworu reprezentującego fantasy o wiele bardziej „hermetyczną” w sensie braku styczności ze światem czytelnika niż twórczość Sapkowskiego i Piekary, pojawia się wyraźna aluzyjna stylizacja: szlachta żalnicka swoim zachowaniem, obyczajami, sposobem mówienia i kulturą przypomina staropolskich sarmatów. Nie ma tu oczywiście bezpośrednich ontologicznych „zderzeń” między światem fikcyjnym a aluzjami do kultury odbiorcy, na dobrą sprawę można ten aspekt powieści Brzezińskiej nawet przeoczyć i w żadnym wypadku nie wpłynie to na odbiór tego tekstu. Przy uważnej lekturze stylizacja ta jest jednak zauważalna, nie burzy ona jednak zupełnie „iluzji innego świata”, będąc jedynie źródłem wspomnianej przyjemności z czytania i dyskretnej komunikacji między autorem i czytelnikiem „ponad” światem przedstawionym.

Problemem cytowanych powyżej prac wskazujących postmodernizm w ramach fantasy jest więc, po pierwsze, brak wyraźnej metodologii definiowania postmodernistyczności konkretnego tekstu, podobnie zresztą, jak pamiętamy, jak miało to miejsce w przypadku wskazywania treści mitycznych w utworach tego gatunku. Po drugie, co łączy się silnie z pierwszym problemem, definiowanie postmodernistyczności danego tekstu od-

⁷⁴ J. Piekara, *Łowcy dusz*, s. 261.

⁷⁵ Tenże, *Ja, inkwizytor. Bicz boży*, s. 347.

bywa się z wykorzystaniem zależności „aluzja (rozpoznanie) = intertekstualność = postmodernizm”. Tymczasem, co wykazano w części teoretycznej, nie każda aluzja kierowana pod adresem czytelnika oznacza od razu intertekstualność, a zjawisko intertekstualności nie jest tożsame z przynależnością konkretnego tekstu do postmodernizmu. Z utworów Sapkowskiego na granicy postmodernistyczności, przede wszystkim poprzez swoją metafikcyjność i nieokreśloność ontologiczną, sytuuje się jedynie *Maladie*. Zbliży się do tej granicy, nomen omen, *Granica możliwości*, ale nie z powodu aluzji i rozpoznań, ale z powodu sprowadzonego do absurdu statusu ontologicznego tego utworu i świadomości bohaterów, iż uczestniczą w wydarzeniach, które zostaną kiedyś w taki czy inny sposób sfabularyzowane.

Kwestia postmodernistycznych „rozpoznań” nie jest więc problemem przynależności danego tekstu do postmodernizmu jako takiego. Ich obecność wydaje się być raczej wpływem ogólnego wzrostu oddziaływania poetyki postmodernizmu w kulturze, w tym w tak konserwatywnym pod względem rozwiązań formalnym gatunku, jakim jest fantasy. Nawet w przypadku *Sagi o wiedźminie*, w której, jak przekonująco wykazali polscy badacze, bardzo wyraźnie na poziomie poetyki daje się zauważyć „nieufność” wobec znaczeń i uświęconych tekstów, nie można mówić o niczym więcej niż o elementach postmodernistycznej strategii. Pięcioksiąg Sapkowskiego pozostaje w dalszym ciągu tradycyjną powieścią, która swoje polemiczne ostrze kieruje raczej wobec idealistycznych strategii epickiej fantasy, wykorzystując do tego środki zaczerpnięte z nowocześniejszej poetyki.

2.4. Fantasy i pomieszanie gatunków

Science fantasy to, mówiąc najprościej, odmiana literatury, która łączy w sobie cechy fantasy i *science fiction*. To oczywiste stwierdzenie, będące klasycznym przykładem Kantowskiego sądu analitycznego *a priori*, nie wyjaśnia jednak wszystkich cech tego gatunku, tłumaczy jedynie, co znaczy jego nazwa. O jakie bowiem cechy tu chodzi? Marek Pustowaruk definiuje tę odmianę odwołując się do sposobów kreowania świata przedstawionego⁷⁶. Autor polskiej monografii gatunku wykorzystuje wnioski Briana Attebery’ego z jego wcześniejszej pracy z roku 1980 *The Fantasy Tradition in American Literature*. Dominika Oramus, której tytuł książki

⁷⁶ M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta*, s. 197–199.

pożyczono, by nazwać niniejszy podrozdział, sprawę przedstawia jeszcze bardziej lakonicznie i stwierdza, że *science fantasy* „miesza konwencje”, umieszcza w „quasi-baśniowym świecie” „fabuły SF”, magia natomiast jest „pozornie zrjonalizowana” za pomocą bałamutnych pseudonaukowych wyjaśnień⁷⁷. Żadna z tych definicji w zasadzie niczego nie wyjaśnia, jako że zarówno składniki tych definicji, jak i utwory określane tym mianem, zazwyczaj wskazywane są, na co zwraca uwagę Pustowaruk, arbitralnie i subiektywnie. Sprawa jest skomplikowana, przede wszystkim dlatego, iż nie wystarczy w tym przypadku dać charakterystykę świata przedstawionego, jak czyni to większość badaczy. Należy jeszcze uwzględnić elementy poetyki i określić cel, w jakim łączy się oba nie tak znowu bliskie gatunki literatury.

Attebery w swojej późniejszej o dwanaście lat książce *Strategies of Fantasy* wrócił do tego zagadnienia proponując o wiele bardziej funkcjonalną definicję, podkreślając przy okazji, iż definiowanie gatunku hybrydowego jest trudniejsze, gdyż jego podgatunki składowe, *fantasy* i *science fiction*, łatwiej rozpoznać niż opisać formalnie. Amerykański badacz wskazuje, że obie odmiany fantastyki zmierzają w przeciwnych kierunkach i mają różne funkcje; dla SF naturalnym kontekstem jest nauka, dla *fantasy* – mitologia. *Science fiction* to jednak pojęcie zbyt ogólne i pojemne, by można w nim uchwycić jakąś jednolitą strategię. Sygnałem istnienia SF jest jednak naukowy lub pseudonaukowy język, nauka istnieje jako „megatekst” dla każdego tekstu SF dając twórcom gatunku możliwość generowania fabuł wybiegających poza codzienne doświadczenie. Dla *fantasy* „megatekstem” są natomiast „porzucone mitologie”, które pozwalają na wprowadzanie do literackiej fikcji elementów „niemożliwego”. I tak SF patrzy na zewnątrz i do przodu, *fantasy* do wewnątrz i wstecz. SF odbija światopogląd swoich czasów, *fantasy* z reguły stawia barierę między odbiorcą a światem przedstawionym. Wyraźnie różne cele i strategie powodują, że połączenie ognia z wodą, czyli *fantasy* i SF, rzadko przebiega w równowadze – zazwyczaj w ostatecznym rozrachunku, któryś z elementów uzyskuje przewagę. Badacze wskazują różne cele świadomego przeprowadzania tego eksperymentu – Pustowaruk pisze o „próbach dynamizowania konwencji”, Attebery wskazuje na częsty efekt komiczny związany z tym hybrydowym gatunkiem i wspomina o próbach przełamania schematów narracyjnych.

⁷⁷ D. Oramus, *O pomieszaniu gatunków. Science fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010, s. 60.

Jaki jest związek *science fantasy* z postmodernizmem? Przede wszystkim metafikcyjny. Istnienie *science fantasy* wybiega poza typowe procesy identyfikacyjne, które towarzyszą „rozpoznaniu” zwykłych gatunków przez „empirycznego” czytelnika: ta historia mogłaby się zdarzyć w moim świecie w przyszłości lub w innym wariantcie teraźniejszości, więc to fantastyka naukowa, ta natomiast nie ma nic wspólnego z moim światem, więc to fantasy. Podobne procesy dotyczące klasyfikowania czytanej aktualnie powieści towarzyszące *science fantasy* mają wektor skierowany nie w stronę rzeczywistości, ale literatury, co mimochodem przeżywa w przywoływanych definicjach. Zauważający *science fantasy* czytelnik konfrontuje swą wiedzę o świecie przedstawionym z innymi tekstami: historia, którą się tu opowiada to „fabuła SF”, ale są tu też elfy i krasnoludy, które, co prawda, w prawdziwym życiu nie występują, ale mniej więcej wiem, jak wyglądają, bo czytałem o nich w książkach fantasy. Innymi słowy świadomie stworzona *science fantasy* jest w sposób charakterystyczny dla postmodernizmu retoryczna, stanowi nieustanną grę między „wymyślaniem świata” a projektowanymi reakcjami czytelnika na rozpoznanie elementów rozmaitych konwencji, które się wykorzystuje w procesie kreacji. Odwołując się do terminologii Hassana można zauważyć, że tradycyjna fantastyka naukowa i fantasy są bardziej *lisible*, a więc nastawione na obserwację przez odbiorcę organizacji świata przedstawionego i ewentualne wyciąganie z tych obserwacji wniosków interpretacyjnych. *Science fantasy* jest natomiast bardziej *scriptible*, nastawiona na obserwację, z jakich elementów fikcji literackiej złożono świat przedstawiony i jakie środki wyrazu zastosowano w narracji i innych elementach poetyki. Strategia ta, jak zobaczymy, może być realizowana z różnym stopniem premedytacji i różnych celach, ale, o ile jest funkcjonalna, zawsze stosowana jest świadomie w celu wywoływania takich a nie innych reakcji czytelnika. Tym samym problematyczne stają się teksty z wczesnego etapu rozwoju gatunku – wymieniane przez Pustowaruka jako przykłady poetyki *science fantasy* – w których bohater „fantastycznonaukowy” pojawia się w „quasi-baśniowym” świecie⁷⁸. Konstrukcje tego typu mają charakter usprawiedliwienia i uracjonalnienia wprowadzonej tematyki w świecie literatury „empirycznej”, a nie są przykładem świadomego łączenia poetyk różnych gatunków. Jeśli maniera ta zostaje natomiast świadomie sparodiowana – jak dzieje się to w *Panu Lodowego Ogrodu* – mamy wtedy do

⁷⁸ Zob. przykłady wykorzystania tej poetyki wymienione na stronie 74 niniejszej książki.

czynienia z tekstem bez wątpienia postmodernistycznym wykorzystującym przebrzmiałą poetykę do wywołania określonego efektu w procesie odbioru.

2.4.1. Jacek Dukaj – *Ruch Generała*

Pod wieloma względami opowiadanie Dukaja stanowi ekstremalny przykład połączenia obu odmiennych gatunków i to jednocześnie na wszystkich trzech poziomach literackiej kreacji: konstrukcji świata przedstawionego, struktury historii i języka wykorzystanego w dialogach i narracji. Nie mamy tu do czynienia ze zderzeniem poetyk SF i fantasy, bohaterem „naukowym” umieszczonym w świecie „baśniowym” – każdy element *Ruchu Generała* jest jednocześnie z fantasy i SF bez zauważalnych „przejsć” i „zderzeń” – w większości wypadków elementów składowych zaczerpniętych z obu konwencji nie da się rozłączyć, co widać już w pierwszym akapicie tekstu:

Pociąg zatrzymał się i Generał zeskoczył na ziemię. Przez kłęby buchającej od lokomotywy pary dojrzał krępa postać krasnoludzkiego maszynisty, który już krzątał się dookoła czterokrotnie odeń wyższych kół, z sobie tylko znanych powodów waląc z furią w brudny metal młotem o bardzo długim trzonku⁷⁹.

Świat przedstawiony w tym opowiadaniu zdominowany jest przez połączenie typowych elementów technologicznej fantastyki naukowej i „średniowiecznej” fantasy, ale w taki sposób, że składowych nie da się rozdzielić: w kraju, w którym dzieje się akcja, panuje monarchia, ale jednocześnie zachodzą procesy właściwe nowocześniejszym ustrojom (na przykład wojskowy zamach stanu), ultranowoczesna siedziba władz nazywa się Zamkiem, statek powietrzny nazywany jest rydwanem, obsługujący go komputer to „dżinn”, urządzenia do bezprzewodowej komunikacji to „lusterka”, za wyższe procesy obliczeniowe odpowiedzialne są „demony”. Czytelnik od pierwszych stron opowiadania nieustannie konfrontowany jest z elementami dwóch porządków – wynalazkami najwyższej technologii, które nazywane i określane są za pomocą terminów zaczerpniętych z baśniowej fantastyki. Podobnie rzecz przedstawia się z akcją utworu – jest ona pomieszaniem elementów poetyk fantasy

⁷⁹ J. Dukaj, *Ruch Generała*, [w:] *W kraju niewiernych*, Kraków 2008, s. 7.

(walka o władzę, mitologiczna przeszłość, walki z potworami, bliżej nieokreślony, operetkowy feudalizm) z SF (eksploracja kosmosu, podbój planet, technologiczne modyfikacje ciała ludzkiego). Status nauki i magii jest nieokreślony, gdyż w *Ruchu Generała* nauka jest jednocześnie magią i na odwrót. Zaklęcia magiczne mieszają się z telepatią i telekinezą, magowie występują w utworze obok naukowców, ludzie obok cyborgów, elfów i krasnoludów, *steampunk* miesza się *cyberpunkiem*. Wszystko to ukazane jest w poetyce, odwołując się do terminologii Farah Mendlesohn, *immersive fantasy* – czytelnik zostaje „wrzucony” w fantastyczny świat bez żadnych wyjaśnień, bez żadnej perspektywy z zewnątrz, która umożliwiłaby stopniowe uczenie się fikcyjnego świata. Tym samym wiele elementów świata przedstawionego i mechaniki jego działania pozostawionych jest czytelniczemu domysłom i w efekcie pozostaje niewyjaśnionych.

Podobne pomieszanie panuje w strukturze historii. „Feudalna” intryga polityczna skrzyżowana zostaje z cyniczną wizją historii właściwą *political fiction* i zrealizowana za pomocą technologicznej cyberpunkowej interwencji, którą mieszkańcy miasta mogą oglądać w wyświetlanej na nocnym niebie telewizyjnej transmisji przerywanej reklamami zaangażowanych ekonomicznie w polityczny konflikt sponsorów. Główny bohater dominuje w świecie przedstawionym, jako obdarzony nadludzkimi mocami, jego postępowanie zaskakujące jest zarówno dla czytelników, jak i bohaterów. Jego potęga jest stopniowo odsłaniana aż w ostatecznym efekcie doprowadzona zostaje do hiperbolicznego absurdu: żeby zniszczyć tytułowego Generała jego wrogowie musieliby „ekspłodować” Słońce. Z niektórych fragmentów można wywnioskować, iż Żarny nie jest w ogóle człowiekiem, ale ukazuje się jako człowiek innym bohaterom w sobie tylko znanych celach manipulacji ich postępowaniem:

Generał pierwszą swą myślą uaktywnił całość zartefakceni swego ciała. Ręka stanowiła bowiem jedynie najbardziej widoczny element dokonanego przekształcenia organizmu. To, co widzieli ludzie, nawet wyszkoleni urwicy (...) nie było niczym więcej jak wysuniętą ponad lustro morza głową smoka, mętnym odbiciem potwora w płynącej wodzie.

(...)

Generał rozwarł pięść. Wypluło „Jana IV”. Zwinął się do jego wnętrza. Goulde wrzasnęła na jego widok.

– Arr!! Co...?!

Generał czym prędzej przywrócił stałą iluzję swojej postaci.

– Aa, to ty... – odetchnął pułkownik⁸⁰.

⁸⁰ Tamże, s. 49–50.

Konsekwencje tak zbudowanego fikcyjnego świata doprowadzone są przez Dukaję do ostatecznych granic – kontakt z tą historią nie może rodzić jakichkolwiek refleksji mających związek z doświadczeniem czytelnika. Elementy, które znane są z życia, są tu wzięte w nawias, zakwestionowane lub sprowadzone do absurdu. Potencjalny odbiorca musi zaakceptować historię o bohaterze, dla którego nie istnieją żadne fizyczne ograniczenia:

Ugiął czas i przestrzeń. Wszedł w chronosferę maksymalnego przyspieszenia. Tu ponownie ugiął czas i przestrzeń i stworzył drugą chronosferę. Powtórzył to jeszcze czterokrotnie. W końcu zamknięty w temporalnej cebuli, tak wyprzedził resztę świata, że od uderzeń pojedynczych promieni światła pękała mu skóra. Zdał się więc w ekranowaniu zewnętrzną na algorytm ciężkich klątw ręki i stworzył im wejścia do swego żywodiamentowego tetradonu⁸¹.

Nauka i magiczna nadprzyrodzoność są tu zjednoczone w jednym celu i funkcjonują tylko i wyłącznie na usługach **efektu narracyjnego**. Tym samym Dukaj unika celów obu gatunków, z tkanki których niemal pasożytniczo korzysta – *Ruch Generała* nie jest projekcją rozwoju świata, nie może funkcjonować więc jako tekst SF, nie niesie też z sobą, poprzez całkowity brak możliwości identyfikacji, struktur mityczno-archetypicznych, nie jest więc tym samym tekstem fantasy.

Do ostatecznych granic opisana strategia doprowadzona jest w warstwie językowej, która stanowi całkowite przeciwieństwo tradycyjnych strategii realizmu (mowa obiektywna w „przezroczysty” sposób ukazująca świat) i modernizmu (subiektywny język, będący zapisem indywidualnego procesu poznania). Język *Ruchu Generała* jest sztucznym konstruktem powołanym do istnienia na potrzeby istnienia tego tekstu, co jest charakterystyczną cechą pisarstwa Dukaję, która da o sobie znać również w *Katedrze*, ale także w większych formach – *Perfekcyjnej niedoskonałości*, *Innych pieśniach* i *Lodzie*. Z punktu widzenia czytelnika językowy kształt tego opowiadania jest w pewnych chwilach niemal nieprzenikalny, co jest konsekwencją stosowania typowej dla *immersive fantasy* strategii narracyjnej. Bohaterowie tekstu przyjmują za oczywiste istnienie elementów świata przedstawionego i posługują się hermetycznym językiem, początkowo niemal niezrozumiałym dla czytelnika. Znaczenia poszczególnych terminów stopniowo wyłaniają się z kontekstu w dialogach,

⁸¹ Tamże, s. 49.

nie są natomiast *explicite* podawane we fragmentach narracyjnych; o słownikach czy almanachach nie wspominając. Obiektem niemal okrutnej parodii staje się w opowiadaniu Dukaja język nauki typowy dla tekstów „twardej” fantastyki naukowej, gdzie wydarzenia usprawiedliwiane są za pomocą opisów odkryć naukowych, które w empirycznym świecie czytelnika jeszcze nie istnieją. Żargon ten sprowadzony zostaje do absurdu i odarty ze swej pozornej funkcjonalności poprzez nieustanne mieszanie go z żargonem wziętym z poetyki fantasy:

- Zakraca siorbnął jurgi, zamachał ręką.
- Właśnie posłałem panu, Generale, polte’a.
- Musiał się gdzieś zgubić. Raportuj.
- Tajes. Wysunęliśmy niskoenergetycznego Foltzmanna – major wskazał kubkiem kolorową iluzję planety. – Porucznik Łuta, wachtowy, puścił to na kryształ i ściągnął człowieka do analizy. Demony chciały rzecz rozebrać interakcyjnie na skan wielomiarowy, bo zadał im pełną topografię pod chmurami i za terminatorem. Ale Foltzmann się rozłożył. Konstruktor przeszedł w tryb alarmowy i podniósł pobór do trzech koma osiem. Łuta posłał im polte’a i wezwał pełną obsadę. Kazałem uspić podkłady aktywne i wszystkie czary ingerujące. Teraz jedziemy na maksymalnym biernym Da-abrze-Kosińskim, wersja plisowa, z poczwórnym wytłumieniem. To – znowu wskazał iluzję – to jest pętla obrazów zarchiwizowanych. Demony sortują teraz zebrane dane i próbują mimo wszystko złożyć z nich mapę, a tych tu trzech skłęło się na dalwidzów, mają wspomaganie żywych diamentów.
- A te duchy?
- Chcę je puścić na ślepo z jednej dziesiątej szłoga.
- Czyje to?
- Nie wiem. Czyje to? – spytał czwórkę zaklinających.
- Mijaliśmy jakiś układ z gazowymi olbrzymami – odmruknął jeden z nich. – Szlag by trafił te pokraki. Trzeba przez demony, inaczej nie idzie cokolwiek zrozumieć. Nie wiem, czy zdążymy.
- Cholera.
- Domysły? – rzucił Generał.
- To oczywiście – prychnął Zakraca. – Foltzmann siadł od kontrzakłęcia.
- Więc jednak tubylcy – pokiwał głową Goulde.
- Demony sporządziły profil ich magii?
- Nie ma z czego, brak danych, Foltzmanna odcięło przecież bez opóźnienia⁸².

Język *Ruchu Generała* jest więc, podobnie jak cały świat przedstawiony tego opowiadania, konstruktem całkowicie sztucznym i jednocze-

⁸² J. Dukaj, *Ręka Generała*, s. 40–41.

śnie skrajnie metafikcyjnym, poskładanym z konwencji, stylizacji, zapożyczeń i parodii w żaden jednak sposób nieodnoszącym się do rzeczywistości czytelnika. W tym sensie jest więc tekstem niemal doskonale postmodernistycznym, znakiem demonstracyjnie wskazującym swoje elementy, ale nie odsyłającym do żadnych znaczeń poza sobą, doskonałą „mapą”, która jest „terytorium”.

2.4.2. Jarosław Grzędowicz – *Pan Lodowego Ogrodu*

Czterotomowa powieść Jarosława Grzędowicza *Pan Lodowego Ogrodu* sprawia wrażenie typowej *science fantasy*, powieści, której bohater pochodzący z Ziemi, prezentującej poziom cywilizacyjny umożliwiający podróże międzygalaktyczne, trafia do świata archaicznego pod względem cywilizacyjnym i angażuje się w tym świecie w fabułę, opartą na schematach *fantasy*. Jest tak pozornie – historia Vuko Drakkainena, który przybywa z międzyplanetarną misją na obcą planetę i ukrywając swoją tożsamość, komandoskie wyszkolenie, cyberpunkowe modyfikacje ciała i wiedzę musi odszukać naukowców poprzedniej ekspedycji, zarówno w formie, jak i treści jest przede wszystkim powieścią postmodernistyczną. Decydują o tym wyraźne nawiązania do pewnych znanych fabuł i charakterystyczna forma, która sprawia, że cykl ten staje się metafikcyjnym przetworzeniem kilku typowych schematów fabularnych związanych z literaturą *fantasy*.

O wyjątkowości formy *Pana Lodowego Ogrodu*, ale także sposobu, w jakim odbiorca przyswaja sobie fabułę tej powieści stanowi interesujący zabieg zastosowania trzech różnych strategii narracyjnych, które przekazują z różnych punktów widzenia tę samą historię.

Pierwszy rodzaj stanowi narracja trzeciosobowa, utrzymana w czasie przeszłym, nienacechowana stylistycznie, obiektywnie przekazująca podstawowe wydarzenia, oddająca stany psychiczne głównego bohatera, Vuko Drakkainena, zachowująca konsekwentnie personalną perspektywę oglądu świata, traktująca świat przedstawiony jako obiektywnie dany i niezawierająca żadnych na jego temat komentarzy.

Drugi rodzaj stanowi narracja pierwszoosobowa, utrzymana w czasie teraźniejszym, której autorem jest Vuko Drakkainen. W naturalny sposób jest ona subiektywna, stanowi silne zbliżenie narracyjne, zagęszczenie akcji (ze względu na czas teraźniejszy), przeplatana jest w ramach rozdziałów, w których występuje, narracją trzecioosobową. W obrębie tych partii narracyjnych pojawiają się wizje, wspomnienia i retrospekcje Vuka, opisujące wydarzenia sprzed właściwej akcji utworu – zarówno w war-

stwie fabularnej, wyjaśniające okoliczności, w jakich doszło do jego misji na obcej planecie oraz psychologicznej, opisującej, co ukształtowało jego osobowość. Fragmenty te są silnie „postmodernistyczne”: wyobraźnia bohatera wypełniona jest obrazami obejrzanych filmów, przeczytanych książek, refleksji dotyczących ziemskiej kultury. Narracja ta jest opowieścią człowieka z wyższej wobec świata, w którym działa, kultury, ukrywającego swoją tożsamość przed innymi bohaterami.

Trzecim rodzajem narracji jest pierwszoosobowa narracja Żurawia, utrzymana w czasie przeszłym, opowiadana wyraźnie z pewnej perspektywy czasowej wobec wydarzeń opisywanych w narracji Vuka, o dużo bardziej ograniczonym zasięgu poznawczym. W narracji tej w pierwszej osobie opowiedziane zostają wydarzenia typowej epickiej fantasy, królewskiego potomka, który pozbawiony dziedzictwa stara się odzyskać sprzymierzeńców i tron.

O hybrydowym charakterze *Pana Lodowego Ogrodu* decyduje właśnie połączenie trzech narracji, każdej utrzymanej w drastycznie odmiennym stylu. Źródłem dodatkowego efektu jest również to, że historie opowiedziane w narracji Vuka i narracji Żurawia wydają się nie tylko nie mieć nic ze sobą wspólnego, ale także sprawiają wrażenie osadzonych w zupełnie innych uniwersach. Narracja Vuka opisuje misję wytrenowanego żołnierza na obcej i potencjalnie wrogiej planecie, przez co wyraźnie ciąży ku tak zwanej „kontaktowej” *science fiction*, zderzającej bohaterów z różnych poziomów cywilizacyjnych i odmiennych kultur. Narracja Żurawia bardzo długo sprawia wrażenie osadzonej w typowym świecie fantasy, w którym nie istnieje technologia, a duchowe i cywilizacyjne ramy życia wyznaczają religia i magia. Dopiero w trzecim tomie okazuje się, że te pozornie całkowicie niekoherentne narracje opowiadają z różnych perspektyw tę samą historię, dopiero po spleceniu obu wątków wiele fragmentów, szczególnie z narracji Żurawia, nabierze nowego znaczenia. Jaki jest cel tego zabiegu? Pozornie przypomina to – *toutes proportions gardées* – modernistyczną strategię Faulknera znaną z *Wściekłości i wrzasku*. Ale w powieści Grzędowicza nie chodzi bynajmniej o modernistyczną refleksję nad subiektywnymi drogami dochodzenia do prawdy; przeciwnie – jego strategia jest zdecydowanie postmodernistyczna, a opisywane zabiegi formalne mają charakter silnie metafikcyjny.

Metafikcyjność i postmodernistyczność strategii Grzędowicza ma związek z opisywanymi przez teoretyków postmodernizmu retorycznym oddziaływaniem różnych zabiegów związanych z narracją i projektowanymi reakcjami na te zabiegi ze strony czytelnika. Postmodernistyczny czytelnik ma określone oczekiwania wobec książek wykształcone pod-

czas lektury różnych powieści. Postmodernizm natomiast nieustannie wystawia te oczekiwania na próbę, a to prezentując sprzeczne wersje (*Blady ogień*), a to kompromitując „prawdomówne” strategie narracyjne (*Jonatahn Strange i pan Norell*), a to mieszając rodzaje literackie (49 *idzie pod młotek*, *Grendel*), a to zacierając granicę między historią a czytaniem historii (*Gdy zimową nocą podróżny*), a to niespodziewanie zrywając maskę narratora (*Kochanica Francuza*), czy też doprowadzając do kompletnej destrukcji kategorii bohatera literackiego, jak to ma miejsce w ostatniej części *Tęczy grawitacji*. Postmodernistyczny efekt objawia się w *Panu Lodowego Ogródu* na dwa sposoby: po pierwsze, poprzez opowiedzenie tej samej historii za pomocą dwóch różnych poetyk, po drugie, za pomocą „kompromitacji” narracji fantazy przez narrację *science fantasy*.

Pierwszy z tych aspektów w postmodernistyczny sposób demaskuje konwencjonalność zabiegów narracyjnych, jakimi posługuje się fantazy. Zanim czytelnik zda sobie sprawę, że oba wątki fabularne dotyczą tej samej historii i zanim dokona się splecenie losów i spotkanie dwóch bohaterów będącym źródłem punktu widzenia w powieści, narracja Żurawia wydaje się w pełni wiarygodna, lub raczej w pełni oddająca obraz świata, w jakim funkcjonuje bohater. Świata, który wydaje się hermetycznym światem fantazy, z własną kulturą, wierzeniami, a nawet własnym, typowym dla fantazy, „Złem”. Kiedy nastąpi konfrontacja obu wątków, okazuje się, że wiele z kluczowych elementów świata Żurawia zostało do tego świata przeniesionych z ziemskiej rzeczywistości. Kult Czerwonej Bogini, źródło wszystkich nieszczęść głównego bohatera, okazuje się zmodyfikowanym komunizmem wprowadzonym w Midgaardzie przez jedną z poszukiwanym przez Drakkainena kobiet-naukowców, który w przedindustrialnym i koczowniczym społeczeństwie przyjął formę kultu; Bolesna Pani, tajemnicza opiekuńcza bogini, do której podążają towarzysze Żurawia, to tak naprawdę przebywająca w katatonii inna z poszukiwanych przez Vuko ziemskich kobiet, *Passionaria Callo*. Pieśń, którą śpiewają walczący z kultem Czerwonej Bogini, okazuje się zwykłą ziemską piosenką, wykonywaną przez Jeanette przebojem z 1974 roku *Por Qué Te Vas*. O tym, że inne „magiczne” elementy świata Midgaardu, Lodowy Ogród i Ogród Ziemskich Rozkoszy, są ziemskiej proveniencji, czytelnik dowiaduje się wcześniej z narracji Vuka. Silny kontrast między narracją Żurawia, która przez to, że ukazuje świat przedstawiony powieści jako świat fantazy, można nazwać „naiwną”, a narrację Vuka, „cyniczną” nie tylko ze względu na styl wypowiedzi, ale przede wszystkim przez racjonalizację informacji płynących z rozdziałów, w których utrzymywany jest punkt widzenia młodego cesarza. Jak pamiętamy, badacze wskazują na racjona-

lizację elementów magicznych jako jeden z najczęstszych zabiegów towarzyszącym fabułom *science fantasy*; w klasycznych tekstach tego gatunku owa racjonalizacja była jednak wpisana w mechanikę świata przedstawionego i często przybierała status quasi-nauki. W *Panu Lodowego Ogrodu* ten sam zabieg nabiera zupełnie innego znaczenia poprzez kompromitację poetyki *fantasy*, która okazuje się ułomna, ograniczona poznawczo i w dużej mierze niewiarygodna.

Drugim obok zabiegów narracyjnych silnie postmodernistycznym efektem powieści Grzędowicza jest typowa konstrukcja głównego bohatera, którego świadomość zdominowana jest przez obrazy popkultury, skojarzenia i analogie, nie tylko budujące metafikcyjny charakter powieści, ale mające też pewien wpływ na świat przedstawiony. Tajemnicze właściwości świata Midgaardu pozwalające przybyszom z Ziemi kształtować rzeczywistość na wzór swoich obsesji – komunistycznych (Kult Czerwonej Bogini), totalitarnych (Ogród Ziemskich Rozkoszy) czy utopijnych (Lodowy Ogród), znajduje humorystyczny odpowiednik w przypadku Drakkainena. Niepoprawne politycznie, libertariańskie przekonania bohatera sprawiają, że wspomagający go wszczepiony w mózg komputer, Cyfral, wizualizuje mu się jako Dzwoneczek (Tinker Bell), humorzasta wróżka seksbomba z disnejowskiej ekranizacji *Piotrusia Pana*. To, że charakter jego misji i większość towarzyszących jej wydarzeń przypomina *Jądro ciemności* Josepha Conrada i ekranizację tej powieści w reżyserii Francisa Forda Coppoli, zostaje w *Panu Lodowego Ogrodu* wprost podkreślone kilkakrotnie⁸³. To, że jest on zwykłym człowiekiem, który dzięki charakterowi swej misji stał się niejako bohaterem fikcji literackiej powiezdiane zostaje wprost:

Przeczytałem miliony książek, których akcja toczyła się w baśniowych światach, jak mój tkwiących w pseudośredniowieczu. I wszędzie można było wejść do karczmy, rzucić na stół monetę i zakrzyknąć „Karczmarzu, piwa!” – zawsze chciałem tak zrobić⁸⁴.

Robię gest rodem z *fantasy*, który zawsze chciałem zrobić – rzucam z brzękiem na stół dwa srebrne siekańce i cytuję:

– Przynoś nowe piwo tak długo, aż powiem, że dosyć.

To z jakiejś gry o łowcy potworów, nie pamiętam już z jakiej⁸⁵.

⁸³ Zob. np. J. Grzędowicz, *Pan Lodowego Ogrodu*, t. 1, Lublin 2005, s. 420 i tenże, *Pan Lodowego Ogrodu*, t. 3, Lublin 2009, s. 280.

⁸⁴ Tamże, t. 1, s. 64.

⁸⁵ Tamże, t. 3, s. 368.

Sceny walk, w których uczestniczy kojarzą się Drakkainenowi z filmami kung-fu i *Wojnami gwiazdowymi*, scena, w której musi nauczyć korzystać ze swoich mentalnych mocy i za pomocą siły woli i telekinezy ma przesunąć podkowę, opisana jest stylem będącym parodią pretensjonalnych recenzji filmowych:

„Patrząc na podkowę”. Psychologiczny obraz o ludzkiej wytrwałości i sensie istnienia. Trudne pytania, na które widz nie dostaje łatwej odpowiedzi. Dla prawdziwych koneserów, którzy szukają czegoś więcej niż bezmyślna jatka i hektolitry krwi. Historia na miarę dwudziestowiecznych mistrzów dwuwymiarowego kina psychologicznego. Złoty Świstak na festiwalu w Ułan Bator⁸⁶.

Zabiegi te sprawiają, że *Pan Lodowego Ogrodu* jest powieścią *science fantasy*, która zawiera powieść *fantasy*, powieścią *fantasy*, która jednocześnie parodiuje lub może raczej pasożytuje na powieści *fantasy*, demaskując jej poetykę jako jedną z możliwych strategii „opowiadania” fantastycznych światów. I podobnie, jak to było w przypadku *Ruchu Generała* połączenie obu poetyk, kontaktowej *fantastyki* i *questowej fantasy*, nie odbywa się to w celu budowania znaczeń, sugerowania symbolicznej paraleli między światem powieści a doświadczeniami czytelnika. Cel jest ten sam, co w przypadku opowiadania Dukaja, choć realizowany z pomocą zupełnie innych środków. Dekonstrukcja poetyki powieści *fantastycznej* jest tu zabiegiem nieskładającym do interpretacji, ale w postmodernistycznym sensie retorycznym, oddziałującym na czytelnika, drażniącym jego przyzwyczajenia, zwracającym uwagę na charakter narracji, sam sposób i akt opowiadania świata przedstawionego, a nie na przypisywanie temu światu konkretnych znaczeń, które mają takie czy inne przełożenie na świat czytelnika. Dostrzegana przez niektórych recenzentów tej powieści wymowa będąca konserwatywno-liberalną krytyką lewicowych utopii, choć zgodna z poglądami Vuko Drakkaina (będącego w tym względzie niewątpliwie *porte parole* autora)⁸⁷, wydaje się czynnikiem mniej ważnym od znaczenia zabiegów formalnych.

⁸⁶ J. Grzędowicz, *Pan Lodowego Ogrodu*, t. 2, Lublin 2007, s. 273–274.

⁸⁷ Por. na przykład <http://www.old.goniecwolnosc.pl/literatura-fantastyczno-liberalna-j-grzedowicz-pan-lodowego-ogrodu> [03.07.2014].

2.4.3. Matthew Woodring Stover – cykl *Akty Caina*

Cykl czterech powieści Matthew Stovera wydanych w latach 1998–2012 składających się na cykl *Akty Caina* stanowi bodaj najbardziej wyrazistą inkarnację postmodernistycznej strategii ontologicznej w ramach fantastyki w ostatnich latach. Wspomniane powieści są dość tradycyjne na poziomie stosowanych w nich zabiegów narracyjnych, natomiast w kwestii kreacji świata stanowią one bardzo wyraźną realizację opisywanej przez HcHale'a strategii zwracającej uwagę czytelnika bardziej na kwestie dotyczące ontologii świata przedstawionego („w jakim świecie się to zdarzyło”), niż rozwoju fabuły i ewentualnych odniesień do empirycznego świata czytelnika („co się zdarzyło?”). Cykl ten stanowi również kolejny przykład na postmodernistyczność niejako wpisana w poetykę gatunku utworów utrzymanych świadomie w konwencji *science fantasy*.

Akty Caina są gatunkową hybrydą łączącą dystopijną fantastykę naukową z literaturą fantasy. Odmienne jednak niż dzieje się to w przypadku typowych utworów utrzymanych w poetyce *science fantasy*, warstwa „fantastycznonaukowa” nie jest podrzędna i pretekstowa wobec warstwy fantasy. W tradycyjnych ujęciach pseudonaukowy sztafaż służy przede wszystkim wyjaśnieniu, w jaki sposób protagonista trafił do obcego świata, w którym poziom cywilizacyjny zredukowany jest do typowego dla fantasy pseudośredniowiecznego poziomu. Ów sztafaż służy także wyjaśnieniu zachowań i poglądów bohatera w obcym świecie, które mniej lub bardziej różnią się od otoczenia. W tego typu utworach, zarówno tych, które w różnych miejscach niniejszej książki były przywoływane, jak i innych, sfera „średniowieczna” zdecydowanie dominuje w zbliżeniu narracyjnym i to przeważnie w proporcji większej niż 10:1. W wielu wypadkach, tak jak ma to miejsce na przykład w powieści *The Warlock in Spite of Himself*, żadne wydarzenia ze świata technologicznego nie są w narracji bezpośrednio ukazywane, choć czytelnik jest tak czy inaczej informowany, iż bohater, którego oczami ogląda fikcyjny świat, jest przybyszem z zewnątrz. W przypadku powieści Stovera proporcje między światami są wyważone prawie idealnie: narracja ukazuje bohaterów zarówno w ich natywnym świecie stechnicyzowanej przyszłości typowym dla *science fiction*, jak i w świecie fantasy. Tym, co decyduje o postmodernistycznym charakterze takiego ujęcia, jest zarówno wzajemny stosunek obu światów, z których jeden funkcjonuje w ramach drugiego jako „grywalna fikcja”, a także znaczące odniesienia do właściwej fantasy konwencji, które stają się w tym cyklu obiektem brutalnej deziluzji.

Akcja *Aktów Caina* umieszczona zostaje w przyszłości w XXII wieku, w której po ogólnoświatowej zarazie wywołanej śmiertelnie groźnym wirusem doszło do całkowitego zaburzenia struktury społecznej na całej Ziemi. Zglobalizowana, dzięki zdobyczom technologicznym, ludzkość, której wszyscy członkowie są nieustannie poddani oddziaływaniu tych samych elektronicznych ogólnoświatowych mediów, jest jednocześnie społecznością kastową. Podziały społeczne są strzeżone przez brutalny system bezpieczeństwa, Policję Społeczną, nazywaną w powieściowym żargonie „pospołami”, a karą za łamanie prawa, które przeważnie łączy się z przekraczaniem granic społecznych narzuconych członkowi kasty, jest degradacja do kasty niższej, a często najniższej, która składa się z jednostek sztucznie pozbawionych wyższych funkcji życiowych. W wyjątkowych wypadkach obywatel może awansować do kasty wyższej. Drugą obok kastowości cechą powieściowego świata jest istnienie równoległego Nadświata, w którym panuje – z braku lepszego określenia – „średniowiecze” z wszystkimi dla tego typu „światów” konsekwencjami: niskim poziomem cywilizacyjnym, feudalną strukturą społeczną, magią i fantastycznymi rasami w rodzaju elfów, ogrów i krasnoludów. Łączność między oboma światami istnieje, i to w obie strony, ale mieszkańcy Nadświata nie wiedzą nic o mieszkańcach Świata. Niektórzy mieszkańcy zaawansowanego technologicznie świata mogą w dowolnym momencie przenikać do Nadświata i ukrywając swoją prawdziwą tożsamość działać w nim udając jego prawdziwych mieszkańców. Zajmują się tym specjalnie szkoleni wybrańcy nazywani Aktorami, którzy dzięki cyberpunkowym modyfikacjom swojego ciała służą jednocześnie jako transmitters pozwalające oglądać ich oczami to, co dzieje się w quasi-średniowiecznym świecie. Oglądanie na żywo za pomocą telewizji i Internetu „przygód” Aktorów w Nadświecie jest ogólnoświatową rozrywką, a biorący w niej udział Aktoży, którzy ryzykują życiem zarówno w trakcie przygód, jak i podczas transferu między światami, mają status – bez względu na ich przynależność kastową – międzynarodowych gwiazd popkultury.

Postmodernistyczność *Aktów Caine'a* ujawnia się na trzech poziomach: funkcjonalnym wykorzystaniu i przekształcaniu schematów fabularnych oraz motywów właściwych dla literatury fantazy, brutalnej satyrze na świat mediów oraz nietypowym stosunku bohatera wobec fabuły.

Pierwszy z tych poziomów ma związek z zakodowanymi w tradycji przyzwyczajeniami czytelnicznymi i oczekiwaniami wobec skonwencjonalizowanych fabuł. Gra z tymi konwencjami widoczna jest od pierwszych stron otwierającego cykl tomu. Początkowy podrozdział *Prologu*

powieści *Bohaterowie umierają* rozpoczyna się w sposób sugerujący, iż fabuła utworu zbudowana będzie z typowych dla fantasy motywów. Scena, w której Caine wciela się w królobójcę zaczyna się *in medias res*, bez podania żadnych informacji na temat okoliczności i miejsca opisywanych zdarzeń. Wrażenie to zostaje pogłębione poprzez zastosowanie w tym fragmencie pierwszoosobowej narracji utrzymanej w czasie teraźniejszym, przez co uzyskany zostaje dodatkowy efekt uwiarygodniający opisywane wydarzenia dziejące się tu i teraz. Po szczegółowo opisanej krwawej scenie zabójstwa, w której przekazane zostały czytelnikowi elementy świata przedstawionego sugerujące jednoznacznie przynależność utworu do konwencji typowej dla fantasy, następuje gwałtowne cięcie: w chwili, gdy Caine traci przytomność w wyniku odniesionych ran zostaje „przeniesiony” z Nadświata do Świata i tym samym okazuje się, że ontologiczny charakter świata przedstawionego w powieści *Bohaterowie umierają* jest o wiele bardziej złożony, niż sugerowałby to fragment początkowy:

W tym czasie muszę przejść osiem silnie strzeżonych piętér pałacu Colhari i wmieszać się w tłum Starego Miasta Ankhany – mając przy sobie cały czas głowę księcia regenta. Alarm już podniesiono. A ja pewnie wykrwawiam się na śmierć – chociaż to nie powód, żeby porzucić trofeum. Bez głowy nie dostanę zapłaty, a poza tym fakt, że ją niosę, nie pogorszy znacząco mojej sytuacji. Z krwią spływającą mi po nogach nie mogę blefować, nie mogę się ukryć. Gdziekolwiek pójdę, zostawię za sobą ślad. Już słyszę tupot zbliżających się biegiem obutych stóp.

Czerwony kwadrat wyjścia w lewym górnym rogu pola widzenia rozbłyska i gaśnie.

No dobra, w porządku. Czas się zmywać.

Wczuвам się w rytm błysków i dopasowuję odruch mrugania powiekami do migotania. Przejście dla służby i umierający wokół mnie ludzie rozmywają się i zapadają w nicość.

2

Hari Michaelson powoli otworzył oczy, kiedy przedstawicielka Motoroli zdjęła mu hełm. Zaciśnął zęby, czując igłę kroplówki ze środkiem przeciwbólowym, którą asystent powoli wyjmował mu z szyi. Uniósł rękę i odkaslnął w poznaczoną odciskami dłoń, a przedstawicielka Motoroli pospiesznie podała mu papierowy kubeczek, żeby mógł splunąć⁸⁸.

⁸⁸ M. W. Stover, *Bohaterowie umierają*, przeł. M. Strzelec, W. Szypuła, Warszawa 2009, s. 13.

Kolejne rozdziały stopniowo odkrywają ontologiczną złożoność powieści składających się na cykl *Akty Caine'a*, choć historia świata i rodziny nowego feudalnego porządku zostaną w pełni wyjaśnione dopiero w tomie drugim, *Ostrzu Tyshalle'a*⁸⁹. Wraz z rozwojem wydarzeń staje się jednak jasne, że świat tego cyklu jest dychotomiczny, a jego warstwa fantasy jest w pewnym stopniu umowna. W pewnym stopniu, gdyż umowność tę należy rozpatrywać jednocześnie z trzech perspektyw – bohaterów Świata, bohaterów Nadświata i czytelnika. Dla mieszkańców Świata Nadświat istnieje realnie, ale mają do niego dostęp jedynie „wirtualny” poprzez oglądanie na żywo organizowanych przez wyspecjalizowane korporacje medialne widowisk znanych jako *Przygody na żywo*, w których Aktorzy angażują się w wojny i konflikty w Nadświecie. Rozrywka ta uległa maksymalnej komercjalizacji i jest dostępna na całym świecie: najpopularniejsze „przygody” można, po ich zakończeniu, wirtualnie „przeżywać” wielokrotnie dzięki specjalnym symulatorom zwanym „sześcianami”. Stanowi to futurystyczny odpowiednik wypożyczania filmów, z tym, że w „przygodach” wszystko dzieje się naprawdę: antagoniści są zabijani, bohaterowie odnoszą prawdziwe rany, a „widz” odczuwa ból i dosłownie „wciela się” w ulubionego bohatera, nie mając jednak możliwości fabularnej modyfikacji już zapisanых „przygód”.

Z perspektywy mieszkańców Nadświata wszystko dzieje się jednak inaczej. Nie wiedzą oni niczego na temat Świata, a znaczenie pojawienia się w ich świecie zakamuflowanych intruzów w większości wypadków pozostaje nieodczytane. W trakcie trwania pierwszego tomu cyklu obcy przybysze jawią się mieszkańcom Nadświata jako *aktiri* (od zniekształconego wyrazu „aktor”) – być może groźni przybysze z innego świata, którzy potrafią doskonale udawać tubylców. W tomie drugim, *Ostrzu Tyshalle'a*, dochodzi do bezpośredniego konfliktu między światami, ale ontologicznej prawdy o dominującym i manipulującym Nadświatem futurystycznym Świecie żaden z mieszkańców tego pierwszego nigdy nie pozna.

Perspektywa trzecia, czytelnika, jest tu najbardziej znacząca. Musi on po pierwsze, uporać się hybrydową formą utworu, będącego dystopią umieszczoną w przyszłości, której obszerne partie rozgrywają się w świecie konwencjonalnej fantasy. Przypomina to z pozoru strategię typową dla innych utworów utrzymanych w poetyce *science fantasy*, jednakowoż

⁸⁹ M. W. Stover, *Ostrze Tyshalle'a*, t. 1, przeł. M. Strzelec, W. Szypuła, Warszawa 2009, s. 238–239.

w ujęciu Stovera mają miejsca znaczące przesunięcia w ramach tej strategii. Przede wszystkim, jak już wspomniano, odmiennie niż w typowych utworach *science fantasy* obie warstwy, „naukowa” i *fantasy*, są fabularnie równorzędne – to znaczy organizują podobny zakres partii narracyjnych. Równorzędność ta, z punktu widzenia czytelnika, jednak nie zachodzi: świat przyszłości odbierany jest jako bardziej prawdziwy, a świat *fantasy* jako bardziej umowny. Dzieje się tak nie tylko dlatego, że prezentowana w powieściach Stovera futurystyczna wizja może być, w sensie empirycznym, projekcją rozwoju świata potencjalnego czytelnika, a zawarte są w niej ponadto czytelne aluzje do rzeczywistości Zachodu przełomu XX i XXI wieku. Czynnikiem, który decyduje o umowności Nadświata, jest jego „grywalność”, to, że pod względem „fabularnym” złożony jest z popkulturowych klisz, zaludniony przez elfy, krasnoludy, drzewinki, feudalnych władców, a nawet półbogów. Mimo iż są oni – sami w sobie – bytami z krwi i kości, umieszczeni w perspektywie Świata są postaciami, z którymi można „grać”, postaciami, które, mimo że realnie istniejące, są również elementami wirtualnej fikcji. W ten sam sposób również *fantasy* uzyskuje w *Aktach Caine’a* status umownej konwencji, która może być obiektem zabiegów fabularyzacyjnych i nie ma też, przynajmniej początkowo, statusu świata, w którym zaangażowanie głównego bohatera ma jakikolwiek sens. Caine działa w Nadświecie jedynie jako Aktor i choć główną motywacją jego postępowania jest uratowanie z opresji żony, również Aktorki, to działania „prawdziwe” podejmuje w świecie „realnym”, jakim jest dystopijny Świat, w którym nie jest on heroicznym Cainem, ale Aktorem Hari Michealsonem.

Poziom drugi postmodernistyczności cyklu Stovera ma związek z charakterystyczną dla tego nurtu bezwzględną krytyką korporacyjnego kapitalizmu i będącego jego produktem/ofiarą postmodernistycznego społeczeństwa uzależnionego od popkulturowej papki produkowanej przez media. Perspektywa ta znana z kluczowych dla amerykańskiego postmodernizmu powieści, *American Psycho* Breta Eastona Ellisa i *Białego szumu* Dona DeLillo, znajduje swoje odbicie w *Aktach Caine’a* w obrazie zdegenerowanego kastowego społeczeństwa zarządzanego nie przez polityków, ale przez szefów korporacji. W dystopijnej rzeczywistości Świata politycy nie istnieją, nie istnieje też pojęcie władzy rozumianej jako reprezentacja społeczna.

Kiedy państwa upadały, korporacje były już gotowe przejąć ich rolę. Działy bez skrupułów, z bezwzględnością, jakiej wymagał przedłużający się kryzys, w sposób, na jaki zwyczajne państwo nie mogłoby sobie pozwolić.

W państwie rząd sprawuje władzę za zgodą rządzonych, w korporacji – za zgodą udziałowców. Zanim opracowano skuteczną i nadającą się do masowej produkcji szczepionkę na HRVP, trzy filary współczesnego społeczeństwa – system kastowy, prawo o technologii i Policja Społeczna – zadomowiły się w nim na dobre⁹⁰.

W wizji Stovera kluczową rolę odgrywają mass media, gdyż w jego powieściach to medialne korporacje sprawują *de facto* władzę nad Światem. W konstrukcji świata przedstawionego przejawia się to przede wszystkim w obrazie globalnego społeczeństwa, które jest całkowicie uzależnione od medialnych produktów, a którego członkowie mierzą swój status społeczny poziomem dostępu do „dóbr” medialnych. Społeczeństwo *Aktów Caine’a* żyje niejako podwójnie, realnie i wirtualnie, przy czym ten drugi rodzaj życia ceniony jest wyżej. Istotnym elementem w wizji Stovera jest też dystopijna analiza manipulacji społecznej, która odbywa się za pomocą kultury. Ponieważ wszystkie dobra kultury w Świecie zostały zdigitalizowane, tradycyjne nośniki kultury, w tym kontekście przede wszystkim książki, wyszły z użycia. Daje to możliwość daleko posuniętej manipulacji: dostęp do kanonu kultury człowieka został w korporacyjnej dystopii drastycznie ograniczony, co bardziej wolnomyślicielscy autorzy są zakazani, natomiast książki z klasyki zostały poddane zabiegom wycyszczającym, czego nikt, wobec braku dostępu do papierowych oryginałów, nie może weryfikować. Poboczny wątek ojca Caine’a/Hariego, zdegradowanego profesora uniwersyteckiego, który naraził się korporacyjnym władzom głoszeniem nieprawomyślnych idei zaczerpniętych z „zakazanych” książek, odegra istotną rolę w przemianie, jaka zajdzie w tytułowym bohaterze, kiedy w końcu zdecyduje się on wypowiedzieć wojnę korporacyjnym panom i władcom.

W sensie narracyjnym postmodernistyczna strategia Stovera polega na wymieszaniu różnych rodzajów narracji – pierwszoosobowej narracji Caine’a prowadzonej w dynamiczny sposób w czasie teraźniejszym, trzecioosobowej narracji prowadzonej z perspektywy różnych postaci, w tym Hariego działającego w Świecie, a także pierwszoosobowej narracji Krisa, przyjaciela głównego bohatera z dzieciństwa. Te zmienne perspektywy narracyjne regularnie w dwóch pierwszych (w wydaniu polskim trzech pierwszych) tomach przeplatane są wstawkami z transmisji telewizyjnych, które relacjonują *Przygody Caine’a* i innych Aktorów. Partie te są wyraźną parodią współczesnych amerykańskich wielogodzinnych trans-

⁹⁰ Tamże, s. 238.

misji z widowisk sportowych w rodzaju ligi NFL prezentowanych przez największe stacje telewizyjne USA. Sparodiowany zostaje w nich zarówno język, jak i charakterystyczna poetyka polegająca na dialogu dziennikarza prowadzącego („anchorman”), dziennikarza-reportera, komentarzy ekspertów-analityków i bezpośrednich wywiadów z bohaterami widowiska:

Poważna twarz na ściennych ekranach na całym świecie mówi:

– Cóż, sądząc po liczbach na zegarze życia Pallas Ril, najwyższy czas zdać raport z postępów Caine’a w Ankhaniu. Ponownie Jed Clearlake.

– Dziękuję ci, Bronson. Od czasu naszej ostatniej aktualizacji rzeczywiście co nieco się wydarzyło. Otrzymałem raporty z nierozstrzygniętej walki z... uwierzycie z kim? Z Berne’em!

– To szermierz, który zamordował dwóch towarzyszy Caine’a w Wyścigu po koronę Dal’kannitha.

– Zgadza się. Nienawiść między nimi trwa już od jakiegoś czasu. Spotkaliśmy się z Caine’em raptem kilka godzin przed transferem do Ankhany i zapytaliśmy go o Berne’a... (...)

Obraz zamiera na czas przedłużonej dyskusji o magicznej wzmocnionej sile i szybkości Berne’a oraz ciekawym efekcie „Puklerza”. Padają żartobliwe uwagi na temat albo zadziwiającej odwagi, albo nadzwyczajnej głupoty Caine’a, który stawiał czoło zdecydowanie silniejszemu przeciwnikowi.

– A nasz ostatni raport wskazuje na to, że Caine jest ranny i ucieka z Miasta Obcych, getta dla podludzi, burdelowej dzielnicy Ankhany. Analitycy Studia przewidują, że będzie próbował przejść Mostem Rycerzy do Starego Miasta i poszuka schronienia w Ambasadzie Klasztornej.

– To ciekawy wybór, Jed.

– Widzisz, Bronson, Caine może się tam powołać na prawo do azylu, ponieważ teoretycznie nadal jest obywatelem Klasztorów, chociaż już nie zaprzysiężonym bratem.

– Ale czy oni rzeczywiście mogą go uchronić przed cesarstwem?

– Wiele zależy od tego, jak wielki nacisk gotowi będą wyrzucić Ankhańscy. Jak wiesz, Caine nadal nie odkrył, dlaczego jest ścigany listem gończym i czemu wyznaczono nagrodę za wskazanie miejsca jego pobytu. Ale z całą pewnością należy stwierdzić, że Ankhańscy pod żadnym pozorem nie użyją siły do rozwiązania sporu z Klasztorami⁹¹.

Użycie poetyki znanej z relacji sportowych do komentowania wydarzeń ze świata fantazy, wywiera silny efekt eksponujący fikcyjność, umowność i wspominaną „grywalność” tego świata. Efekt ten ulega osłabieniu wraz z przemianą, jaka zachodzi w głównym bohaterze, kiedy przestaje być marionetką w rękach Studia i wypowiada mu otwartą wojnę.

⁹¹ M. W. Stover, *Bohaterowie umierają*, s. 180–182.

Paradoksalnie staje się to źródłem kolejnego postmodernistycznego efektu, tym razem zogniskowanego wokół postaci głównego bohatera.

Status głównego bohatera *Aktów Caine'a* do pewnego stopnia przypomina sytuację, w jakiej znajdował się Vukko Drakkainen, bohater *Pana Lodowego Ogrodu*. Bohater, którego oczami oglądamy świat, zdaje sobie sprawę z jego konwencjonalności. Wie on, że świat ten nie jest fikcją, ale pod wieloma względami fikcję literacką lub filmową, przypomina. Na tym podobieństwa się jednak kończą, gdyż w cyklu Stovera sytuacja jest bardziej skomplikowana. Przede wszystkim bohater *Aktów Caine'a* istnieje i działa jednocześnie w dwóch światach, nosząc w tych światach nie tylko inne imiona, ale także pełniąc inne role i funkcje społeczne. Prawdziwy jest Komedian Hari Michaelson, Caine to maska przybierana na potrzeby odgrywania fabuł w Nadświecie. Taka jest sytuacja wyjściowa, która wraz z rozwojem fabuły się komplikuje, prowadząc do przenikania się obu inkarnacji głównego bohatera. Grając jako Caine, Michaelson nie traci swej ziemskiej osobowości i nie zapomina, co ukształtowało go jako osobowość – kontakty z ojcem i niskie pochodzenie społeczne. Elementy te stopniowo zaczynają ogrywać coraz większą rolę w jego poczynania w fikcyjnym świecie, co powoduje, że granie zamienia się stopniowo w działanie. Owa ambiwalencja postaw głównego bohatera, która miesza działania w świecie fikcji z działaniami w świecie „prawdziwym” podkreślona zostaje w samej nazwie cyklu – *Acts of Caine*. Angielskie słowo „act” znaczy bowiem zarówno „czyn”, jak i używane jest dla oznaczenia wyrazistego pod względem fabularnym fragmentu widowiska telewizyjnego – odcinki seriali telewizyjnych dzielone są przeważnie na trzy lub cztery wyraźne „akty” przerywane blokami reklamowymi. Oscylacyjny charakter działań głównego bohatera, w których przeplatają się „grywalne” czyny przynależne fikcji i „realne” działania motywowane jego prawdziwą osobowością, są jednym z najsilniej zauważalnych elementów postmodernistycznych w cyklu Stovera, który „dekonstruuje” tym samym jedną z najbardziej podstawowych kategorii literackich, kategorię bohatera. Wraz z rozwojem fabuły owa dwoistość ulega osłabieniu, dwie osobowości protagonisty splatają się ze sobą, zachowuje się on tak samo w obu światach, angażuje się on osobiście w działania także w Nadświecie, aż do finalnego odwrócenia początkowych proporcji w zakończeniu drugiego tomu, kiedy jako Caine pojawia się w realnym świecie wypowiadając wojnę korporacyjnym władcom Świata.

Drugim aspektem postmodernistyczności Caine'a jest, podobnie jako to miało miejsce w przypadku bohatera *Pana Lodowego Ogrodu*, „myślenie” kulturą i popkulturą. O ile jednak w powieściach Grzędowicza wynikało

to tylko i wyłącznie z indywidualnych skojarzeń głównego bohatera, któremu pewne wydarzenia z toczącej się swoim trybem akcji przypominały sceny z oglądanych filmów i przeczytanych książek, to w *Aktach Caine'a* ma to charakter świadomie programowanej fikcji.

Nie byłem pierwszym Aktorem, który studiował w Klasztorach, ale pierwszy złożyłem przysięgę. Zrobili ze mnie Ezoteryka, chociaż byłem do bani w widzeniu wewnętrznym. Nie potrzebowałem magji, żeby być dobrym w kradzieżach i spuszczeniu lania.

Studio postanowiło, że chce, żebym przez jakiś czas robił karierę w Klasztorach. Żebym występował jako zabójca. Wcale nie chciałem się łądować w to gównu; nigdy nie byłem dobry w wykonywaniu rozkazów. Chciałem robić proste Przygody, badać świat, oglądać dziwne stworzenia, szukać skarbów i takie tam pierdoły. Nawet zastanawiałem się, czy nie zostać piratem. No wiecie, dalekie morza, wilki morskie, dziewczyny z wysp i tak dalej. Ale Studio chciało zabójcy.

Byłem prawie gotowy powiedzieć, żeby się odpieprzyli. Zabójcy byli nudni. Znałem paru pracujących na zlecenie, kiedy byłem mały, i spotkałem kilku, kiedy pracowałem dla Vilo. To była ciężka, metodyczna robota. Prawdziwi mordercy nie mieli stylu ani fantazji. Byli bardziej jak księgowi z bronią. Jeśli wykonujesz swoją robotę dobrze, to nie ma w tym nic dramatycznego. Kto by chciał takiego życia?

Studio i Vilo zainwestowali we mnie mnóstwo pieniędzy, więc uznałem, że mogę wywrzeć odpowiedni nacisk i dostać to, czego chcę. A potem Vilo zabrał mnie na przejażdżkę rollsem i wyjaśnił mi, jak działa świat.

Zaczął od próby udobruchania mnie. Studio nie chciało, żebym był prawdziwym zabójcą, mówił mi. Chcieli, żebym był zabójcą hollywoodzkim: coś w rodzaju Jamesa Bonda w stylu fantasy⁹².

Caine poddaje się działaniom Studia i odgrywa narzuconą przez nie rolę, aż do momentu, w którym zorientuje się, do jakiego stopnia stał się obiektem manipulacji. Z punktu widzenia charakteru powieści oznacza to osłabienie jej postmodernistycznego charakteru na poziomie poetyki. Ambiwalencja ontologiczna protagonisty zostaje niemal całkowicie anulowana w momencie, gdy przestaje on być Aktorem i świadomie przyjmuje na siebie rolę Caine'a, angażując się oficjalnie po stronie Nadświata. Tym samym elementy poetyki *Aktów Caine'a*, które początkowo były wyznacznikiem postmodernistycznego charakteru tej powieści (dwoisty fikcjonalno-realny sposób istnienia bohaterów, grywalność jednego ze światów, przewaga świata realnego nad fikcyjnym z emocjonalnego punktu widzenia głównego bohatera) ulegają niemal całkowitemu anu-

⁹² M. W. Stover, *Ostrze Tyshalle'a*, t. 2, s. 212–213.

lowaniu. To, co w pierwszym tomie decydowało o postmodernistycznym charakterze tych powieści, w finale *Ostrza Tyshalle'a* zostaje zredukowane do funkcji składnika świata przedstawionego, zamieniając powieść postmodernistyczną mieszającą elementy *science fiction* i fantasy w powieść fantastyczną.

Cykl *Akty Caine'a* jest frapującym przykładem przemian, jakie dokonują się w ramach konwencji fantasy od przełomu XX i XXI wieku. Jego hybrydowość przejawia się w jednoczesnym wykorzystaniu wielu poetyk, strategii narracyjnych i sposobów konstruowania światów przedstawionych. Początek cyklu sprawia wrażenie typowej fantastyki dystopijnej, w ramach której na zasadzie postmodernistycznego cytatu umieszczone są partie utrzymane w stylu fantasy. Konwencja fantasy zostaje jednocześnie poddana deziluzji – zachowujące zewnętrzne cechy typowych nibylandzkich światów powieści Stovera, dzięki narracyjnemu zbliżeniu przedstawianemu bezpośrednio z punktu widzenia Caine'a dają, intencjonalnie paradoksalny, realistyczny obraz fantastycznego świata. Zewnętrzne przejawy tego świata, ograniczona perspektywa poznawcza, współistnienie ludzi i nieludzi, magia, operetkowy feudalizm i quasi-średniowieczny poziom cywilizacyjny, zderzone zostają z elementami całkowicie obcymi mitologiczno-tolkienowskiej konwencji fikcyjnych światów – brutalną walką polityczną, silną psychologiczną (w przypadku Berne'a nawet psychopatyczną) motywacją poszczególnych postaci, dwuznacznymi moralnie tematami (hazard, prostytutka, przemoc seksualna), a wszystko to z ujęte w ramy sarkastycznej narracji głównego bohatera. Wraz z rozwojem wydarzeń postmodernistyczny charakter powieści wyraźnie słabnie, by pod koniec powieści *Ostrze Tyshalle'a* przybrać formę czegoś w rodzaju moralnego konfliktu typowego dla tradycyjnej fantastyki, w którym główny bohater zmuszony zostaje stanąć po jednej ze stron. Tym samym elementy zaczerpnięte ze współczesnej, realistycznej powieści postmodernistycznej i dystopijnej fantastyki naukowej ulegają osłabieniu na rzecz bardziej tradycyjnej poetyki fantasy, która umożliwia rozwój fabuły w oparciu o wykreowane cechy i mechanikę działania fantastycznego świata przedstawionego.

2.4.4. *Kłamca* Jakuba Ćwieka i ontologiczny chaos

Cykl *Kłamca* Jakuba Ćwieka stanowi pod wieloma względami ekstremalny przykład charakterystycznej dla postmodernizmu dowolności w łączeniu poetyk, sztamkowych fabuł, budowania fantastycznych światów przedstawionych i intertekstualnej aluzyjności. Cechy te, typowe dla

wielu innych wytworów kultury, sprawiają, że w przypadku tego cyklu nie tylko bardzo trudno jest mówić o jakichkolwiek dystynktywnych cechach gatunkowych, ale problematyczne staje się użycie w tym kontekście słowa „fantastyka”. Bawiąc się bowiem motywami, schematami i aluzjami Ćwieka zaciera nie tylko granice między typowymi odmianami fantastyki, ale przede wszystkim sprawia, że, jak zobaczymy, granica między fantastyką a realizmem, w sposób typowy dla strategii postmodernistycznej, staje się nieostra.

Cykl Ćwieka składa się z sześciu tomów: *Kłamca* (2005), *Kłamca 2. Bóg marnotrawny* (2006), *Kłamca 3. Ochłap sztandaru* (2008), *Kłamca 4. Kill'em all* (2012), *Kłamca 2,5. Machinomachia* (2014) i *Kłamca. Papież sztuk* (2015). Pomysł na „świat” jest w utworach Ćwieka swoistą wariacją na temat historii alternatywnej. W bardzo pobieżnie zarysowanej mitologii towarzyszącej historiom opowiadanym w poszczególnych tomach wyjaśnione zostaje, że swoistym *point of divergence* jest tu bitwa starych i nowych bogów, w wyniku której niemal wszystkie bóstwa przedchrześcijańskie zostają zabite a władzę nad materialnym i niematerialnym światem przejmuje Jahwe oraz stanowiący jego zbrojne ramię archaniołowie. Loki, nordycki bóg kłamstwa, który jest tytułowym bohaterem cyklu, zdradzi swoich współbraci i dzięki temu przetrwa, zostając specjalistą od brudnej roboty pracującym na rzecz nowego władcy świata i jego sług.

Formalnie rzecz biorąc świat przedstawiony *Kłamcy* jest alternatywny, ale, podobnie jak to miało miejsce w przypadku utworów Jacka Piekary, jest on pod wieloma względami niedopowiedziany i niekonsekwentny. Po pierwsze, informacje dotyczące kluczowych wydarzeń w historii świata dawkowane są bardzo oszczędnie i pojawiają się często w nieoczekiwanych miejscach. „Zmierch bogów” Walhalli zostaje opisany w jednym tylko opowiadaniu pierwszego tomu zatytułowanym *Młot, wąż i skała* dziejącym się „gdzieś, poza czasem”. Po drugie, wszystkie pozostałe opowiadania i powieści *Kłamcy* umieszczone są we współczesności, która pod wieloma względami – co stanowi kolejną osobliwość alternatywności cyklu – niczym nie różni się od współczesności empirycznej potencjalnego czytelnika. Kluczowa dla wielu wydarzeń informacja o tym, że Jahwe odszedł zostawiając świat we władaniu archaniołów, pojawia się mimochodem dopiero w jednym z opowiadań drugiego tomu. Paradoksalnie jednak, choć fakt ten ma wpływ na działanie niektórych z bohaterów, nie ma on najmniejszego znaczenia dla sposobu istnienia samego świata. Tak, jak całkowicie odmienne losy Jezusa Chrystusa nie zmieniają charakteru średniowiecza opisywanego w utworach Jacka Piekary, tak samo zniknięcie Stwórcy ze świata Ćwieka nie zmienia go w najmniejszym stopniu.

Kłamca dzieli też z cyklem inkwizytorskim inną cechę, którą można by nazwać pretekstowością świata przedstawionego. Odmienne niż ma to miejsce w przypadku klasycznej powieści alternatywnej, w której wszystkie elementy poetyki podporządkowane są wywoływaniu wrażenia odmienności, alternatywność u *Ćwieka* służy jedynie jako wygodne tło do wprowadzenia mniej lub bardziej atrakcyjnych fabuł, nie jest natomiast celem samym w sobie. Epizodyczne „przygody” głównego bohatera zdecydowanie dominują nad tłem wydarzeń, a informacje niezbędne dla zrozumienia ich perspektywy pojawiają się doraźnie i niekonsekwentnie tylko wtedy, kiedy konieczne są do wyjaśnienia pewnych fragmentów fabuły. Oparcie cyklu fabularnego na oderwanych epizodach pozwala autorowi na zabieg przypominający strategię Jacka Piekary – mimo iż *Kłamca* stanowi fabularną całość (od wydarzeń opisanych w drugim opowiadaniu pierwszego tomu do finału tomu czwartego) pozwala to na publikowanie kolejnych tomów (*Machinomachia* i *Papież sztuk*), które dzieją się wcześniej, między wydarzeniami opisanymi w tomie drugim i trzecim. Umożliwia czysto komercyjne rozwijanie fabuły, a raczej dowolnie mnożonych epizodów, niejako od środka w sposób niemal nieograniczony. Konstrukcja fabularna (i kolejność wydawania poszczególnych tomów) cyklu jest tu zresztą również podobna do cyklu Piekary: łączy ona opowiadania i powieści z powieściami, których akcja umieszczona jest między wydarzeniami opisanymi w opowiadaniach.

Najbardziej charakterystyczną cechą pisarstwa Jakuba *Ćwieka* jest jednak jego związek z popkulturą, który jest najbardziej rozpoznawalnym elementem jego twórczości. Związki z popkulturą ujawniają się w *Kłamcy* na różnych poziomach. Przede wszystkim, w pierwszych dwóch tomach cyklu złożonych z opowiadań, w wyrazistych nawiązaniach do łatwo rozpoznawalnych schematów fabularnych znanych z popularnych tekstów kultury. Opowiadania te stylizowane są na charakterystyczne utwory Stephena Kinga, sztampowe kino sensacyjne, horrory o nastolatkach, zaludniają je też postacie znane popkultury w rodzaju Świętego Mikołaja czy Arnolda Schwarzeneggera. Pod tym względem *Ćwiek* jest typowy nie tylko dla kultury postmodernizmu, która chętnie łączy elementy kodu wysokiego i niskiego, ale dla popkultury jako takiej, która od lat bazuje na przetwarzaniu sprawdzonych i znanych motywów. Praktyka autora *Kłamcy* przypomina też typowo popkulturowe zderzanie światów, w których bohaterowie różnych uniwersów i fikcji spotykają się w jednej fabule. Zjawisko to znamienne przede wszystkim dla praktyki komiksowej serii publikowanych przez DC Comics i Marvella wraz z rosnącą po 2000 roku liczbą ekranizacji tychże komiksów staje się jednym z bardziej cha-

rakterystycznych elementów kultury współczesnej. Nie dziwi więc, gdy u Ćwieka w ramach jednej fabuły spotykają się Eros, Bachus, Loki, Święty Mikołaj, którzy odgrywają w teatrze „prawdziwą historię” Jezusa. Nie jest to też odległe od tradycyjnej praktyki fantastyki, która – o czym była w tej książce wielokrotnie mowa – składa swe światy z elementów znanych, kulturowej tradycji i odwiecznych motywów fabularnych. W przypadku Ćwieka zjawisko to przybiera jednak odmienną formę, która prowadzi do szczególnego paradoksu skłaniającego do pytań o ontologiczny status świata przedstawionego.

Strategia intertekstualnych nawiązań do innych dzieł kultury może być realizowana w utworach utrzymanych w konwencji fantasy na różne sposoby. Propozycja Ćwieka znacząco odbiega od omówionych w niniejszej książce praktyk. W wyrazisty sposób zobrazuje to przykład odwołania do tego samego tekstu zawartego w *Trzech wiedźmach* i *Kłamcy*. U Pratchetta mamy do czynienia z klasyczną aluzją:

Uśmiech Greeba nikał powoli, aż pozostał jedynie kot. Było to niemal równie niesamowite jak sytuacja odwrotna⁹³.

Odwołanie to zbudowane jest w sposób znamieny dla panaluzyjnej strategii autora *Koloru magii*, ale stwierdzić należy, iż, mimo czynienia aluzji do jednego z najbardziej poczytnych tekstów w historii literatury, nie ma ono statusu absolutnej rozpoznawalności. Możliwa jest bowiem sytuacja lektury, w której z powodu niewystarczających kompetencji kulturowych potencjalnego odbiorcy, fragment ten nie zostanie sklasyfikowany jako nawiązanie do utworu Lewisa Carrolla i odczytany jedynie jako luźna uwaga narratora, który, co jest zjawiskiem częstym w prozie Pratchetta, komentuje ten czy inny fragment historii.

Analogiczne nawiązanie w utworze Ćwieka wygląda następująco:

Kłamca pstryknął palcami i powoli zaczął się rozmywać. – Umowa stoi, archaniele – powiedział, gdy zostały po nim same usta. – I możesz być pewien, że zdążę na tę kolację. A potem niczym w „Alicji z krainy czarów” (sic! – P. S.) pozostał tylko uśmiech⁹⁴.

W tym przypadku aluzji nie sposób zignorować, gdyż jest ona elementem tekstu i *expressis verbis* wskazuje na źródło, do którego odsyła.

⁹³ T. Pratchett, *Trzy wiedźmy*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 1998, s. 98.

⁹⁴ J. Ćwiek, *Kłamca. Bóg marnotrawny*, Lublin 2006, s. 97.

Strategia ta jest stałą manierą Ćwieka. Zdarzają się w jego utworach aluzje, które funkcjonują na zasadzie podobnej do tej przyjętej przez Pratchetta, jak choćby w tym czytelnym, ale pozbawionym jednoznacznego tekstowego ukierunkowania, nawiązaniu do znanej sceny z filmu *Pulp Fiction*:

Pół godziny zajęło im dotarcie do właściwego hotelu. Eros miał nadzieję, że nie przybyli za późno. Wyciągnął kluczyk ze stacyjki i wysiadł. – Tylko pamiętaj – pouczył gramolącego się z drugiej strony Bachusa. – Wiem, że jesteś w beznadziejnym nastroju, ale nie podnoś go sobie żadnymi monologami, dobra? Żadnych kawałków z Biblii i tym podobnych numerów. Wchodzimy, strzelamy i wychodzimy. Jasne?⁹⁵

W *Kłamcy* dominują jednak nawiązania bezpośrednie wskazujące albo schematy i motywy, do których odnoszą się konkretne sytuacje, albo fragmenty, w których wprost przywoływane są utwory, do których czyni się nawiązania:

– Wzięła mnie za mafiosa – zaczął Bachus. – Od tego się zaczęło. Uznała, że skoro jestem ubrany tak a nie inaczej i do tego dają słone napiwki, to muszę prac pieniądze. Miałem też wtedy spluwę i ona zauważyła kaburę. No i jej zdaniem przypominam takiego jednego bossa z serialu o mafii. Podała mi nawet tytuł, „Rodzina Soprano”⁹⁶.

I niemal w tym samym momencie z nieba posypały się kolejne ptaki. Spadały po kilka naraz, niektóre z przodu, inne tuż za samochodem. Jeden wylądował na dachu, wbijając się w niego dziobem. Nie zdołał przekłuć tapicerki, ale zdrowo ją wybrzuszył. Inny odłamał boczne lustro... Kurwa, ale Hitchcock! – Przemknęło Lokiemu przez głowę⁹⁷.

Javier i Francisco szybko ustawili się plecami do siebie. Wyglądali jak dwaj spośród żółwi ninja – Leonardo z pogrzebaczem zamiast miecza i Rafael, który swe sztylety sai zastąpił drutami do robótek⁹⁸.

Na krótką chwilę zatrzymali się u szczytu schodów ustawieni niczym męska wersja aniołków Charliego, po czym dostrzegwszy swą ukochaną, rzucili się ku niej biegiem⁹⁹.

⁹⁵ Tamże, s. 290.

⁹⁶ Tamże, s. 284–285.

⁹⁷ J. Ćwiek, *Kłamca. Ochlap sztandaru*, Lublin 2011, s. 90.

⁹⁸ Tamże, s. 187.

⁹⁹ Tamże, s. 215.

Podobne fragmenty można mnożyć, są ich dziesiątki w każdym tomie. Pod względem poetyki dzielą się wyraźnie na dwie grupy. Pierwszą stanowią uwagi umieszczone w narracji, które informują czytelnika, że ta lub inna scena, wydarzenie lub wypowiedź przypomina konkretny, zazwyczaj przywołany za pomocą tytułu utwór. Autorami przywołań drugiego rodzaju są sami bohaterowie. Zakorzenie świata przedstawionego *Kłamcy* w popkulturze zostaje bowiem pogłębione przez to, że fantastyczni bohaterowie – Loki, Bachus, Eros, archaniołowie, Lucyfer – są również maniakalnymi odbiorcami popkultury. Funkcjonują w tym samym świecie, co potencjalny czytelnik, oglądają te same filmy i seriale, czytają te same książki i komiksy, słuchają tej samej muzyki i grają w te same gry. Bohaterowie *Ćwieka* mimo swojej nadprzyrodzonej proveniencji „myślą” popkulturą, ich zachowania przypominają im obejrzone filmy, seriale i gry. Doprowadzone jest to tego stopnia, iż niektóre z zachowań bohaterów świadomie kreowane są na sceny z zapamiętanych utworów:

Zanim Mammon zdążył odpowiedzieć, Lucyfer postawił przed nim ołówek na sztorc i wskazał na niego, a gdy demon pochylił się lekko, Lucyfer złapał go za głowę i z całej siły uderzył nią o blat. Rozległ się nieprzyjemny dźwięk, gdy ołówek wszedł w oko, potem w mózg. Ciało demona wyprężyło się w nagłym kurczu, po czym w jednej chwili zwiotczało. Lucyfer wytarł ręce o spodnie i westchnął. – „Mrocznego rycerza” pewnie też miałeś na liście, prawda? – powiedział do zwłok. – Kto w dzisiejszych czasach nie wie, co to sztuczka z ołówkiem?! Podeszedł do panelu obok wrót i najpierw wpisał cyfrowy kod, a potem przyłożył twarz do skanera. Syknęła hydraulika i wrota zaczęły się powoli otwierać...¹⁰⁰

Praktyczne wnioski, jakie płyną z analizy tej strategii, prowadzą do pytania o status cyklu *Kłamca* jako dzieła literackiego reprezentującego określony gatunek literacki, co, jak za chwilę zobaczymy, pod wieloma względami jest problematyczne. Jaki bowiem rodzaj fantastyki reprezentuje cykl *Ćwieka*? I czy w ogóle jest to fantastyka? Problemem jest tu bowiem najbardziej podstawowe wymaganie wobec tej odmiany literatury – inność świata przedstawionego. Tymczasem, poza wspomnianym opowiadaniem „mitologizującym”, wszystkie pozostałe fragmenty cyklu umieszczone są w konkretnej przestrzeni współczesnego świata początku XXI wieku, w którym fantastyczni bohaterowie istnieją nie wywołując charakterystycznej dla pewnych odmian fantasy „kolizji ontologicznej”. Do pewnego stopnia strategia *Ćwieka* w kwestii światotwórczej przypomina zabiegi Neila Gaimana znane z *Amerykańskich bogów*

¹⁰⁰ J. *Ćwiek*, *Kłamca. Kill'em All*, Lublin 2012, s. 125.

i *Chłopaków Anansiego*: nadprzyrodzeni bohaterowie istnieją w empirycznym świecie nierozpoznani przez zwykłych bohaterów. Powieści autora *Nigdziebądź* przenika jednak dogłębna ironia polegająca na ukazywaniu porzuconych i zapomnianych bóstw umieszczonych w banalnych i codziennych sytuacjach oswojonej przestrzeni codzienności, przez co angielski pisarz osiąga niepokojący efekt ontologicznej niepewności. Natomiast w utworach *Ćwieka* dominuje swojskość, której poczucie pogłębiane jest nieustannie przez potok popkulturowych skojarzeń, rozpoznań i aluzji. W tym względzie również zachodzi podobieństwo między kreacją bohaterów cyklu inkwizytorskiego i *Kłamcy*. U Piekary, jak pamiętamy, znaczący był rozdział pomiędzy umysłowością głównego bohatera a pozornie alternatywnym światem, którego żaden z elementów nie mógłby takiej umysłowości wytworzyć. U *Ćwieka* natomiast mityczni bohaterowie obdarzeni są umysłowością i osobowością przeciętnego zjadacza chleba XXI wieku, którego wyobraźnia zaśmiecona jest niezliczonymi kliszami z przetrawionych produktów popkultury.

Sprawą najbardziej jednak problematyczną jest pytanie o status ontologiczny świata przedstawionego w utworze. Jak pamiętamy, fantastyka – w modelowym ujęciu – opisuje świat nieistniejący tak, jakby istniał naprawdę, dążąc do maksymalnej wiarygodności opisu. Fantastyka postmodernistyczna eksponuje natomiast nieprawdziwość i manifestacyjność świata często za pomocą narzędzi właściwych dla powieści tradycyjnej. Klasyczna powieść postmodernistyczna chętniej natomiast odwzorowuje kulturę niż świat empiryczny. Powieści Jakuba *Ćwieka* wpisane w ten podział jawią się jako niejednoznaczne. Pytanie, jakie moglibyśmy postawić o status świata, przyniesie bowiem odpowiedź w dużej mierze paradoksalną: świat przedstawiony *Kłamcy* to bowiem świat realistyczny, w którym działają chrześcijańscy aniołowie, śródziemnomorscy i nordyccy bogowie, których zachowania są nieustannym nawiązaniem do istniejących realnie, ale będących jednocześnie fikcją seriali i filmów. To spiętrzenie postmodernistycznych paradoksów sprawia, że proza *Ćwieka* wymyka się jednoznacznym klasyfikacjom gatunkowym. Bohaterowie jego utworów są nadprzyrodzeni, ale umieszczeni są w rozpoznawalnej i oswojonej przestrzeni, która jest także przestrzenią potencjalnego czytelnika. Wrażenie swojskości i wspólnoty na linii „fikcja – odbiorca” nieustannie pogłębiane jest przez popkulturowe nawiązania, które w oczywisty sposób osłabiają fantastyczny aspekt poszczególnych utworów.

Nie sposób mówić o *Kłamcy* w oderwaniu od trzech terminów: fantastyki, popkultury i postmodernizmu, zaznaczyć jednak należy, że żaden z tych elementów nie jest w prozie *Ćwieka* realizowany konsekwent-

nie. Świat *Kłamcy* poskładany jest z dowolnie mieszanych elementów zaczerpniętych z kultury wysokiej i popularnej i ze względu na charakter tego zabiegu uznać trzeba tę twórczość za jedną z inkarnacji kultury postmodernistycznej. Zauważyć przy tym należy, że związki pisarstwa Ćwieka z postmodernizmem są dość powierzchowne i ujawniają się jedynie w swoistej kreacji świata – na poziomie poetyki są to utwory bardzo konserwatywne, a we wczesnych tomach nawet nieudolne warsztatowo. Sprawa zmienia się w ostatnim z opublikowanych dotychczas tomów cyklu, *Papieżu sztuk*, w której to powieści wraz z konstrukcją świata znaną z wcześniejszych tekstów pojawiają się przypominające postmodernistyczną strategię eksperymenty, zarówno w konstrukcji fabuły, jak i poetyce powieści. Loki, w tajemnicy przed swymi mocodawcami, wymyśla serial, który jest wariacją na temat sytuacji będącej motorem napędowym fabuły *Kłamcy* – bogowie, nierozpoznani, żyją i działają wśród ludzi. Dezyderiusz Crane, główny bohater serialu, uzyskuje jednak (w bliżej niewyjaśnionych okolicznościach) autonomiczny wobec serialu status i jako „bóg narracji” stanie się czynnikiem destabilizującym powieściową rzeczywistość. Loki, po odkryciu całej sprawy przez nadzorujących go archaniołów, dostaje zadanie zgładzenia uzurpatora.

Fragmentom opowiadanych z perspektywy Crane’a towarzyszy swoiste rozdwojenie narracyjne, co ma być na poziomie poetyki manifestacją jego „władzy” nad fabułą i kształtowania niektórych z powieściowych wydarzeń na wzór znanych fabuł (aluzje między innymi do *Bezsenności w Seattle* i filmów z Clintem Eastwoodem). Przemyślenia Crane’a komentowane są przez narrację i na odwrót – bohater „słyszy” i na bieżąco komentuje fragmenty opisujące jego zachowania.

Tłum będzie przeciwko tym cholernym mundurowym miśkom rodem z Konwoju powstrzymującym Gumowego Kaczora, tym świniom ścigającym Kowalskiego w jego challengerze. I wtedy zjawi się on, Crane, który wywiedzie wszystkich w pole.

– Mogę wiedzieć, komu właściwie ty to wszystko streszczasz? – zapytał Crane, dając tym samym dowód, że od dawna nie słuchał już samego siebie. A szkoda, bo to podobno podstawa, by zrozumieć swoje potrzeby i potem skutecznie realizować się na wszystkich płaszczyznach...

– Serio?¹⁰¹

Szanse jednak, by kierowca czy jego pasażer zobaczyli dokładnie, co jest tam napisane bądź narysowane, były bliskie zeru, bo nagle rozbrzmiewały dźwięki muzyki i dziewczyny zaserwowały nadjeżdżającym porządną dawkę drgających pośladków.

¹⁰¹ J. Ćwiek, *Kłamca. Papież sztuk*, Kraków 2015, s. 121.

– To się nazywa twerking.

A to – wpierdalanie się w narrację, dziękuję bardzo! I teraz już nie wiem...
A, tak!

Najżywiej zareagowała jednak lokalna policja¹⁰².

Zabawom z narracją towarzyszą także zabiegi dotyczące rozwoju fabuły. „Kreujący” rzeczywistość Crane staje w pewnym momencie przed wyborem, jaki z wariantów rozwoju wydarzeń ma wybrać. Wybór ten pokrywa się z wyborem czytelnika, który ma możliwość dowolnego przemieszczania się do pewnych miejsc w książce, decyzji, którą z ewentualności rozwoju fabuły ma wybrać.

Po chwili przed oczami pojawiły mu się trzy opcje:

1. Działaj zgodnie z konwencją: strona 153

2. Czas na zmianę zasad: strona 234

3. A może byś się tak poddał? To nie twoja opowieść: strona 233.

(...)

Ułamek sekundy później jedna z opcji podświetliła się i świat na moment rozblysnął białym światłem. A decyzja nie należała już do niego¹⁰³.

Towarzyszą temu inne zabiegi natury formalnej – przejście do strony 234 owocuje poznaniem tych samych wydarzeń, które opisane są od strony 153, ale w formie kilkudziesięciostronicowego komiksu. Wcześniej i później w tekście powieści pojawiają się obrazujące odpowiednie fragmenty ilustracje utrzymane w podobnej do komiksu stylistyce. One również wykorzystane zostają do zbudowania czytelnych odniesień do innych tekstów kultury – w kulminacyjnej scenie pojedynku Lokiego i Crane’a, rozgrywającej się w umyśle nieprzytomnego antagonisty, Loki występuje ucharakteryzowany na wielkiego królika znanego z filmu *Donnie Darko*.

Zabiegi te, podobnie jak wcześniej opisane, pełnią tę samą funkcję, a raczej nie pełnią żadnej funkcji. Odmienne niż to miało miejsce w przypadku powieści fantasy wykorzystujących poetykę postmodernistyczną, zabawa z formą w piątym tomie *Kłamcy* nie prowadzi do żadnych wniosków interpretacyjnych. Aluzje pozostają aluzjami tylko w funkcji nieustannego budowania poczucia „fanowskiej” tożsamości i wspólnoty między tekstem a odbiorcą, zabawy formalne są celem samym w sobie, kolejnym elementem „zgrywy” przenikającej inne elementy świata Lokiego.

¹⁰² Tamże, s. 144.

¹⁰³ Tamże, s. 152–153.

Widziany jako całość świat *Kłamcy* jawi się jako zjawisko niejednorodne balansując między fantasy, postmodernizmem i *fanfiction*, z którego się *de facto* wywodzi. Element fantastyczny jest tu dowolnie mieszany z realistycznym, a fantastyczny bohater działa w świecie empirycznym, lecz jego aktywność (mimo finałowej konfrontacji z Lucyferem w tomie *Kłamca 4. Kill'em all*) nie prowadzi do ontologicznej kolizji. Będąc elementem popkultury *Kłamca* odbija ją jak lustro, bez jakiegokolwiek refleksji, jedynie na zasadzie prostych skojarzeń, grepsów i wulgarnych żartów. Nie ma tu mowy o wyjściu poza cytaty lub skojarzenia i zgryźliwym spojrzeniu z zewnątrz, co przecież jest jednym ze znaków późnej powieści postmodernistycznej ukazującej popkulturę i jej pseudo-ofiary w krzywym zwierciadle (*Biały szum* Delillo, *Infinite Jest* Wallace'a czy *American Psycho* Ellisa). Ani Ćwiek, ani jego potencjalni odbiorcy nie mają takich kompetencji w poruszaniu się po kulturze, by wykorzystać możliwości, jakie daje sprzęgnięcie ontologicznej swobody fantastyki i postmodernistycznego dystansu narracyjnego. Z postmodernizmem łączy Ćwieka jedynie poetyka wszechobecnego cytatu: każda scena w jego utworach jest skądś, każdy dialog przypomina coś innego, wszystko kojarzy się ze wszystkim, każda fabuła jest powieleniem schematu znanego z innej fabuły. Wszystko to jednak nie wybiega poza typową dla konwentowego środowiska i „fanowskiej” poetyki literackiej zabawę w znane motywy. I na zabawie w przypadku Ćwieka niestety się kończy.

Zakończenie.

O fantasy naiwnej i postmodernistycznej

4 marca 2014 roku ukazała się na rynku amerykańskim powieść Brandona Sandersona *Słowa światłości*. Powieść, licząca w oryginale 1088 stron w twardej oprawie (polskie wydanie ma około 950 stron), zadebiutowała na pierwszym miejscu bestsellerów dziennika „The New York Times”. Wydarzenie to jest, jak się wydaje, znamienne w kontekście rozważań o charakterze i kondycji współczesnej literatury fantasy, szczególnie rozważań umieszczających fantasy wobec (lub w ramach) literatury popularnej i postmodernistycznej. Powieść Sandersona, kontynuacja wydanej w 2011 roku *Drogi królów* uznanej przez większość krytyków za jedno z największych dokonań współczesnej fantastyki, skłania do pytań o charakter i miejsce fantasy we współczesnej kulturze i podważa wiele z utartych sądów tradycyjnie wypowiedzianych na temat cech tego rodzaju literatury – związków z literaturą popularną, obecności mitu w literaturze, napięć między literaturą realistyczną a fantastyką, wreszcie jak najszerzej rozumianej intertekstualności i elementów poetyki postmodernistycznej. *Słowa światłości*, monstrum, które ze względu na rozmiary trudno podczas lektury utrzymać w dłoni, formalnie spełnia wymogi przynależności do popkultury – wszak debiut na najbardziej prestiżowej liście bestsellerów powinien stawiać drugi tom *Archiwum Burzowego Światła* obok innych literackich przebojów ostatnich lat utrzymanych w poetyce fantastycznej – końcowych tomów cyklu o Harrym Potterze, „sagi” *Zmierzchny Igrzysk śmierci*. Czy mamy jednak do czynienia z uproszczoną wizją świata, czarno-białymi charakterami, fabułą zaczerpniętą z mitu, popkulturowo przekształconymi archetypami kultury wysokiej? Zdecydowanie nie. *Słowa światłości*, podobnie jak utrzymane w podobnej poetyce powieści Bakker’a i Eriksona, są jak najdalsze od kojarzonych najczęściej z popkulturą schematów i uproszczeń. Podobnie sprawa przedstawia się

z dosłownym znaczeniem terminu „literatura popularna”: czy popularność, w tym przypadku sukces wydawniczy, jest ostatecznym kryterium przynależności tego tekstu do popkultury? Również nie, gdyż pod wieloma względami ta i inne powieści Sandersona są raczej paradoksem niż realizacją typowych schematów, które zwyczajowo przykładane są do tego rodzaju literatury. Na przykład schematów głoszących, że każda fantastyka „z natury” jest elementem popkulturowej papki. Twierdzenia takie, będące w prostej linii adaptacją i postpozytywistycznych sądów określających wysoką literaturę jako twórczość podejmującą „istotne problemy społeczne”; literaturę popularną jako „ucieczkę od rzeczywistości” są w zasadzie niemożliwe do zastosowania w tym przypadku. Powieść Sandersona jest trudna nie tylko ze względu na monstrualną objętość, ale trudna przede wszystkim ze względu na kreację świata przedstawionego. Kreację, dodajmy, która uniemożliwia procesy identyfikacyjne kojarzone zazwyczaj ze sposobami istnienia i odbioru tekstów fantastycznych utrzymanych w popkulturowej poetyce (epicka fantazy inicjacyjna w rodzaju powieści Canavan, powieści o szkole i dojrzewaniu w przypadku J. K. Rowling, czy różnych inkarnacji i reinkarnacji romansu młodzieżowego w stylu *Zmierzchu* i *Igrzysk śmierci*). Świat Sandersona jest trudny i nieschematyczny nie tylko dlatego, iż jest całkowicie abstrakcyjny z punktu widzenia odniesień do empirycznej rzeczywistości potencjalnego czytelnika; jest też „nieempiryczny” dla samych bohaterów. Kłasyk schematu epickiej fantazy, świadomie przełamany przez autora *Drogi królów*, zakładał istnienie wytraconego z równowagi, ale pierwotnie harmonijnego świata, który w wyniku *questu* dojrzewającego w trakcie rozwoju fabuły protagonisty należało do utraconej równowagi przywrócić. W przypadku *Archiwum* zjawisko takie nie jest możliwe przede wszystkim dlatego, że sam świat – jego historia, mitologia, religia, a nawet jego fizyczne aspekty i ontologiczny status – są dla większości bohaterów niejasne i zagadkowe. Bohaterowie, zanim nauczą się świata, muszą się najpierw dowiedzieć, czym on jest. Sanderson świadomie kreuje więc świat przedstawiony, który podobnie jak światy Bakkerera i Eriksona, jak najdalej odbiega od klonowania schematycznych rozwiązań epickiej fantazy. Trywializując zagadnienie można powiedzieć, że nie ma tu miejsca dla sympatycznych czarodziejów, będących *de facto* przekształceniem figury boga/ojca/kapłana, wkraczających w kluczowych miejscach do akcji po to, by wyjaśnić protagoniście, co powinien zrobić, a czytelnikowi dać kojący pseudomityczny kontekst pozwalający wpisać fabułę w znane z baśni lub mitu przyporządkowania poszczególnych elementów świata przedstawionego.

Brandon Sanderson, którego ze względu na rangę i popularność uznać należy za postać kluczową dla współczesnej fantazy, mimo poczytności nie jest popkulturowy. Ale czy jest postmodernistyczny? I tak, i nie. Tak, gdyż cała współczesna literatura jest, świadomie lub nie, przesiąknięta elementami poetyki postmodernistycznej. Nie, gdyż z pewnością ani *Droga królów*, ani *Słowa światłości*, ani żadna z wcześniejszych powieści Sandersona nie odznaczają się cechami formalnymi właściwymi dla typowej strategii postmodernistycznej, które, jak widzieliśmy, mogą być realizowane nawet w ramach poetyki fantazy. Sprawę komplikuje jednak to, iż Sanderson uważa się za pisarza postmodernistycznego. W głośnym tekście opublikowanym niemal równoległe z publikacją *Drogi królów*¹, autor stawia wyraźną granicę pomiędzy „starą” (czytaj: Tolkienowską i post-tolkienowską) i „nową” (czytaj: świadomie antytolkienowską) fantazy, ale też wyznacza granicę między postmodernizmem powierzchownym i właściwym. Artykuł ten wzbudził szereg kontrowersji i komentarzy, wskazujących, że autor *Słów światłości* rozumie termin postmodernizm zbyt powierzchownie lub wręcz potocznie. Pewne uwagi zawarte w *Postmodernism in Fantasy* wydają się nawet jeśli nie słuszne, to przynajmniej znamienne. Sanderson wskazuje, że prosty bunt wobec tradycji tolkienowskiej jest często naiwny w swych zamierzeniach i przejawach. Pęd do pokoleniowego „wzięcia gatunku w posiadanie” („making the genre our own”) przejawia się najczęściej w prostym przekształcaniu Tolkienowskich tropów tak, by za wszelką cenę nie wyglądały na takie. Tolkien na opak, powiada Sanderson, to w dalszym ciągu Tolkien, tylko na opak. Jako przykład takiej błędnej strategii Sanderson wskazuje własny cykl powieści, *Z mgły zrodzony*. Nawet świadome przekształcanie archetypów, pozostaje w dalszym ciągu obracaniem się w ich kręgu, a więc strategią *de facto* Tolkienowską. Nawet jeśli jest prowokacyjną grą z oczekiwaniami i przyzwyczajeniami czytelników. *Droga królów* miała w zamierzeniu autora być przejawem zupełnie nowej strategii, również do pewnego stopnia paradoksalnej. Powszechnie rozumie się bowiem, jak najbardziej zresztą słusznie, postmodernizm jako grę cytatami i odwołaniami powodującą, że właściwym punktem odniesienia staje się nie rzeczywistość (jak w literaturze realistycznej), ale tradycja kulturowa. Sanderson zwraca uwagę, że realizacja takiej strategii w przypadku literatury fantazy nie jest niczym przełomowym, lecz faktycznie realizacją cech genologicznych, jakie

¹ <http://whatever.scalzi.com/2010/09/12/postmodernism-in-fantasy-an-essay-by-brandon-sanderson/> [30.09.2014].

leżą u podstaw fantasy jako gatunku. Co więcej, jest – jeszcze bardziej paradoksalnie – strategią samego Tolkiena, który swój świat z cytatów zbudował. Z niezbyt czytelných uwag autora *Drogi królów* wnosić należy, że jego powieść ma stanowić nowy rozdział w kreowaniu świadomej postmodernistycznej strategii, która kładzie większy nacisk na kreowanie autonomicznych światów i dzieł sztuki, które są celem samym w sobie, niż nieustannym żonglowaniem cytatami i odwołaniami². Położenie dużo większego nacisku na kwestie ontologiczne w *Drodze królów* i *Słowach światłości*, uczynienie świata, w którym dzieją się te powieści, zagadką nie tylko dla czytelnika, ale także dla samych bohaterów zbliża tak napisaną powieść nie tylko do nurtu postmodernistycznego, ale także do *science fiction*, która, jak widzieliśmy, zdaniem niektórych teoretyków tego zjawiska jest gatunkiem postmodernistycznym niejako w naturalny sposób. W każdym razie, twórczość *Z mgły zrodzonego* jest przykładem na to, że fantasy epicka nie tylko może istnieć w oderwaniu od Tolkienowskich schematów, ale ma się przy tym całkiem dobrze. Innych na to dowodów dostarczają teksty R. Scotta Bakкера, Stevena Eriksona, a z polskich twórców Roberta M. Wegnera i Jacka Dukaja.

W niniejszej książce śledzono różne przejawy zjawisk intertekstualnych, które są udziałem literatury fantasy. Intertekstualność, rozumiana jednocześnie jako zakorzenienie w tradycji i dialog między konkretnymi tekstami, jest nieodłączną cechą tego gatunku. Widać to nawet w najwcześniejszych tekstach – Tolkiena, Howarda, Lewisa, White’a czy Andersona – przez różnych autorów intertekstualność realizowana jest jednak na różne sposoby. Niemal od początku swego istnienia fantasy jest również gatunkiem wewnątrznie udialogizowanym. Istnienie bardzo wyrazistych kreacji antybohaterów jest również zjawiskiem intertekstualnym skierowanym jednak do wewnątrz gatunku. Postacie Cugela, Kane’a i Elryka, znane z tekstów pisanych w epoce rodzenia się gatunkowej odrębności fantasy, są w pełni zrozumiałe jedynie w kontekście tekstów, któ-

² Cytat: „I don’t just want to reflect and study; I want to create. I want to write something that says, ‘Here is my addition, my tiny step forward, in the genre that I love.’”

To couch it in the terms of the Jewel video that started the essay, instead of creating a piece of art that screams, ‘Hey, look at those other pieces of art and hear my take on them,’ I wanted to create something that says, ‘Look at this piece of art. This is what I think art should be in this genre now.’ Part of me thinks that a video that was beautiful for its own sake, that didn’t rely upon the follies of others, would do more toward undermining those follies than would a video that pointed them all out.

And so, I tossed aside my desire to confine *The Way of Kings* into a single, pithy sentence explaining the slant I was taking on the fantasy genre. I just wrote it as what it was”.

rych rozwiązania formalne parodiują lub kontestują. Dwadzieścia kilka lat później, na gruncie literatury polskiej, analogicznej kontestacji epickiego wzorca dokona w swoim powieściowym pięcioksięgu poświęconym Geraltowi Andrzej Sapkowski.

Krzepnięcie fantasy jako gatunku i, od lat 70. XX wieku, wzrastająca rola na rynku wydawniczym sprawi, że wspomniana kontestacja zwróci się ku literaturze głównonurtowej. Fantasy nie będzie już tylko korzystała z motywów dawnej kultury, lecz zacznie o nich otwarcie mówić. Strategia *retellingów* w stylu fantasy, zapoczątkowana jeszcze przed II wojną światową przez cykl T. H. White'a reinterpretujący *Le Mort d'Arthur*, umożliwi dialog z najważniejszymi dziełami tradycji literackiej. Klimat epoki lat 70. i 80., czasy wojującego feminizmu w kulturze, sprawią, że wiele kobiet-pisarek dostrzeże w fantasy narzędzie pozwalające mówić o kobiecej wizji świata, kultury i historii w sposób, jaki w ramach literatury realistycznej niemożliwy jest do zastosowania. Złoty okres feministycznych *retellingów*, lata 80. i 90., przyniesie wiele utworów, które z jednej strony poszerzą możliwości samego gatunku (który to aspekt zignorowany jest niemal całkowicie przez polskich monografistów gatunku), z drugiej strony rzuci też nowe światło na rozumienie zakresu i sposobu istnienia samego zjawiska intertekstualności, co zignorowane zostaje z kolei przez teoretyków literatury, którzy z zasady fantastyką się nie zajmują.

Od intertekstualnej kontestacji w postaci mniej lub bardziej zaangażowanego *retellingu*, przynajmniej sugerującego, iż tekst, do którego się nawiązuje, nie mówi całej prawdy, niedaleko już do postmodernizmu. Jak widzieliśmy niektóre z utworów – jak to się dzieje w przypadku Sheri Tepper i niektórych powieści Terry'ego Pratchetta – stanowią zjawisko pośrednie między intertekstualnością, która bawi się cytataми ze znanych tekstów a „czystym” postmodernizmem, który pod znakiem zapytania stawia nie tylko obiektywizm i prawdomówność innych teksów, ale zwraca uwagę na swoistą sztuczność każdego, w tym aktualnie czytanego, tekstu. Tepper i Pratchett dekonstruuja w swoich powieściach podstawowe elementy dzieła literackiego znane z realistycznej prozy: bohatera, świat przedstawiony, obiektywnego narratora, czy wreszcie sam tekst poprzez wpisanie do książki paralelnego antytekstu w postaci komentujących tekst główny przypisów. W wielu przypadkach nie da się oddzielić intertekstualnego *retellingu* od zjawisk typowych dla prozy postmodernistycznej, jak to się dzieje w przypadku *Beauty* Sheri Tepper i *Maladie* Andrzeja Sapkowskiego.

Zdaniem niektórych teoretyków postmodernizmu fantastyka to odmiana literatury niemal w nieunikniony sposób postmodernistyczna po-

przez kreowanie sztucznych, nieistniejących światów zbudowanych z elementów, które nie są wzięte z rzeczywistości, ale poskładane z różnych, często zupełnie dowolnie łączonych elementów tradycji kulturowej. Ale w ramach tego gatunku bardzo silnie zarysowuje się również inna charakterystyczna dla postmodernizmu strategia – metafikcja. Może ona być realizowana na różne sposoby. Jak widzieliśmy, poetyka „książek o książkach” może być skrajnie odmienna, jak to się dzieje w przypadku powieści Carrolla, Clarke czy Grossmana. Niezmiennie pozostaje jednak to, iż fantasy jest, jak się okazuje, jednym z najwygodniejszych narzędzi do uprawiania literackiej metafikcji i daje pisarzom środki niemożliwe do zastosowania w obszarze literatury realistycznej. W ramach tego gatunku możliwy jest również postmodernizm „czysty”, niemal abstrakcyjny, czego najlepszym przykładem *Ruch Generała* Jacka Dukaja, tekst, w którym nagromadzenie cytatów, odwołań, mieszanie strategii literackich i konwencji paradoksalnie uniemożliwia wskazanie jakiegokolwiek układu odniesienia zarówno na poziomie intertekstualnym, jak i interpretacyjnym. *Ruch Generała* to niemal sztuczny narracyjny konstrukt, który istnieje sam dla siebie, nie domaga się interpretacji, lecz jedynie obserwowania swoich elementów, będąc tym samym niemal doskonałym przykładem realizacji poetyki postmodernistycznej.

Opisane powyżej przemiany, jakim uległ gatunek fantasy, nie eliminują możliwości tworzenia fantasy „naiwnej”, a więc kopiowania wzorców narracyjnych Tolkiena i Howarda. Istnieją przykłady, że poetyka ta może być z powodzeniem realizowana. Na pewien paradoks, a być może znak czasu, wskazuje jednak fakt, iż jeden z najbardziej tolkienopodobnych (a zdaniem niektórych epigońskich) cyklów fantasy, *Koło czasu* Roberta Jordana, ukończony został po śmierci autora przez jednego z „postmodernistów”, Brandona Sandersona. Jordan przed śmiercią osobiście wskazał autora *Elantris*, jako tego, który powinien dokończyć jego cykl.

Opisane powyżej przemiany powodują, że fantasy jako gatunek jest literaturą, która utraciła swoją pierwotną „niewinność” i „naiwność”. Cudzysłowy oznaczają, że w poprzednim zdaniu obu terminów użyto w sensie ironicznym, który ma sugerować, że tradycyjnie przypisywane tej literaturze cechy, jakkolwiek w dalszym ciągu funkcjonalne wobec wielu klasycznych dzieł gatunku, nie określają już wszystkich aspektów gatunku, który ukonstytuowany został przez Tolkiena i Howarda. Nie oznacza to jednak, jak twierdzą niektórzy monografisci, umierania gatunku, a tylko istotne poszerzenie jego cech i poetyki. Jest to nieuniknioną konsekwencją charakterystycznego dla końca kultury XX wieku przenikania się elementów realistycznych i fantastycznych oraz stopniowego

zanikania wyrazistych podziałów na literaturę wysoką i popularną. Fantasy, istniejąca do lat 70. XX wieku w zasadzie jako hermetyczna odmiana pisarstwa, z czasem zaczęła stopniowo wchłaniać elementy typowe dla literatury określanej mianem głównonurtowej, zmieniając na zawsze swoje oblicze. Wydane po 2000 roku utwory, które określają oblicze współczesnej fantasy – autorstwa Bakker, Eriksona, Sandersona, Miéville’a, Dukaja – świadczą, iż gatunek ten wkracza w nową, fascynującą fazę swego rozwoju.

Bibliografia

Bibliografia podmiotowa

- Abercrombie Joe, *Ostateczny argument królów*, przeł. Wojciech Szypuła, Warszawa 2013
- Abercrombie Joe, *Samo ostrze*, przeł. Jan Kabat, Warszawa 2008
- Abercrombie Joe, *Zanim zawisną na szubienicy*, przeł. Jan Kabat, Warszawa 2011
- Ajschylos, *Tragedie*, przeł. Stefan Srebrny, Warszawa 1954
- Andersen Hans Christian, *Baśnie*, przeł. Stefania Beylin, Jarosław Iwaszkiewicz, Warszawa 1988
- Anderson Poul, *Zaklęty miecz*, przeł. Ewa Witecka, Warszawa 1991
- Bakker Scott R., *Mrok, który nas poprzedza*, przeł. Maciejka Mazan, Warszawa 2005
- Bakker Scott R., *Myśl tysiąckrotna*, przeł. Michał Jakuszewski, Warszawa 2007
- Bakker Scott R., *Wojownik-Prorok*, przeł. Wojciech Szypuła, Warszawa 2006
- Barth John, *Bakunowy faktor*, tom 1 i 2, przeł. Sławomir Magala, Warszawa 1980
- Baum Frank L., *Czarnoksiężnik ze Szmaragdowego Grodu*, przeł. Stefania Wortman, Warszawa 1980
- Beowulf. Epos bohaterski*, przełożył ze staroangielskiego wierszem aliteracyjnym i uzupełnił kilkoma suplementami Robert Stiller, Kraków 2010
- Bradley Marion Zimmer, *Mgły Avalonu*, przeł. Dagmara Chojnacka, Poznań 1997

- Bradley Marion Zimmer, *The Firebrand*, A Roc Book, Amazon Kindle Edition, 2009
- Brzezińska Anna, *Letni deszcz: kielich*, Warszawa 2004
- Brzezińska Anna, *Letni deszcz: sztylet*, Warszawa 2009
- Brzezińska Anna, *Plewy na wietrze*, Warszawa 2006
- Brzezińska Anna, *Wody głębokie jak niebo*, Warszawa 2005
- Brzezińska Anna, *Żmijowa harfa*, Warszawa 2007
- Bujold Lois McMaster, *Klątwa na Chalionem*, przeł. Kinga Dobrowolska, Warszawa 2003
- Bujold Lois McMaster, *Paladyn dusz*, przeł. Kinga Dobrowolska, Warszawa 2005
- Bujold Lois McMaster, *The Hallowed Hunt*, New York: Harper Collins, 2005
- Calvino Italo, *Jeśli zimową nocą podróżny*, przeł. Anna Wasilewska, Warszawa 2012
- Carey Jaqueline, *Strzała Kusziela*, przeł. Maria Gębicka-Frać, Warszawa 2011
- Carey Jaqueline, *Wcielenie Kusziela*, przeł. Maria Gębicka-Frać, Warszawa 2011
- Carey Jaqueline, *Wybranka Kusziela*, przeł. Maria Gębicka-Frać, Warszawa 2011
- Carroll Jonathan, *Kraina Chichów*, przeł. Jolanta Kozak, Warszawa 1990
- Clarke Susanna, *Jonathan Strange i pan Norell. Tom 1*, przeł. Małgorzata Hesko-Kołodzińska, Kraków 2004
- Clarke Susanna, *Jonathan Strange i pan Norell. Tom 2*, przeł. Małgorzata Hesko-Kołodzińska, Kraków 2004
- Clarke Susanna, *Jonathan Strange i pan Norell. Tom 3*, przeł. Małgorzata Hesko-Kołodzińska, Kraków 2005
- Cook Glen, *Kroniki Czarnej Kompanii: Czarna Kompania. Cień w ukryciu. Biała Róża*, przeł. Michał Jakuszewski, Beata Jankowska-Rosadzińska, Poznań 2009
- Cook Glen, *Księgi Południa: Srebrny grot, Gry cienia, Sny o stali*, przeł. Grażyna Sudoł, Jan Karłowski, Poznań 2010
- Cook Glen, *Powrót Czarnej Kompanii: Ponura lata, A imię jej Ciemność*, przeł. Jan Karłowski, Poznań 2010
- Cook Glen, *Zagłada Czarnej Kompanii: Woda śpi, Żołnierze żyją*, przeł. Jan Karłowski, Poznań 2011

- Crowley John, *Małe, duże*, przeł. Beata Horosiewicz, Stawiguda 2008
- Ćwiek Jakub, *Kłamca*, Lublin 2005
- Ćwiek Jakub, *Kłamca 2. Bóg marnotrawny*, Lublin 2006
- Ćwiek Jakub, *Kłamca 3. Ochłap sztandaru*, Lublin 2008
- Ćwiek Jakub, *Kłamca 4. Kill'em All*, Lublin 2012
- Ćwiek Jakub, *Kłamca 2,5. Machinomachia*, Kraków 2014
- Ćwiek Jakub, *Kłamca. Papież sztuk*, Kraków 2015
- Donaldson Stephen R., *Jad Lorda Foula*, przeł. Piotr Cholewa, Poznań 1994
- Donaldson Stephen R., *Moc, która osłania*, przeł. Maria Duch, Poznań 1995
- Donaldson Stephen R., *Wojna złoziemnego kamienia*, przeł. Maria Duch, Poznań 1994
- Druon Maurice, *Kiedy król gubi kraj*, przeł. Anna Jędrychowska, Kraków 1991
- Druon Maurice, *Król z żelaza*, przeł. Anna Jędrychowska, Kraków 1977
- Druon Maurice, *Lew i lilie*, przeł. Anna Jędrychowska, Kraków 1974
- Druon Maurice, *Prawo mężczyzn*, przeł. Anna Jędrychowska, Kraków 1973
- Druon Maurice, *Trucizna królewska*, przeł. Anna Jędrychowska, Kraków 1977
- Druon Maurice, *Wilczyca z Francji*, przeł. Anna Jędrychowska, Kraków 1974
- Druon Maurice, *Zamordowana królowa*, przeł. Anna Jędrychowska, Kraków 1973
- Dukaj Jacek, *W kraju niewiernych*, Kraków 2008
- Erikson Steven, *Bramy Domu Umarłych*, przeł. Michał Jakuszewski, Warszawa 2001
- Erikson Steven, *Dom Łańcuchów. Dawne Dni*, przeł. Michał Jakuszewski, Warszawa 2003
- Erikson Steven, *Dom Łańcuchów. Konwergencja*, przeł. Michał Jakuszewski, Warszawa 2003
- Erikson Steven, *Łowcy kości. Pościg*, przeł. Michał Jakuszewski, Warszawa 2006
- Erikson Steven, *Łowcy kości. Powrót*, przeł. Michał Jakuszewski, Warszawa 2006
- Erikson Steven, *Myto ogarów: Miasto*, przeł. Michał Jakuszewski, Warszawa 2009

- Erikson Steven, *Myto ogarów: Początek*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2009
- Erikson Steven, *Ogrody księżycy. Opowieść z Malazańskiej księgi poległych*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2000
- Erikson Steven, *Okaleczony Bóg. Kolanse*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2012
- Erikson Steven, *Okaleczony Bóg. Szklana pustynia*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2012
- Erikson Steven, *Przypływy nocy. Misterny plan*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2004
- Erikson Steven, *Przypływy nocy. Siódme zamknięcie*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2004
- Erikson Steven, *Pył snów. Pustkowia*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2010
- Erikson Steven, *Pył snów. Wymarsz*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2010
- Erikson Steven, *Wicher śmierci. Ekspedycja*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2007
- Erikson Steven, *Wicher śmierci. Imperium*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2007
- Erikson Steven, *Wspomnienie Lodu. Cień przeszłości*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2002
- Erikson Steven, *Wspomnienie Lodu. Jasnowidz*, przeł. Michał Jakuszcwski, Warszawa 2002
- Eurypides, *Tragedie*, przeł. i oprac. Jerzy Łanowski, Warszawa 1980
- Fowles John, *Kochanica Francuza*, przeł. Waclawa Komarnicka, Warszawa 1973
- Gardner John, *Grendel*, przeł. Piotr Siemion, Kraków 1988
- Grossman Lev, *Czarodzieje*, przeł. Monika Wyrwas-Wiśniewska, Katowice 2010
- Grzędowicz Jarosław, *Pan Lodowego Ogrodu. Tom 1*, Lublin 2005
- Grzędowicz Jarosław, *Pan Lodowego Ogrodu. Tom 2*, Lublin 2007
- Grzędowicz Jarosław, *Pan Lodowego Ogrodu. Tom 3*, Lublin 2009
- Grzędowicz Jarosław, *Pan Lodowego Ogrodu. Tom 4*, Lublin 2012
- Hezjod, *Narodziny bogów (Theogonia). Prace i dni. Tarcza*, przeł. Jerzy Łanowski, Warszawa 1999.

- Homer, *Iliada*, przeł. Ignacy Wieniewski, Kraków 1984
- Howard Robert, *Conan i miecz zdobywcy*, przeł. Tomasz Nowak, Poznań 2013
- Howard Robert, *Conan i pradawni bogowie*, przeł. Tomasz Nowak, Poznań 2014
- Howard Robert, *Conan i skrwawiona korona*, przeł. Tomasz Nowak, Poznań 2012
- Kay Guy Gavriel, *Lwy Al-Rassanu*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Warszawa 2006
- Kay Guy Gavriel, *Ostatnie promienie słońca*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Warszawa 2006
- Kay Guy Gavriel, *Pieśń dla Arbonne*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Warszawa 2008
- Kay Guy Gavriel, *Pożęglować do Sarancjum*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Poznań 2002
- Kay Guy Gavriel, *Tigana*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Poznań 1998
- Kay Guy Gavriel, *Władca cesarzy*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Poznań 2004
- Kres Feliks W., *Grombelardzka legenda. Tom I*, Warszawa 2009
- Kres Feliks W., *Grombelardzka legenda. Tom II*, Warszawa 2009
- Kres Feliks W., *Król bezmiarów*, Warszawa 2009
- Kres Feliks W., *Pani Dobrego Znaku*, Warszawa 2001
- Kres Feliks W., *Porzucone królestwo*, Warszawa 2002
- Kres Feliks W., *Północna granica*, Warszawa 2009
- Kres Feliks W., *Tarcza Szerni. Tom I*, Warszawa 2005
- Kres Feliks W., *Tarcza Szerni. Tom II*, Warszawa 2005
- Lewis Clive Staples, *Ostatnia bitwa*, przeł. Andrzej Polkowski, Poznań 2001
- Lewis Clive Staples, *Koń i jego chłopiec*, przeł. Andrzej Polkowski, Poznań 2001
- Lewis Clive Staples, *Księżę Kaspian*, przeł. Andrzej Polkowski, Poznań 1996
- Lewis Clive Staples, *Lew, czarownica i stara szafa*, przeł. Andrzej Polkowski, Poznań 1996
- Lewis Clive Staples, *Podróż „Wędrowca do Świtów”*, przeł. Andrzej Polkowski, Poznań 1997
- Lewis Clive Staples, *Siostrzeniec czarodzieja*, przeł. Andrzej Polkowski, Poznań 1998

- Lewis Clive Staples, *Srebrne krzesło*, przeł. Andrzej Polkowski, Poznań 1997
- Lynch Scott, *Kłamstwa Locke'a Lamory*, przeł. Małgorzata Strzelec i Wojciech Szypuła, Warszawa 2007
- Lynch Scott, *Na szkarłatnych morzach*, Warszawa 2008
- Lynch Scott, *Republika złodziei*, Warszawa 2013
- Maguire Gregory, *Wicked. Życie i czasy Złej Czarownicy z Zachodu*, przeł. Monika Wyrwas-Wiśniewska, Kraków 2010
- Malory Thomas, *Le Mort D'Arthur. King Arthur and His Noble Knights of the Round Table*, Project Gutenberg Edition, 2009
- Martin George R. R., *Gra o tron*, przeł. Paweł Kruk, Poznań 2003
- Martin George R. R., *Nawałnica mieczy I: Stal i śnieg*, przeł. Michał Jakuszewski, Poznań 2002
- Martin George R. R., *Nawałnica mieczy II: Krew i złoto*, Poznań 2002
- Martin George R. R., *Starcie królów*, przeł. Michał Jakuszewski, Poznań 2004
- Martin George R. R., *Taniec ze smokami. Część druga*, przeł. Michał Jakuszewski, Poznań 2011
- Martin George R. R., *Taniec ze smokami. Część pierwsza*, przeł. Michał Jakuszewski, Poznań 2011
- Martin George R. R., *Uczta dla wron. Cienie śmierci*, przeł. Michał Jakuszewski, Poznań 2006
- Martin George R. R., *Uczta dla wron. Sieć spisków*, przeł. Michał Jakuszewski, Poznań 2006
- McKillip Patricia, *Dziedziczka morza i ognia*, przeł. Jacek Manicki, Warszawa 2000
- McKillip Patricia, *Harfista na wietrze*, przeł. Jacek Manicki, Warszawa 2000
- McKillip Patricia, *Mistrz zagadek z Hed*, przeł. Jacek Manicki, Warszawa 1999
- McKinley Robin, *Beauty: A Retelling of the Story of the Beauty and the Beast*, Harper Tenn, Reissue edition, 1993
- McKinley Robin, *Rose Daughter*, Ace, 1998
- McKinley Robin, *Spindle's End*, Firebird, 2002
- Moorcock Michael, *Eryk z Melniboné*, przeł. W. T. K., Warszawa 1994
- Moorcock Michael, *Kronika Czarnego Miecza*, przeł. Justyna Zandberg-Malec, Warszawa 1994

Moorcock Michael, *Perłowa forteca*, przeł. Radosław Kot, Warszawa 1994

Moorcock Michael, *Śniące Miasto*, przeł. Radosław Kot, Warszawa 1994

Moorcock Michael, *Zemsta Róży*, przeł. Radosław Kot, Warszawa 1995

Moorcock Michael, *Znikająca wieża*, przeł. Sławomir Janicki, Warszawa 1994

Moorcock Michael, *Zwiastun Burzy*, przeł. Andrzej Rosanoff, Warszawa 1995

Moorcock Michael, *Żeglarz Mórz Przeznaczenia*, przeł. Justyna Zandberg, Warszawa 1994

Nabokov Vladimir, *Blady ogień*, przeł. Robert Stiller, Warszawa 1994

Nabokov Vladimir, *Lolita*, przeł. Robert Stiller, Warszawa 1991

Nye Robert, *Falstaff*, przeł. Piotr Siemion, Warszawa 1990

Nye Robert, *Merlin*, przeł. Piotr Siemion, Gdańsk 1994

Opowieści Okrągłego Stołu: Merlin Czarodziej. Lancelot z Jeziora. Poszukiwanie Świętego Graala. Śmierć Artura, oprac. Jacques Boulanger, przeł. Krystyna Dolatowska, Tadeusz Komendant, Warszawa 1987.

Piekara Jacek, *Głód i pragnienie*, Lublin 2014

Piekara Jacek, *Ja, inkwizytor. Dotyk zła*, Lublin 2010

Piekara Jacek, *Ja, inkwizytor. Wieże do nieba*, Lublin 2010

Piekara Jacek, *Łowcy dusz*, Lublin 2006

Piekara Jacek, *Miecz aniołów*, Lublin 2004

Piekara Jacek, *Młot na czarownice*, Lublin 2009

Piekara Jacek, *Płomień i krzyż. Tom I*, Lublin 2008

Piekara Jacek, *Sługa boży*, Lublin 2009

Pratchett Terry, *Blask fantastyczny*, przeł. Piotr Cholewa, Warszawa 1995

Pratchett Terry, *Czarodzielstwo*, przeł. Piotr Cholewa, Warszawa 1997

Pratchett Terry, *Eryk*, przeł. Piotr Cholewa, Warszawa 1997

Pratchett Terry, *Kolor magii*, przeł. Piotr Cholewa, Warszawa 1994

Pratchett Terry, *Kolor magii*, przeł. Piotr Cholewa, Warszawa 1994

Pratchett Terry, *Panowie i damy*, przeł. Piotr Cholewa, Warszawa 2002

Pratchett Terry, *Trzy wiedźmy*, przeł. Piotr Cholewa, Warszawa 1998

Pynchon Thomas, *49 idzie pod młotek*, przeł. Piotr Siemion, Kraków 2009

Pynchon Thomas, *Tęcza grawitacji*, przeł. Robert Sudół, Warszawa 2001

Sanderon Brandon, *Bohater wieków*, przeł. Anna Studniarek, Warszawa 2011

- Sanderson Brandon, *Studnia wstąpienia*, przeł. Anna Studniarek, Warszawa 2010
- Sanderson Brandon, *Z mgły zrodzony*, przeł. Aleksandra Jagiełowicz, Warszawa 2008
- Sapkowski Andrzej, *Chrzest ognia*, Warszawa 2005
- Sapkowski Andrzej, *Czas pogardy*, Warszawa 2005
- Sapkowski Andrzej, *Krew elfów*, Warszawa 2005
- Sapkowski Andrzej, *Mniejsze zło*, „Fantastyka” 3 (90), marzec 1990
- Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2005
- Sapkowski Andrzej, *Pani jeziora*, Warszawa 2005
- Sapkowski Andrzej, *Sezon burz. Wiedźmin*, Warszawa 2013
- Sapkowski Andrzej, *Świat króla Artura. Maladie*, Warszawa 1995
- Sapkowski Andrzej, *Wieża jaskółki*, Warszawa 2005
- Sapkowski Andrzej, *Ziarno prawdy*, „Fantastyka” 3 (78), marzec 1989
- Stasheff Christopher, *The Warlock in Spite of Himself*, Mayflower, St. Albans 1974
- Stover Matthew Woodring, *Bohaterowie umierają*, przeł. Małgorzata Strzelec, Wojciech Szypuła, Warszawa 2009
- Stover Matthew Woodring, *Ostrze Tyshalle’a. Część 1*, przeł. Małgorzata Strzelec, Wojciech Szypuła, Warszawa 2010
- Stover Matthew Woodring, *Ostrze Tyshalle’a. Część 2*, przeł. Małgorzata Strzelec, Wojciech Szypuła, Warszawa 2010
- Stover Matthew Woodring, *Caine Czarny Nóż*, przeł. Małgorzata Strzelec, Wojciech Szypuła, Warszawa 2010
- Tepper Sheri S., *Beauty*, London: Harper Collins Publishers, 1992
- Tolkien John Roland Reuel, *Hobbit czyli tam i z powrotem*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawa 1997
- Tolkien John Roland Reuel, *Władca pierścieni. Drużyna pierścienia*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawa 2002
- Tolkien John Roland Reuel, *Władca pierścieni. Dwie wieże*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawa 2002
- Tolkien John Roland Reuel, *Władca pierścieni. Powrót króla*, przeł. Maria Skibniewska, Warszawa 2002
- Tolkien John Roland Reuel, *Legenda o Sigurdzie i Gudrun*, przeł. Katarzyna Staniewska „Elring” i Agnieszka Sylwanowicz „Evermin”, Warszawa 2009

- Tristan i Izolda*, przeł. Joanna Gorecka-Kalita, Wrocław 2006, BN II – 254
- Vance Jack, *Cugel's Saga*, Grafton Books, London 1985
- Vance Jack, *Lyonesse. Księga I: Ogród Suldrun*, przeł. Agnieszka Dłużak, Poznań 1994
- Vance Jack, *Madouc*, przeł. Agnieszka Dłużak, Poznań 1995
- Vance Jack, *Rhialto the Marvellous*, Grafton Books, London 1986
- Vance Jack, *Umierająca Ziemia. Oczy Nadświata. Saga Umierającej Ziemi*, przeł. Jolanta Pers, Stawiguda 2010
- Vance Jack, *Zielona perła*, przeł. Małgorzata Świca, Poznań 1995
- Vergilius Maro, Publius, *Eneida*, przeł. i oprac. Zygmunt Kubiak, Warszawa 1987
- Wagner Karl E., *Cień Anioła Śmierci*, przekład zbiorowy, Gdańsk 1991
- Wagner Karl E., *Mroczna krucjata*, przeł. Dorota Żywno, Gdańsk 1991
- Wagner Karl E., *Pajęczyna utkana z ciemności*, przeł. Dorota Kamińska, Warszawa 1991
- Wagner Karl E., *Pierścień z krwawnikiem*, przeł. Juliusz Garztecki, Warszawa 1991
- Wagner Karl E., *Wichry nocy*, przekład zbiorowy, Gdańsk 1991
- Wegner Robert M., *Niebo ze stali. Opowieści z meekhańskiego pogranicza*, Warszawa 2013
- Wegner Robert M., *Opowieści z meekhańskiego pogranicza. Północ – Południe*, Warszawa 2013
- Wegner Robert M., *Opowieści z meekhańskiego pogranicza. Wschód – Zachód*, Warszawa 2013
- White T. H., *Miecz dla króla. Wiedźma z lasu*, przeł. Jolanta Kozak, Warszawa 1999
- White T. H., *Rycerz spod ciemnej gwiazdy*, przeł. Jolanta Kozak, Warszawa 1999
- White T. H., *Świeca na wietrze*, przeł. Jolanta Kozak, Warszawa 1999
- Williams Tad, *Kamień rozstania*, przeł. Paweł Kruk, Poznań 2003
- Williams Tad, *Smoczy tron*, przeł. Paweł Kruk, Poznań 2000
- Williams Tad, *Wieża Zielonego Anioła I: Cierpliwy kamień*, przeł. Paweł Kruk, Poznań 2003
- Williams Tad, *Wieża Zielonego Anioła II: Kręta droga*, przeł. Paweł Kruk, Poznań 2003

- Williams Tad, *Wieża Zielonego Anioła III: Toczące się koło*, przeł. Paweł Kruk, Poznań 2000
- Williams Tad, *Wieża Zielonego Anioła IV: Płonąca wieża*, przeł. Paweł Kruk, Poznań 2000
- Zelazny Rober, Sheckeley Robert, *Jeśli z Faustem ci się nie uda*, przeł. Mirosław Jabłoński, Poznań 1995
- Zelazny Roger, Sheckey Robert, *Przynieście mi głowę księcia*, przeł. Mirosław Jabłoński, Poznań 1995

Bibliografia przedmiotowa

- Arystoteles, *Poetyka*, przeł. i oprac. Henryk Podbielski, Wrocław 1983, BN II – 208
- Attebery Brian, *Strategies of Fantasy*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1992
- Auerbach Erich, *Blizna Odyseusza*, [w:] *Mimesis. Rzeczywistość przedstawiona w literaturze Zachodu*, przeł. Zbigniew Żabicki, tom 1, Warszawa 1968
- Bachtin Michaił, *Epos i powieść*, [w:] tegoż, *Problemy literatury i estetyki*, przeł. Wincenty Gajewski, Warszawa 1982
- Balbus Stanisław, *Intertekstualność a proces historycznoliteracki*, Kraków 1990
- Bednarek Bogusław, *Epos europejski*, Wrocław 2001
- Bellamy Joe Don, Ensworth Pat, *John Gardner. In Conversations With John Gardner*, ed. Allan Chavkin, University Press of Mississippi, 1990
- Bień Radosław, *Struktury narracyjne w alternatywnej historii Jacka Piekary – analiza cyklu o Mordimerze Madderdinie*, [w:] *Exploring the Benefits of the Alternate History Genre*, red. Zdzisław Wąsik, Marek Oziewicz, Justyna Deszcz-Tryhubczak, Wrocław 2011
- Bień Radosław, *Zdeformowana wizja chrześcijaństwa w cyklu o inkwizytorze Madderdinie Jacka Piekary*, [w:] *Wokół źródeł fantasy*, red. Tomasz Ratajczak i Bogdan Trocha, Zielona Góra 2009
- Booth Wyane C., *The Rhetoric of Fiction. Second Edition*, Chicago & London: The University of Chicago Press, 1983
- Burns Marjorie, *Perilous Realms: Celtic and Norse in Tolkien's Middle-earth*, University of Toronto Press, Toronto 2005

- Caes Christopher J., *“Believe me or not”: Andrzej Sapkowski’s “Maladie” as Theory of Fantasy*, [w:] *Wokół źródeł fantasy*, red. Tomasz Ratajczak i Bogdan Trocha, Zielona Góra 2009
- Casey Jim, *Fantasy – Modernism and Postmodernism*, [w:] *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Edward James and Farah Mendlesohn, eds., Cambridge: Cambridge University Press, 2012
- Carter Lin, *A Look Behind the Lord of the Rings*, Wildside Press, 2008
- Carter Lin, *Imaginary Worlds: The Art Of Fantasy*, Ballantine, 1973
- Cieślukowska Teresa, *Intertekstualność*, w: tejże, *W kręgu genologii, intertekstualności, teorii sugestii*, Warszawa 1995
- Cioffi Frank, *Freud i pseudonauka*, przeł. Ryszard Stachowski, Kraków 2010
- Dębek Piotr, *Fantasy*, [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. Tadeusz Żab-ski, Wrocław 1997
- Dębek Piotr, *Magia Fantasy*, „Nowa Fantastyka” 1998, nr 3
- Dibelius Wilhelm, *Morfologia powieści*, przeł. Kazimierz Budzyk, War-szawa 1937
- Dukaj Jacek, *Filozofia fantasy (1)*, „Nowa Fantastyka” 1997, nr 8
- Dukaj Jacek, *Filozofia fantasy (2)*, „Nowa Fantastyka” 1997, nr 9
- Dukaj Jacek, *Odpowiedź Dukaja*, „Nowa Fantastyka” 1998, nr 3
- Dukaj Jacek, *Zatrzymać Tolkiena, poruszyć fantasy*, „Nowa Fantastyka” 2005, nr 6
- Erikson Steven, *Not Your Grandmother’s Epic Fantasy: A Fantasy Author’s Thoughts Upon Reading “The Cambridge Companion to Fantasy Literature”*, [w:] *“The New York Review of Science Fiction”*, Pleasantville, NY: Dragon Press 24 (9): 1, s. 1–5
- Flieger Verlyn, *Interrupted Music: The Making Of Tolkien’s Mythology*, Kent State University Press, Kent 2005
- Flieger Verlyn, *Splintered Light: Logos and Language in Tolkien’s World*, Kent State University Press, Kent 2002
- Freud Sigmund, *Człowiek imieniem Mojżesz a religia monoteistyczna*, przeł. Aleksander Ochocki i Jerzy Prokopiuk, Warszawa 1994
- Freud Sigmund, *Totem i tabu*, przeł. Marcin Poręba i Robert Reszke, War-szawa 1997
- Furst Lillian R., *The Romantic Hero, or Is He an Anti-Hero?*, [w:] *Studies in the Literary Imagination*, ed. Lilian R. Furst and James D. Wilson (Special Journal Issue), 9 (Spring 1976)

- Gadamer Hans Georg, *Czy poeci umilkną?*, oprac. Janusz Margański, przeł. Małgorzata Łukasiewicz, Bydgoszcz 1998
- Gemra Anna, *Elfów czar: kilka uwag na temat twórczego wykorzystania niektórych motywów i konwencji w „Panach i damach” Terry’ego Pratchetta*, [w:] *Wokół źródeł fantasy*, red. Tomasz Ratajczak i Bogdan Trocha, Zielona Góra 2009
- Gemra Anna, *Fantasy – mit na nowo opowiedziany?*, „Literatura Ludowa” 1998, z. 2
- Gemra Anna, *Fantasy – powrót romansu rycerskiego?*, [w:] „Acta Universitatis Wratislaviensis No 2064. Literatura i Kultura Popularna”, t. VII, red. Tadeusz Żabski, Wrocław 1998, s. 55–73
- Genette Gerard, *Palimpsests. Literature in the Second Degree*, Translated by Channa Newman and Claude Doubinsky, University of Nebraska Press, 1997
- Głowiński Michał, *O intertekstualności*, [w:] *Intertekstualność, groteska, parabola. Szkice ogólne i interpretacje*, Kraków 2000
- Głowiński Michał, Okopień-Sławińska Aleksandra, Sławiński Janusz, *Zarys teorii literatury*, Warszawa 1986
- Grimal Pierre, *Słownik mitologii greckiej i rzymskiej*, przekład zbiorowy, Wrocław – Warszawa – Kraków 1990
- Harvey Marshall L., *Where Philosophy and Fiction Meet: An Interview with John Gardner*, „Chicago Review”, 29 (1978, 4): 73–87
- Harvey Ryan, *Broken In Two: Poul Anderson’s two versions of The Broken Sword*, <http://www.blackgate.com/broken-in-two-poul-andersons-two-versions-of-the-broken-sword/>
- Hassan Ihab, *The Dismemberment of Orpheus: Toward a Postmodern Literature*, University of Wisconsin Press, 1982
- Henryk Markiewicz, *Odmiany intertekstualności*, [w:] *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwo*, Warszawa 1989
- Holzberg Niklas, *Powieść antyczna*, przeł. Magda Wójcik, Kraków 2003
- Hume Kathryn, *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality and Western Literature*, New York: Methuen, 1984
- Hutcheon Linda, *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction*, New York: Routledge 1988
- Hutcheon Linda, *Historiograficzna meta powieść: parodia i intertekstualność historii*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. Ryszard Nycz, Kraków 1998

- J. R. R. Tolkien and His Literary Resonances: Views of Middle-Earth, pod red. George Clark, Daniel Timmons, Greenwood Publishing Group, Westport 2000
- J. R. R. Tolkien – recepcja polska: studia i eseje, red. Jakub Lichański, Warszawa 1996
- Jackson Rosemary, *Fantasy: The Literature of Subversion*, New York 1981
- Januszkiewicz Michał, *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3, s. 60–78
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir: recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006
- Kempa Piotr, „Boski Sapkowski, czyli nic nie powiem o wiedźminie”, *Fahrenheit* 16, <http://fahrenheit.net.pl/archiwum/f16/kempa.html>
- Kirk S. G., *The Nature of Greek Myths*, Penguin Books, 1974
- Kitto H. D. F., *Tragedia grecka. Studium literackie*, przeł. Janusz Margański, Kraków 2003
- Kochanowicz Rafał, *Fantastyka – klucz do wyobraźni*, Poznań 2001
- Kochanowicz Rafał, *Fantasy pod lupą*, „Nowa Fantastyka” 1996, nr 9
- Kochanowicz Rafał, *Intuicje i domysły*, „Nowa Fantastyka” 1997, nr 3
- Kopaliński Władysław, *Słownik symboli*, Warszawa 1990
- Kowalski Piotr, *Mitologiczne mistyfikacje, czyli interpretacje fantasy*, [w:] *Popkultura i humaniści: daleki od kompletności remanent spraw, poglądów i mistyfikacji*, Kraków 2004
- Lasoń Grażyna, *Baśń a fantasy. Podobieństwa i różnice*, „Fantastyka” 1984, nr 9
- Lasoń Grażyna, *Magiczne zwierciadła wyobraźni symbolicznej*, „Nowa Fantastyka” 1990, nr 2
- Lasoń-Kochańska Grażyna, *Po co wychodzić z domu?*, „Nowa Fantastyka” 1992, nr 4
- Lem Stanisław, *Fantastyka i futurologia*, t. 1, Kraków 1989
- Lem Stanisław, *Filozofia przypadku. Literatura w świetle empirii*, t. 2, Kraków 1975
- Lesky Albin, *Tragedia grecka*, przeł. Magda Weiner, Kraków 2006
- Lichański Jakub, *Epos i retoryka. Przypadek Tolkiena*, [w:] „Acta Universitatis Wratislaviensis No 2064. Literatura i Kultura Popularna”, t. VII, red. Tadeusz Żabski, Wrocław 1998, s. 87–101

- Lichański Jakub, *Opowiadania o... krawędzi epok i czasów Johna Ronalda Reuela Tolkiena czyli Metafizyka, powieść, fantazja. Spisał Jakub Lichański*, Warszawa 2003
- Lichański Jakub Z., „Mythopoeia” Johna Ronalda Reuela Tolkiena, [w:] J.R.R. Tolkien. *Recepcja polska. Studia eseje*, red. Jakub Z. Lichański, Warszawa 1996
- Lichański Stefan, *Prawo do bajki*, [w:] tegoż, *Literatura i krytyka*, Warszawa 1956, s. 73–82
- Lockhead Marion, *The Renaissance of Wonder in Children’s Literature*, Rowman & Littlefield, 1977
- Lubin Harold, *From Anti-Hero to Non-Hero*, [w:] *Heroes and Anti-Heroes*, ed. Harold Lubin, San Francisco: Chandler Publishing Company, 1968
- Lukács György, *Teoria powieści*, przeł. Jan Goślicki, Warszawa 1968
- Łanowski Jerzy, „Chłopski filozof”, [w:] Hezjod, *Narodziny bogów (Theogonia)*. *Prace i dni*. Tarcza, przeł. Jerzy Łanowski, Warszawa 1999
- Macmillan M., *Freud oceniony : analiza krytyczna dzieła*, przeł. Michał Zagrodzki, Kraków 2007
- Maj Krzysztof M., *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków 2015
- Majkowski Tomasz Z., *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków 2013
- Manlove Colin, *Modern Fantasy*, Cambridge University Press, 1975
- Markiewicz Henryk, *Literatura a mity*, [w:] *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwa*, Warszawa 1989
- Markiewicz Henryk, *Teorie powieści za granicą. Od początków do naturalizmu*, Warszawa 1992
- Maślanka-Soro Maria, *Nauka poprzez cierpienie (pathei mathos) u Ajschylosa i Sofoklesa*, Karków 1991
- McHale Brian, *Powieść postmodernistyczna*, przeł. Maciej Płaza, Kraków 2012
- Mendlesohn Farah, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2008
- Moorcock Michael, *Tolkien Times Two*, „The Guardian”, 25 stycznia 2003, <http://www.theguardian.com/books/2003/jan/25/featuresreviews.guardianreview18>
- Nawrocki Michał, *Uwagi o etyce „Władcy pierścieni”*, [w:] *Wokół źródeł fantasy*, red. Tomasz Ratajczak i Bogdan Trocha, Zielona Góra 2009

- Niewiadowski Andrzej, *Fantasy*, „Fantastyka” 1984, nr 9
- Niewiadowski Andrzej, *Literatura fantastycznonaukowa*, Warszawa 1992
- Niewiadowski Andrzej, Smuszkiewicz Antoni, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań 1990
- Nicol Bran, *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press, 2009
- Nycz Ryszard, *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*, [w:] *Tekstowy świat: poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1993
- Olszański Tadeusz A., *Trzy serca i trzy pióra. Trzy źródła i trzy części składowe fantasy*, „Nowa Fantastyka” 1996, nr 2
- Onfray M., *Zmierzch bożyszczka*, przeł. Zofia Styszyńska, Warszawa 2012
- Oramus Dominika, *O pomieszaniu gatunków. Science fiction a postmodernizm*, Warszawa 2010
- Oziewicz Marek, *Magiczny urok Narnii. Poetyka i filozofia „Opowieści z Narnii” C. S. Lewisa*, Kraków 2005
- Oziewicz Marek, *Mythos, logos a korzenie literatury fantasy*, [w:] *Wokół źródeł fantasy*, red. Tomasz Ratajczak i Bogdan Trocha, Zielona Góra 2009
- Oziewicz Marek, *One Earth, One People: The Mythopoeic Fantasy Series of Ursula K. Le Guin, Lloyd Alexander, Madeleine L'Engle and Orson Scott Card*, Jefferson, NC: McFarland, 2008
- Perry Evelyn, *Real-izing Fantasy: The Doubled-Sided Mirror of Magical Realism and “the Rother side of reality” in Robin McKinley’s “Spindle’s End”*, „The Looking Glass: New Perspectives on Children’s Literature”, Vol 8, No 3 (2004), <http://www.lib.latrobe.edu.au/ojs/index.php/tlg/article/view/156/155>
- Perry Evelyn, *Reflection and Reflexion: Female Coming-of-Age, the Mirror Stage, and the Absence of Mirrors in Robin McKinley’s “Beauty” and “Rose Daughter”*, „The Looking Glass : New Perspectives on Children’s Literature”, Vol 8, No 1 (2004)
- Prickett Stephen, *Victorian Fantasy*, The Harvester Press Limited, 1979
- Pustowaruk Marek, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji rozwojowej*, Wrocław 2009
- Rabkin Eric S., *The Fantastic in Literature*, Princeton University Press, 1976

- Roszczyńska Magdalena, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego*, Kraków 2009
- Sale Roger, *Fairy Tales and After*, Harvard University Press, 1979
- Sapkowski Andrzej, *Rękopis znaleziony w smoczniej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001
- Shippey Tom, J. R. R. Tolkien: *Author of the Century*, Mariner Books 2002
- Shippey Tom, *Roots and Branches: Selected Papers on Tolkien. Cormarë Series 11*, Walking Tree Publishers, Zurich and Berne, 2007, s. 97–114
- Shippey Tom, *The Road to Middle-earth: How J. R. R. Tolkien created a new mythology*, Harper Collins 2012
- Schlobin Roger C., *The Literature of Fantasy: An Annotated Bibliography of Modern Fantasy Fiction*, NY & London: Garland, 1979
- Simek Rudolf, *Mittelerde: Tolkien und die germanische Mythologie*, C. H. Beck 2005
- Simmons David, *The Anti-Hero in the American Novel. From Joseph Heller to Kurt Vonnegut*, Palgrave Macmillan: New York 2008
- Skórska Małgorzata, *Powrót wyobraźni symbolicznej. Fantasy jako współczesny wyraz mitologicznych i archetypicznych potrzeb człowieka*, „Nowa Fantastyka” 1990, nr 2
- Skubaczewska-Pniewska A., *Intertekstualność czy aluzja literacka*, [w:] *Aluzja literacka: teorie, interpretacje, konteksty*, red. Andrzeja Stoff i Anna Skubaczewska-Pniewska, Toruń 2007
- Słownik języka polskiego*, red. Mieczysław Szymczak, tom 1 A-K, Warszawa 1988
- Speina Jerzy, *Formy rzeczywistości. Typy świata przedstawionego w literaturze*, Bydgoszcz 1990
- Sprague de Camp L., *Literary Swordsmen and Sorcerers: The Makers of Heroic Fantasy*, Arkham House 1976
- Srebrny Stefan, wstęp do: Ajschylos, *Tragedie*, przeł. Stefan Srebrny, Warszawa 1954
- Stableford Brian, *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, Lanham, Maryland – Toronto – Oxford: The Scarecrow Press, Inc 2005
- Stasiewicz Piotr, *Alternatywna historia Europy w powieściach fantasy na przykładzie utworów J. Vance’a, M. Zimmer Bradley i G. G. Kaya*, [w:] *Exploring the Benefits of the Alternate History Genre*, red. Zdzisław Wąsik, Marek Oziewicz, Justyna Deszcz-Tryhubczak, *Philologica Wratislaviensia*, Vol. 5, Wrocław 2011

- Stasiewicz Piotr, *Dramat muzyczny jako tragedia doskonała*, [w:] *Problemy tragedii i tragizmu. Studia i szkice*, red. H. Krukowska i J. Ławski, Białystok 2005
- Stasiewicz Piotr, *Polska fantastyka okresu PRL jako kontrkultura*, [w:] Kochanowski Marek, Stasiewicz Piotr, *Modernizacje tradycji w wybranych utworach współczesnej kultury popularnej*, Białystok 2013
- Survey of Modern Fantasy Literature*, edited by Frank N. Magill, Salem Press 1983
- Ślósarska Joanna, *Wędrownica na Górę Przeznaczenia*, [w:] tejże, *Rozum, transcendencja i zło w literaturze*, Warszawa 1992
- The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, eds. Edward James and Farah Mendlesohn, Cambridge University Press 2012
- The Encyclopedia of Fantasy*, eds. John Clute & John Grant, New York: St. Martin's Griffin, 1999
- Todorov Tzvetan, *Introduction á la littérature phantastique*, Paris 1970
- Tkacz Małgorzata, *Baśnie zbyt prawdziwe. Trzydzieści lat fantasy w Polsce*, Gdańsk 2012
- Trębicki Grzegorz, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007
- Trocha Bogdan, *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009
- Trocha Bogdan, *Obecność mitu w literaturze fantasy. Problemy metodologiczne*, [w:] *Fantasy w badaniach naukowych*, red. Tomasz Ratajczak i Bogdan Trocha, Zielona Góra 2009
- Tymn Marshall B., Zahorski Kenneth J., Boyer Robert H., *Fantasy Literature*, New York: R. R. Bowker Co., 1979
- Waggoner Diana, *The Hills of Faraway: A Guide to Fantasy*, Atheneum, 1978
- Waugh Patricia, *Metafiction: The Theory and Practice of Self-conscious Fiction*, New York: Routledge 1984
- Weintraub Wiktor, „Balladyna”, czyli zabawa w Szekspira, „Pamiętnik Literacki” 1970, nr 4
- Webster's New Dictionary and Thesaurus. Consise Edition*, New Lanark, Scotland 1990
- Wijowski Robert, *Postmodernizm. Wartości powieści postmodernistycznej*, Warszawa 2012
- Williams David B., *Jack Vance's Lost Worlds and Ancient Futures*, „Ex-tant” 19, March 2007
- Wimsatt W. K., Beardsley M. C., *The Intentional Fallacy*, [w:] W. Wimsatt, *The Verbal Icon. Studies In the Meaning of Poetry*, London 1954

- Wyane C. Booth, *The Rhetoric of Fiction. Second Edition*, The University of Chicago Press, 1983
- Zgorzelski Andrzej, *Konwencje gatunkowe i rodzajowe w trylogii J.R.R. Tolkiena*, [w:] tegoż, *Kreacje świata sensów. Szkice o współczesnej powieści angielskiej*, Łódź 1975
- Zgorzelski Andrzej, *Płaszczyzny narracji i świata przedstawionego w „The Once and Future King” T. H. White’a*, [w:] tegoż, *Kreacje świata sensów. Szkice o współczesnej powieści angielskiej*, Łódź 1975
- Zgorzelski Andrzej, *Fantastyka. Utopia. Science Fiction*, Warszawa 1980
- Zgorzelski Andrzej, *SF jako pojęcie systemu historycznoliterackiego*, [w:] tegoż, *System i funkcja*, Gdańsk 1999
- Ziemkiewicz Rafał A., *Co wolno Tolkienowi, to nie wolno „Wiedźminowi”?*, „*Fantastyka*” 10 (61), październik 1987
- Ziemkiewicz Rafał A., *Rozpędzam się... z Andrzejem Sapkowskim rozmawia Rafał A. Ziemkiewicz*, „*Fantastyka*” 8 (71), sierpień 1988

Indeks osobowy

A

Abercrombie, Joe 184, 191, 236
Agamemnon 53, 153–154, 156, 241,
243–244, 247–248, 251
Ajschylos 153–156, 244, 247
Andersen, Hans Christian 226, 282
Anderson, Poul 159–160, 191, 363–364
Ares 53
Ariosto, Lodovico 54
Armstrong, Karen 40
Artur (król) 54, 164–167, 206, 238,
240–242
Arystofanes 55
Arystoteles 45–46, 53, 148, 154, 165, 203
Asimov, Isaac 24, 60
Attebery, Brian 5, 21–24, 29, 50–51, 63,
65–66, 91, 136, 178, 181, 223–226,
263, 283, 292–293, 295–296, 314, 318,
331–332,
Austen, Jane 3 09

B

Bakker, Richard Scott 6, 124, 181,
183–184, 186, 192–204, 362–363, 368
Balbus, Stanisław 6, 128, 137–138, 140
Ballard, J. G. (James Graham) 60, 284
Barrow, Neil 387
Barth, John 290, 292,
Barthes, Roland 127, 286
Baum, Lyman Frank 18, 74, 228, 261–262,
264–269
Bauman, Zbigniew 288
Beagle, Peter 18
Beardsley, Monroe Curtis 142
Beaumont de, Jeanne-Marie Leprince
229–230

Beckett, Samuel 19
Ben-Porat, Ziva 133
Berger, Thomas 59
Bloom, Harold 127
Boileau de, Nicolas 129
Booth, Wayne Clayson 301
Borges, Jorge Luis 21, 303–304, 310–311,
320, 327
Bradley, Marion Zimmer 6, 123, 156, 170,
177, 216, 227–228, 238–251, 255
Brautigan, Richard 290
Broniewski, Władysław 138
Brooks, Terry 169
Brzezińska, Anna 102–110, 122–123, 178,
228, 327, 330
Bujold, Lois McMaster 179
Burroughs, William Seward 284, 292
Burroughs, Edgar Rice 74, 119, 184
Byron, George Gordon 57, 309

C

Caes, Christopher J. 273–276
Callois, Roger 35
Calvino, Italo 22, 289, 295
Camp de, Lyon Sprague 17, 170
Campbell, Joseph 41–43, 121, 150, 223
Camus, Albert 58–59
Carey, Jaqueline 177
Carroll Lewis (właśc. Charles Ludwidge
Dodgson) 262, 355
Carroll, Jonathan 7, 278, 298–302, 305,
355, 367
Carter, Lin 16, 170
Casey, Jim 296–297, 309
Cervantes (y Saavedra) de, Miguel 56,
290

Chretien de Troyes 269
Clarke, Arthur 7, 60,
Clarke, Susanna 121, 278, 297, 306–311,
367
Clute, John 17, 28, 274
Conrad, Joseph (właśc. Józef Konrad
Korzeniowski) 280, 341
Cook, Glen 119, 123–124, 169, 173–174,
184–185, 247
Coppola, Francis Ford 288, 341
Crowley, John 121, 293–295,
Culler, Jonathan 127

Ć

Ćwiek, Jakub 220, 352–361

D

Delany, Samuel 284
Dickens, Charles 308
Dickson, Gordon 17, 74, 117
Diderot, Denis 62, 129
Disney, Walter 257–259
Donaldson, Stephen 18, 116–121, 124,
173, 185
Dos Passos, John 284
Druon, Maurice 179–181
Dukaj, Jacek 33, 278, 334, 336–337, 342,
365, 367–368
Dylan, Bob 76
Dzeus (Zeus) 53, 153, 248, 250

E

Eco, Umberto 286,
Eddings, David 169, 185
Elektra 55, 153–154, 156
Eliade, Mircea 42–43, 150, 188, 223
Erikson, Steven 119, 123–124, 174–175,
181–193, 362–365, 368
Eurypides 55, 154, 241

F

Faulkner, William 57, 280
Flemming, Ian 75
Fowles, John 290
Freud, Sigmund 21, 62, 192, 199–202
Furst, Lilian R. 57

G

Gadamer, Hans Georg 127–128, 170
Gaiman, Neil 297, 357

Gardner, Jack 212–216, 297,
Gemra, Anna 33, 44, 51, 148–150, 222
Genette, Gerard 143, 167
Gennep van, Arnold 223
Geoffrey z Monmouth 269
Głowiński, Michał 31, 131–137, 139, 141,
144, 146
Gotfryd ze Strasburga 270–271
Górski, Konrad 143
Grimm, Jacob 207, 225
Grimm, Wilhelm 207, 225
Grossman, Lev 13, 121, 124, 278, 311–314,
367
Grzędowicz, Jarosław 338–342, 350

H

Haggard, Henry Rider 158
Harvey, Ryan 159–160
Hassan, Ihab 296–297, 333
Hašek, Jaroslav 57
Hegel, Georg Friedrich 129
Hegemon z Tazos 53
Heinlein, Robert Anson 24, 60, 74, 329
Heller, Joseph 59
Hemingway, Ernest 57, 60, 280
Herbert, Frank 193, 283
Herbert, Zbigniew 138
Herlihy, James Leo 390
Hoffmannstahl de, Hugo 156
Homer 29–30, 46, 53–54, 128, 130, 134,
148, 154, 168, 210, 241, 244, 246,
249–250, 270
Howard, Robert 16, 21–22, 31, 60, 67, 81,
84, 97, 119, 123, 146, 151, 170, 173,
176, 184, 207, 225–226, 278, 315, 325,
365, 367
Hume, Kathrynne 18–20, 25, 27, 40 51
Huxley, Aldous 24

J

Jackson, Michael 287
Jackson, Rosemary 20–21, 25, 37, 40, 51
James, Henry 59, 281, 283
Jameson, Frederic 288, 294
Januszkiewicz, Michał 61–63
Jeanette (właśc. Jeanette Dimech) 340
Jenny, Laurent 136
Jezus Chrystus z Nazaretu 54, 110–111,
162, 177, 198–199, 201–202, 314, 353,
355

Jordan, Robert 87–88, 95, 106, 169, 171, 367

Joyce, James 129–130, 274, 280

K

Kant, Immanuel 132, 331

Kay, Guy Gavriel 123, 169, 174, 177, 197, 315

Kerouac, Jack 59

Kesey, Ken 59

Kleofon 53

Kowalski, Piotr 43–44, 151

Kres, Feliks 9, 32, 191, 207

Kristeva, Julia 127, 129, 131, 141

L

Le Guin, Ursula 16, 18, 24, 31, 34, 39, 43, 51, 88, 121, 123, 193, 207, 225, 325,

Leiber, Fritz 119, 184, 325

Lewis, Clive Staples 19, 33, 40, 43, 51, 117, 121, 123, 151, 157, 161–163, 262, 313, 355, 365

Lichański, Jakub 30, 32–33, 44–46, 51, 148

Lubin, Harold 59

Ludwik XIV 129

Lynch, Scott 184, 191

Lyotard, Jean-François 288

Ł

Łanowski, Jerzy 153–154

M

Maguire, Gregory 227, 261–268

Majkowski, Tomasz Z. 10, 33, 88, 93, 168–169, 177, 180–181, 217, 277, 306, 325, 327

Malory, Thomas 164–166, 270

Man de, Paul 127

Markiewicz, Henryk 65, 139–141, 144, 151–152, 155

Marquez, Gabriel Garcia 24

Martin, George Raymond Richard 123, 169, 174, 179–180, 189, 193, 274

Maślanka-Soro, Maria 153

Mathews, Patricia 170

McConchie, Lyn 170

McHale, Brian 278–285, 287, 297, 300, 305, 312

McKillip, Patricia 95, 225

McKinley, Robin 228–238, 255

McLean, Alistair 75, 114

Mendlesohn, Farah 25–28, 50, 116, 161, 183, 211, 296, 335

Menelaos 154, 244, 247, 250

Miéville, China 26

Miller, Sasha 170

Miłosz, Czesław 138

Montesquieu de, Charles Louis de Secondat 316

Moorcock, Michael 16, 78–81, 160–161, 175

Morressy, John 78

Morris, William 158

N

Nabokov, Vladimir 281–28, 289, 292, 320

Napoleon I (Napoleon Bonaparte) 307–308

Naruszewicz, Adam 135, 309

Nennius 269

Nicol, Bran 278, 282, 287–291

Nietzsche, Friedrich 60, 62, 81, 156

Norton, Andre 16, 74, 170, 225

Nycz, Ryszard 135–136, 143–147, 181–182, 285

Nye, Robert 209–210

O

Oramus, Dominika 331–332

Orestes 55, 153, 155, 241, 249

Oziewicz, Marek 10, 33, 39–42, 51, 112, 149, 151, 161, 177, 277

P

Paxson, Diana L. 170, 216

Pearce, Donn 59

Perrault, Charles 234–236

Perry, Evelyn 231, 236

Petersen, Wolfgang 249

Petroniusz 56

Piekara, Jacek 32, 110–115, 122, 207, 330, 353–354, 358

Podbielski, Henryk 53, 154

Posejdon 53, 244

Pratchett, Terry 33, 46, 48–49, 78, 163,

210, 217–223, 277, 326, 331, 355, 366

Proust, Marcel 280

Pustowaruk, Marek 33, 35, 46–48, 50, 176, 207, 217, 277, 325–326, 331–333

Pynchon, Thomas 281, 292

R

- Remarque, Erich Maria 57
Rembrandt, (właśc. Rijn van, Rembrandt Harmenszoon) 210
Ridell, Joseph N. 127
Riffaterre, Michael 133
Roszczynialska, Magdalena 33, 102, 183, 327, 329
Rowling, J. K. (Joanne Kathleen) 312–314, 363

S

- Salinger, J. D. 59
Sanderson, Brandon 124, 171, 174–175, 191, 362–364, 367–368
Sapkowski, Andrzej 12–13, 32–33, 48–49, 86–104, 106, 109–110, 122–124, 144, 171, 173–174, 179, 183, 205–211, 228, 268–278, 298–299, 326–331, 366
Sartre, Jean-Paul 59, 155–156, 215–216
Schaub, Mary H. 170
Schiller, Friedrich 128
Shakespeare, Wiliam 138, 158, 210, 217–220, 222
Sheckey, Robert 211
Shopenhauer, Arthur 62
Sienkiewicz, Henryk 93, 138
Simmons, David 58–60
Skubaczewska-Pniewska, Anna 140–142, 144, 154
Słowacki, Juliusz 138, 220
Sofokles 153–156
Stableford, Brian 16, 18, 28–29, 50–51, 76, 120, 283
Stasheff, Christopher 73–76, 78
Sterne, Laurence 62, 290
Stiller, Robert 212, 282, 369
Stoppard, Tom 209, 216
Strauss, Richard 156

T

- Telemach 154
Tepper, Sheri Stewart 13, 210, 216, 251, 255, 258–260, 294, 366
Tevis, Walter 59
Thackeray, William 309
Thomas z Erceldoune 257
Todorov, Tzvetan 20, 25, 27, 30, 37–39, 48, 147, 282–283

- Tolkien, John Roland Reuel 9–11, 16, 21, 24, 30–35, 40, 43–48, 51, 60, 66, 95, 116–121, 123, 145–148, 157–162, 168–169, 173, 175–177, 181, 183–186, 189, 192, 205–207, 212, 219, 222–226, 274, 277–278, 292, 296, 298, 306, 325–328, 331, 352, 364–367
Trembecki, Stanisław 138
Trębicki, Grzegorz 33, 46–47, 50, 174–175, 187, 192, 315, 323
Trocha, Bogdan 33, 40–43, 51, 97, 110, 149–151, 222, 273, 277
Twain, Mark 24, 74, 117

V

- Vance, Jack 16, 68–73, 79, 93, 122, 124, 177, 278, 314–324
Vergilius Naso, Publius 128, 130
Villeneuve de, Gabrielle-Suzanne Barbot 229, 231
Voltaire (de), (właśc. Jean-Marie Arouet) 62, 309
Vonnegur, Kurt Jr. 19, 21, 59–60, 284

W

- Wagner, Karl Edward 16, 18, 81–86, 97, 122
Wagner, Richard 158, 255, 271
Waugh, Patricia 290
Webb, Charles 59
White, Terence Hanbury 157, 160, 163–167, 254, 258, 365–366
William z Malmesbury 269
Williams, David B. 324
Williams, Tad 87–88, 95, 106, 123, 169, 176
Wimsatt, William Kurtz Jr. 142
Wolfram von Eschenbach 270

Z

- Zelazny, Roger 211
Ziemkiewicz, Rafał Aleksander 205–206
Zgorzelski, Andrzej 31, 66
Zmorski, Roman 205–206

Ż

- Żeleński, Tadeusz (pseud. Boy) 271

Indeks rzeczowy

- Bohater prowadzący (*point-of-view character, POV*) 26, 90, 104, 198, 242
- Intertekstualność 85, 87, 121–125, 255, 269
- Ironia 26, 38, 39, 52, 68, 75, 289, 308, 314–315
- Konwencja 39, 43, 51, 63, 86, 105, 106, 109, 114, 119, 120, 122, 145, 155, 259, 314, 344, 347
- Metafikcja 121, 287–295, 306, 310–311, 314, 332
- Mimesis 36, 45, 66, 147
- Modernizm 60, 63, 147, 216, 274, 275, 279–285, 292–293, 295, 300, 336, 339
- Narracja 104, 109, 114, 120, 198, 198, 212, 218, 221, 226, 230, 239, 252, 255, 285, 288–289, 305, 308, 310, 317–318, 339–341, 343, 348
- Postmodernizm 24, 48, 52, 60, 61, 73, 87, 90, 112, 115, 120, 123, 135, 166–167, 182, 209, 211, 217, 220, 223, 251, 256, 260, 273
- Quest 26, 47, 66, 70, 95, 103, 105, 116, 118, 119, 120, 174, 190–191, 193, 263, 363
- Realizm 35–37, 50–52, 57, 60, 63, 65–66, 74, 91, 116, 120–122, 126, 147, 209, 211, 216, 224, 285–292, 298–299, 301, 306, 308, 325, 336, 353
- Retelling 52, 164, 167, 170, 182, 366
- Świat przedstawiony 25, 29, 31, 33, 45–46, 48, 51, 67, 83, 85, 87–88, 104, 105, 110–111, 119, 145, 155, 158, 169, 185, 189, 249, 260, 267, 283, 285, 302, 315, 323, 331–334, 336–337, 341, 343, 348, 353–355, 358, 363–364.

Between the worlds. Intertextuality and postmodernism in fantasy literature

Summary

The book *Między światami* [*Between the Worlds*] is the author's attempt at fulfilling a considerable gap in the Polish literary studies, i.e. a lack of reflection on intertextual aspects of fantasy literature. The essays included herein devoted to both Polish and foreign writing depict fantasy in an absolutely innovating manner for the Polish scientific deliberations, i.e. in a broad context of changes the 20th century fiction has undergone manifested, among others, by rapid development of various genres of fantasy literature. Moreover, the book attempts to analyze an intriguing and, as it appears, not so infrequent, category of anti-hero which, as far as fantasy literature is concerned, seems to be particularly embedded in a network of intertextual relations in a way that is not reflected in realist literature. A particular attention has been paid to one of the most typical forms of fantasy literature, i.e. retelling, where key texts of the world literature are subject to more or less revisionist retelling.

The interpretations included in this volume have been created on the basis of the most significant and current works of contemporary theoreticians of fantasy literature – Brian Attebery, Brian Stableford and Farah Mendlesohn. Whereas considerations about the relations between fantasy literature and literary postmodernism poetics have been confronted with already classic works of Brian McHale and Linda Hutcheon as well as the most recent monographer of this phenomenon – Bran Nicol.