

Marta Jakubowska

Manifestacje *sacrum* w wybranych utworach polskiej literatury *fantasy*

Punktem wyjścia do moich rozważań na temat manifestacji *sacrum* będą prace Mircei Eliadego, zwłaszcza jego sposób pojmowania *sacrum*, które ma ścisły związek z mocą, mana, nadnaturalnością. Realność *sacrum* przejawia się w dowolny sposób, przekształcając elementy otaczającego świata w coś świętego – tzw. hierofanię. Wydaje się, że przy okazji rozważań nad *sacrum* należy się także zastanowić nad stopniem degradacji i desakralizacji mitów i motywów religijnych we współczesnej literaturze *fantasy*. Zbadać, jaką rolę pełnią motywy religijne, czy wnoszą nowe treści do świata przedstawionego, wzbogacają, zmieniają, wpływają na bohatera. Czy możemy mówić o wartościowej i świadomej intertekstualności, czy jest to jedynie płaska kalka, pozbawiona symbolicznego ładunku? Gdzie kończy się sfera *sacrum*, jak dalece może postąpić stopień desakralizacji, a gdzie zaczyna się *profanum* jedynie inspirowane *sacrum*. Ile czerpią z dorobku religijnego i mitologicznego współcześni twórcy? Na jakich poziomach dochodzi do recepcji mitologii?

Przytoczone przykłady manifestacji *sacrum* mają na celu wskazanie niektórych źródeł mitycznych i religijnych, z których czerpie literatura *fantasy* oraz wskazanie niektórych elementów świata przedstawionego, gdzie do tych zjawisk dochodzi.

1. Postaci

Jako przykłady jawnych manifestacji *sacrum*¹ zostaną omówione frag-

¹ Określenie „jawne” zostało użyte w rozumieniu hierofanii, podczas których między bóstwem czy elementem ze sfery *sacrum* a bohaterem możliwa jest interakcja, jakiej zabraknie podczas hierofanii np. typu wegetacyjnego.

menty utworów, w których przywołano symboliczną postać Wielkiej Matki oraz postaci o cechach trickstera, literackie zapośredniczenie boga objawionego i sparafrazowaną postać Jezusa.

Bohaterka *Sagi o Wiedźminie*, czarodziejka Yennefer doświadcza obecności *sacrum* na wyspie, kiedy przybywa po brylant, znajdujący się w świątyni przywołanej z imienia, bogini Frey. Kamień jest na stałe zespolony z posągami bóstwa. Yennefer musi go zdobyć, żeby zbudować urządzenie, dzięki któremu odnajdzie swoją podopieczną – przybraną córkę Ciri. Kapłanki świątyni początkowo nie chcą słyszeć o jakiegokolwiek współpracy z czarodziejką, pojawia się opozycja *sacrum* – *profanum*, gdyż Yennefer jest co prawda także przedstawicielką mocy, którą posiadała i nauczyła się nad nią panować, jednak osiągnęła to na drodze doświadczeń i nauki, a nie, jak chce tego religia, pełna nadziei i pokory czekała na hierofaniczne doświadczenie. Czarodziejka jest zatem całkowitym przeciwieństwem idei kultu bogini, swoją umiejętność władania magią utożsamia z postępowaniem, nauką i rozwojem cywilizacji, religię zaś odczytuje jako prymitywne, intuicyjne doświadczenie pozbawione jakichkolwiek logicznych podstaw. Udaje jej się jednak nakłonić kapłanki do współpracy, poprzez odwołanie do uczuć macierzyńskich, które ona, czarodziejka, przedstawicielka nauki, żywi do Ciri, a w których kapłanki bogini upatrują największej wartości. Nakłonienie opiekunek świątyni do pomocy okazuje się dla Yennefer tylko pozornym zwycięstwem, ponieważ wyrażają one jedynie zgodę na zwrócenie się z prośbą o przedmiot do samej bogini i to ona ma dać ostateczną odpowiedź. Czarodziejka, początkowo przeciwna praktykom, w które nie wierzy, nie mając jednak wyjścia, bierze udział w modlitwie i przeżywa mistyczne doświadczenie, podczas którego doznaje obecności bóstwa. Początkowo swoją wizję poczytuje za efekt hipnozy. Szybko jednak przekonuje się, że ma do czynienia z objawieniem się bogini. W rozmowie, którą prowadzi z bóstwem, pada pytanie o granice poświęcenia. Źródłem poświęcenia i osiągnięcia celu jest dla Yennefer ofiara, którą ponosi zawieszona na wielkim drzewie. Podczas wędrówki w przeszłość i w głąb siebie przeżywa autopsychanalizę, cierpi męki fizyczne, doświadcza wizji. Ta hierofania jest oczywistym nawiązaniem do mitologii germańskiej, występują tu kosmiczne drzewo – jesion Igdrasil – wraz z całą symboliką, naszyjnik Brisngamen, a podczas wizji czarodziejki także nawiązania do Ragnaröku².

Następnym przykładem jawnej demonstracji *sacrum* jest obecność wśród ludzi Żywii – chtonicznego bóstwa opiekującego się płodnością ziemi – sym-

² A. Szrejter, *Mitologia germańska*, Gdańsk 2011.

bolizującej odnawialną przyrodę, jej potęgę i niezmiennosc od początków świata, którego definicja podana przez Uniwersalny leksykon bóstw brzmi: „bóg zdrowia, życia i długowieczności (Polska). U Polabian znany jako bogini Żywa”³. Bogini ta żyje jako młoda dziewczyna, Lille, wśród prostych ludzi, bohaterów opowiadania *Kraniec świata*. Działa w ukryciu, nakłaniając mieszkańców tytułowej krainy do poszanowania przyrody i wszelkiego żywego stworzenia. Jest pobłażliwa nawet wobec diabła, który zadomowił się w jednym z gospodarstw, i nie pozwala go skrzywdzić. Mieszkańcy próbują zatem pozbyć się natręta, zasięgając porad u najstarszej spośród kobiet mieszkających w osadzie (będącej trzecią odsłoną kobiecego bóstwa – panna, matka, starucha), która czerpie swą wiedzę ze starej księgi. Kiedy jednak zawodzą wszystkie sposoby, zwracają się z prośbą o pomoc do wiedźmina Geralta, zaznaczając przy tym, aby uporał się z wrogiem w taki sposób, by ten zbytnio nie ucierpiał, a jedynie zmienił terytorium. Wiedźminowi, który zazwyczaj rozwiązuje problemy na drodze całkowitej eliminacji, propozycja wydaje się dość dziwna, przyjmuje jednak zadanie i stara się rozprawić z diabłem sposobami opisanymi w księdze. Kiedy nie dość, że nie udaje mu się przegonić szkodnika, to jeszcze wpada w śmiertelną pułapkę, na pomoc przychodzi mu młoda kobieta Lille. Pojawia się w otoczeniu zwierząt, jest przystrojona kwiatami i wiedźmin zaczyna domyślać się, że ma do czynienia z boginią Żywią.

Żywia jest przykładem bóstwa, żyjącego pomiędzy ludźmi i pragnącego otoczyć ich boską opieką. Obraz bogini pełen jest dobra, łagodności, spokoju, to bóstwo dostępne, namacalne. Bogini rolnictwa, urodzaju, przyrody, z którą mają do czynienia bohaterowie, to nader często powtarzający się motyw w mitologiach, poczynając już od ludów pierwotnych.

Postać tę możemy zatem odczytać jako ewoluujące bóstwo Matki Ziemi, które na drodze rozwoju kultów agrarnych przekształciło się w boginię roślinności i urodzaju.

Przy okazji tej hierofanii, zaobserwować możemy również nieco starszy sposób pojmowania sakralności ziemi jako takiej, ziemi jako matki, której przejawem mocy jest niewyczerpana zdolność owocowania, określona przez Eliadego jako jedna z pierwszych teofanii ziemi⁴. W taki właśnie sposób ziemię pojmowały obecne w opowiadaniu elfy, które choć stojące na wyższym poziomie duchowym, mentalnym i konceptualnym zdają się być związane z naturą właśnie w tym pierwotnym wymiarze.

³ M. Leach, *Uniwersalny leksykon bóstw*, red. A. M. Kempieński, przeł. R. Bartoń, P. Gąsiorowski, Poznań 1998, s. 550.

⁴ M. Eliade, *Traktat o historii religii*, tłum. J. W. Kowalski, Warszawa 2009, s. 257.

Zwraca uwagę także umiejscowienie akcji opowiadania – tytułowy Krańiec Świata sugeruje, że miejsca, gdzie może dochodzić do pierwotnej obecności bóstwa wśród ludzi, to jedynie peryferia, a nie centrum świata.

Do prozy Andrzeja Sapkowskiego wróć jeszcze w dalszej części artykułu, teraz chciałabym przywołać kolejny przykład bezpośredniego obcowania z bóstwem. Andrzej Ziemiański, na kartach powieści *Achaja*, wykreował bohatera, czarownika Mereditha, który ma styczność z Bogiem. Hierofanii tej towarzyszą niepokój, poczucie niebezpieczeństwa i bezwolności. Wyczuwane nadnaturalne zjawisko wywołuje u niego zdecydowanie negatywne odczucia.

Meredith, czując, jak coś dławi go w gardle, podniósł głowę. Przez moment poczuł, jak staje mu serce, by po chwili znowu zacząć bić, tym razem w potwornym galopie. Jakiś dziwny paraliż, jakby wewnętrzne zimno, ogarnął jego ręce i nogi⁵.

Najpierw objawia mu się bóg i informuje, jakie ma w stosunku do niego plany. Przybiera postać młodzieńca o gładkiej, idealnie obojętnej twarzy i prosi Mereditha o pomoc. Początkowo czarodziej ma wątpliwości i nie przyjmuje do wiadomości, że miał styczność z teofanią. Bóg spokojnym, rzeczowym tonem informuje bohatera, co ten winien zrobić. Meredith staje się narzędziem w jego rękach, częścią boskiego planu – tak przynajmniej zaczyna sobie postrzegać, licząc przy tym, że, wykonując wolę boską, zostanie otoczony odpowiednią opieką. Ten bóg objawiony wzbudza lęk, manifestuje swoją moc. Na drodze bohatera staje kolejna postać, niby-bóg, istota posiadająca nadnaturalne zdolności, jednak zupełnie inna od tego, który objawił mu się po raz pierwszy. Tym razem jednak hierofanii nie towarzyszą żadne dodatkowe doświadczenia – czy to zachodzące w psychice czarownika, czy w otaczającym świecie. Przedstawiający się jako Wirus jest postacią ambiwalentną, przewrotną, ironiczną, niebezpieczną, tajemniczą i zdradliwą. Proponuje czarownikowi życie wieczne, pomoc, udziela wskazówek, i choć w prezentowanej przez niego kreacji rzeczywistości można doszukać się ładu i chaosu, dobra i zła, to wszystko, co robi, ma jednak znamiona ukrytej tortury, szyderstwa i podstęp. Wirusowi, mającemu ogromną moc i boskie cechy, nie można ufać, nie da się jednoznacznie stwierdzić, po czyjej jest stronie – bogów, ludzi, demonów czy Ziemców. Archetypu Wirusa możemy doszukiwać się w indiańskiej postaci trickstera lub w bliższej nam mitologii germańskiej, gdzie ten model bóstwa uosabia Loki.

⁵ A. Ziemiański, *Achaja*, t. I, Lublin 2011, s. 113.

Osobną grupę stanowią motywy zaczerpnięte z religii chrześcijańskiej, na których opiera się np. cykl o inkwizytorze Mordimerze Madderdinie, *Sługa boży*, *Łowca dusz*, *Młot na czarownice*, *Miecz aniołów*. Kluczowym elementem konstrukcji świata przedstawionego jest tu deformacja doktryn Kościoła katolickiego. Dzięki zabiegowi „Co by było, gdyby...”, czyli usłyszeniu alternatywnej historii *sacrum* u Piekary zostaje przekształcone – Chrystus Zbawiciel zostaje zamieniony w Chrystusa zstępującego z Krzyża i mszczącego się na swoich prześladowcach. Religia, zamiast opierać się na miłości bliźniego i dobroci, skupia się na zemście i wymierzaniu sprawiedliwości w okrutny sposób, a ludzie, modląc się do swojego Boga, mówią:

Chleba naszego powszedniego daj nam dzisiaj, i daj nam siłę, abyśmy nie przebacжали naszym winowajcom⁶.

Najbardziej jaskrawy przejaw deformacji *sacrum* to moment, kiedy inkwizytor zostaje dopuszczony do najpilniej strzeżonej tajemnicy klasztoru Amiszilas. Chrystus zostaje pozbawiony swojej boskości, uspiiony przebywa w podziemiach klasztoru, a jego pogrążone w letargu ciało utrzymywane jest przy życiu dzięki krwi upadłych aniołów. Jezus pozostaje obojętny na modlitwy, jest Bogiem nieobecny, odwróconym od swoich wiernych.

2. Przestrzeń

Kolejna bogini, z którą spotykamy się na kartach powieści Sapkowskiego, bogini Melitele (dopełniająca trójpostaciowość bogini – dziewica i starucha Żywia, matka Melitele), to patronka płodności, miłości, urodzaju, opiekunka małżeństw, ogrodników. Jej obecności bohaterowie doświadczają poprzez modlitwę, medytację i dary od niej otrzymane. *Sacrum* związane z Melitele manifestowane jest w zamkniętej przestrzeni świątyni. Na jej terenie obowiązują wszystkie prawa i zachowania zarezerwowane dla przestrzeni świętej. Miejscem kultu bogini opiekuje się kapłanka Nenneke, kobieta będąca uosobieniem cech bogini – opiekuńcza, łagodna, ale potrafiąca także być stanowcza, bardzo silna i konsekwentna. To kobieta – matka i uzdrowicielka. W obrębie murów swojej świątyni zdaje się całkowicie na wolę Melitele, udziela schronienia wiedźminowi, leczy go, wspiera, daje rady, jest surogatem matki, której nie miał. Jest mentorką i opiekunką uczennic, młodych dziewcząt, które oddane pod opiekę bogini, a pod czujnym okiem Nenneke

⁶ J. Piekara, *Sługa boży*, Lublin 2011, s. 88.

są kształcone i przygotowywane do pełnienia różnorodnych funkcji poza murami świątyni. Część z nich zostaje w świątyni, a część opuszcza ją, aby przysłużyć się społeczeństwu i wykorzystać zdobytą wiedzę. Przestrzeń świątyni zarezerwowana jest dla kobiet, wyjątkiem są pojawiający się mężczyźni, tacy jak potrzebujący pomocy Geralt lub odwiedzający ją rycerze.

Przykładem hierofanii związanych z przyrodą są różnego rodzaju święte gaje, lasy, zagajniki i pojedyncze drzewa. Drzewami opiekują się druidzi, zgromadzeni w tak zwanym Kręgu, którego najwyższy kapłan to mistrz, zwany hierofantem lub flaminiką, gdy funkcję tę pełni kobieta⁷. Obszar *sacrum* wyznaczany jest bądź przez pojedyncze drzewa, jak w przypadku „Miejsca przyjaźni”, którego wpływ sięga na polanę, z rosnącym tam dębem, Bloebherisem, bądź są to całe połacie świętego gaju czy lasu, w których do opieki nad świętymi drzewami powołuje się cały zastęp kapłanów funkcjonujących w odpowiedniej hierarchii jak święty gaj Myrkvid.

Sapkowski, wykorzystując motyw z celtyckiej mitologii, uwypukla głównie postać druidów, a raczej bazując na mitologii, tworzy, swoim sposobem poprzez degradację, ironizację, nadanie nowych ról, nowy wzorzec druida, zbliżonego charakterologicznie i ideologicznie do zwykłego człowieka, kierującego się w życiu logiką, potrzebami materialnymi, polityką i biorącego udział w życiu społecznym, poświęcając mniej uwagi miejscom *sacrum*, jakimi są przestrzenie związane z obecnością drzew. A to właśnie dzięki obecności świętych drzew druidzi wkraczają w sferę *sacrum*, stają się jego częścią i są jego przedstawicielami. Na podobnej zasadzie przedstawiany jest także Brokilion, las driad, spowite mgłą święte miejsce dostępne tylko dla wybranych, w którym silnie wyczuwalna moc ma charakter życiodajny i uzdrawiający.

W przestrzeniach tych manifestacja *sacrum* przejawia się pod postacią hierofanii roślinnych (niezwykłej roślinności, czyli występujących tylko na świętym obszarze ziół, leczniczych pnączy) oraz akwaticznych (lecznicze właściwości brokilońskich źródeł).

Kolejnym przejawem *sacrum* w przyrodzie jest przestrzeń opisywana w *Grombelardzkiej legendzie* Feliksa W. Kresa, gdzie możemy doszukiwać się jej w całej konstrukcji przedstawionej tam przyrody. Na opisywaną krainę, zwaną Szererem składa się górzysty krajobraz, zasnuty ciężkimi, ciemnymi, deszczowymi chmurami. Potęga i tajemniczość gór wywołuje wrażenie drzemiącej w nich uśpionej, tajemniczej siły, z którą mieszkańcy nie powinni igrzać, a powinni czuć przed nią należyty respekt. *Sacrum* tej przestrzeni objawia się właśnie w sposobie postrzegania jej przez stworzenia, które tam

⁷ A. Sapkowski, *Wieża jaskółki*, Warszawa 2006, s. 229.

przebywają – ludzi oraz dwie pozostałe z rozumnych ras, czyli koty i sępy. Nadnaturalnym i niezbadanym elementem w tym świecie jest wstęga wisząca nad górami, Szerń, która sprawia wrażenie świadomego bytu mającego moc obdarzania inteligencją. Szerń uczyniła tak w przypadku wymienionych już trzech rozumnych gatunków, które pozostają z nią w ścisłym związku na tyle intensywnym, że nie mogą oddalić się od niej zbyt daleko, stąd zawężona przestrzeń działalności i życia rozumnych ras. Na północ od Szerni na niebie rozciąga się Aler – nagromadzenie mocy, która także stworzyła świadome, inteligentne istoty – walczących z ludźmi złotych i srebrnych alerów. Szerń i Aler stoczyły niegdyś ze sobą walkę o wpływy nad światem, wygrała Szerń, ale walki toczą się nadal.

Mamy tu więc do czynienia ze stwórcami, demiurgami, boskimi potęgami, których wzajemne konflikty przekładają się na życie zamieszkujących Szerer istot⁸. Cykl powieści Kresa to zatem przykład manifestacji *sacrum* w przestrzeni i potędze przyrody, a także w obecności świadomego bytu.

3. Cmentarze, zaświaty, umarli

Przestrzenią *sacrum* w literaturze *fantasy* są cmentarze, kurhany, grobowce, żalniki. Zawsze są to miejsca święte, jednak o pewnych porach nabierają szczególnej mocy, np. podczas Savoine w *Wieży jaskółki*, w Dniu Zaduszonym w religii chrześcijańskiej, czy podczas opisywanego przez Mickiewicza słowiańskiego święta Dziadów. Wiąże się to z cyklicznością i powtarzalnością przyrody. Granica przebiegająca między światami staje się wtedy cieńsza, przenikalna. Reprezentacją *sacrum* cmentarza jest wiara ludzi w życie pozagrobowe i wędrówkę dusz. Z przestrzenią cmentarza ściśle związany jest ryt przejścia, w którym pełni on rolę miejsca odseparowania. Wiąże się z nim kolejny etap – przejście do świata umarłych. Kiedy jednak moment przejścia się nie udaje, na świecie pojawiają się stworzenia będące tego konsekwencją. Bohater może spotkać na cmentarzach wiele istot z fantastycznych bestiariuszy, są to bowiem miejsca, w których szczególnie dobrze czują się wszelkiego rodzaju upiory, nieumarli, strzygi, wampiry, ghule, lamie i zombi. Reprezentują one chaos, są zagrożeniem porządku panującego w świecie, wybrykiem natury i pogwałceniem panujących w niej praw.

⁸ Zagadkowa natura Szerni nasuwa skojarzenia z Solarisem, który jako element myślącego kosmosu i świadomy byt oddziałuje na znajdujących się w jego pobliżu ludzi (oczywiście, oddziaływaniem innym niż wstęgi Szerni czy Aleru, choć wszystkie mają moc twórczą), ale nie ma w tych relacjach wzajemności na poziomie intelektualnym, poznamy czy duchowym.

Pochodzenie tych istot najczęściej związane jest z zaświatami, momentem zamknięcia kolejnego etapu, zakończeniem życia ziemskiego i przejściem do świata umarłych, zaświatów, który zwykle przyjmuje już tylko duchową część istnienia, a będące ziemską powłoką ciało każe pozostawić w miejscu do tego przeznaczonym, czyli na cmentarzu. Są to stworzenia z peryferii ludzkiego świata, które znalazły się w nim na skutek niedopełnienia rytu przejścia, nie dostały się do zaświatów, i pod zmienioną postacią, zmuszone są przebywać w środowisku, które jest im nieprzyjazne, pozostają zawieszony między życiem a śmiercią.

W literaturze *fantasy* mamy także styczność z bytami, które pochodzą z zaświatów, czyli duchami zmarłych kontaktującymi się z żyjącymi w snach, bądź poprzez nawiedzanie (duchy w powieści Ewy Białoleńskiej *wiedźma.com* nawiedzają dom bohaterki, prezentują dwa typy świadomości i zajmują dwie przestrzenie – duch ciotki przybywa z zaświatów, by udzielać wskazówek i żądać spełnienia swojej woli, duchy niemieckiego żołnierza i dwojga żydowskich dzieci są zawieszony między światami, nie zdają sobie sprawy z faktu, że umarli i utracili swoją materialną powłokę).

O nadnaturalności związanej z zaświatami możemy mówić w wielu utworach: *Diabłu ogarek*, gdzie woźny trybunalski, Stanisław Lawendowski korzysta z pomocy sił nadprzyrodzonych, by wykonywać swoje powinności, wspomniany już inkwizytor Mordimer walczy z demonami i siłami nieczystymi, bohaterka *Strażniczki istnień*, Semena zostaje opętana przez Egaheer, personifikację starożytniej obcej potęgi, egzorcysta, Jakub Wędrowycz w serii opowiadań Andrzeja Pilipiuka zmagają się z wampirami, upiorami, utopcami, które bląkają się po świecie w oczekiwaniu na przejście do zaświatów.

Wnioski

Objawiające się w literaturze *fantasy sacrum* traci bądź zrzuca się części swojej tajemniczości i nieosiągalności. Uniwersum fantastyczne pozwala na zmianę reguł związanych z obecnością bóstwa, stąd różne role, które może ono odgrywać. W świecie *fantasy* moc jest elementem konstytuującym, należy więc zarówno do sfery *sacrum*, jak i *profanum*. Łączy w sobie przestrzeń i czas *sacrum* i *profanum*, sprawiając, że często biegną one równolegle. Zatem należy mieć na uwadze, że nie wszystkim przejawom nadnaturalności należy przypisywać boskie pochodzenie.

Czas i przestrzeń światów przedstawionych zbliżona jest do eliadowskiego typu Kosmosu, podzielonego na centrum, czyli ziemię zamieszkaną przez ludzi i inne rozumne rasy, oraz peryferyjne strefy, do których należą

zaświaty – zarówno odległe niebiosy, będące siedzibą bóstw, jak i zamieszkałe przez demony przestrzenie piekła. Te poszczególne elementy Kosmosu są ze sobą powiązane i wzajemnie na siebie oddziałują. Źródłem *sacrum* są zazwyczaj właśnie peryferyjne sfery, ale jego działanie bądź konsekwencje jego istnienia obserwowane są w centrum świata⁹.

Bohater *fantasy* obcuje z *sacrum*, które może przejawiać się poprzez objawienie, obecność mocy, widoczne jest także w przestrzeni i w żywiołach, często z pominięciem rytuału. W wielu utworach zauważalny jest dycho-tomiczny podział na dobre i złe moce, przy czym w wypadku pierwszych przypisuje im się kreacjonizm, natomiast drugim destrukcję i chaos.

Mity i motywy religijne w *fantasy* pozbawione są dużej części metafory, choć nie zrzekają się jej całkowicie. Do *materia magica* zostają jedynie częściowo zaczerpnięte postaci i zjawiska, które w pierwotnej wersji pełniły funkcję symboliczną.

W literaturze *fantasy* są wykorzystywane i uwypuklane tylko pewne aspekty mitu, np. nadnaturalność podnosząca atrakcyjność skonstruowanych światów przedstawionych, są poddawane demityzacji, użyte w celach polemicznych lub wykorzystane do kreowania uniwersum¹⁰. Zewnętrzna płaszczyzna świata przedstawionego pozbawiona jest ładunku religijnego, dopiero w głębszych warstwach, zwłaszcza tych opisujących wewnętrzne przeżycia bohatera i wyjaśniających motywację jego działania, zauważalne są elementy religijne, niekiedy całe schematy mitologiczne. *Fantasy* niejednokrotnie staje się zatem próbą znalezienia nowych sposobów odczytania zdegradowanych mitów.

Streszczenie

W niniejszym artykule zostały omówione przykłady manifestacji *sacrum* w wybranych utworach polskiej literatury *fantasy* (zaczerpnięte z twórczości następujących pisarzy: A. Sapkowski, A. Ziemiański, E. Białołęcka, F. W. Kres, K. Lewandowski,

⁹ Jeżeli chodzi o kategorie przestrzenne, w jakich należałoby rozpatrywać budowę światów przedstawionych, to nie funkcjonuje jednoznaczny model uniwersum *fantasy* – zaświaty, peryferie i centrum świata mogą być ułożone względem siebie zarówno w pozycji wertykalnej, jak i horyzontalnej. Model kosmicznego drzewa i wyraźnego podziału na górę, środek i dół czy niebiosy, ziemię i piekło, wykorzystują np. M. L. Kossakowska (*Ruda Sfora*, *Siewca Wiatru*, *Zbierracz burz*), J. Ćwiek w serii *Kłamca*, natomiast w *Achai* czy w *Sadze o Wiedźminie* budowa świata przedstawionego wskazuje raczej na rozłożenie poszczególnych stref w poziomie z wyraźnym podziałem na centrum i peryferie.

¹⁰ B. Trocha, *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009, s. 277–285.

J. Piekara, A. Pilipiuk). Podane zostały przypadki jawnej manifestacji *sacrum*. Dokonano próby opisu przeżycia bohaterów i okoliczności, w jakich dochodzi do tego typu doświadczeń. W dalszej części przytoczono przykłady manifestacji *sacrum* związanych z przestrzenią i naturą.

Summary

This article discusses examples of the manifestation of the sacred in selected works of Polish fantasy literature (taken from works of the following writers: A. Sapkowski, A. Ziemiański, E. Białołęcka, F. W. Kres, K. Lewandowski, J. Piekara, A. Pilipiuk). There are cases of an overt manifestation of the sacred. There is an attempt to describe the experiences of the characters and the circumstances in which it comes to this type of experiences. In the following part there are examples of the manifestation of the sacred related to space and the nature.