

You have downloaded a document from



*The Central and Eastern European Online Library*

The joined archive of hundreds of Central-, East- and South-East-European publishers, research institutes, and various content providers

**Source:** Anthropos?

Anthropos?

**Location:** Poland

**Author(s):** Rafał Kowalski

**Title:** Miasto jako nieuchronność. Miasto fantasy

The city as an inevitability. Fantasy city

**Issue:** 24/2015

**Citation style:** Rafał Kowalski. "Miasto jako nieuchronność. Miasto fantasy". Anthropos? 24:181-188.

<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=355082>

---

**Rafał Kowalski**

### **Miasto jako nieuchronność. Miasto fantasy**

Fantasy to gatunek literatury kojarzony głównie z obszernymi księgami przedstawiającymi uniwersa całkowicie odrębne od tych, które są na co dzień percypowane przez czytelników literatury. Literatura fantasy, określana jako literatura egzomimetyczna<sup>[1]</sup>, wolna od sztywnego zakotwiczenia w rzeczywistości, czy historii, winna oferować nieograniczone wręcz możliwości kreacji swoim twórcom.

Cecha ta jest dominującym w powszechnej świadomości wyznacznikiem literatury z gatunku fantasy. Powieści fantasy kojarzone są z uniwersami, których proces tworzenia ograniczony jest tylko i wyłącznie wyobraźnią ich twórców. Uniwersa te zamieszkane są przez niezwykle, fantastyczne stworzenia, połączone ze sobą nicią zadziwiających powiązań i wplecione w ciągi zaskakujących wydarzeń. Oczywiście większość owych istot, takich jak elfy, krasnoludy, gobliny, trolle czy smoki, obecna jest w powszechnej świadomości czytelników za sprawą mitów, bajek i legend. Istoty te nie są związane jedynie z gatunkiem fantasy, wywodzącym się wszak z mitów, ale to fantasy właśnie powołuje je do służby współczesnej wyobraźni wzmacniając, wzbogacając i przekształcając ich dotychczasowe wyobrażenia i nadając im odświeżone kształty w ramach dobrze znanych struktur. Uwydatnienie cech nadnaturalnych istot przedstawionych w mitach oraz legendach wzbogacone zostaje o nowe elementy nadawane przez autorów kolejnych powieści, proces ten nie jest oczywiście procesem nieskończonym, choć pozornie może się tak wydawać za sprawą mnogości utworów zaliczanych do literatury fantastycznej. Twórców obowiązuje jednak kanon niepisanych zasad, który wyznacza pewne kierunki kreacji przedstawionych uniwersów.

Oczywiście nie tylko nadnaturalne istoty pojawiają się w powieściach fantasy, same światy przedstawione mają bardzo bliskie konotacje z późnym średniowieczem, wzbogaconym o, wspomniane wcześniej, nadnaturalne istoty, magiczne artefakty czy zadziwiające krainy. Pojawiają się w nich zaczarowane lasy, opuszczone siedliska,

nieprzebyte knieje czy pustkowia. Nie może też zabraknąć siedlisk przedstawianych w opowieściach ras, mamy więc lasy, w których żyją miłujące przyrodę elfy, górskie kopalnie zamieszkałe przez kochające szlachetne kruszce krasnoludy oraz ludzkie wsie, miasteczka, miasta, warowne grody.

Obecnie największą popularnością cieszy się fantasy, charakteryzowane przez *worldbuilding*, czyli zabieg polegający na bardzo skrupulatnym i benedyktyńskim wręcz sposobie tworzenia całej fikcyjnej historii oraz geografii, osadzonych w późnym średniowieczu fantastycznych światów. Najczęściej są to powieści pisane w tolkienowskiej konwencji spod znaku magii i miecza. Niezwykle skrupulatne dopracowywanie każdego elementu powieści jest więc całkowicie uzasadnione ze strony twórców oraz wyczekiwane ze strony czytelników.

Wspomniane przeze mnie pozory swobody twórczej szybko opadają za sprawą bardzo sztywnych reguł, których ze względu na mnogość i stopień skomplikowania nie będę w tym miejscu przytaczał, zaznaczę jedynie, że reguły te miały i mają olbrzymi wpływ na sposób tworzenia oraz finalny kształt dzieł fantasy. Reguły te mają bezpośredni związek z konwencjami obowiązującymi w poszczególnych gatunkach, wyznaczającymi ramy światów przedstawionych oraz sposoby ich przedstawiania. Obecnie jednak konwencje te zdają się grać coraz mniejszą rolę, w niektórych przypadkach, przełamanie czy wręcz złamanie zasad rządzących poszczególnymi gatunkami jest aprobowane i wyczekiwane przez czytelników oraz twórców.

Mimo tego pozornego bezmiaru możliwości nie można zapominać, że fantasy to, mimo całego kunsztu i niezwykłej otoczki, wielkie księgi opowiadające głównie tę samą historię, przetwarzające na nowe sposoby opowiedziane już uprzednio narracje, czy to w mitach, w których biorą swój bezpośredni początek, czy to w innych powieściach fantasy.

Jednym z elementów przedstawianych w uniwersach fantasy jest element z pozoru do nich nie pasujący, odgrywający jednak bardzo istotną rolę w owych powieściach, mimo to pomijany w większości analiz dotyczących omawianych utworów. Mowa mianowicie o mieście. Należy pamiętać, że akcja większości utworów fantasy osadzona jest w późnym średniowieczu, a główne wątki powieści rozgrywają się na opuszczonych terenach. Na wstępie należy zwrócić uwagę na fakt, że miasto nie jest na ogół traktowane jako element drugo- czy nawet trzeciorzędny przedstawianego świata. Nie stanowi ono jedynie tła toczących się wydarzeń, ale jest nośnikiem znaczeń, niemym obserwatorem toczących się wydarzeń, czy nawet w niektórych przypadkach, ich sprawcą czy cichym nadzorcą. Sam sposób przedstawiania miast w fantasy nie jest bynajmniej w większości przypadków

optymistyczny. Miasta bywają traktowane w powieściach fantasy w sposób gorszy niż najpodlejsi antagoniści czy niebezpieczne stwory, z którymi przyszło się zmierzyć głównym bohaterom. Miasta bywają nie tylko palone, niszczone, napadane i plądrowane, są one też siedzibami zła i występku. Stają się symbolem niegodziwości, upodlenia, zniewolenia niesprawiedliwości i pogwałcenia wszelkich zasad. Stają się także miejscem, gdzie wszelka naturalność jest siłą wyrugowana i przemocą dostosowana do nowych warunków.

Sposobów przedstawiania miast w powieściach fantasy jest bardzo wiele, można jednak spróbować nakreślić pewien uproszczony obraz, celem klarowniejszego przedstawienia owych sposobów ze względu na konkretne podgatunki fantasy czy też czas, krąg kulturowy, w którym powstały. W poniższej pracy postaram się przedstawić wybrane prace, w których sposoby przedstawiania miast są symptomatyczne dla konkretnych podgatunków fantasy, ukazują też pewną zmianę jaka zaszła w podejściu do tego zagadnienia w procesie ewolucji fantasy. Z drugiej strony sam sposób podejścia autorów do zagadnienia związanego z przedstawieniem miasta jest niezwykle interesujący i wart wspomnienia, gdyż dotyczy on nie tylko samego gatunku fantasy, ale podejmuje pewien dialog z lękami oraz nadziejami związanymi ze zjawiskiem miasta w szerszym, kulturowym i społecznym kontekście.

Sposoby przedstawiania miasta przez autorów fantasy można przedstawić za pomocą bardzo uproszczonego schematu. Z jednej strony można umieścić Johna Ronalda Reuela Tolkiena postrzegającego miasto, jako zagrożenie, uosabiane z destrukcją i zniszczeniem; następnie Ursulę K. LeGuin postrzegającą miasto w sposób mniej negatywny i dostrzegającą w mieście ostoję cywilizacji, gwarancję bezpieczeństwa i stabilności; po drugiej stronie skali można umieścić Terry'ego Pratchetta przedstawiającego miasto, zmiany w nim zachodzące oraz zmiany jakie ono ze sobą wprowadza, jako coś nieuchronnego, ale w przeciwieństwie do większości autorów, pozytywnego.

W przypadku klasycznych powieści fantasy jednym z najbardziej znanych przedstawicieli jest Tolkien, autor trylogii *Władca Pierścieni*. U Tolkiena miasto występuje w roli cmentarzyska krasnoludów, Moria, siedliska najpodlejszych cech ludzkich, ze zdradą, pychą, tchórzostwem i dzieciobójstwem na czele, Minas Tirith oraz najczystszej zła w Minas Morgul, olbrzymiego molocha niewołającego swoich mieszkańców, trującego rzeki i degradującego okoliczną przyrodę, niszczącego bądź wypaczającego, wszystko co naturalne. Nawet niewielkie miasteczko Bree do, którego trafiają początkowo bohaterowie trylogii, niesie ze sobą śmiertelne zagrożenie, jedynie sielska przestrzeń wiejskiego krajobrazu Shire niesie ze sobą spokój i bezpieczeństwo.<sup>[2]</sup>

Przestrzeń miast jest w powieściach Tolkiena siedliskiem zła i destrukcji. To za miejskimi murami kryje się zniszczenie, śmierć, okrucieństwo, przemoc i totalitarna, nieznosząca sprzeciwu władza. Siły złowrogie, nie licząc się z nikim i z niczym, przekraczają granice miasta, by zniewolić mieszkańców całego znanego świata, uczynić ich bezwolnymi elementami maszyny destrukcji mającej zapewnić jej panom władzę absolutną. Bez wahania wyniszczają wszystkich, którzy staną im na drodze, czynią z zabijania krwawą rozrywkę. Przedstawiciele ras gotowi stawić czoło tym destrukcyjnym siłom żyją poza granicami tradycyjnie pojmowanych miast, ich siedziby cechuje harmonia, łącząca je z otoczeniem. Szanują naturę, swoje otoczenie, w swoim zachowaniu kierują się niezbywalnymi zasadami i skłonni są do ustępstw oraz poświęceń. W powieściach Tolkiena urbanizacja i industrializacja prowadzą do zerwania z naturą, odebrania istotom wolnym prawa do samostanowienia, sprawiają, że dzielają one los maszyn, stając się bezwolnymi elementami systemów opresji.

Kolejnym autorem zaliczanym do klasyków literatury fantasy jest Ursula K. Le Guin oferująca w swoich powieściach odmienną od dotychczas spotykanych postawę wobec miast. W powieściach Le Guin problematyka miasta jest związana z rozwojem ludzi oraz z zerwaniem z naturalnymi procesami, rządzącymi życiem poszczególnych grup. Zmiany te przedstawione są bardzo rzeczowo, dla przykładu pojawiają się opisy nowych gatunków ludzi, powstałych po zderzeniu istot cywilizowanych z istotami trwającymi w stanie dzikim. Le Guin nie ignoruje zagrożeń związanych z cywilizacją, przedstawianych w powieściach przez Tolkiena, zauważa ona jednak, że miasto, a co za tym idzie cywilizacja, to nie tylko zagrożenia, ale też korzyści. Miasta niosą ze sobą normy zachowań, prawa i reguły, złamanie ich może okazać się niebezpieczne, jednak tylko tak można zapewnić maksymalne możliwe bezpieczeństwo ich mieszkańcom. Miejskie mury, za którymi kryje się cywilizacja, rozwój, technika, oferują większe możliwości rozwoju niż trwanie w stanie naturalnym. Pozwalają nie tylko na przetrwanie, ale także na rozwijanie dotychczas niedostępnych obszarów, umożliwiających ewolucję zamieszkujących miasta istot. Prawo, obyczaje i zerwanie ze starymi rytuałami to niewielka cena, jaką należy zapłacić w zamian za kulturowy i cywilizacyjny postęp gwarantujący odparcie znacznie groźniejszych zagrożeń niż drapieżniki.<sup>[3]</sup>

Le Guin nie ogranicza się jednak tylko do obrazowania zalet i zagrożeń związanych z miastem, stara się zaproponować rozwiązanie - swoiste anty-miasto. Przedstawia miejsce zamieszkałe przez istoty wolne, których nieskrępowana autonomia objawia się nawet w fakcie, że gdy tylko zapragną oddzielić się od struktury miasta, mogą to uczynić w dowolnym momencie. Każdy mieszkaniec decyduje czy, i na jak długo, chce być mieszkańcem anty-

miasta. Wynika to z faktu, iż to miasto jest tak naprawdę zbiorem połączonych ze sobą tratw. Każdą z owych tratw można w dowolnym momencie oddzielić od reszty i wyruszyć w sobie tylko znanym kierunku. W obliczu tak nieskrępowanej wolności zanika opresyjna władza.<sup>[4]</sup>

Literatura fantasty to nie tylko klasyczne powieści i ich wielcy twórcy. Obecnie w literaturze fantasty zachodzą bardzo interesujące zmiany, po części zainspirowane sprzeciwem przeciwko skostniałym formom klasycznego fantasty, którego głównym przedstawicielem jest Tolkien. Jednym z czołowych przedstawicieli nowego nurtu, zwanego *New Wierd*, zrywającym z klasyczną konwencją, jest China Miéville. Autor otwarcie buntujący się przeciwko spuściźnie Tolkiena, zdaje się zgadzać z nim w niektórych kwestiach dotyczących miasta. Miéville, podobnie jak Tolkien, przedstawia w swoich pracach miasto jako tyranię, instrument służący do niewolenia i zastraszania jego mieszkańców, nie jest to jednak obraz kompletny. Podstawowa różnicą oddzielającą Miéville'a od Tolkiena jest rezygnacja z sięgania po mitologię, której wielkim miłośnikiem był Tolkien. Miéville jest dzieckiem nowej epoki, rezygnuje ze studiowania mitów, w zamian, podobnie jak, Andrzej Sapkowski, analizuje współczesną kulturę. Sięga po dokonania literackie innych autorów, analizuje ideologie i postawy moralne, starając się za pomocą fantasty, stworzyć nową narrację. W tym procesie znalazło się także miejsce na opowieść o mieście. I to opowieść nową, bo wolną od demonizujących miasto mitów, w której miasto przedstawiane jest jako naturalne środowisko człowieka (jednak niepozbawioną podejrzliwości z jaką Tolkien spoglądał na ten twór ludzkich aspiracji).

Miéville w swoim obrazie, noszącym tytuł *Dworzec Perdido*, przedstawia konsekwencje trwania w skostniałym, opresyjnym systemie, którego główni nadzorcy gotowi są do każdej zbrodni, byleby utrzymać bezwzględną władzę. Podobnie, jak u Tolkiena, istoty zniewolone przez tyranię stają się bezwolnymi elementami maszynierii zagłady. Miéville sięga po mniej alegoryczne, bardziej dosadne przykłady przedstawiając oponentów systemu, którzy w ramach kary zostali przeistoczeni w zmechanizowane kalekie twory, których jedynym zadaniem jest niewolnicza praca na rzecz tyranii. Mieszkańcy miasta przedstawianego przez Miéville'a nie mają poczucia zniewolenia do momentu, aż system nie uzna ich za zagrożenie, wtedy, niczym bohaterowie klasycznych powieści, stają się wygnańcami, wyrzutkami zmuszonymi do przetrwania poza granicami jedyne miejsce, jakie uważali za miejsce do życia, miasta.<sup>[5]</sup>

Przed pojawieniem się autorów przeciwstawiających się skostniałym formom fantasty, na scenie fantasty pojawiła się niezwykle wyrazista postać, pozostająca poza głównymi nurtami fantasty, tworzącą swoją autorską niszę. Terry Pratchett jest jednym z najbardziej

oryginalnych i rozpoznawalnych autorów literatury fantasy na świecie, jego popularność kryje się nie tylko w pełnej humoru akcji, nawiązaniach do innych powieści fantasy oraz związanej z nimi rekonfiguracji znanych i popularnych motywów, ale także w niezwykle nowatorskich pomysłach. Postawa ta przejawiała się także w podejściu do miasta. Podczas gdy całe pokolenia twórców fantasy przedstawiały miasta w sposób niekorzystny, utrzymując, że miasta, a co za tym idzie cywilizacje, których były symbolem, muszą upaść, Pratchett w swoich przedstawieniach miasta uczynił hymn na jego cześć. To miasto, Ankh-Morpork, jest głównym bohaterem jego cyklu. Występujące w nim postacie, które, jak mogłoby się wydawać, są głównymi motorami napędowymi powieści, oraz mają decydujący wpływ na losy miasta, są tak naprawdę elementami składowymi miasta. Elementami bez których miasto może egzystować, ale oni bez miasta nie.

Pratchett podobnie, jak inni autorzy fantasy, z Tolkienem i LeGuin na czele, opisuje w swoich powieściach przemiany kulturowe, społecznościowe i cywilizacyjne, jednak w przeciwieństwie do innych autorów, takich jak wspomniany już Tolkien, Cyril M. Kornbluth czy Steven Erikson, nie obawia się ich, wychodzi im naprzeciw. Nie ulega on bezrefleksyjnemu optymizmowi, ale ukazuje spektrum i zasięg owych zmian opatrzonych zaskakującymi, ale niezwykle celnymi i przedstawianymi z humorem, komentarzami i spostrzeżeniami. Podobnie, jak LeGuin, Pratchett dostrzega zmiany, jakie wiążą się z pojawieniem miasta. Głównie dotyczą ona zwiększonej kontroli różnych sfer aktywności istot zamieszkujących światy fantasy. Pratchett przedstawia pozytywne, jak i negatywne cechy tym przemian, głównym ośrodkiem czyniąc Ankh-Morpork. To w Ankh-Morpork magia, jeden z głównych elementów uniwersów fantasy, jako siła niebezpieczna w rękach osób nieuprawnionych, jest ściśle kontrolowana. Efektem tej kontroli jest zmarginalizowanie efektów działania magii, a samo jej uprawianie poddane ścisłej kontroli w murach Niewidzialnego Uniwersytetu, za którego ściśle zamkniętymi drzwiami uczeni magowie starają się opracować sposoby mające sprawić, by istoty zamieszkujące Świat dysku zaprzestały korzystania z magii. Podobnym efektem sprzyja pojawienie się Gildii Złodziei czy Gildii Skrytobójców, które bardzo uważnie kontrolują popełniane w mieście przestępstwa. Podobnym zmianom ulegają zamieszkujące w mieście istoty, ludzie, gobliny, krasnoludy, wampiry, zombie, trolle czy golemy, zmieniają się, stając się istotami bardziej cywilizowanymi. Pratchett nie krytykuje owych zmian, ale poddaje krytyce same ich procesy, wskazując ich dwuznaczną naturę. Otwarcie stawia pytanie, na które odpowiedzieć ma czytelnik, czy fakt, iż istoty zamieszkujące karty powieści fantasy, wraz z dostosowaniem się do norm panujących w miastach, tutaj przykładem jest Ankh-Morpork, stają się bardziej

cywilizowane i co ta zmiana tak naprawdę oznacza? Czy goblina grająca na skrzypcach jest bardziej cywilizowana od goblina mieszkającej w jaskini?<sup>[6]</sup>

Pratchett nie udziela odpowiedzi na te pytania, wskazuje jednak, że nowy stan zwany cywilizacją, którego symbolem jest miasto, ma związek z pojawieniem się nowych zasad, odpowiednich dla nowych sytuacji. Zmiany te dotyczą głównie zmiany naturalnego stanu w nową, inną jakość, inne, zdaniem Pratchetta, nie oznacza jednak, w przeciwieństwie do poprzednio omawianych autorów, niczego negatywnego.

Pratchett w tomach swoich powieści opisywał miasto bliskie odkryciu przemysłu, przedstawiał rozwój biurokracji, bankowości, prasy i zmiany jakim poddawane są istoty żyjące w Świecie dysku, nie przedstawiał on jednak jedynie negatywnych aspektów tych przemian. Zmiany te następowały całkowicie naturalnie, stopniowo i w określonych przedziałach czasu, a także, co istotne, nie były narzucane odgórnie, chociaż można odnieść wrażenie, że większość z nich kontrolowało samo miasto. Każda z istot zamieszkująca Ankh-Morpork sama stanowiła o swoim losie. Efektem czego miasto rozwijało się zupełnie wbrew tradycji fantasy, mimo iż z niej wyrosło. Pełne jest zamieszkujących je potworów, które w swoich poprzednich środowiskach stanowiły śmiertelne zagrożenie. Walka między nimi a cywilizacją, wbrew tradycji fantasy, nie prowadzi do wyniszczenia, ale do rozwoju i swoistej symbiozy pozwalającej wszystkim korzystać z nowych możliwości. Ostatecznie nawet wampiry starają się iść z duchem czasu.<sup>[7]</sup>

Lord Vetinari, patryjusz Ankh-Morpork, stworzył system niemal idealny, który zdaje się rozwijać bez niego, miasto staje się samoregulującym mechanizmem, absorbującym i zmieniającym każdy ze swoich elementów wraz ze zmieniającymi się okolicznościami. Niemal perfekcyjny system zawiadujący Ankh-Morpork zdaje się oferować takie same możliwości wszystkim jego mieszkańcom, oczekując jednak od wszystkich wypełniania takich samych obowiązków pracy na rzecz całej wspólnoty mieszkańców oraz miasta, które zamieszkują. Obowiązki te nie ograniczają się jednak do tradycyjnie rozumianych zobowiązań, mają za to związek z rozwijaniem osobistych talentów i umiejętności, wykraczają poza ustalone ramy prac spotykanych dotąd w powieściach fantasy. Stanowią one interesującą alternatywę wobec skostniałych struktur tradycyjnego fantasy.

Miasto wydaje się być zagadnieniem, któremu daleko do omawianych w powieściach fantasy. Na ogół zjawisko to jest kojarzone z kolejnymi nazwami na mapie geografii uniwersów przemierzanych przez bohaterów. Po bliższym przejrzeniu się temu problemowi można odnieść wrażenie, że autorzy fantasy coraz śmieiej i z coraz większym przekonaniem i odwagą poruszają temat miasta w swoich pracach, nierzadko czyniąc z niego główne



zagadnienie swoich dzieł. Odchodząc od klasycznego przedstawiania miasta jako synonimu wszelkiego zła bądź tymczasowego schronienia bohaterów, autorzy poświęcają w swoich powieściach więcej przestrzeni problematyce związanej z miastem. Literatura fantasy z rosnącym przekonaniem kieruje się w stronę problematyki związanej ze współczesnym miastem. Autorzy fantasy w swoich pracach przedstawiają wątpliwości i lęki związane z miastem, ostrzegając przed zagrożeniami, wypróbowując różnorodne scenariusze, próbują zaproponować rozwiązania, które mogą pomóc uczynić współczesne i przyszłe miasta kolejnymi krokami na drodze rozwoju ludzkości.

- 
- [1] Andrzej Zgorzelski, *SF jako pojęcie systemu historycznoliterackiego*, w tegoż, *System i funkcja*, Gdańsk, 1999, s. 96.
- [2] John Ronald Reuel Tolkien, *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia, Dwie wieże, Powrót króla*, tłum. Maria Skibniewska, Warszawa, 2012.
- [3] Ursula K. Le Guin *Planeta Wygania*, tłum. Juliusz P. Szeniawski, Warszawa, 1998.
- [4] Ursula K. Le Guin *Ziemiomorze*, tłum. Stanisław Barańczak, Piotr W. Cholewa, Paulina Braiter, Warszawa, 2013.
- [5] China Miéville *Dworzec Perdido*, tłum. Maciej Szymański, Poznań, 2003.
- [6] Terry Pratchett, *Niuch*, tłum. Piotr Cholewa, Warszawa, 2012.
- [7] Terry Pratchett, *Świat finansjery*, tłum. Piotr Cholewa, Warszawa, 2009.