



Katarzyna KACZOR  
Uniwersytet Gdański

## Bez konfliktu nie ma opowieści – konflikt jako czynnik fabułowtórczy polskich opowieści fantasy na przykładzie *Wiedźmina* Andrzeja Sapkowskiego

**Streszczenie:** Przedmiotem tekstu jest ukazanie, w jaki sposób wpisanie konfliktu w strukturę polskich opowieści fantasy jako zasady konstrukcji świata przedstawionego i kreacji bohatera oraz czynnika sprzyjającego rozwijaniu fabuły służy kreacji światów w konflikcie, co jest cechą dystyngywną polskiej literatury fantasy. Wskazane zjawisko zostanie ukazane na przykładzie analizy struktury fabularnej archetektu polskiej literatury fantasy – *Sagi o wiedźminie* Andrzeja Sapkowskiego.

**Słowa kluczowe:** polska literatura fantasy, polska literatura popularna, polska literatura XX wieku

W odniesieniu do fantasy jako konwencji literackiej<sup>1</sup> konflikt jest wpisany w jej strukturę jako zasada konstrukcji świata przedstawionego i kreacji bohatera oraz czynnik fabułowtórczy. Sprzeczności i będące ich konsekwencją napięcia są immanentną cechą opowieści osadzonych w realiach wyimaginowanych światów, w których funkcjonuje magia – jak można w najbardziej lapidarny sposób zdefiniować fantasy<sup>2</sup>. Jak dowodzi tego lektura archetektów<sup>3</sup> fantasy, przybierają one zasadniczo cztery formy: 1. *kreowania odmienności i obcości poprzez opowiadanie o nieznanym*

---

<sup>1</sup> W polskiej literaturze przedmiotu, w zależności od przyjętych kryteriów, fantasy klasyfikowana jest jako: odmiana literatury fantastycznej, konwencja bądź gatunek literacki; przy czym dwa pierwsze określenia zgodne są z polską klasyfikacją genologiczną, natomiast ostatnie jest konsekwencją przenoszenia przez anglistów piszących o fantasy na grunt literaturoznawstwa polskiego klasyfikacji angielskiej. Szerzej o tym w: K. Kaczor, *We władzy dyskursów. O polskich definicjach fantasy* [w druku].

<sup>2</sup> Jest to sposób definiowania fantasy wywiedziony z wygłoszonego w 1939 r. eseju J.R.R. Tolkiena *O baśniach*, [w:] tegoż, *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, przeł. J. Kokot, K. Sokołowski i M. Obarski, Poznań 1994.

<sup>3</sup> Wobec różnych znaczeń pojęcia archetektu na potrzeby prowadzonego wywodu przyjmuję jego znaczenie za Ryszardem Nyczem, definiującym go jako „swego rodzaju prototyp, reprezentujący egzemplarz idealny (niekoniecznie realnie istniejący), który najlepiej spełnia gatunkowe normy, bądź to jako reprezentacja rzeczywistego egzemplarza wzorcowego”. Zob. R. Nycz, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1995, s. 42.

*miejscach*, jak czynił to na początku Lord Dunsany, opowiadając o egzotycznych krainach i zapomnianych miastach rozciągających się w krainie snu, wzdłuż rzeki Yann oraz o królestwie elfów<sup>4</sup>; 2. *kreacji bohatera, który jest Obcym* ze względu na swoje pochodzenie, umiejętności i sposób życia, jak zrobiła to Ursula Le Guin w *Ziemiomorzu*<sup>5</sup>, czyniąc bohaterami pięcioksięgu Geda, Tenar i Tehanu; 3. *gry przeciwieństw*, której manifestacją jest kreacja pary bohaterów o odmiennych warunkach fizycznych, temperamentach i umiejętnościach, takich jak silny, władający mieczem i nie nazbyt bystry Fafhryd oraz obdarzony niepozorną posturą władający magią Szary Kocur<sup>6</sup>, jak uczynił to w 1939 r. Fritz Leiber; 4. *funkcjonujących na różnych płaszczyznach konfliktów*, poczynając od starcia sił Dobra i Zła, które znajduje swój finał w zbrojnej konfrontacji, wyznaczającej cezurę między epokami. Wtedy też ma on wymiar epicki, jak to się dzieje we *Władcy pierścieni* Johna Ronalda Reuela Tolkiena<sup>7</sup>; a w jego tle pojawiają się konflikty ras (elfów i krasnoludów), państw (Rohan i Gondor) i władzy (Aragon i Boromir; Aragorn i Theoden), tworzące podstawowy katalog antagonizmów, będących motywatorami konfliktów fabularnych.

W taki też sposób konflikt (wpisany w konstrukcję świata przedstawionego) funkcjonuje w polskiej literaturze fantasy, z tą jednakże różnicą, że o ile celem działań bohaterów klasycznej fantasy jest rozwiązanie i przewyciężenie funkcjonujących w ramach ich światów konfliktów, o tyle w większości tekstów polskich autorów osiągnięcie tego jest niemożliwe, pozostaje poza sferą możliwości kreowanych bohaterów. Ponieważ polska literatura fantasy tworzona jest w opozycji do wzorca fantasy mitopoetyckiej reprezentowanej przez *Władcę pierścieni* i *Czarnoksiężnika z Archi-*

<sup>4</sup> Po polsku opublikowano m.in. będące klasyczną fantasy opowiadania Johna Moretona Drax Plunketta lorda Dunsany (ich wybór ukazał się w: R.E. Howard, Lord Dunsany, *Barbarzyńca i marzyciel. Dwa światy fantasy*, przeł. Z.A. Królicki i P. Kruk, Lublin 1990) oraz jego najsłynniejszą powieść: Lord Dunsany, *Córka króla Elfów (King of Elfland's Daughter)*, 1924, przeł. E. Witecka, Toruń 2009.

<sup>5</sup> U.K. Le Guin, *Czarnoksiężnik z Archipelagu (A Wizard of Earthsea)*, 1968, przeł. S. Barańczak, Kraków 1983. *Czarnoksiężnik z Archipelagu* jest pierwszą częścią cyklu *Ziemiomorze*, którego kolejne tomy: teźże, *Grobowce Atuanu (The Tombs of Atuan)*, 1971, przeł. P. Cholewa, 1986; teźże, *Najdalszy brzeg (The Farthest Shore)*, 1972, przeł. J. Kozerski, Z. Uhrynowska-Hanasz, 1986, ukazały się jako wydawnictwa klubowe, ponadto pierwodruki fragmentów *Grobowców Atuanu* opublikowano w tym samym roku na łamach tygodnika „Radar” 1986, nr 21 i n.; teźże, *Tehanu (Tehanu)*, 1990, przeł. R. Jawień, Gdańsk 1991; teźże, *Imy wiatr (The Other Wind)*, 2001, przeł. P. Braiter, Warszawa 2003.

<sup>6</sup> Cykl osadzonych w tradycji prozy pikarejskiej opowiadań o władającym mieczem Fafhrydzie i posługującym się czarami Szarym Kocurze, którzy przemierzają wykreowany świat, zdążając od przygody do przygody. Został zainicjowany opowiadaniem Fritza Leibera, *Two Sought Adventure*, „Unknown” 1939 (August) i był kontynuowany przez niego do 1968 r. Ponadto tak samo jak opowiadania R.E. Howarda powstał na gruncie literatury amerykańskiej i adresowany był do czytelników *pulp magazines*.

<sup>7</sup> Najbardziej znane opowieści o Śródziemiu J.R.R. Tolkiena to oczywiście (w kolejności publikacji): tegoż, *Hobbit, czyli tam i z powrotem (Hobbit or there and back again)*, 1937, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1960; tegoż, *Władca pierścieni, cz. 1: Wyprawa (Lord of the Rings. P. 1: Fellowship of the Ring)*, 1954, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1961; tegoż, *Władca pierścieni, cz. 2: Dwie wieże (Lord of the Rings. P. 2: Two Towers)*, 1954, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1962; tegoż, *Władca pierścieni, cz. 3: Powrót króla (Lord of the Rings. P. 3: Return of the King)*, 1955, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1963 oraz tegoż, *Silmarillion (Silmarillion)*, 1977, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1985.

*pelagu*, jej twórcy odrzucają kreowanie mitów i legend na rzecz historii, wskutek czego powstające teksty pozbawione są wymiaru uniwersalnego. W zdecydowanej większości polskie opowieści fantasy pozbawione są idealistycznego dualizmu<sup>8</sup> na rzecz realistycznej prezentacji całej gamy szarości, a będący istotą opowieści fantasy konflikt Dobra i Zła zyskuje swój fabularny ekwiwalent w postaci konfliktów: religii, ideologii, władzy, ras, narodów, państw, klas społecznych, płci i wieku. Z tego też względu kreowanie światów w stanie konfliktu stanowi cechę dystynktywną polskiej literatury fantasy odróżniającą ją od jej anglojęzycznego pierwowzoru. Ponieważ zasób polskiej literatury fantasy liczy ponad 2000 tekstów (opowiadań i powieści), opublikowanych od 1982 r.<sup>9</sup>, objętość artykułu nie pozwoli mi na ukazanie całego spektrum zjawiska, dlatego przedstawię je na przykładzie analizy struktury fabularnej *Wiedźmina*<sup>10</sup> Andrzeja Sapkowskiego – utworu kreującego najbardziej rozpoznawalnego bohatera i najbardziej eksploatowane uniwersum polskiej literatury fantasy.

Opowiadaniem inicjującym cykl jest opublikowany w 1986 r. na łamach „Fantastyki” *Wiedźmin*, opowiadający o przybyciu Geralta do Wyzimy i odczarowaniu przez niego przemienionej w strzygę córki króla Foltesta, która w każdą pełnię urządza krwawe łowy w opuszczonym pałacu. Warto zauważyć, że fabuła utworu Sapkowskiego nie jest oryginalna<sup>11</sup>, lecz została stworzona ma kanwie baśni *Strzyga*<sup>12</sup> i powieliła jej treści w zakresie: kreacji bohatera niosącego pomoc tym, którym zagraża gwałt i przemoc, motywu kazirodczego małżeństwa króla i jego siostry oraz ich jedynej córki, która urodziła się strzygą i pochowana w królewskiej krypcie zaspokajają swój apetyt, siejąc grozę, a także przebiegu fabuły ukazującej zdarzenia od momentu przybycia śmiałka do miasta poprzez podjęcie przez niego wyzwania do zdjęcia czarnej z królowej. Natomiast *Wiedźmina* od *Strzygi* odróżniają:

- umieszczenie w roli dzielnego i szlachetnego Marcina wiedźmina Geralta;

<sup>8</sup> Tę nieliczną grupę tekstów reprezentują m.in.: A. Borkowska, *Gar Ingawi wyspa szczęśliwa*, Kraków 1988; J. Dukaj, *Ime pieśni*, Kraków 2003 oraz cykl „Smoczogóry” W. Szostaka, *Wichry Smoczogór*, Warszawa 2003; tegoż, *Poszarpane granie*, Warszawa 2004 i tegoż, *Głędzby Ropucha*, Warszawa 2005. Szerzej o tym: M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009.

<sup>9</sup> Za pierwszy polski utwór fantasy uznaje się opowiadanie *Twierdza Trzech Studni* Jarosława Grzędowicza, opublikowane w grudniu 1982 r. w czasopiśmie „Odgłosy”.

<sup>10</sup> A. Sapkowski, *Wiedźmin*, „Fantastyka” 1986, nr 12.

<sup>11</sup> Zauważyła to już w 1987 r. Katarzyna Wacyk, w liście do „Fantastyki” zarzucając Sapkowskiemu plagiat, na co – broniąc inwencji twórczej autora *Wiedźmina* – odpowiedział Rafał A. Ziemkiewicz. Zob. R.A. Ziemkiewicz, *Co wolno Tolkienowi, to nie „Wiedźminowi”*, „Fantastyka” 1987, nr 10.

<sup>12</sup> R. Zamarski, *Strzyga*, [w:] *Podania i baśnie ludu na Mazowszu (z dodatkiem szląskich i wielkopolskich)*, Wrocław 1852, s. 95–120; dostępne online: Śląska Biblioteka Cyfrowa, <http://www.sbc.org.pl/dlibra/doccontent?id=7905&from=FBC>. Fabuła *Strzygi* opowiada o biednym sierocie Marcinie, który podczas swojej wędrówki najpierw ratuje z opresji nieznanego staruszka, a potem razem z nim trafia do stolicy królestwa króla Goździka. Tam usłyszawszy królewskie orędzie wzywające śmiałków do wybawienia zaklętej w strzygę królowej i historię kazirodczego związku jej rodziców, podejmuje się jej ocalenia. Odbiwszy posłuchanie u króla i odebrawszy rady od towarzyszącego mu starca, spędza trzy noce w krypcie z polującą strzygą, za co w nagrodę Marcin poślubia odczarowaną królową i po śmierci Goździka przejmuje jego tron.

- zamiana szanowanego przez mieszkańców królestwa króla Goździka na kierującego się pragmatyzmem politycznym Foltesta;
- zwiększenie liczby bohaterów;
- multiplikacja płaszczyzn konfliktów, skutkująca rozwinięciem jednowątkowej fabuły poprzez dodanie nowych epizodów;
- sposób rozwiązania akcji, potwierdzający antybaśniowy charakter wykreowanego świata i osadzonej w jego realiach fabuły.

Jak napisał Maciej Parowski, tytułowy bohater *Wiedźmina* niczym jeździec znikąd pojawił się w stylu iście westernowym<sup>13</sup>, a jego pierwszym czynem było rozseczenie w karczmie trzech miejscowych rzeźmieszków, którzy zaatakowali obcego:

- Nie ma miejsca, hultaju, rívski włóczęgo – charknął ospowaty, stając tuż obok nieznanego. – Nie trzeba nam takich jak ty tu, w Wyzimie. To porządne miasto!
- Niezajomy wziął swój kufel i odsunął się. Spojrzał na karczmarza, ale ten unikał jego wzroku. Ani mu było w głowie bronić Ríva. W końcu, kto lubił Rívów?
- Każdy Riv to złodziej – ciągnął ospowaty, zionąc piwem, czosnkiem i złością. – Słyszysz, co mówię, pokrzywniku?
- Nie słyszy. Łajno ma w uszach – rzekł jeden z tych z tyłu, a drugi zarechotał.
- Płać i wynoś się! – wrzasnął dziobaty<sup>14</sup>

– dając tym samym wyraz miejscowej ksenofobii. Ukazany w pierwszym epizodzie opowiadania atak na niego jest pierwszym z konfliktów, w jakie Geralt zostanie uwikłany i jakie zostaną przedstawione w serii konfrontacji wiedźmina z kolejnymi zainteresowanymi losem strzygi adwersarzami: grododzierzcą Veleradem, królem Foltestem, zdrajcą Ostritem.

Realizacja obwieszzonego królewskim orędziem na rozstajach dróg zlecenia – odczarowanie królowny w zamian za 3000 orenów – wiąże się z uwikłaniem w kolejne dwa konflikty. Pierwszym z nich jest konflikt między poddanymi dążącymi do eksterminacji strzygi a władcą, królem Foltestem chcącym ocalenia córki. Podstawą tego konfliktu są sprzeczności: 1. pomiędzy prawem społeczności do bezpieczeństwa a poszanowaniem prawa i posłuszeństwem wobec władcy oraz 2. obowiązkiem władcy jako gwaranta bezpieczeństwa swoim poddanym a jego dążeniem jako jednostki do ochrony własnego dziecka. Drugi z konfliktów ma charakter osobisty, a jego źródła tkwią w kazirodczym związku Foltesta z siostrą.

Epizodem drugim *Wiedźmina* jest pierwsza rozmowa Geralta z Veleradem, w której grododzierzca Wyzimy prezentuje historię kazirodczego związku Foltesta i jego siostry Addy. Opowiada o narastającym w czasie każdej pełni księżyca poziomie terroru w Wyzimie z powodu strzygi grasującej w kryptach opuszczonej królewskiej siedziby, o nieudanych próbach ratowania mieszkańców przed krwiożerczą królowną i wyjawia konkurencyjną wobec królewskiego zlecenia propozycję miejscowej elity

<sup>13</sup> M. Parowski, *Wiedźmin Geralt jako podróżnik w czasie*, „Nowa Fantastyka” 1991, nr 12.

<sup>14</sup> A. Sapkowski, *Wiedźmin*, [w:] tegoż, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993, s. 8. Wszystkie cytaty z opowiadań podaję za pierwodrukami tomów: *Miecz przeznaczenia* i *Ostatnie życzenie*.

gotowej zapłacić za eksterminację córki Foltesta. Treść tej rozmowy – analogicznie do przedstawionej w pierwowzorze rozmowy Marcina z bywalcami karczmą w mieście króla Goździka – prezentuje znane z pierwowzoru konsekwencje naruszenia tabu kazirodztwa, a ponadto rozbudowuje fabułę o nieistniejące w pierwowzorze zdarzenia przedakcji. Przedstawione Geraltowi przez Velerada zlecenie zabicia strzygi jest konsekwencją wpisania w strukturę świata przedstawionego nieistniejącego w śląskiej baśni konfliktu pomiędzy władcą a jego poddanymi, dotyczącego oceny jego związku z siostrą i rozwiązania będącego jego konsekwencją problemu narastającego zagrożenia.

Epizod trzeci stanowi audiencja Geralta i Velerada u Foltesta, po której zakończeniu jego dworzanie prezentują wiedźminowi mordercze możliwości strzygi. Jednakże na przebieg i formę toczącej się rozmowy ma wpływ nie tylko jej cel, ale przede wszystkim istniejący między władcą a jego poddanymi konflikt, manifestujący się w królewskim zakazie nazywania jego córki strzygą i nakazie określania jej mianem „królowny”. Zaprezentowany przez Velerada opis królowny wyraźnie/dobrze ukazuje poziom odczuwanej przez mieszczan wrogości:

Velerad zerwał się z krzesła.

– Królowna wygląda jak strzyga! – wrzasnął. – Jak najbardziej strzygowata strzyga, o jakiej słyszałem! Jej wysokość królewska córka, przeklęty nadbękart, ma cztery łokcie wzrostu, przy pomina baryłę piwa, ma mordę od ucha do ucha, pełną zębów jak sztylety, czerwone ślepie, rude kudły! Łapska, opazurzone jak u żbika, wiszą jej do samej ziemi! Dziwię się, że jeszcze nie zaczęliśmy rozsyłać jej miniaturowych zaprzyjaźnionych dworach! Królowna, niech ją zaraza udusi, ma już czternaście lat, czas pomyśleć o wydanii jej za jakiegoś królewicza!<sup>15</sup>

Wpisanie w opowiadanie konfliktu pomiędzy władcą a jego poddanymi motywuje do rozwinięcia fabuły o kolejny epizod. Jest nim spotkanie Geralta z przybyłym do niego *incognito* Foltestem. Podczas tej wizyty pozbawiony królewskiego majestatu władca Wyzimy okazuje się realistą i wreszcie dostrzega wszystkie uwarunkowania zaistniałej sytuacji: potworność swojej córki, wielkość zagrożenia, które ona stanowi, działania mieszczan na rzecz jej eksterminacji. Jednocześnie nie przestaje być jej ojcem próbującym ocalić swoje dziecko. Ale ze względu na konieczność utrzymania tempa akcji nie skutkuje to wpisaniem konfliktu wewnętrznego w konstrukcję postaci Foltesta, o czym świadczą jego słowa skierowane do Geralta:

Jeżeli stwierdzisz, że to przypadek beznadziejny, zabijesz ją. Jeżeli odczynisz urok, a dziewczyna nie będzie... normalna... jeżeli będziesz miał cień wątpliwości, czy ci się udało w pełni, zabijesz ją również. Nie obawiaj się, nic ci nie grozi z mojej strony. Będę na ciebie krzychał przy ludziach, wypędzę z pałacu i z miasta, nic więcej. Nagrody oczywiście nie dam. Może coś wytargujesz, wiesz od kogo!<sup>16</sup>

Ostatni z konfliktów prowadzący do rozwinięcia fabuły ma charakter osobisty, a dotyczy on Foltesta i Ostrita. Jego źródłem jest kazirodczy związek Foltesta z Addą i chęć zemsty na rywalu przez jednego z adoratorów jego siostry, co spowodowało zdarzenia na-

<sup>15</sup> A. Sapkowski, *Wiedźmin...*, s. 20.

<sup>16</sup> Tamże, s. 24.

leżące do przedakcji: rzucenie przez Ostrita klątwy na królowną i jej przemianę w strzygę oraz zawiązanie spisku w celu obalenia władcy i objęcia jego tronu przez monarchę sąsiedniej Redanii (przy czym groźby czającego się w korytarzach pałacowych i zaułkach Wizimy przewrotu świadomi są bohaterowie opowiadania: władający nią Foltest, zabiegający o jego łaski dworzanie i mieszczanie oraz Geralt). Konflikt Ostrita i Foltesta umożliwił włączenie do akcji przedstawionej w *Wiedźminie* przybycia adoratora Addy do zrujnowanego dworzyszczka i złożenia przez niego Geraltowi propozycji zrezygnowania z działań wobec strzygi, odrzucenie jego propozycji przez wiedźmina i potraktowanie go jako żywej przynęty, w efekcie czego stał się ostatnią z ofiar córki Foltesta.

Działanie Geralta jest antytezą bezkrwawego odczarowania królowny przez jego baśniowego poprzednika, a ona sama nie okazuje się „śliczną śpiącą królowną”<sup>17</sup>, lecz niepełnosprawną intelektualnie czternastolatką<sup>18</sup>. Ostatnim z serii zaprzeczeń baśniowego wzorca jest rozwiązanie akcji *Wiedźmina*, w którym bohater zamiast ręki królowny i tronu królestwa otrzymuje finansową gratyfikację za swój profesjonalizm<sup>19</sup>, a następnie zgodnie z westernowym wzorcem – jak na jeźdźca znikąd przysłało<sup>20</sup> – opuszcza Wyzimę i jedzie dalej.

Ironiczne przywołanie homeostatu baśni<sup>21</sup>, według którego „jakim kto będzie, taki mu los przypadnie: złemu – zły, dobremu – dobry”<sup>22</sup>, w rozwiązaniach wątków Addy i Ostrita jest pierwszą z manifestacji usunięcia przez Sapkowskiego z jego opowieści dysonansu pomiędzy prawami i prawdą baśni a prawami i prawdą rzeczywistości, który w późniejszych utworach będzie wielokrotnie przywoływany przez różnych adwersarzy Geralta (Renfri w *Mniejszym złu*<sup>23</sup>, Borchu Trzy Kawki w *Granicy możliwości*<sup>24</sup>, Jaskra w *Krańcu świata*<sup>25</sup> i *Trochę poświęcenia*<sup>26</sup>). Ukazana w ten sposób sprzeczność posłużyła twórcy *Wiedźmina* nie tylko do trawestacji baśni (*Strzygi w Wiedźminie*, *Królowny Śnieżki w Mniejszym złu*, *Pięknej i Bestii w Ziarnie prawdy*<sup>27</sup>, *Małej Syrenki w Trochę poświęcenia*)<sup>28</sup>, ale też została przez niego wykorzy-

<sup>17</sup> R. Zamarski, *Strzyga...*, s. 119.

<sup>18</sup> A. Sapkowski, *Wiedźmin...*, s. 36.

<sup>19</sup> Tamże.

<sup>20</sup> Typ bohatera westernu wykreowany w filmie *Jeździec znikąd* (*Shane*), reż. G. Stevens, prod. Stany Zjednoczone 1953.

<sup>21</sup> Użyte przez Stanisława Lema określenie dystynktywnego dla baśni samoregulującego mechanizmu funkcjonowania wszystkich elementów świata przedstawionego; zob. S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, t. 1, Kraków 1970, s. 65–67.

<sup>22</sup> Tamże, s. 66.

<sup>23</sup> A. Sapkowski, *Mniejsze zło*, „Fantastyka” 1990, nr 3.

<sup>24</sup> Tegoż, *Granica możliwości*, „Nowa Fantastyka” 1991, nr 9.

<sup>25</sup> Tegoż, *Krańiec świata*, [w:] tegoż, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993.

<sup>26</sup> Tegoż, *Trochę poświęcenia*, [w:] tegoż, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1992.

<sup>27</sup> Tegoż, *Ziarno prawdy*, „Fantastyka” 1989, nr 3.

<sup>28</sup> Szerzej o tym: K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*. Gdańsk 2006.

stana jako podstawa konstrukcji całego świata przedstawionego, co wprost zostało przez niego wskazane w zakończeniu opowiadania *Trochę poświęcenia*:

Jaskier, wpatrzony w dogasające ognisko, siedział jeszcze długo, sam, cicho pobrękując na lutni. [...] Ballada opowiadała o pewnym wiedźminie i o pewnej poetce. O tym, jak wiedźmin i poetka spotkali się na brzegu morza, wśród krzyku mew, jak pokochali się od pierwszego wejrzenia. O tym, jak piękną i silną była ich miłość. O tym, że nic, nawet śmierć, nie było w stanie zniszczyć tej miłości i rozdzielić ich.

Jaskier wiedział, że mało kto uwierzy w historię, którą opowiadała ballada, ale nie przejmował się tym. Wiedział, że ballad nie pisze się po to, by w nie wierzono, ale po to, by się nimi wzruszano.

Kilka lat później Jaskier mógł zmienić treść ballady, napisać o tym, co wydarzyło się naprawdę. Nie zrobił tego. Prawdziwa historia nie wzruszyłaby przecież nikogo. Któż chciałby słuchać o tym, że wiedźmin i Oczko rozstali się i nie zobaczyli już nigdy, ani razu? O tym, że cztery lata później Oczko umarła na ospę podczas szalejącej w Wyzimie epidemii? O tym, jak on, Jaskier, wyniósł ją na rękach spomiędzy palonych na stosach trupów i pochował daleko od miasta, w lesie, samotną i spokojną, a razem z nią, tak jak prosiła, dwie rzeczy – jej lutnię i jej błękitną perłę. Perłę, z którą nie rozstawała się nigdy.

Nie, Jaskier pozostał przy pierwszej wersji ballady. Ale i tak nie zaśpiewał jej nigdy. Nigdy. Nikomu<sup>29</sup>.

Stanowiący pierwsze zdarzenie fabularne całego cyklu atak na Geraltą w karczmie w Wyzimie jest pierwszą z odsłon konfliktu My–Obcy, który w kolejnych odsłonach opowieści o wiedźminie będzie się ujawniał w relacjach Geraltą z mieszkańcami kolejnych prezentowanych społeczności, dając pretekst do wpisania w strukturę fabularną epizodów przedstawiających zbrojne konfrontacje czy manifestacje wrogości prezentowane w scenach wyrzucania Geraltą poza obręb ludzkich osad (*Mniejsze zło*), skonstruowania na podstawie tego motywu całej akcji (*Głos rozsądku* 3<sup>30</sup>, *Głos rozsądku* 7<sup>31</sup>).

Równocześnie każde ze zdarzeń – starcie w karczmie i rozmowy z grododzierzcą Veleradem, królem Foltstem i zdrajcą Ostritem – ukazuje Geraltą jako bohatera będącego Obcym nie tylko ze względu na: 1. *pochodzenie* – osierocone dziecko, które zostało poddane morderczemu treningowi i kuracji genetycznej w odległej warowni; 2. *umiejętności* – władanie magią i wszelkim orężem; 3. *profesję* – „wędrowny zabójca bazyliiszków. Domokrążny pogromca smoków i utopców”<sup>32</sup> i 4. *sposób życia* – brak domu i rodziny, nieustanne bycie w drodze w celu poszukiwania kolejnych, zapewniających byt zleceń – ale przede wszystkim ze względu na 5. *sposób postępowania uwarunkowany wiedźmińskim kodeksem*, „poczuciem obowiązku, uczciwością i etyką zawodową”<sup>33</sup>, kwestiami obcymi większości mieszkańców jego świata i niepozwalającymi mu na angażowanie się w lokalne konflikty i wykonywanie zleceń przekraczające swoim zakresem „unieszkodliwienie” zagrażającego ludziom potwo-

<sup>29</sup> A. Sapkowski, *Trochę poświęcenia...*, s. 226–227.

<sup>30</sup> Tegoż, *Głos rozsądku* 3, [w:] tegoż, *Ostatnie życzenie...*

<sup>31</sup> Tegoż, *Głos rozsądku* 7, [w:] tegoż, *Ostatnie życzenie...*

<sup>32</sup> Tamże, s. 11.

<sup>33</sup> Tamże, s. 28.

ra. Jednocześnie jego obcość, tak samo jak jest w przypadku Geda z *Czarnoksiężnika z Archipelagu* Ursuli Le Guin, manifestuje się poprzez fizyczne okaleczenie, będące jednym z elementów wykorzystywanych do kreowania inności bohatera opowieści. Odmienność i obcość Geralta umożliwia jego twórcy każdorazowe umieszczanie go w opozycji do pozostałych współbohaterów, co jednocześnie niejednokrotnie oznacza zainicjowanie konfliktu dramatycznego, w który mimo najszczerzych starań Geralt mimowolnie zostaje uwikłany, co inicjuje fabułę kolejnych epizodów.

Debiutancki utwór Sapkowskiego inicjuje opowieść o świecie pozostającym w konflikcie, co manifestuje się na wszystkich poziomach tekstu, przez co stanowi doskonały przykład wykorzystania konfliktu jako czynnika fabułowtwórczego. Wykreowane w nim płaszczyzny konfliktów będą funkcjonowały w kolejnych opowieściach o wiedźminie, tworząc osnowę wątków fabularnych całego cyklu opowieści o wiedźminie, na który składa się piętnaście opublikowanych w latach 1986–1993 opowiadań<sup>34</sup>, pięciotomowa *Saga o wiedźminie* (1994–1999)<sup>35</sup> oraz będący opowieścią o jeszcze jednej przygodzie wiedźmina wydany w 2013 r. *Sezon burz*<sup>36</sup>.

*Wiedźmin* rozpoczyna cykl opowiadań prezentujących w zarysie krainę Nigdy-nigdy Sapkowskiego (jak sam nazywa świat wiedźmina jego autor). Kreuje bohatera, który mimo wszystkich deklaracji i starań zmierzających do nienawiązywania więzi, wbrew wszystkiemu kocha czarodziejkę Yennefer (*Granica możliwości*, *Okruch lodu*, *Ostatnie życzenie*, *Saga o wiedźminie*) i Ciri – swoje Dziecko Niespodziankę, osieroconą, obdarzoną magiczną mocą jedyną następczynią tronu Cintry (*Miecz przeznaczenia*, *Coś więcej*). Następne opowiadania cyklu nakreślają relacje między nimi, oparte na konflikcie płci i charakterów, wieku, racji i motywacji, ich fabuły stanowią przegląd kształtujących ich przebieg konfliktów, a zainicjowane w nich wątki i naszkicowana koncepcja świata zostają rozwinięte w *Sadze o wiedźminie*<sup>37</sup> i powtórzone na zasadzie „Zagraj to jeszcze raz Sam”<sup>38</sup> w *Sezonie burz*.

Wpisany w strukturę fabularną wiedźmina konflikt My–Obcy w następnych opowiadaniach i w *Sadze o wiedźminie* zyska kolejne odsłony w postaci konfliktu na tle

<sup>34</sup> Poza już wymienionymi są to (w kolejności pierwodruków): A. Sapkowski, *Kwestia ceny*, „Nowa Fantastyka” 1990, nr 9; tegoż, *Okruch lodu*, „Nowa Fantastyka” 1992, nr 7; tomy opowiadań: tegoż, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1992 (w nim ukazały się po raz pierwszy: *Wieczny ogień*, *Miecz przeznaczenia*, *Coś więcej* oraz *Granica możliwości* i *Okruch lodu*); tegoż, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993 (w nim ukazały się po raz pierwszy: *Głos rozsądku 1–7*, *Ostatnie życzenie*). W świecie wiedźmina osadzone są ponadto akcje opowiadań: uznawanego za wiedźmiński *prequel* – A. Sapkowski *Droga, z której się nie wraca*, „Fantastyka” 1988, nr 8 i epilog sagi – A. Sapkowski, *Coś się kończy, coś się zaczyna*, „Czerwony Karzeł” 1993, nr 2 oraz scenariusz A. Sapkowskiego i M. Parowskiego komiksu *Zdrada*, „Komiks” 1995, nr 2.

<sup>35</sup> *Saga o wiedźminie* Andrzeja Sapkowskiego tworzą: tegoż, *Krew elfów*, Warszawa 1994; tegoż, *Czas pogardy*, Warszawa 1995; tegoż, *Chrzest ognia*, Warszawa 1996; tegoż, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 1997; tegoż, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999.

<sup>36</sup> A. Sapkowski, *Sezon burz*, Warszawa 2013.

<sup>37</sup> K. Kaczor, *Geralt...*

<sup>38</sup> Tejże, *Jeszcze jedna opowieść o wiedźminie*, „Czas Fantastyki” 2013, nr 4.



rasowym, którego obiektami będą Starsze Rasy: elfy (*Kraniec świata*), krasnoludy (*Granica możliwości*), driady (*Miecz przeznaczenia*), gnomy, zmieniający postać doppelangerzy i niziołki (*Wieczny ogień*), wypierane przez ludzi ze swych siedlisk, poddawane dyskryminacji, a na końcu eksterminacji (*Saga o wiedźminie*). Rozwinięciem tego motywu w *Sadze o wiedźminie* okażą się opowieść o straceńczym powstaniu młodzieży elfów przeciwko dokonującym podboju ich ziem ludziom (*Róże z Shaerrawedd*) i pogromy krasnoludów (*Krew elfów*, *Pani Jeziora*). Tym samym klasyczny dla fantasy antagonizm krasnoludy–elfy został zastąpiony antagonizmem ludzi wobec wszystkich przedstawicieli Starszych Ras. W tym opowiadaniu został też zarysowany konflikt ideologiczny pomiędzy przyznającym prawo do pokojowej koegzystencji wszystkim zamieszkującym wykreowany świat – ludziom, Starszym Rasom i bestiom, jeżeli tylko ich funkcjonowanie nie stanowi zagrożenia – a ich adwersarzami postulującymi marginalizację i eksterminację wszystkiego, co jest inne.

Będący archetekstem polskiej literatury fantasy *Wiedźmin* stanowi wzorzec, który jest eksploatowany od 30 lat nie tylko przez swojego autora rozwijającego cykl, ale i przez licznych naśladowców kreujących „wiedźminopodobnych” bohaterów<sup>39</sup> i opowieści o nich. Geralt jest pierwszą z popularnych postaci polskiej literatury fantasy, do której w następnych dekadach dołączyli m.in.: Szarka (protagonistka *Sagi o zbójcu Twardokęsku* Anny Brzezińskiej<sup>40</sup>), niszczyciel światów Daimon Frey (główny bohater cyklu *Zastępy niebieskie* Mai Lidii Kossakowskiej<sup>41</sup>) i Vuko Drakeheim (główny bohater *Pana Lodowego Ogrodu* Jarosława Grzędowicza<sup>42</sup>), równie jak on naznaczeni obcością, samotnością i mocą destrukcji<sup>43</sup>.

Podstawową funkcją konfliktów wpisanych w konstrukcję świata przedstawionego *Wiedźmina* jest ich funkcja dramaturgiczna, kształtująca przebieg poszczególnych wątków w obrębie pojedynczego utworu (np. konflikty: Foltest–Velerad–Ostrit w *Wiedźminie*, Calanthe–Pavetta w *Kwestii ceny*) oraz całego cyklu (ludzie–elfy,

<sup>39</sup> K. Kaczor, *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrofie*, [w:] *Anatomia fantastyki*, red. S.J. Konefał, Gdańsk 2014.

<sup>40</sup> *Saga o zbójcu Twardokęsku* A. Brzezińskiej tworzą: *Zbójcecki gościniec*, Warszawa 1999; *Żmijowa harfa*, Warszawa 2000; *Letni deszcz. Kielich*, Warszawa 2004; *Plewy na wietrze*, Warszawa 2006 (wersja poprawiona i uzupełniona *Zbójckiego gościńca*); *Żmijowa harfa*, wyd. II popr., Warszawa 2007; *Letni deszcz. Sztylet*, Warszawa 2009.

<sup>41</sup> Cykl *Zastępy anielskie* Mai Lidii Kossakowskiej tworzą opowiadania: tejsze, *Sól na pastwiskach niebieskich*, „Fenix” 1999, nr 7; tejsze, *Kosz na śmierci*, „Fenix” 2000, nr 4; tejsze, *Beznoży tancerz*, „Fenix” 2000, nr 10; tejsze, *Wieża zapalek*, „Magia i Miecz” 2000, nr 4 oraz opublikowane po raz pierwszy w tomie tejsze, *Obróńcy Królestwa*, Warszawa 2003 (zawierającym w kolejności publikacji: *Sól na niebieskich pastwiskach*, *Kosz na śmierci*, *Wieża zapalek*, *Dopuszczalne straty*, *Smuga krwi*, *Światło w tunelu*, *Zobaczyć czerwień*); reedycja jako *Żarna niebios*, Lublin 2008, uzupełniona o dwa nowe opowiadania: *Gringo i Żarna niebios*; oraz powieści: *Siewca Wiatru*, Lublin 2004; *Zbieracz Burz*, t. 1–2, Lublin 2010.

<sup>42</sup> J. Grzędowicz, *Pan Lodowego Ogrodu*, t. 1–4, Lublin 2005–2012.

<sup>43</sup> Szerzej o bohaterach polskiej literatury fantasy zainspirowanych postacią Geralta, powielających jego cechy i będących efektem chęci zdyskontowania popularności stworzonego przez Sapkowskiego typu bohatera w: K. Kaczor, *Bogactwo...*

Nilfgaard – Królestwa Północy w *Sadze o wiedźminie*). Powiązaną z tym kwestią jest sposób konstruowania przez Sapkowskiego fabuły jako serii epizodów, z których każdy służy prezentacji kolejnego z konfliktów, w jaki są uwikłani mimo woli lub też zaangażowani z racji własnych wyborów bohaterowie – co poza *Wiedźminem* można zaobserwować w opowiadaniach (*Mniejsze zło, Kwestia ceny, Granica możliwości, Miecz przeznaczenia*) i w *Sadze o wiedźminie* (konflikty na tle rasowym, konflikty na tle religijnym) – lub też kolejnych płaszczyzn jego funkcjonowania (będąca jedną z osi fabularnych sagi walka o dominację w środowisku czarodziejów, która odbywa się w gronie Wielkiej Rady i Kapituły Czarodziejów; podczas balu na Thannedd; między czarodziejami świadczącymi usługi konkurującym ze sobą królestwom; a miejscem osiągnięcia kompromisu jest Wielka Loża).

Mnożenie konfliktów, ich płaszczyzn, antagonizmów i będących ich manifestacjami konfrontacji jest konsekwencją kreowania przez autora *Wiedźmina* wizji świata pogrążonego w konflikcie totalnym, tzn. rozgrywającego się na wszystkich płaszczyznach relacji. Środkiem, który temu służy, jest kreowanie bohaterów na zasadzie wskazanej gry przeciwieństw i wpisanych w ich relacje konfliktów: płci, charakterów, wieku, ras, ról i celów. W odróżnieniu od kanonicznych tekstów fantasy epickiej konflikt wpisany w opowieść o losach Geralta, Ciri i Yennefer nie ma charakteru metafizycznego, bo też tej sfery w świecie kreowanym przez autora *Wiedźmina* nie ma. Nie ma w nim manifestacji i reprezentantów absolutnego Dobra i Zła; w zamian są jedynie racje bohaterów walczących o prawo do dokonywania własnych wyborów i Wielka Wojna, tutaj jedynie o władzę, która zgodnie z wymogami gatunku ogarnęła cały wiedźmiński świat.

**WITHOUT A CONFLICT THERE IS NO TALE – A CONFLICT  
AS THE PLOT-GENERATING FACTOR OF POLISH FANTASY STORIES  
(THE CASE STUDY OF *WIEDŹMIN* BY ANDRZEJ SAPKOWSKI)**

**Abstract:** The article discusses the way in which writing a conflict into the structure of Polish fantasy stories as a principle of constructing the presented world and creating the hero, as well as a factor favoring the development of the plot, serves to create worlds in conflict, which is a distinctive feature of the Polish fantasy literature. The indicated phenomenon will be shown using the example of analysis of the fiction structure of the *archetext* of the Polish fantasy literature – *Saga o wiedźminie* [*The Saga About a Witcher*] by Andrzej Sapkowski.

**Keywords:** Polish literature of fantasy, Polish popular literature, Polish literature of the 20<sup>th</sup> century