

Wiedźmin

polski fenomen popkultury

pod redakcją Roberta Dudzińskiego i Joanny Płoszaj



Wiedźmin

polski fenomen popkultury

Wiedźmin

polski fenomen popkultury

pod redakcją Roberta Dudzińskiego i Joanny Płoszaj



Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”

Wrocław 2016

Publikacja wydana na zlecenie
Wydziału Filologicznego
Uniwersytetu Wrocławskiego

Patronat honorowy



recenzja naukowa Mateusz Poradecki, Instytut Filologii Polskiej, Wydział Filologiczny, Uniwersytet Łódzki
redakcja naukowa Robert Dudziński, Joanna Płoszaj
adiustacja Robert Dudziński, Dorota Ucherek
korekta Natalia Kościńska, Joanna Płoszaj
korekta tekstów angielskich Jakub Wieczorek
składanie i łamanie Michał Wolski
projekt okładki Michał Wolski
książkę złożono krojem Minion Pro 10/13,5 i 8/10,5

ISBN 978-83-64863-05-9

Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”
ul. Krzywoustego 105/14
51-166 Wrocław



Stowarzyszenie badaczy popkultury
i edukacji popkulturowej

Trickster

Spis treści

Wstęp 7

Joanna Płoszaj
Przygody pewnego wiedźmina. Konstrukcja i destrukcja
schematów fabularnych w opowiadaniach Sapkowskiego 9

Miłosz Markocki
Geralt z Rivii – antybohater w roli bohatera fantasy 29

Dorota Ucherek
Czarodziejki (i czarodziej) w świecie wiedźmina 43

Krzysztof Solarewicz
Monstrum, albo wiedźmina opisanie – Próba Traw i kwestia
człowieczeństwa w multiwersum Wiedźmina 73

Anna Wróblewska
Jak napisać bestseller? O genezie popularności
Wiedźmina z perspektywy socjologii literatury 87

Ewa Krzywicka
Śladami Białego Wilka. O ukraińsko-rosyjskich
Opowieściach ze świata wiedźmina 101

Aida Michałowska, Jakub Kasperski
Od powieści do rock opery – *Droga, z której się nie wraca*
zespołu Esse 111

Radosław Pisula, Łukasz Słoński
Geralt w niewoli kadru. Strategie adaptacyjne i recepcja
polskich komiksów o wiedźminie 127

Adam Flamma
Postaci kobiet w grze *Wiedźmin* – znaczenie i analiza 141

Paulina Drewniak
Are we there yet? A snapshot in the haphazard history
of *Wiedźmin's* English translations 1171

Bibliografia wydanych do końca roku 2015 prac naukowych
poświęconych twórczości Andrzeja Sapkowskiego 189

Summaries 199

Wstęp

Tom, który oddajemy w Państwa ręce, to druga już (po *Wiedźminie – bohaterze masowej wyobraźni*, Wrocław 2015) publikacja Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster” poświęcona w całości fenomenowi wiedźmina. Gdy pracowaliśmy nad tymi dwoma książkami (a wcześniej także nad konferencją naukową „Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni”), chcieliśmy przede wszystkim w sposób systematyczny i uporządkowany przyrzeć się różnym obliczom Geralta z Rivii, który od 1986 r. stał się bohaterem nie tylko opowiadań i powieści, lecz także komiksów, gier, filmu czy rock opery. Zależało nam więc zarówno na wykorzystaniu odmiennych perspektyw metodologicznych i narzędzi badawczych, jak i na analizach skupiających się na różnych narracjach o wiedźminie. Wystarczy spojrzeć na spisy treści obu publikacji, aby przekonać się, że cel ten w znacznej mierze udało się osiągnąć.

Na *Wiedźmina – polski fenomen popkultury* składa się dziesięć tekstów napisanych przez badaczy z ośrodków akademickich z całej Polski. Tom otwierają trzy artykuły poświęcone prozie Sapkowskiego: Joanna Płoszaj analizuje sposoby funkcjonowania schematów fabularnych w opowiadaniach ze zbiorów *Ostatnie życzenie* i *Miecz przeznaczenia*; Miłosz Markocki interpretuje postać Geralta przy pomocy kategorii antybohatera; zaś Dorota Ucherek pisze o czarodziejach i czarodziejkach z cyklu Sapkowskiego. Z kolei kolejny artykuł autorstwa Krzysztofa Solarzewicza, w którym analizuje on kwestię człowieczeństwa wiedźmina, odnosi się już nie tylko do „Sagi o Wiedźminie”, lecz także do jej różnorodnych adaptacji.

Kolejne dwa teksty dotyczą kwestii popularności prozy Sapkowskiego. Genezę tej popularności próbuje wskazać Anna Wróblewska, badając ten problem z perspektywy socjologii literatury. Natomiast Ewa Krzywicka analizuje jeden z najwyrazistszych przejawów popularności „Sagi

o Wiedźminie” – rosyjsko-ukraiński zbiór opowiadań *Opowieściach ze świata wiedźmina*, który już w podtytule określony został mianem hołdu dla Andrzeja Sapkowskiego.

Również artykuł dwojga badaczy – Aidy Michałowskiej i Jakuba Kasperskiego – dotyczy funkcjonowania „Sagi o Wiedźminie” w kulturze rosyjskiej. Autorzy analizują bowiem przygotowaną przez zespół Esse rock operę *Droga, z której się nie wraca*, zajmując się zarówno jej warstwą tekstową i wizualną, jak i wymiarem muzycznym. Dwa kolejne teksty także dotyczą rozmaitych adaptacji prozy Sapkowskiego – Radosław Pisula i Łukasz Słoński omawiają funkcjonowanie postaci wiedźmina w polskich komiksach, zaś Adam Flamma – postaci kobiet w grze *Wiedźmin*. Listę artykułów zamyka zaś artykuł Pauliny Drewniak poświęcony angielskim przekładom „Sagi o Wiedźminie”.

Ponadto na końcu tomu znajduje się także bibliografia polskich prac naukowych poświęconych prozie Sapkowskiego i jej adaptacjom. Lista ta liczy sobie ponad 100 pozycji, udowadniając w ten sposób, z jak obszernym i ważnym problemem badawczym mamy do czynienia.

Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni wzbudził bardzo duże zainteresowanie nie tylko w środowisku akademickim. Mamy nadzieję, że podobnie będzie również w tym przypadku, a oba tomy staną się ważnym krokiem w badaniach nad fenomenem wiedźmina.

Redaktorzy

Joanna Płoszaj
Uniwersytet Wrocławski

Przygody pewnego wiedźmina. Konstrukcja i destrukcja schematów fabularnych w opowiadaniach Sapkowskiego

Abstrakt

Artykuł wskazuje, w jaki sposób główne wyznaczniki literatury przygodowej, które na podstawie analizy antycznego romansu awanturniczego zostały opisane przez Michaiła Bachtina w klasycznym już dziele *Formy czasu i czasoprzestrzeni w powieści*, wykorzystywane są w innej odmianie literatury popularnej – fantasy, gdzie przeniknęły przede wszystkim za sprawą Roberta E. Howarda. Autorka omawia pokrótce drogi, jakimi wątki awanturnicze przenikały do literatury fantasy i kształtowały się na jej gruncie, konstytuując przygodową odmianę gatunku. Zasadniczą część pracy stanowi analiza opowiadań Andrzeja Sapkowskiego zebranych w tomach *Ostatnie życzenie* i *Miecz przeznaczenia* pod kątem obecności w nich fabularnych schematów powieści przygodowej. Celem artykułu jest ukazanie, w jaki sposób konstrukcja czasu oraz przestrzeni w utworach Sapkowskiego wpływa na przygodowy charakter opowiadań o wiedźminie, a także wskazanie metod, jakimi autor posługuje się, dekonstruując obrane wcześniej schematy.

Słowa kluczowe

Wiedźmin, Andrzej Sapkowski, fantasy, literatura przygodowa, Michaił Bachtin, czas, przestrzeń

Przygody pewnego wiedźmina. Konstrukcja i destrukcja schematów fabularnych w opowiadaniach Sapkowskiego

Przygodowy rodowód literatury fantasy

Przygodowy schemat fabularny należy do najstarszych i najsilniej ugruntowanych sposobów organizowania i komponowania utworów literatury popularnej. Jego korzenie sięgają antycznego romansu awanturczego (zwanego również powieścią prób), o czym pisze Michaił Bachtin w klasycznej już pracy *Formy czasu i czasoprzestrzeni w powieści* (*Формы времени и хронотона в романе*, 1937–1938). Według rosyjskiego badacza najważniejszymi wyróżnikami powieści przygodowej są sposób konstruowania czasoprzestrzeni (rozumianej jako formalno-treściowa kategoria literacka)¹ oraz działającego w niej bohatera. Wpłynęły one na ukształtowanie się struktury fabularnej wykorzystywanej z drobnymi tylko modyfikacjami nie tylko – jak pisze Bachtin – do połowy XVIII w.; bazuje na niej również wiele gatunków² współczesnej literatury popularnej.

- 1 Bachtin poprzez „czasoprzestrzeń” rozumie: „Istotne wzajemne powiązanie stosunków czasowych i przestrzennych przyswojonych artystycznie w literaturze”. Uważa on, że czasoprzestrzeń wręcz wyznacza gatunki oraz odmiany gatunkowe; posługując się tą kategorią, wymienia trzy główne antyczne typy powieściowe. Są nimi: grecki romans awanturczy, powieść przygodowo-obyczajowa i powieść biograficzna, przy czym największy wpływ na rozwój późniejszej literatury przygodowej ma pierwszy z wymienionych typów powieściowych, dlatego jedynie on zostaje pokrótce przybliżony w niniejszym tekście. Zob. M. Bachtin, *Formy czasu i czasoprzestrzeni w powieści* [w:] *idem, Problemy estetyki i literatury*, przeł. W. Grajewski, Warszawa 1982, s. 278–280.
- 2 Termin »gatunek« oznacza tu nie pojęcie zakorzenione w polskiej poetyce normatywnej, lecz odwołuje się do takiego rozumienia, jakie proponuje m.in. Anna Gemra, czyli gatunków jako struktur wyróżnianych na podstawie kryteriów tematycznych, uporządkowania fabularnego, stylu narracji, języka, dominującej estetyki. Podobne stanowisko zajmują Jakub Z. Lichański i Tadeusz Żabski. Zob. A. Gemra, *Literatura popularna. Literatura gatunków?* [w:] *Retoryka i badania literackie. Rekonesans*, red. J.Z. Lichański, Warszawa 1998, s. 72; J.Z. Lichański, *Epos i retoryka. Prolegomena do badań literatury fantasy* [w:] *Retoryka...*; T. Żabski, *Literatura popularna* [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, 212–217.

Analizując relacje czasoprzestrzenne w antycznej powieści prób, Bachtin szczególną uwagę zwraca na rolę, jaką w kształtowaniu tej odmiany gatunkowej odgrywa czas (określany mianem czasu przygodowego lub awanturczego). Charakteryzuje się on podziałem na szereg krótkich, wyizolowanych odcinków, odpowiadających poszczególnym przygodom, które znajdują się poza porządkami temporalnymi mierzalnymi według ludzkich współrzędnych³. Ta, rzec by można, fragmentaryczna konstrukcja czasu znacząco wpływa na sposób przedstawiania przestrzeni, która ukazywana jest w sposób wycinkowy i nieskonkretyzowany. Sprawia to, że relacje czasoprzestrzenne nabierają w romansie awanturczym wręcz umownego charakteru – są podporządkowane swoistej logice niczym nieskrępowanej przygody. Jedyną siłą sprawczą rządzącą momentami awanturczego porządku temporalnego jest zatem przypadek – nagle, nieprzewidywalne zdarzenie inicjujące lub rozwiązujące akcję. Przestrzeń w powieści przygodowej jest całkowicie podporządkowana działaniom protagonisty, wokół nich jest zorganizowana i stanowi – co prawda rozległe i różnorodne⁴ – ale jednak zaledwie tło wydarzeń, w jakich uczestniczy bohater. W tak skonstruowanej czasoprzestrzeni umieszczona zostaje postać, którą charakteryzują przede wszystkim – co podkreśla badacz romansu antycznego – bierność i absolutna niezmienność. W mijającym bez śladu, rządzonej przez sprawczą przypadkowość czasie przygodowym człowiek jest jedynie fizycznym podmiotem czynności, jego aktywność sprowadza się do wymuszonego ruchu czy też zmiany miejsca w przestrzeni⁵. Inicjatorem wszelkich zdarzeń jest zaś przypadek. Ukazany w ten sposób człowiek – zależny od losu i irracjonalnych sił ingerujących w jego działania – poddawany jest szeregowi przygód-prób, które mają dowieść stałości i niezmienności bohatera⁶. Zarysowany tak schemat fabularny

3 Badacz antycznego romansu awanturczego zwraca uwagę na to, że czas przygodowy stanowi „pozaczasowy rozdział, powstały pomiędzy dwoma momentami rzeczywistego porządku czasowego”, w którym „nie ma niczego, poza przypadkowymi równoczesnościami i różnoczesnościami”. Zob. M. Bachtin, *op. cit.*, s. 287.

4 Warto w tym miejscu nadmienić, że wśród charakterystycznych cech przestrzeni awanturczej Bachtin podaje nie tylko jej techniczną organizację, ale zwraca również uwagę na sposób jej opisu. Najbardziej znamionną dla niej cechą jest obcość, brak oswojenia jej przez protagonistę. Często obejmuje nieznanne bohaterowi tereny, zamieszkują ją dzikie zwierzęta lub istoty fantastyczne. Niejednokrotnie również powiązana jest z motywem wędrowki i czasoprzestrzenią drogi, które dają możliwość bardzo swobodnego rozwoju zdarzeń, o czym będzie mowa w dalszej części tekstu. Zob. M. Bachtin, *op. cit.*, s. 294, 298–299.

5 Zob. M. Bachtin, *op. cit.*, s. 291, 303–305.

6 Zob. T. Żabski, *Przemiany powieści przygodowej XIX i XX wieku [w:] Z problemów aksjologii literatury i kultury popularnej. Prace ofiarowane Józefowi Nowakowskiemu*, red. S. Uliasz, Rzeszów 1996, s. 140.

powieści przygodowej okazał się niezwykle nośny, bowiem mimo szablonowości i silnej konwencjonalizacji zapewniał wartką akcję, porywającą czytelników w wir wydarzeń. O jego atrakcyjności świadczy choćby to, że z pewnymi drobnymi jedynie modyfikacjami wykorzystywany jest do dziś, przygodowość stanowi bowiem nadrzędną kategorię również dla wielu odmian współczesnej prozy popularnej, decydując o strukturze kompozycyjnej utworów⁷.

Schemat fabularny powieści przygodowej przyswoiła sobie również literatura fantasy, choć warto zauważyć, iż nie tyle korzysta ona bezpośrednio z opisanego przez Bachtina modelu romansu greckiego, ile raczej czyni to poprzez dzieła literatury nieco późniejszej, leżące w kręgu inspiracji autorów tej odmiany literatury popularnej. Wśród utworów, które z powodzeniem wykorzystywały wypracowany w starożytności model powieści awanturniczej, wymienić należy przede wszystkim średniowieczne romanse rycerskie, posługujące się czasem przygodowym typem greckiego i kontynuujące w głównej osi konstrukcyjnej schemat powieści prób. Ze względu na to, iż romanse rycerskie bardzo często są wymieniane wśród najważniejszych inspiracji twórców fantasy⁸, warto wspomnieć o pewnych modyfikacjach przygodowej struktury kompozycyjnej, które w istotny sposób wpłynęły na uatrakcyjnienie omawianego schematu. Zmiany te dotyczą przede wszystkim sposobu ukazywania bohatera, który zaczyna nabierać rysów indywidualnych⁹, a także przestaje być całkowicie bierny, jak to było w przypadku bohaterów romansu greckiego. Jego działania nie sprowadzają się już tylko i wyłącznie do wymuszonego ruchu w przestrzeni, lecz sam świadomie rusza na spotkanie przygód, które są jego żywiołem. Przypadki i zrzędzenia losu pociągają go tajemniczością; stają się „cudownymi przygodami”, w które bohater świadomie się angażuje¹⁰. Pewne modyfikacje zachodzą również w sposobie przedstawiania przestrzeni, która – jak pisze Bachtin – staje się „domeną

7 Zob. A. Gemra, *Fantasy – powrót romansu rycerskiego*, „Literatura i Kultura Popularna” 2005, t. 7, s. 62; *eadem*, *Literatura popularna...* [w:] *Retoryka...*, s. 72; T. Żabski, *Przemiany...*, *passim*.

8 Znaczenie romansów rycerskich dla rozwoju i ukształtowania literatury fantasy opisują w popularnonaukowej formie autorzy książki *Fantasy. Ilustrowany przewodnik (Fantasy. The Definitive Illustrated Guide)*, którzy z pewnym „przymrużeniem oka” zaliczają nawet legendy arturiańskie do podgatunków fantasy. Szczegółową natomiast analizę elementów fantasy zaczerpniętych z romansów rycerskich przeprowadziła Anna Gemra. Zob. A. Gemra, *Fantasy...*, *passim*; *Fantasy. Ilustrowany przewodnik*, przedm. T. Pratchett, red. D. Pringle, red. pol. A. Mischkurka, Warszawa 2003, s. 11, 23–25.

9 Zob. M. Bachtin, *op. cit.*, s. 360.

10 *Ibidem*, s. 359.

cludowności¹¹; w świecie tym każda właściwie rzecz może być zaczarowana lub posiadać nadnaturalne właściwości i z tym również związana jest przypadkowość, organizująca czasoprzestrzeń powieści rycerskich.

Na przestrzeni wieków romanse rycerskie uległy pauperyzacji i trafiły do obiegu popularnego, w którym, wielokrotnie wznawiane, funkcjonowały przez cały wiek XIX¹². To dzięki nim w dużej mierze schemat powieści awanturniczej ugruntował się w literaturze, znajdując nowe realizacje w formie powieści historyczno-przygodowej, przygodowej powieści podróżniczej, a także w rodzących się ówczesnie gatunkach prozy fantastycznej. Wśród nich popularność zyskiwały również książki należące do kształtującej się stopniowo opowieści o zaginionych cywilizacjach, której jednym prekursorów i czołowych autorów był Henry Rider Haggard¹³. Były to zazwyczaj podróżnicze powieści przygodowe, jednak – co charakterystyczne – ich bohaterowie w czasie wyprawy niespodziewanie odnajdywali ślady legendarnej zaginionej cywilizacji, która przetrwała i rozwijała się w ukryciu (najbardziej znana jest tu legenda o zatopieniu Atlantydy). Wśród najważniejszych powieści Haggarda, które wywarły bezpośredni wpływ na rozwój fantasy jako literatury przygodowej, wymienić należy *Kopalnie Króla Salomona* (*King Solomon's Mines*, 1885) oraz *Oną* (*She*, 1887). Jawne wykorzystanie w drugiej z wymienionych powieści elementów magicznych wyraźnie zbliża powieści o zaginionych cywilizacjach do literatury fantasy w takiej formie, jaka znana jest obecnie. Na ich kanwie powstała bowiem odmiana fantasy, na gruncie której awanturniczy schemat fabularny realizowany jest najwierniej, czyli przygodowa fantasy typu *sword and sorcery*¹⁴, za-

11 *Ibidem*, s. 358–359.

12 O historii i przemianach romansów rycerskich pisze szerzej Tadeusz Żabski. Ze względu na czas powstania i odbiorę, do którego teksty były skierowane, badacz dzieli romanse rycerskie na trzy grupy. Do pierwszej z nich należą powstałe ok. XII w. opowieści o królu Arturze i rycerzach Okrągłego Stołu, które z biegiem czasu adaptowane były dla potrzeb coraz mniej wykształconych czytelników. W ten sposób na przełomie XV i XVI w. dokonała się pierwsza pauperyzacja romansu rycerskiego. Na podstawie schematu zaczerpniętego z uproszczonych już językowo i fabularnie wersji opowieści arturiańskich i karolińskich powstawać zaczęły historie o nowych bohaterach. Teksty te zaliczane są do drugiej grupy romansów rycerskich, którą dopiero wiek oświecenia poddał surowej krytyce i zepchnął do obiegu ludowego. Do grupy trzeciej zaliczyć należy utwory powstające na fali romantyzmu, rodzącego się pod koniec XVIII w. w Niemczech. Zob. T. Żabski, *Proza jarmarczna XIX wieku. Próba systematyki gatunkowej*, Wrocław 1993, s. 83–84.

13 *Fantasy. Ilustrowany...*, s. 28.

14 Termin wprowadzony w 1960 r. przez – zafascynowanego dziełem Howarda – Fritza Leibera – jednego z najpopularniejszych autorów tekstów osadzonych w tej konwencji. Zob. A. Gemra, E. Rudolf, *Fantasy* [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 151.

początkowana opowiadaniem o Conanie z Cymerii autorstwa Roberta E. Howarda¹⁵. Przyglądając się ich szkieletowi fabularnemu, nietrudno zauważyć, że powieła on typową strukturę kompozycyjną powieści awanturycznej. Można wręcz rzec, że autor opowiadał o Conanie zawarł i połączył w nich najatrakcyjniejsze elementy zaczerpnięte z poszczególnych dziedzin literatury przygodowej (*quasi*-historyczna sceneria, wątki przygodowe, historie pirackie)¹⁶, wzbogacając je umiejscowieniem akcji w rzeczywistości pełnej magii, demonów i potworów, którym stawia czoła potężny barbarzyńca. Skonstruowana w ten sposób historia okazała się niezwykle atrakcyjna dla czytelników, zyskała ich uznanie, a przygody Conana „nie tylko weszły na stałe do kanonu *sword and sorcery*, ale w sposób trwały oddziaływały na całą konwencję, stabilizując w jej ramach już u jej zarania charakterystyczny zespół wątków i motywów oraz styl i technikę budowania opowieści”¹⁷.

Fabuły poszczególnych opowiadań o Conanie zasadniczo niewiele różnią się od siebie. Barbarzyńca zjawia się w miejscu, które stanie się areną wydarzeń; często jest to miasto, puszcza lub pustynia, istotne jednak, by przestrzeń, w jakiej się znajduje, nie była mu znana. Zazwyczaj już na samym początku bohater otrzymuje niepokojące sygnały, wskazujące na złą sławę miejsca lub działanie sił irracjonalnych. Cymeryjczyk ignoruje jednak wszystkie ostrzeżenia, co nieuchronnie prowadzi go do konfrontacji z zagrożeniem. Ważnym elementem fabuły jest również

15 Pierwowzorem tej odmiany fantasy jest właściwie powieść *Eryk Promiennooki* (*Eric Brighteyes*, 1891) Haggarda, lecz za właściwego inicjatora *sword and sorcery* uważa się Howarda, ponieważ to jego utwory ustaliły kompozycję i najważniejsze atrybuty tej odmiany fantasy. Drugą z najwcześniej wykrystalizowanych odmian literatury fantasy jest zainicjowana przez Johna Ronalda Reuela Tolkiena na gruncie europejskim fantasy epicka. Pominiecie jej w niniejszej analizie nie wynika z marginalizacji roli, jaką odegrała twórczość Tolkiena w rozwoju literatury fantasy, gdyż pozycja brytyjskiego autora jest na tym polu niepodważalna. W twórczości oksfordzkiego profesora jednak, mimo iż autorzy książki *Fantasy. Ilustrowany przewodnik* dostrzegają w niej liczne inspiracje prozą Haggarda, przygodowość nie stanowi nadrzędnej kategorii organizacji tekstu. Zob. *Fantasy. Ilustrowany...*, s. 16; G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007, s. 42–53; M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009, s. 81–104, 120–141.

16 Warto zauważyć, że Howard próbował swego pióra również w innych wariantach literatury przygodowej. Pisywał także kryminały, opowiadania historyczno-prygodowe, powiastki podróznicze, westerny czy historyjki sportowe. Opanował zatem wszystkie najpopularniejsze „chwyty” literatury awanturycznej i mógł z nich swobodnie korzystać, tworząc opowiadania o Conanie Barbarzyńcy, które przyniosły mu największą sławę. Zob. J. Szewczyk, *Conan – bohater heroic fantasy. O twórczości Roberta E. Howarda*, „Literatura i Kultura Popularna” 1996, t. 5, s. 100.

17 M. Pustowaruk, *op. cit.*, s. 84.

spotkanie z piękną kobietą, stanowiące przeważnie punkt zwrotny akcji. Obecność postaci żeńskich jest istotna również dlatego, że Conan – znany ze słabości do przedstawicielek płci pięknej – z ich powodu często angażuje się w działania, których w innym wypadku mógłby się nie podjąć, co z kolei jest pretekstem do zainicjowania kolejnej przygody. W kulminacyjnym punkcie historii dochodzi do konfrontacji z głównym zagrożeniem, którego źródło tkwi poza granicami racjonalnego poznania i często ma związek z magią lub siłami wyzwalanymi przez dawne kultury. Barbarzyńca przeciwstawia im spryt oraz siłę fizyczną, wychodząc zwycięsko z każdej opresji.

W krótszych formach narracyjnych, jakimi najczęściej są teksty pisane w konwencji *sword and sorcery*, przedstawiana rzeczywistość konstruowana jest jako tło działań głównego bohatera i koncentruje się głównie wokół jego aktywności¹⁸. Czas w utworach Howarda ukształtowany jest wedle reguł czasu przygodowego – dzieli się na szereg odizolowanych od siebie odcinków-przygód, które nie tworzą ciągów przyczynowo-skutkowych, a jedno opowiadanie opisuje zazwyczaj jedną przygodę. Nietrudno zatem zauważyć, że czasoprzestrzeń wykreowanego świata jest kategorią podrzędną względem protagonisty i w pełni odpowiada przedstawionemu przez Bachtina modelowi czasoprzestrzeni awanturycznej. Również Conan jako protagonista doskonale wpasowuje się w przygodowy typ bohatera. Jest absolutnie niezmienny i przewidywalny, niezależnie od tego, jaką pozycję społeczną zajmuje w opowieści i gdzie się znajduje. Czy jest królem, piratem czy też najemnikiem, Cymeryjczyk pozostaje typowym „awanturnikiem” – zmierza od przygody do przygody, a żądza ryzyka wydaje się głównym motorem jego działań, które – choć często moralnie dwuznaczne – zostają całkowicie usprawiedliwione przez wartką i dynamiczną akcję.

Przedstawiony rys historycznoliteracki ukazujący kształtowanie się fantasy na gruncie literatury awanturycznej – choć bardzo skrótowy, a przez to niekompletny – zwraca uwagę na to, że tradycja powieści przygodowej ma istotne znaczenie podczas analizy struktur kompozycyjnych, jakimi posługują się zarówno anglosascy, jak i polscy autorzy fantasy. Z wzorców typowych dla literatury przygodowej czerpie również – przynajmniej w początkowej fazie twórczości – Andrzej Sapkowski. Mimo pewnej przełomowości¹⁹, która cechuje łódzkiego autora, w zakresie wykorzystanych

**Sapkowski
jak Howard?
Przygodowy schemat
wczesnych utworów**

¹⁸ *Ibidem*, s. 102.

¹⁹ Sapkowski zadebiutował w 1986 r. opowiadaniem *Wiedźmin*, które ukazało się na łamach czasopisma „Fantastyka” i stanowiło przełom w historii rodzimej literatury popularnej. W latach 80. xx w. fantasy w Polsce nie była jeszcze szeroko rozpoznana, a dostęp do tekstów oryginalnych był trudny, głównymi wzorami dla

rozwiązań fabularnych jego pierwsze utwory, czyli opublikowane w latach 1986–1990 opowiadania *Wiedźmin*, *Ziarno prawdy*, *Mniejsze zło* oraz *Kwestia ceny* realizują awanturniczy schemat kompozycyjny charakterystyczny dla przygodowej fantasy typu *sword and sorcery*, wyrosłej na kanwie twórczości Howarda²⁰. Każde z nich zostało pomyślane i skomponowane jako samoistny tekst, luźno powiązany z pozostałymi postaciami głównego bohatera – wiedźmina Geralta z Rivii. W cztery lata po debiucie najwcześniejsze opowiadania Sapkowskiego po raz pierwszy ukazały się w formie książkowej, w tomie pt. *Wiedźmin*. Opublikowane w nim teksty zostały zebrane i połączone w sposób czysto mechaniczny, co podkreśla obecność w tomie *Drogi, z której się nie wraca*, która początkowo nie miała być związana ze światem cyklu wiedźmińskiego²¹. Nie tworzą one kompozycyjnej całości: brak tu przede wszystkim porządku chronologicznego oraz związków przyczynowo-skutkowych między opowiadaniem, których obecność sugerowałaby przemyślany i spójny układ zbioru. Taka strategia wydawnicza nieobca jest fantasy przygodowej – zarówno teksty Howarda, będącego jej prekursorem, jak i innych autorów tworzących w tej konwencji, ukazywały się najpierw w magazynach pulpowych, później dopiero wydawane były w formie tomów mechanicznie i przypadkowo

krajowych autorów pozostawały kanoniczne dzieła J.R.R. Tolkiena oraz publikowane w „Fantastyce” tłumaczenia utworów (lub ich fragmentów) uznanych twórców zagranicznych. Pierwsze polskojęzyczne teksty fantasy pisane były wyraźnie na wzór utworów anglojęzycznych, opowiadanie Sapkowskiego natomiast wniosło do tej odmiany literatury popularnej nową jakość, zaś rodzącej się dopiero na polskim gruncie fantasy nadało indywidualnego charakteru i otworzyło drogę do jej gatunkowego zróżnicowania. Swoisty eklektyzm kulturowy, którym posłużył się autor, łącząc charakterystyczne dla fantasy motywy zaadaptowane z mitologii germańskiej, celtyckiej czy legend arturiańskich z elementami zaczerpniętymi z folkloru słowiańskiego oraz podań ludowych, wyróżnił twórczość łódzkiego prozaika na tle utworów anglosaskich i stał się jego znakiem rozpoznawczym. Zob. M. Roszczyńska, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków 2009, s. 12; E. Żukowska, *Mityczne struktury fantasy słowiańskiej* [w:] *Fantastyczność i cudowność. Wokół źródeł fantasy*, red. B. Trocha, T. Ratajczak, Zielona Góra 2009, s. 208.

²⁰ Marek Pustowaruk w książce *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej* wyróżnia dwa wzory *sword and sorcery*. Pierwszy z nich wywodzi się z omówionego pokrótce pisarstwa Howarda, drugi natomiast literatura fantasy zawdzięcza Fritzowi Leiberowi i jego cyklowi o Fafrydzie i Szarym Kocurze. Cezurę między nimi badacz wyznacza jednak na podstawie stylu narracji (istotne jest tu wprowadzenie przez Leibera elementów humorystycznych i ironicznych, których brak u poważnego, wręcz patetycznego Howarda), a nie samej struktury kompozycyjnej. Dlatego też podstawą analizy opowiadań Sapkowskiego – mimo że stylistycznie bliżej im do prozy Leibera – stał się schemat fabularny fantasy przygodowej utrwalony przez Howarda. Zob. M. Pustowaruk, *op. cit.*, s. 105–115.

²¹ Tekst ten został połączony z cyklem dopiero później, a pewne wzmianki oraz zbieżność imion bohaterów pozwalają traktować go jako opowieść o rodzicach Geralta.

połączonych ze sobą opowiadań. Warto również zauważyć, że utwory Howarda stanowią całości na tyle autonomiczne, że niejednokrotnie umieszczane były w różnych zbiorach i komponowane z tekstami innych autorów rozwijających cykl o Conanie Barbarzyńcy.

Do fantasy typu *sword and sorcery* zbliża wczesną twórczość Sapkowskiego nie tylko pisanie opowiadań jako samoistnych tekstów, ale również to, że w warstwie fabularnej autor *Wiedźmina* posługuje się znanym i chętnie wykorzystywanym schematem przygodowym. Punktem wyjścia dla fabuły jest zawsze wprowadzenie głównego bohatera i jego charakterystyczna dla literatury awanturniczej ekspozycja. Protagonista w pierwszej kolejności przedstawiany jest jako tajemniczy jeździec znikąd, zmierzający w nieznanym kierunku²², następnie określany po prostu jako „wiedźmin”, ostatecznie zaś wymienione zostaje imię: Geralt, które – podobnie jak pochodzenie bohatera – ma charakter czysto umowny, na co wskazuje fragment debiutanckiego opowiadania łódzkiego prozaika:

- Imię jakieś masz? Może być byle jakie, nie pytam z ciekawości, tylko dla ułatwienia rozmowy.
- Nazywam się Geralt.
- Może być i Geralt. Z Rivii, jak wnoszę z wymowy?
- Z Rivii²³.

Zaprezentowany powyżej sposób przedstawiania protagonisty powielany jest w kolejnych tekstach, co sugeruje, iż dla fabuły opowiadań nie ma znaczenia, kim (w sensie personalnym) jest bohater. O wiele istotniejsza wydaje się natomiast jego profesja, pełni ona bowiem funkcje kompozycyjne, warunkując rolę postaci w opowiadaniu. Każdorazowe wprowadzanie bohatera przede wszystkim jako wiedźmina – pozbawionego ludzkich uczuć mutanta, biegłego w sztuce władania mieczem, wędrującego po świecie i zarabiającego na życie zabijaniem potworów, a tym samym uwalniającego ludzi od zagrożenia, któremu sami nie potrafią stawić czoła – pozwala czytelnikowi w pierwszej kolejności rozpoznać postać właśnie poprzez funkcję, jaką będzie ona pełnić w danym tekście. Taka ekspozycja bohatera charakterystyczna jest dla literatury przygodowej i polega – jak zauważa Michał Rogoż – właśnie na „odkrywaniu śladów charakterystycznego nacechowania”²⁴. Opóź-

22 A. Sapkowski, *Wiedźmin [w:] idem, Ostatnie życzenie*, Warszawa 2001, s. 7. Warto również zauważyć, że postać „jeźdźca znikąd” charakterystyczna jest dla westernu – jednego z najpopularniejszych gatunków przygodowych. Zob. K. Kaczor, *Geralt czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006, s. 14.

23 A. Sapkowski, *Wiedźmin...*, s. 11.

24 M. Rogoż, *Pomiędzy konwencją a mimesis – różne wymiary świata przedstawionego w opowiadaniach Andrzeja Sapkowskiego* *Ostatnie życzenie i Miecz przeznaczenia [w:] Fantastyczność i cudowność...*, s. 236.

nianie właściwego przedstawienia protagonisty imieniem, nazwiskiem czy przydomkiem, pozwala w pierwszej kolejności zwrócić uwagę na pewne cechy wyglądu, zachowania czy wypowiedzi, które czytelnikowi zaznajomionemu z poprzednimi perypetiami bohatera, pozwalają na jego ponowne rozpoznanie.

Z wzorców charakterystycznych dla literatury przygodowej czerpie Sapkowski również w zakresie ukazywania przestrzeni. Miejsca, które odwiedza główny bohater, są wyraźnie obce i nieprzyjemne, nie cieszą się dobrą sławą, a ich opis wzbudza niepokój, jak to ma miejsce w opowiadaniu *Wiedźmin*: „Nieznajomy nie wszedł do »Starego Narakortu«. Pociągnął konia dalej, w dół uliczki. Tam była druga karczma, nazywała się „Pod Lisem”. Tu było pusto. Karczma nie miała najlepszej sławy”²⁵.

Często również, jak w opowiadaniu *Ziarno prawdy*, sposób przedstawienia przestrzeni wzbudza również pewnego rodzaju niepewność, sugerując obecność i działanie sił nadprzyrodzonych:

Po chwili wahania Geralt wyciągnął rękę i dotknął zaśniedziałego kółka. Odskoczył natychmiast, bo w tej samej chwili brama rozwarła się, skrzypiąc, chrzęszcząc, rozgarniając na boki kępki trawy, kamyki i gałązki. Za bramą nie było nikogo – wiedźmin widział tylko pusty dziedziniec, zaniedbany, zarośnięty pokrzywą²⁶.

Przestrzeń w opowiadaniach Sapkowskiego – jak łatwo zauważyć – charakteryzują wszystkie cechy, jakimi posłużył się Bachtin, opisując przestrzeń awanturniczą – obcą, nieprzyjemną, niepokojącą²⁷. Sposób jej obrazowania w przytoczonych fragmentach, podobnie jak ekspozycja głównego bohatera, wyraźnie sugerują odbiorcy wykorzystanie konwencji przygodowej – wyeksponowanie tych konkretnie cech daje do zrozumienia, że wkrótce na pewno wydarzy się coś zaskakującego, niejako implikuje zbliżającą się przygodę. Warto też zwrócić uwagę, że w stosunkowo niedługich wczesnych tekstach łódzkiego prozaika przestrzeń przedstawiana jest w sposób fragmentaryczny i kreowana jest na potrzeby konkretnego epizodu. Stanowi jedynie tło dla działań głównego bohatera – świat tworzy się jakby razem z fabułą, sprawiając wrażenie otwartego i bardzo rozległego²⁸, co również jest charakterystyczne dla kompozycji powieści przygodowej.

Wykorzystanie w utworze przestrzeni awanturniczej implikuje uruchomienie w ramach konstruowanej opowieści czasu przygodowego.

25 *Ibidem*, s. 7.

26 A. Sapkowski, *Ziarno prawdy* [w:] *idem*, *Ostatnie...*, s. 47.

27 Z oczywistych powodów brak tu jednej z głównych cech przestrzeni przygodowej, czyli jej rozległości. Nie pozwala na nią krótka forma opowiadań oraz ich zamknięta kompozycja. Przestrzeń poszerza się jednak przy całościowym potraktowaniu utworów poświęconych postaci wiedźmina Geralta.

28 Zob. M. Rogoż. *op. cit.*, s. 234.

Jego najważniejszymi cechami, jak już wspomniano, są: brak historycznej lokalizacji, niezwykła intensywność oraz brak powiązania z czasem biograficznym bohaterów. Charakterystyczny jest również dla niego podział na szereg krótkich odcinków-przygód²⁹. W taki właśnie sposób skonstruowany jest również czas w opowiadaniach Sapkowskiego. Powstaje on wyłącznie na potrzeby konkretnej przygody i jest zorganizowany w sposób techniczny, właściwy jedynie kreowanemu w tekście „tu i teraz”. Niezwykle istotne są dla niego wspomniane przez Bachtina przypadkowe zbieżności lub rozbieżności w czasie, wprowadzane i charakteryzowane najczęściej przez określenia „nagle” i „właśnie wtedy”³⁰. To charakterystyczne „nagle” może być zwiastunem nadchodzącego zwrotu akcji, zwróceniem uwagi na coś nieoczekiwanego i zdumiewającego, przede wszystkim jednak służy zawsze dynamizowaniu akcji, co doskonale ilustruje fragment opowiadania *Granica możliwości*:

Ziemia zadrżała. Góry zadygotały, zębaty skraj skalistej ściany zamazał się nagle na tle nieba, a sama ściana przemówiła nagle głuchym, wyczuwalnym dudnieniem [...]. Pierwsze kamienie, na razie drobne, zaszuszczyły i zastukały po dygoczącym spazmatycznie obrywie. Na oczach Geralta część drogi, rozziewając się w czarną, przeraźliwie szybko rosnącą szczelinę, oberwała się i poleciała w przepaść z ogłuszającym łoskotem [...]. Ogromny, płaski blok skalny, z łoskotem i zgrzytem szorując po ścianie obrywu, zsuwał się, leciał prosto na nich. Geralt padł nakrywając sobą czarodziejkę. W tym samym momencie blok eksplodował, rozerwał się na miliard kawałków, które spadły na nich, tnąc jak osy [...]. Yennefer machnęła ręką, wyginając palce, krzyknęła niezrozumiale. Kamienie, stykając się z niebieskawą półsferą, wyrosła nagle nad ich głowami, znikaly jak krople wody padające na rozpaloną blachę [...]. Most osiadł nagle z przenikliwym trzaskiem, połowa, którą już przebyli, urwała się, z łoskotem poleciała w przepaść [...] Geralt zorientował się nagle, że biegną już pod górę, pod raptownie stromiejącą stromiznę³¹.

Nagromadzenie w ramach jednego opisu owych „nagle” podporządkowuje ciąg zdarzeń czystej przypadkowości, pokazuje intensyfikację oraz silne napięcie czasu. Gdyby Geralt nie osłonił Yennefer właśnie w tym momencie, gdyby czarodziejka nie rzuciła zaklęcia właśnie wtedy, oboje zostaliby przysypani lawiną kamieni. Wszystko dzieje się szybko, „nagle”, w ułamkach sekund, a jednak czasu jest wystarczająco dużo, by bohaterowie zdołali wyjść cało z opresji. Wraz z rozwiązaniem akcji czas traci jednak swoją niezwykłą intensywność, a między kolejnymi wydarzeniami nie jest określony w ogóle – nie wiadomo, ile go upłynęło od jednej przygody do drugiej. Jest to pewnego rodzaju czasoprzestrzenna

29 *Ibidem*, s. 286–287.

30 M. Bachtin, *op. cit.*, s. 287.

31 A. Sapkowski, *Granica możliwości* [w:] *idem, Miecz Przeznaczenia*, Warszawa 2001, s. 48–50.

luka, którą autor może w każdym momencie dowolnie wykorzystać i uzupełnić, wpisując w nią kolejne przygody.

Kompozycyjny szkielet pierwszych utworów Sapkowskiego, jak nie-
trudno zauważyć, niewiele różni się od awanturczego schematu opo-
wiadań Howarda. Geralt, podobnie jak Conan, przybywa do obcego
mu miejsca, gdzie angażuje się w wydarzenia wiodące go ku konfronta-
cji z tajemniczym zagrożeniem. Nie cofa się przed czekającymi go wy-
zwaniaми, przeciwnie – od początku konsekwentnie stawia im czoła.
Jedynym w zasadzie istotnym odstępstwem od pierwotnego schematu
fantasy typu *sword and sorcery* jest stosunek do postaci kobiecych, które
w utworach polskiego autora przestają być jedynie elementem schematu
kompozycyjnego³². Pewną różnicę stanowi również większą samodziel-
ność głównego bohatera w zakresie podejmowanych przez niego działań.
W odróżnieniu od muskularnego barbarzyńcy bowiem wiedźmin najczę-
ściej angażuje się w przygody świadomie – tego wymaga od niego funkcja,
jaką pełni. Geralt nie ignoruje niepokojących sygnałów, szuka informacji
i ma je cały czas na względzie, ponieważ jego zwycięstwo w ostatecznym
starciu zależy nie tylko od warunków i umiejętności fizycznych, ale rów-
nież od znajomości zagrożenia, przed którym staje. Konfrontacja z nim
stanowi jednocześnie punkt kulminacyjny opowiadania – rozwiązuje
akcję i kończy przygodę. Różnice te jednak uwypuklają jedynie to, że
schemat fabularny, którym posługuje się Sapkowski, jest niczym innym
jak zmodyfikowanym w pewnym zakresie i dostosowanym do oczeki-
wań współczesnego czytelnika modelem przygodowej odmiany fantasy.

Przygodowa konstrukcja bohatera

Opowiadania Sapkowskiego w poetykę powieści przygodowej wpisują
się również poprzez typową dla tej odmiany literatury popularnej kre-
ację głównego bohatera. Geralt z Rivii, niczym Howardowski Conan,
z woli przypadku natrafia na sytuacje, które wymagają interwencji jego
wiedźmińskiego miecza – zjawia się zawsze właśnie tam, gdzie czekają go
wydarzenia, w które może się zaangażować. Przygoda w opowiadaniach
przeważnie jest ściśle powiązana z profesją bohatera, który trudni się za-
bijaniem zagrażających ludziom potworów. „Awanturyczny” charakter
postaci uwydatnia to, w jaki sposób wprowadzana jest w opowiadaniach:

Później mówiono, że człowiek ten nadszedł od północy od bramy Powroźniczej.
Szedł pieszo, a objuczzonego konia prowadził za uzdę. Było późne popołudnie
i kramy powroźników i rymarzy były już zamknięte, a uliczka pusta. Było ciepło,
a człowiek ten miał na sobie czarny płaszcz narzucony na ramiona. Zwracał uwagę³³.

32 W 1983 r. „Fantastyka” publikowała fragmenty powieści *Świat Czarownicy (The Witch World, 1963)* Andre Norton, można zatem przypuszczać, że Sapkowskiemu znana była już częściowo tradycja fantasy feministycznej.

33 A. Sapkowski, *Wiedźmin*, s. 7.

Przedstawienie protagonisty jako jeźdźca pojawiającego się nagle i nie wiadomo skąd, tajemniczego i przyciągającego uwagę nieznanego, wskazuje na powinowactwo z bohaterami najpopularniejszych gatunków przygodowych³⁴. Jest również wyraźnym sygnałem uruchomienia czasu awanturczego i podporządkowania biegu zdarzeń regułom, które rządzą czasoprzestrzenią przygodową – wartka, zajmująca akcja wymaga aktywnych postaci, wielu zdarzeń i licznych zwrotów akcji, bohater musi zatem działać niemal natychmiast, szybko reagując na wszelkie zmiany. Obrazuje to już sam początek opowiadania *Wiedźmin: Geralt*, ledwie zjawiwszy się w Wyzimie, pod wpływem impulsu zabija w karczmie trzech natarczywych mężczyzn. Niemal natychmiast zjawiają się strażnicy, którzy odprowadzają go do grodzierzcy, by ten skazał napastnika za morderstwo. Wiedźmin jednak, zamiast na szafot, trafia przed oblicze króla i podejmuje się odczarowania zaklętej w strzygę królowy. Przy tak wyraźnym napięciu akcji brak miejsca na tworzenie psychologicznego rysu bohatera. Zwraca na to uwagę Katarzyna Kaczor, pisząc, że: „Postać Geralta jest zaledwie naszkicowana, w kolejnych opowiadaniach do szkicu dodawane są pojedyncze rysy, przy czym jego wizerunek nigdy nie zostaje dookreślony”³⁵ i zaznaczając przy tym, iż najlepszą charakterystyką bohatera w powieści popularnej jest sposób jego działania. Najefektywniejsze w takiej sytuacji jest posługiwanie się szablonami, skonwencjonalizowanymi charakterami oraz odrzucenie szczegółowych opisów³⁶. Tak więc Geralt ukazywany w pierwszych tekstach Sapkowskiego jest, podobnie jak Conan, typowym bohaterem fantasy przygodowej, nakierowanym na szybkie i dynamiczne działanie, napotkane problemy rozwiązującym za pomocą miecza.

Wiedźmin wykazuje powinowactwo z protagonistami powieści przygodowych poprzez to, że jest obcy niemal w każdym miejscu, w którym się pojawia. Upodabnia go to również do bohatera prozy Howarda. W przypadku Conana można jednak mówić o obcości niejako z wyboru – pochodzi on z Cymerii i choć mógłby do niej wrócić i osiedlić się, nie mieści się to w ramach konwencji powieści przygodowej. Będąc typem herosa-awanturnika, Cymeryjczyk odrzuca możliwość zakorzenienia, całkowicie poddając się czystej przygodowości. W kolejnych częściach cyklu Sapkowskiego natomiast coraz wyraźniej widać, że obcość ciąży bohaterowi, co wyróżnia go na tle postaci charakterystycznych dla literatury awanturczej. Została mu bowiem narzucona wraz z porzuceniem go na progu Kaer Morhen, gdy był niemowlęciem. Po przejściu mutacji,

34 Zob. K. Kaczor, *op. cit.*, s. 14, 33; M. Rogoż, *op. cit.*, s. 236.

35 K. Kaczor, *op. cit.*, s. 33.

36 *Ibidem*.

prób i odbyciu morderczego szkolenia przybiera przed wyruszeniem na szlak imię „Geralt z Rivii” – czyni to za radą swego opiekuna Vesemira, który uważa, iż posiadanie ojczyzny czyni wiarygodniejszym. Obcość wiedźmina wynika jednak nie tylko z braku zakorzenienia, ale również z profesji, jaką się trudni. Ze względu na nią jest odrzucany przez ludzi i funkcjonuje właściwie poza społeczeństwem – wszędzie, gdzie się pojawia, jego inność jest natychmiast dostrzegana i budzi gwałtowną niechęć. Wiedźmin jest traktowany przez ludzi przedmiotowo – wzywany, kiedy potrzebują jego pomocy, odjeżdża zaraz po wykonaniu zadania i otrzymaniu zapłaty, niemal przepędzany przez niechętnych mu pracodawców, dostrzegających w nim jedynie pozbawionego uczuć mutanta i bezlitosnego mordercę. Ukazane zostało to we fragmencie opowiadania *Głos rozsądku*, w którym Geralt opowiada kapłance Ioli swoją historię:

Robiłem swoje. Szybko nauczyłem się jak. Podjeżdżałem do opłotków wsi, zatrzymywałem się pod palisadami osad i grodów. I czekałem. Jeśli pluto, złorzeczono i rzucono kamieniami, odjeżdżałem. Jeśli miast tego ktoś wychodził i dawał zlecenie, wykonywałem je³⁷.

Wiedźmin nauczył się funkcjonować wśród ludzi, którzy go odrzucali i poniżali. Aby ułatwić sobie tę trudną egzystencję, wymyślił również (podobnie jak fikcyjne pochodzenie) zbiór zasad, którymi się kierował. Mówi o nich: „trzymałem się zasad. Nie, nie kodeksu. Zwykłem niekiedy zasłaniać się kodeksem. Ludzie to lubią. Takich, którzy mają jakieś kodeksy i kierują się nimi, szanuje się ich i poważa”³⁸. Pokazuje to, iż Geraltowi zależało na pewnej akceptacji, że dążył ku tożsamości określanej przez to, kim jest i jak postępuje jako osoba, a nie jedynie przez to, czym się zajmuje i jaką funkcję pełni.

Z kolei w typ bohatera przygodowego wpisuje Geralta ponownie początkowe uwikłanie w działalność sił irracjonalnych, które w tym wypadku reprezentowane są przez przeznaczenie. Sapkowski bardzo wyraźnie zaznacza jego rolę, począwszy od opowiadania *Kwestia ceny*, poprzez *Miecz przeznaczenia* i *Coś więcej*. Teksty te pokazują, w jaki sposób przeznaczenie determinuje poczynania Geralta, który prawem Dziecka Niespodzianki związał swój los z losem cintryjskiej księżniczki Cirilli. Rola przeznaczenia w relacjach tych dwojga bohaterów zaznaczana jest wielokrotnie i nie umniejsza jej nawet rezygnacja Geralta z prawa niespodzianki. Bieg zdarzeń mimo wszystko prowadzi go do przypadkowego spotkania z dziewczynką w lesie Brokilon, a następnie – po zniszczeniu Cintry podczas wojny z Nilfgaardem – do zaakceptowania przez wiedźmina zrządeń losu. Zapytany przez cudem ocalałą księżniczkę,

37 A. Sapkowski, *Głos rozsądku* 4 [w:] *idem*, *Ostatnie...*, s. 121.

38 *Ibidem*.

czy naprawdę jest jego przeznaczeniem, odpowiada: „Jesteś czymś więcej, Ciri, czymś więcej”³⁹.

Awanturniczy schemat kompozycyjny, którym posłużył się Sapkowski w swoich pierwszych opowiadaniach i który wykorzystywał również, pisząc kolejne opowiadania o wiedźminie Geralcie, ulega jednak załamaniu. Paradoksalnie dzieje się to w momencie, w którym pisarz podejmuje próbę zebrania autonomicznych tekstów w ramach pewnej spójnej całości. Jak już wspomniano, czas między poszczególnymi przygodami jest nieokreślony – stanowi lukę, która może zostać w każdej chwili wykorzystana przez autora i wypełniona kolejnymi wydarzeniami. Z właściwości tej skorzystał Sapkowski komponując tom *Ostatnie życzenie*, w którym znane z czterech pierwszych tekstów przygody Geralta zostały uzupełnione trzema nowymi opowiadaniem: *Kraniec świata*, *Ostatnie życzenie* oraz *Głos rozsądku*. Dwa pierwsze skonstruowane są wokół scharakteryzowanego już przygodowego schematu fabularnego; są również pomyślane jako samoistne teksty i mogą być czytane niezależnie od pozostałych. Istotną modyfikację w zakresie awanturniczej struktury kompozycyjnej stanowi natomiast opowiadanie *Głos rozsądku* – podzielone na fragmenty, między które wpleciono pozostałe utwory. W ten sposób autonomiczne pierwotnie teksty powiązane zostały ramą tekstową, organizującą je w większą, kompozycyjnie spójną całość⁴⁰. Poszczególne części *Głosu rozsądku* stanowią nie tylko pewnego rodzaju komentarz do kolejnych, wprowadzanych w formie retrospekcji opowieści, ale również rozwijają postać głównego bohatera i uspołniają jego historię. Kompozycja tomu nie wskazuje chronologii wydarzeń opisanych w poszczególnych opowiadaniach (wiadomo jedynie, iż akcja *Głosu rozsądku* rozgrywa się niejako w czasie rzeczywistym, zaś wydarzenia bezpośrednio ją poprzedzające opisane zostały w *Wiedźminie*), porządkuje je jednak w sposób zewnętrzny, wprowadzając jako szereg luźnych, oderwanych od siebie wspomnień, które znajdują zakorzenie w biografii protagonisty.

Ta swoista rama metatekstowa, jaką posłużył się Sapkowski w komponowaniu zbioru *Ostatnie życzenie*, bardzo wyraźnie załamuje dotychczasową strukturę fabularną opowieści. Oczywiście nie zaburza ona wewnętrznego schematu poszczególnych opowiadań, które – rozpatrywane jako odrębne teksty – nadal zorganizowane są według prawideł literatury awanturniczej. Jednak w obrębie ułożonego w spójną całość zbioru

Rozpad schematów przygodowych

39 *Idem*, *Coś więcej...*, s. 342.

40 Efekt w fantastyce nazywany *braid* – z ang. warkocz, plecionka. Zob. M. Roszczyńska, *op. cit.*, s. 58.

zasadniczo zmienia ich charakter. Otóż czysta, niczym nieskrępowana przygoda, której główną zaletą jest atrakcyjna, wartka akcja, zostaje tu zdegradowana, narzucona jest jej – co stanowi istotny paradoks – funkcja retardacyjna względem tekstu o charakterze refleksyjnym. Można się zatem pokusić o stwierdzenie, iż za sprawą kompozycji i zewnętrznej organizacji tekstu przygodowe opowiadania, nie rezygnując z dotychczasowego schematu fabularnego, stają się jego zaprzeczeniem.

Dla opowiadań zawartych w wydanym rok wcześniej (choć według wewnętrznej chronologii cyklu poprzedzanym przez *Ostatnie życzenie*) tomie *Miecz przeznaczenia* jedynym czynnikiem organizującym utwory jest ułożenie zgodne z chronologią opisywanych wydarzeń. Wpisuje się to zasadniczo w strategię porządkowania tekstów o charakterze awanturycznym – nie trzeba określać, ile dokładnie czasu upływa między poszczególnymi opowiadania-przygodami, nie wpływa to również na fragmentaryczność narracji i relacji czasoprzestrzennych, tworzonych wyłącznie na potrzeby konkretnego epizodu. Wyjątek stanowi wieńczące zbiór opowiadanie *Coś więcej*, które sposobem prowadzenia narracji wyraźnie odbiega od pozostałych zebranych w tomie tekstów, a tym samym wpływa na zachwianie ustalonego dotąd schematu kompozycyjnego. Rozpoczyna się ono charakterystycznym dla literatury awanturycznej wprowadzeniem głównego bohatera, który musi stawić czoła tajemniczemu zagrożeniu na uroczyskach. Przygodowa struktura utworu załamuje się jednak, gdy Geralt, na skutek odniesionych w walce ran, traci przytomność. W dalszej części tekst nabiera onirycznego charakteru, stanowi ciąg wizji sennych, które często nie niosą ze sobą żadnej logicznej treści. Wśród strzępków narracji czytelnik nie jest w stanie rozpoznać, czy są to wspomnienia powracające w gorączce, czy też tylko nieznaczące urojenia. W pewnych miejscach załamana jest nie tylko semantyczna, ale również graficzna spójność tekstu⁴¹. Zakończenie opowiadania ponownie jednak osadzone zostaje w konwencji przygodowej, gdy wiedźmin, wróciwszy do zdrowia, niespodziewanie, zupełnie przez przypadek, w domu kupca, któremu uratował życie, odnajduje Ciri – dziecko przeznaczone mu Prawem Niespodzianki.

Wraz z rozwojem cyklu swój awanturyczny rys traci również postać głównego bohatera. Choć do pełnego załamania niezachwianej dotąd tożsamości Geralta jako wiedźmina dochodzi dopiero w powieściach składających się na „Sagę...”⁴², to w opowiadaniach również można zaobserwować stopniowe odchodzenie od kreowanego początkowo dość kon-

41 Zob. A. Sapkowski, *Coś...*, s. 298, 308.

42 Geralt traci miecz i wiedźmiński medalion – atrybuty konstytuujące dotąd jego tożsamość.

sekwentnie awanturniczego charakteru protagonisty. Widoczne jest przede wszystkim w momentach wahania i niepewności głównego bohatera, stawiania pytań o moralność czy rozterek miłosnych, zmuszających do zwątpienia we własną, ustaloną dotąd tożsamość. Choć kolejne teksty wnoszą do charakterystyki i opisu bohatera nowe elementy, rozbudowując przedstawiony w *Wiedźminie* obraz typowego bohatera awanturniczego, w przeciwieństwie do muskularnego barbarzyńcy z prozy Howarda Geralt nie pozostaje protagonistą szablonowym i niezmiennym do końca. Sapkowski stopniowo coraz wyraźniej zarysowuje bohatera charakterologicznie i indywidualizuje go, dzięki czemu wiedźmin staje się postacią wyrazistą i oryginalną⁴³. Jego jasno określona tożsamość, pozwalająca od razu niemal rozpoznać go w funkcji, jaką pełni w opowiadaniach, stopniowo załamuje się i okazuje w gruncie rzeczy brakiem tożsamości.

Nietrudno zauważyć, że problem samookreślenia powraca w utworach Sapkowskiego niczym mantra, skłaniając do namysłu, czy rzeczywiście narzucona profesja jest w stanie determinować tożsamość protagonisty. Rozterki te trudno uznać za typowe dla bohatera powieści przygodowej, który – rzucony w wir czasu awanturniczego – zmuszony jest do ciągłego ruchu, intensywnego działania podporządkowanego logice przypadku i wymogom wartkiej akcji, co nie pozwala mu zasadniczo na prowadzenie pogłębionej autorefleksji nad zasadnością podejmowanych decyzji oraz własną kondycją w przedstawionej rzeczywistości.

Celem przeprowadzonej analizy było ukazanie, w jaki sposób jeden z najlepiej znanych polskich autorów fantasy nie tylko wykorzystuje, ale też twórczo przetwarza w swoich utworach struktury kompozycyjne zakorzenione w tradycji gatunku. Najwierniejszy typowemu schematowi fabularnemu *sword and sorcery* jest Sapkowski w czterech opowiadaniach, które powstały najwcześniej, kolejne teksty w pewien sposób rozwijają i wzbogacają ten układ, jednak za prawdziwy przełom w konstrukcji utworów z cyklu wiedźmińskiego przynosi dopiero utwór *Coś więcej* wieńczący tom *Miecz przeznaczenia*. Istotne w tym kontekście wydaje się, iż opowiadanie to powstało, gdy autor podejmował już prace nad „Sagą o Wiedźminie”, rezygnacja z awanturniczego schematu fabular-

Podsumowanie

43 Warto zauważyć, że Conan, choć bez wątpienia najpopularniejszy, nie różni się zasadniczo od innych herosów *sword and sorcery*. Nie jest postacią oryginalną nawet w obrębie twórczości Howarda, który powołał do literackiego istnienia innego podobnego bohatera – Kulla – różniącego się od Conana w zasadzie jedynie imieniem. Teksty o Kullu były tak podobne do opowiadań o Cymeryjczyku, że po śmierci autora część nieukończonych utworów została przeredagowana przez głównych kontynuatorów jego dzieła i opublikowana jako kolejne teksty o Conanie, który zdobył większą popularność.

nego może świadczyć o jego wyczerpaniu w ramach prezentowanego uniwersum, zwłaszcza że w powieściach swobodne wariacje sposobami narracji są coraz częstsze i wyraźniejsze. Warto zwrócić uwagę na to, iż początek tych „fabularnych eksperymentów” niemal zbiega się w czasie z komponowaniem przez łódzkiego prozaika jego pierwszych, czy- sto przygodowych tekstów w zbiór *Ostatnie życzenie*, który ukazał się zaledwie rok później niż *Miecz przeznaczenia*. Spięcie funkcjonujących dotąd niezależnie od siebie utworów klamrą kompozycyjną w postaci ramy metatekstowej uznać można za kolejny, po urywanej i chaotycznej narracji opowiadania *Coś więcej*, sygnał odejścia od konwencji literatury przygodowej.

Na podstawie przeprowadzonej analizy utworów składających się na tomy *Ostatnie życzenie* i *Miecz Przeznaczenia* można zaryzykować tezę, że ukazują one nie tylko perypetie bohaterów, wykorzystując atrakcyjność awanturniczego schematu fabularnego, ale również – w sposób mniej dosłowny – obnażają jego ograniczenia, które finalnie doprowadzają do destrukcji przyjętej początkowo przez autora konwencji przygodowej. Zainicjowany tu proces rozpadu tożsamości Geralta – tożsamości bohatera awanturniczego – doskonale oddaje ten mechanizm stopniowego rozbijania awanturniczej struktury kompozycyjnej.

Patrząc na poprzedzające sagę zbiory opowiadań jako na ilustrację procesu przeprowadzanej różnymi sposobami destrukcji przyjętego na początku schematu, ostatnie z opowiadań o wiedźminie, które łączy w sobie nikły już wątek przygodowy z eksperymentalną narracją, uznać należy za swoisty pomost łączący osadzone w konwencji literatury awanturniczej opowiadania z sagą, która od tej konwencji zdecydowanie odchodzi. To jednak powinno być już przedmiotem osobnej analizy.

Bibliografia

- Bachtin Michaił, *Formy czasu i czasoprzestrzeni w powieści* [w:] *idem, Problemy estetyki i literatury*, przeł. W. Grajewski, Warszawa 1982.
- Fantasy. Ilustrowany przewodnik*, przedm. T. Pratchett, red. D. Pringle, red. pol. A. Miszkurka, Warszawa 2003.
- Gemra Anna, *Fantasy – powrót romansu rycerskiego*, „Literatura i Kultura Popularna” 2005, t. 7.
- Gemra Anna, *Literatura popularna. Literatura gatunków?* [w:] *Retoryka i badania literackie. Rekonesans*, red. J. Z. Lichański, Warszawa 1998.
- Gemra Anna, Rudolf Edyta, *Fantasy* [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2005.
- Kaczor Katarzyna, *Geralt czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.
- Lichański Jakub Zbigniew, *Epos i retoryka. Prolegomena do badań literatury fantasy* [w:] *Retoryka i badania literackie. Rekonesans*, red. J. Z. Lichański, Warszawa 1998.

- Pustowaruk Marek, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009.
- Rogoż Michał, *Pomiędzy konwencją a mimesis – różne wymiary świata przedstawionego w opowiadaniach Andrzeja Sapkowskiego Ostatnie życzenie i Miecz przeznaczenia* [w:] *Fantastyczność i cudowność. Wokół źródeł fantasy*, red. B. Trocha, T. Ratajczak, Zielona Góra 2009.
- Roszczyńska Magdalena, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków 2009.
- Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2001.
- Sapkowski Andrzej, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2001.
- Szewczyk Jolanta, *Conan – bohater heroic fantasy. O twórczości Roberta E. Howarda*, „Literatura i Kultura Popularna” 1996, t. 5.
- Trębicki Grzegorz, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007.
- Żabski Tadeusz, *Literatura popularna* [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.
- Żabski Tadeusz, *Proza jarmarczna XIX wieku. Próba systematyki gatunkowej*, Wrocław 1993.
- Żabski Tadeusz, *Przemiany powieści przygodowej XIX i XX wieku* [w:] *Z problemów aksjologii literatury i kultury popularnej*, red. S. Uliasz, Rzeszów 1996.
- Żukowska Elżbieta, *Mityczne struktury fantasy słowiańskiej* [w:] *Fantastyczność i cudowność. Wokół źródeł fantasy*, red. B. Trocha, T. Ratajczak, Zielona Góra 2009.

Miłosz Markocki

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Geralt z Rivii – antybohater w roli bohatera fantasy

Abstrakt

Andrzej Sapkowski stworzył postać bohatera fantasy, która w innych utworach fantasy mogłaby być uznana za antybohatera lub antagonistę. Geralt jest wiedźminem – zmutowanym zabójcą potworów, do którego ludzie podchodzą z obawą i nieufnością. Oryginalność Geralta jako bohatera fantasy polega głównie na niecodziennym zestawieniu cech składających się na jego postać – z jednej strony takich, które upodabniają go bardziej do nieludzkich stworzeń lub postaci złoczyńców czy nawet antybohaterów, a z drugiej tych, które są typowe dla bohaterów fantasy.

Słowa kluczowe

antybohater, bohater
fantasy, fantasy,
Wiedźmin

Miłosz Markocki

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Geralt z Rivii – antybohater w roli bohatera fantasy

Fantasy jest jednym z bardziej wziętych, zwłaszcza w kulturze popularnej, gatunków w literaturze, kinie oraz przemyśle gier komputerowych. Owa popularność bierze się najprawdopodobniej ze specyficznego połączenia znanych i rozpoznawalnych elementów funkcjonujących w kulturze odbiorców z elementami niesamowitymi. Jedną z najczęściej przytaczanych cech fantasy, która oddziela ten gatunek od innych, jest występująca w nim magia i elementy nadprzyrodzone, często w postaci potworów czy magicznych istot. Jak ujmuje to Marek Pustowaruk, dla fantasy istotna jest:

obecność magii, która objawia się nie jako określony system wierzeń i praktyk, opartych na fałszywym rozpoznaniu praw rządzących kreowaną w opowieści rzeczywistością – lecz jako realnie skuteczna aktywność, której prawa i konsekwencje mają charakter obiektywny¹.

Magia w światach fantasy nie pokrywa się z przyczynowością i prawami fizyki rzeczywistości znanej odbiorcom, lecz je zastępuje. Fantasy odrzuca przyczynowość cechującą naszą rzeczywistość, co nie oznacza, że jest jej całkowicie pozbawiona – logika systemu magicznego jest odmienna i nieprawdopodobna w kontekście rzeczywistości empirycznej, ale jest nadal spójna i logiczna w ramach świata przedstawionego. Prezentowane światy i ich elementy mają zachwycać czytelnika swoją niesamowitością, lecz musi ona być zaprezentowana w taki sposób, aby odbiorca mógł się odnieść do przedstawionych scenerii, obiektów i stworzeń i nie czuł się zagubiony. Być może to właśnie jest przyczyną niesłabnącej popularności fantasy jako gatunku literackiego i filmowego – konwencja ta potrafi dzięki nadprzyrodzonym i nieprawdopodobnym elementom przedsta-

¹ M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009, s. 21.

wiać światy, wydarzenia i bohaterów w bardzo atrakcyjny sposób, ale dokonuje tego tak, że odbiorca nie czuje się obco w świecie przedstawionym i może utożsamić się z danym bohaterem. Dlatego wiele dzieł fantasy, aby ułatwić odbiorcy poznawanie i osvajanie się z niesamowitym, operuje obrazami i pojęciami wzorowanymi na elementach istniejących kultur ludzkich, najczęściej czasów średniowiecznych, czasem też starożytnych. Mając do dyspozycji na pozór znajome elementy, łatwiej jest odbiorcy zagłębić się w różne światy fantasy; wiele dzieł tego gatunku konstruuje rzeczywistości przypominające w znacznym lub nawet wysokim stopniu średniowieczną Europę i jej realia – z tą tylko różnicą, że magia oraz stworzenia zaczerpnięte ze znanych czytelnikowi legend i tradycji ludowych lub podań i wierzeń są prawdziwe w świecie przedstawionym.

Powieści fantasy dysponują charakterystycznym typem bohaterów. Jakie cechy konstytutywne musi posiadać dana postać, aby można było ją rozpatrywać jako bohatera fantasy? Według Johna H. Timmermana jednym z wyznaczników takiej postaci jest połączenie jego działań z magią i siłami nadprzyrodzonymi: „Używanie magii i nadnaturalnych mocy nieuchronnie sprawia, że podejmowane [przez bohatera – M. M.] czyny stają się znamienne w kontekście dobra bądź zła”². W takiej optyce działania bohatera nabierają wymiaru moralnego. Jeśli koncentrujemy się na fakcie, że samo użycie magii powoduje przypisanie działań danej postaci do jednej ze stron dychotomii, pomijamy kwestię intencji bohatera. Konsekwencją takiej sytuacji jest to, że bohater fantasy, świadomie czy też nie, poprzez swoje działanie opowiada się po stronie zła lub dobra. W wypadku fantasy najczęściej spotykanym schematem jest bohater wspierany przez magię lub siły nadprzyrodzone, który działa na rzecz dobra, w opozycji do antagonisty, który również dysponuje magicznymi i nadnaturalnymi środkami, ale jego działania jednoznacznie stawiają go po stronie zła. Trzeba jednak zauważyć, że wypowiedź Timmermana kładzie nacisk na czyny i decyzje bohatera, a nie na to, czy on sam używa magii. Jest to ważne, ponieważ większość bohaterów fantasy, znanych czytelnikom czy widzom z książek czy filmów, nie posługuje się magią bezpośrednio. Bardzo często używają oni magicznej broni lub jakichś potężnych magicznych artefaktów, jednak rzadko sami posiadają zdolności magiczne. W kwestii magii z pomocą przychodzą często wierni towarzysze głównego bohatera. Można zaobserwować, że ich działania są głównie warunkowane i dyktowane postępowaniem protagonisty – używają więc magii, aby go na różne sposoby wspomagać lub bronić.

2 Z ang. (tłumaczenie własne): “The use of magic and supernatural powers inevitably turns actions to good or evil significance”. J. H. Timmerman, *Other Worlds: The Fantasy Genre*, Bowling Green 1983, s. 72.

Dlatego też korzystanie z magii można tutaj rozpatrywać w kategoriach działań samego bohatera fantasy, jako że jego towarzysze używają jej najczęściej nie z własnej inicjatywy, lecz na jego wyraźne polecenie bądź potrzebę – innymi słowy, to właśnie jego czyny i decyzje determinują wykorzystanie nadnaturalnych środków.

Inną cechą wyróżniającą bohatera fantasy jest to, że jego działanie wymaga celu, dlatego podejmuje się on Wyprawy (*Quest*). Jak podkreśla Timmerman:

Jeśli bohater fantasy musi działać, jak zauważyliśmy już wcześniej, często musi długo i rozpaczliwie szukać powodów do działania. Wyprawa, którą podejmuje bohater, jest odmienna od przygody w bardzo znaczący sposób. Po pierwsze, przygoda może prowadzić gdziekolwiek. [...] Wyprawa zawsze zmierza ku czemuś, co często staje się jasne dopiero podczas poszukiwania. Po drugie, przygoda może być podjęta z wielu różnych powodów – znużenie obecną sytuacją życiową, chęć przeżycia przygód, brak satysfakcji z tego, jak się rzeczy mają. Natomiast Wyprawa jest związana z misją [bohatera – M. M.] i jej zakończenie ma duchowe znaczenie. Po trzecie, przygoda może być zaledwie kapryśną swawolą. W przeciwieństwie do niej, Wyprawa jest zawsze poważnym i doniosłym przedsięwzięciem, często jest śmiertelnie niebezpieczna, wiąże się z licznymi zmaganiem oraz nieuchronnym lub istniejącym już zagrożeniem, w których to postać musi zebrać w sobie wszystkie możliwe siły i wolę, aby się nie poddać³.

Podjęcie się Wyprawy przez protagonistę jest powodem działań bohatera fantasy, a jej ukończenie – ich celem. Najczęstszym schematem Wyprawy, z jakim mają styczność czytelnicy lub widzowie, jest swoista kruczata dobrego bohatera przeciwko złemu władcy. Zmagania bohatera z żołnierzami lub potworami naślany przez złego władcę mają konkretny cel i są kolejnymi krokami zbliżającymi protagonistę do ostatecznego celu. Finalne zwycięstwo bohatera nad wrogami ma znaczenie duchowe, ponieważ staje się zwycięstwem sił dobra nad siłami zła.

Oczywiście, tak jak ma to miejsce w przypadku niemal wszystkich typów postaci, istnieje duża różnorodność bohaterów fantasy; niekiedy postać przedstawiona w jednym dziele jako bohater może przejawiać takie

3 Z ang. (tłumaczenie własne): "If the fantasy hero must act, as we have observed earlier, he must often seek long and desperately for a basis for action. The question which this hero pursues is different from an adventure in several significant ways. In the first place, an adventure may lead anywhere. [...] The quest is always toward something, although that something often becomes clear only with the seeking of it. Second, the adventure may be undertaken for any number of reasons – boredom with one's present situation, a wonderlust, a dissatisfaction with things as they are. The quest, however, is appointed or ordained to his mission, and its end has spiritual significance. Third, the adventure may be merely a whimsical frolic. In contrast, the quest is always a grave, serious undertaking. It is often life-threatening, marked by sense of struggle, of imminent or immediate danger in which the character must call upon all of his will and power to push on". J. H. Timmerman, *op. cit.*, s. 91.

cechy, które w innym dziele byłyby raczej przypisane postaci antagonisty. Dobrze obrazuje to Richard Mathews w swojej książce *Fantasy: The Liberation of Imagination*, w której przytacza przykłady postaci bohaterów fantasy stworzonych przez Johna Ronalda Reuela Tolkiena oraz Roberta E. Howarda, aby wskazać odmienny styl kreowania bohaterów prezentowany przez tych dwóch autorów. Przykłady obu pisarzy są bardzo istotne w rozważaniach nad fantasy i bohaterami tego gatunku, gdyż zarówno wielu badaczy, jak i czytelników uważa twórczość Tolkiena i Howarda za dwa z bardzo istotnych fundamentów współczesnego fantasy. W swoich rozważaniach nad *Władcą Pierścieni* Mathews jako przykład kreacji bohatera fantasy przez Tolkiena podaje postać Aragorna:

Oto przystojny i potężny mężczyzna, którego przeznaczeniem jest zostać królem i poprowadzić ludzi, który jest w bliskim kontakcie z historią i przeznaczeniem i który ma siłę do walki, a nawet pewne zdolności, aby móc stawić czoło najpotężniejszym nadnaturalnym mocom użytym w tej wojnie⁴.

Decyzjami i czynami bohatera kieruje przeznaczenie; Aragorn jest tego w pełni świadomy, co wydaje się jedną z głównych rzeczy definiujących tę postać. Aragorn, będąc świadomy swojego przeznaczenia, wyrusza na wyprawę, która przyniesie mu wiele bólu i cierpienia, pozwoli mu również uciszyć swoje wątpliwości i pogodzić się z przeznaczeniem. Mathews dalej zwraca uwagę na to, w jak zupełnie inny sposób bohatera fantasy kreuje Howard, podkreślając, że różnice nie dotyczą jedynie wyglądu, lecz są znacznie bardziej fundamentalne.

Robert E. Howard odwrócił drogę do tronu poprzez wybranie dzikusa na bohatera, w ten sposób tworząc model barbarzyńskiego supermana dla *heroic fantasy*, który zdobywa władzę dzięki mięśniom i sile, nie zważając zbytnio na cywilizację i filozofię po drodze. Robert E. Howard jest amerykańskim prototypem podejścia *bottom-up* do fantasy i jednym z najsilniejszych wpływów na definiowanie współczesnego podgatunku znanego [w Polsce – M.M.] jako magia i miecz⁵.

Po pierwsze, Conan nie jest szlachetnego pochodzenia – w jego żyłach nie płynie krew królów czy innych władców. Po drugie, zarówno on, jak i jego lud uważani są w świecie stworzonym przez Howarda za

4 Z ang. (tłumaczenie własne): “Here is a handsome and powerful man, destined to be king and to lead a people, who is in close touch with history and destiny and who possesses strength for battle and some ability to confront even the greatest supernatural forces unleashed in this war”. R. Mathews, *Fantasy: The Liberation of Imagination (Genres in Context)*, New York 2002, s. 93.

5 Z ang. (tłumaczenie własne): “Robert E. Howard reversed the path to the throne by choosing a brute as hero, thereby creating a model of barbaric superman for heroic fantasy, a path to power through muscle and might, with little affirmation of civilization or philosophy along the way. Robert E. Howard is the American prototype for a bottom-up approach to fantasy and one of the strongest influences in defining the modern subgenre known as sword and sorcery”. *Ibidem*, s. 118.

nieokrzyszanych barbarzyńców, którzy za nic mają zdobycze cywilizacji. Po trzecie, Conan nie wierzy w przeznaczenie. Jest przekonany, że to człowiek kształtuje swój los i jeśli jest tylko dostatecznie zdeterminowany, może osiągnąć wszystko, co tylko zechce. Mathews proponuje odpowiedź na pytanie, dlaczego Howard mógł się zdecydować, aby nadać swojemu bohaterowi takie, a nie inne cechy konstytutywne:

[W – M. M.] dziełach Howarda widać fascynację nie życiem wspólnoty i wartościami plemiennymi, ale walką – okazją do „waleczności, bohaterstwa i brutalności” oraz oporem przeciw „wszelkim próbom ujarznienia”, zawziętym oddaniem dla wolności⁶.

W kontekście kreowania zróżnicowanych sylwetek bohaterów fantasy niezmiennie interesujące jest zestawianie ze sobą Aragorna, szlachetnego potomka królewskiego rodu i urodzonego przywódcy, którego przeznaczeniem jest zjednoczyć ludzi i zasiąść na tronie, z muskularnym i prostym osiłkiem – dzikusiem nawet, jak często Conan jest nazywany przez inne postaci – który nie wierzy w przeznaczenie, a tron nie należy mu się z racji urodzenia, lecz jest czymś, co zdobywa za pomocą miecza.

Kolejny aspekt postaci bohatera fantasy łączy się bezpośrednio z inspirowaniem się autorów fantasy okresem średniowiecza, a w szczególności eposami rycerskimi i jego bohaterami – czyli ideałem rycerza. Protagonista w tego rodzaju tekstach swoją osobą i postępowaniem miał uosabiać wartości etosu rycerskiego – można więc pokusić się o stwierdzenie, że inspiracją dla fantasy były nie tyle same eposy rycerskie, co raczej prezentowane w nich wartości. Bohaterowie utworów fantasy zawdzięczają etosowi rycerskiemu kilka ważnych cech, takich jak szlachetne urodzenie, odwaga, dotrzymywanie danego słowa, obrona słabszych oraz liczne atrybuty fizyczne i umysłowe świadczące o szlachetności i wyjątkowości postaci. Odwaga, która według etosu powinna charakteryzować rycerza, jest niezbędna bohaterowi fantasy do tego, aby był w stanie podjąć działania i podjąć się wyprawy. Również motyw stania w obronie słabszych jest cechą bohaterów fantasy, która została zaczerpnięta z eposu rycerskiego; w fantasy liczne są przykłady protagonisty kreowanego na obrońcę zwykłego ludu uciskanego przez niegodziwych ludzi czy potwory, który walczy ze złem w imię Wyższej Sprawy czy Wartości. Naturalną konsekwencją takiej postawy jest to, że bohater jest często opisywany jako postać uwielbiana przez innych ludzi, która cieszy się dużym uznaniem, szacunkiem i życzliwością. Nie bez znaczenia w kontekście nawiązań do etosu rycerskiego jest także fakt, że często

6 Z ang. (tłumaczenie własne): „... in Howard’s work, the fascination is not so much with the communal life and tribal values as with the battle, the opportunity for »valor and heroism and ferocity«, and with the resistance to »all attempts at subjugation«, a fierce dedication to freedom”. *Ibidem*, s. 121.

postaci bohaterów fantasy są opisywane jako postaci, które cechuje piękno i szlachetność nie tylko wyglądu, lecz także charakteru. Odwaga i obrona słabszych składają się na szlachetność, która to z kolei cechuje osobę o dobrym sercu; pewne postaci bohaterów fantasy są definiowane w dużym stopniu przez cechy charakteru, a zwłaszcza przez szlachetność oraz dobre – momentami wręcz naiwne – serce⁷.

Wynikające z etosu rycerskiego szlachetność i opowiadanie się po stronie dobra są niezbędne, aby rycerz mógł pełnić rolę obrońcy wiary czy wręcz świętego wojownika walczącego w imię Boga i religii. Taka postawa również jest wykorzystywana w utworach fantasy – trzeba jednak podkreślić, że jest nie tyle naśladowana, ile raczej interpretowana i przenoszona w realia świata przedstawionego danego dzieła fantasy. Mimo że wiele dzieł fantasy jest wzorowanych na średniowieczu, to często przedstawiony w utworze system wierzeń religijnych jest bardzo odmienny od tych znanych czytelnikowi albo element religii zostaje całkowicie pominięty, trudno więc jest odnosić się do bohatera fantasy jak do obrońcy konkretnej wiary. Najczęściej taki bohater oraz jego działania i pobudki są opisywane w podobny sposób, jak w przypadku postaci rycerza w eposach, jednak z tą różnicą, że w fantasy jest on najczęściej obrońcą ogólnie pojętego dobra, pokoju i sprawiedliwości, a nie konkretnej religii.

W tym kontekście Geralt z Rivii, stworzony przez Andrzeja Sapkowskiego, jawi się jako o wiele ciekawsza postać. Tym, co najbardziej wyróżnia go na tle innych bohaterów fantasy, jest jego wiedźmińska profesja. Wiedźmini nie są zwykłymi ludźmi, lecz mutantami stworzonymi przy pomocy alchemii i magii, którzy zajmują się zawodowym zabijaniem potworów zagrażającym ludziom, zaś naturalną konsekwencją ich specyficznej natury jest nie do końca jasna kwestia ich człowieczeństwa. Geralt jest człowiekiem, ale jednak magicznie zmienionym – specjalnie po to, aby wzmocnić pewne jego cechy, takie jak siła czy refleks – żeby był w stanie walczyć z potworami, które od zwykłych ludzi są znacznie szybsze i silniejsze. Jednak na ile osoba stająca się wiedźminem oddala się od bycia człowiekiem, a na ile zbliża się do tego, na co ma polować? Właśnie to pytanie stanowi motywację dla działań Geralta, a poszukiwanie odpowiedzi na nie jest celem jego Wyprawy, która tylko pozornie przypomina prostą wędrowkę z miejsca na miejsce. Wyprawą, którą podejmuje Geralt, jest poszukiwanie odpowiedzi na pytania i na odczuwane wątpliwości co do swojego człowieczeństwa.

7 Bardzo dobrym przykładem takiego przedstawiania bohatera jest postać Froda z *Władcy Pierścieni*, którego czytelnik poznaje jako naiwnego młodzieńca o dobrym sercu.

Na wątpliwe człowieczeństwo wiedźminów wskazuje już chociażby sam ich wygląd. Geralta charakteryzują białe włosy oraz to, że jego źrenice pod wpływem odpowiednich eliksirów mogą wyglądać jak źrenice kota. Do tego dochodzą jeszcze nadzwyczajna siła i refleks, które w połączeniu z antyspołecznym zachowaniem i aurą tajemniczości stawiają go na marginesie społeczeństwa. W innych utworach fantasy bohater jest zazwyczaj podziwiany przez ludzi, którym pomaga oraz których broni; darzony jest zaufaniem i witany z otwartymi ramionami. W przypadku Geralta sytuacja jest bardziej skomplikowana, ponieważ ludzie zazwyczaj podchodzą do niego z obawą i nieufnością, a niekiedy wręcz z otwartą wrogością – co zazwyczaj dla tychże ludzi kończy się fatalnie. Wiąże się to z faktem, że ludzie są skłonni postrzegać wiedźminów jako odmieńców, niewiele różniących się od bestii, na które polują – co jednocześnie nie powstrzymuje ich przed korzystaniem z usług tych profesjonalnych zabójców potworów, traktując ich jako niezbędne narzędzie lub wręcz zło konieczne. Zdarza się, że ci sami ludzie, którzy chwilę wcześniej błagali Geralta o pomoc i zabicie jakiegoś potwora, po wykonanym zadaniu starają się jak najszybciej pozbyć się go ze swojej osady. Właśnie to skrajnie dwoiste i pełne hipokryzji nastawienie ludzi do głównego bohatera wyróżnia Geralta na tle innych bohaterów fantasy, którzy najczęściej są podziwiani przez tych, którym pomagają, a nienawidzeni przez wrogów; Geralt zaś jest jednocześnie podziwiany i nienawidzony, często przez te same osoby.

Kolejnym ciekawym podejściem do fantasy w *Wiedźminie* jest kreacja wrogów głównego bohatera. W historii o zmutowanym zabójcy potworów, który ma bronić ludzi przed złymi istotami, największym i najmniejbezpiecznym przeciwnikiem wiedźmina okazują się nie potwory, ale człowiek. Taka sytuacja powoduje, że Geralt zmuszony jest bronić się przed atakującymi go napastnikami; zabija on wtedy ludzi w obronie własnej lub kogoś innego. Jednak to, z jak niesamowitą wprawą uśmierca przeciwników, w połączeniu z jego nie do końca normalnym wyglądem, powoduje, że faktycznie można się zastanawiać nad tym, czy Geralt jest bardziej bohaterem fantasy, czy antybohaterem. Katarzyna Kaczor wprost nazywa wiedźmina antybohaterem, sugerując między innymi, że skoro Geralt jest dla innych postaci przerażający, to nadaje mu to status antybohatera⁸.

– Pomożemy ci – syknął drągal. Wytrącił Rivowi kufel z ręki i jednocześnie chwytając go za ramię, wpił palce w ramię przycinający skosem pierś obcego. Jeden z tych z tyłu wznosił pięść do uderzenia. Obcy zwinął się w miejscu, wytrącając ospowatego z równowagi. Miecz zasyczał w pochwie i błysnął krótko w świetle kaganków. Zakotłowało się. Krzyk. Ktoś z pozostałych gości runął ku wyjściu. Z trzaskiem upadło krzesło, głucho mlasnęły o podłogę gliniane naczynia. Karcz-

8 K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Kulturowy recykling Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006, s. 14.

marz – usta mu dygotały – patrzył na okropnie rozrąbaną twarz ospowatego, który wczepiwszy palce w brzeg szynkwasu, osuwał się, nikał z oczu, jak gdyby tonął. Tamci dwaj leżeli na podłodze. Jeden nieruchomo, drugi wił się i drgał w rosnącej szybko ciemnej kałuży. W powietrzu wibrował, świdrujący uszy, cienki, historyczny krzyk kobiety. Karczmarz zatrzęsł się, zacerpnął tchu i zaczął wymiotować⁹.

W jednej z pierwszych scen przedstawiających czytelnikom bohatera Geralt nie jest przedstawiany jako osoba, którą bezbłędnie można rozpoznać jako protagonistę w służbie dobra – jak konwencjonalnie ma to miejsce w przypadku większości bohaterów fantasy. W tym fragmencie Geralt jako bohatera definiuje obcość (jest przedstawiony przede wszystkim jako ktoś z zewnątrz, kogo obecność antagonizuje miejscowych), która nadaje mu status kogoś wyjątkowego. Można to jednak odczytywać również jako coś definiującego wiedźmina jako antybohatera. Jak zauważa Michał Januszkiewicz, „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”¹⁰.

Wszystko to, co jest związane z wiedźminami, stoi w sprzeczności z przyjętymi w świecie przedstawionym normami społecznymi, poczynając od procesu wyboru kandydatów, natury treningu, śmiertelnych próby i procesu mutacji, jakim nowi rekruci są poddawani, a kończąc na samej idei i celu tej profesji, czyli walce z potworami. Jednak jednocześnie ludzie potrzebują tych outsiderów, ponieważ tylko oni są w stanie stawić czoło stworom czającym się w ciemności. Dalej Januszkiewicz zwraca uwagę, że antybohater nie musi być postacią jednoznacznie złą i pozbawioną moralności czy zasad¹¹. Geralt, mimo że samo jego istnienie można interpretować jako sprzeczne z normami i zasadami społecznymi, przestrzega większości ogólnie przyjętych praw panujących w świecie Wiedźmina. Co ciekawe, w niektórych przygodach to właśnie jego postępowanie (kogoś obcego i z zewnątrz), sytuuje go jako najbardziej „prawą” i „normalną społecznie” postać.

Również biegłość i łatwość, z jaką Geralt potrafi zabijać, wzbudza w zwykłych ludziach przerażenie, mimo że zazwyczaj jednym z wyznaczników bohatera fantasy są jego lub jej zdolności szermiercze. Stworzony przez Sapkowskiego bohater walczy nie jak zwykły człowiek, lecz jak jednoosobowa armia czy perfekcyjnie działająca maszyna do zabijania. Nie pomaga mu też jego wygląd – wiedźmina nie cechuje, jak ma to

9 A. Sapkowski, *Wiedźmin [w:] idem, Ostatnie życzenie*, Warszawa 2000, s. 8–9.

10 M. Januszkiewicz, *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3, s. 63.

11 *Ibidem*.

miejsce w przypadku postaci z innych utworów fantazy¹², piękno ani szlachetność wyglądu. Ilustrują to znakomicie spostrzeżenia Geralta we fragmencie opowiadania *Wieczny Ogień*, opisującym konfrontację wiedźmina z dopplerem, który przybrał jego postać:

Sponad prawego ramienia wysunęła się rękojeść miecza.

– Nie podchodź – rzekł chrapliwie drugi wiedźmin i uśmiechnął się. – Nie zbliżaj się, Geralt. Nie pozwolę się dotknąć.

Ależ ja mam paskudny uśmiech, pomyślał Geralt, sięgając po miecz. Ależ ja mam paskudną gębę. Ależ ja paskudnie mrużę oczy. Więc tak wyglądam? Zaraza¹³.

Również charakter Geralta jest daleki od ideałów rycerskich¹⁴. Mimo że Geralt wie, jak się zachować na królewskim dworze, aby nie obrazić władcy, to jednak daleko mu do standardów stawianych zwyczajowo stanowi rycerskiemu. Geralt jest szczery wobec przyjaciół i w prywatnej rozmowie nie używa wyszukanego słownictwa, a to, którym się posługuje, trudno jest uznać za wzór do naśladowania:

A wiesz, do czego przyznała mi się kiedyś Yennefer po paru kielichach? Ha, ha... Powiedziała mi, że kiedy pierwszy raz robiła to z mężczyzną, to było dokładnie w rok po tym, jak wynaleziono dwuskibowy pług.

- 12 Najlepiej to widać w przypadku filmów fantazy czy filmowych adaptacji powieści fantazy, w których twórcy bardzo się starają, aby główne postaci były odgrywane przez atrakcyjne fizycznie osoby, niekoniecznie aktorów lub aktorki. Dobrym przykładem może być film *Czerwona Sonja* (*Red Sonja*, reż. R. Fleischer, USA–Holandia, 1985), w którym do roli tytułowej bohaterki została zatrudniona modelka Brigitte Nielsen.
- 13 A. Sapkowski, *Wieczny Ogień* [w:] *idem, Miecz...*, s. 160–161.
- 14 Przy okazji kwestii charakteru Geralta należy wspomnieć o serii gier *Wiedźmin*. W przypadku gier typu CRPG z założenia trudno jest mówić o typie postaci czy bohatera – albo gracz dostaje możliwość stworzenia własnej postaci od zera, albo ma większe lub mniejsze możliwości dostosowanie określonej postaci do swoich preferencji. W przypadku gier *Wiedźmin* twórcy chcieli dać graczom możliwość zagrania Geraltem takim, jakiego odbierali go gracze podczas lektury książek. Geralt przedstawiony w pierwszej części gry cierpi na utratę pamięci – dalej posiada swoje umiejętności i część wspomnień, ale większość tego, co stanowiło podstawę jego osobowości, zostało utracone. Dzięki temu gracz może prowadzić postać i podejmować w imieniu Geralta decyzje zgodnie z tym, jak sobie tę postać wcześniej wyobrażał. Jeśli dany gracz zatem zawsze uważał, że Geralt powinien być bardziej cyniczny i bezwzględny, w grach miał możliwość wpływania na to, aby Geralt stał się bardziej takim, jakiego sobie wyobrażał. Jeśli ktoś zaś uważał, że Geralt powinien być bardziej łagodny i dobrotliwy, też miał możliwość zmodyfikowania charakteru Geralta z gier w tym kierunku. Ponieważ twórcy gier chcieli pozostać jak najwierniejsi oryginałowi, możliwości zmiany charakteru Geralta są naturalnie dosyć ograniczone – nie ma możliwości, aby gracz zrobił z wiedźmina uosobienie ideału rycerza czy psychopatycznego mordercę żądnego krwi. Ale możliwości wpływania na postępowanie Geralta w grach są na tyle duże, że prawie każdy gracz może grać takim Geraltem, jakiego widział w swojej wyobraźni; tyłu, ilu jest graczy, tyłu może być Geraltów w grach *Wiedźmin*.

- Łzesz, Yennefer nie cierpi cię jak morowej zarazy i nigdy by ci się nie zwierzyła.
- Niech ci będzie, zełgałem, przyznaję się.
- Nie musisz. Znam cię.
- Zda ci się jeno, że mnie znasz. Nie zapominaj, jestem naturą skomplikowaną.
- Jaskier – westchnął wiedźmin, robiąc się naprawdę senny. – Jesteś cynik, świntuch, kurwiarz i kłamca. I nic, uwierz mi, nic nie ma w tym skomplikowanego. Dobranoc.
- Dobranoc, Geralt¹⁵.

Wiedźmini są profesjonalistami i nie należą do żadnej kasty społecznej. Dlatego w przeciwieństwie do rycerzy nie są oni ograniczeni zwyczajami i oczekiwaniami społecznymi wynikającymi z urodzenia albo zajmowanej pozycji. Geralt nie musi się przejmować i martwić honorem, który jest tak ważny dla rycerza, dzięki temu trudniej jest innym go sprowokować lub zmanipulować. Profesjonalizm, którego oczekuje się od wiedźminów, stoi w wyraźnej sprzeczności z etosem rycerskim. W tym względzie przypominają oni bardziej średniowiecznych najemników czy zawodowych żołnierzy niż rycerzy. Korzyści, jakie czerpie Geralt z braku zobowiązań i oczekiwań, które dotyczyłyby rycerza, dobrze obrazuje spotkanie Geralta z żołdakami Renfri w opowiadaniu *Mniejsze zło*:

- Nieważne, gdzie go widziałeś, Tavik – powiedział Nohorn. – Słuchaj no, bracie. Civril przed chwilą strasznie cię obraził. Nie wywiesz go? Taki nudny wieczór.
- Nie – rzekł spokojnie wiedźmin.
- A mnie, jeśli wyleję ci na łeb tę rybią polewkę, wywiesz? – zarechotał goły do pasa.
- Spokój, Piętnastka – rzekł Nohorn. – Powiedział, że nie, to nie. Na razie¹⁶.

W przeciwieństwie do rycerza Geralt może sobie pozwolić na zignorowanie zaczepki, ponieważ nie jest związany oczekiwaniami społecznymi co do obrony swojego honoru. Dzięki temu Geraltowi łatwiej jest uniknąć konfrontacji, zwłaszcza w sytuacjach, w których utrudniałoby mu to wykonywanie pracy, a jako profesjonalista nie może sobie na to pozwolić.

Jednak Geralt posiada również wiele cech typowych dla bohaterów fantasy; jako wiedźmin jest zobowiązany do przestrzegania pewnych zasad, które są podobne do zasad etosu rycerskiego – mimo że on sam przyznaje, że coś takiego jak oficjalny kodeks wiedźmiński nie istnieje, to nadal odczuwa potrzebę przestrzegania pewnych zasad, aby inni nie próbowali nadużywać jego profesjonalizmu. Ważne jest to, że Geralt w swoich działaniach i rozmowach z innymi postaciami często powołuje się na niego, argumentując, że to właśnie kodeks wymusza na nim takie, a nie inne postępowanie, w podobny sposób jak rycerz uzasadniający swoje decyzje powoływałby się na etos rycerski. Niewątpliwie jednak

15 A. Sapkowski, *Trochę poświęcenia* [w:] *idem, Miecz...*, s. 192.

16 A. Sapkowski, *Mniejsze zło* [w:] *idem, Ostatnie życzenie*, Warszawa 2000, s. 95.

w wielu miejscach Geralt wspomina o zestawie zasad, którymi się kieruje i których przestrzega, jednocześnie nie zasłaniając się kodeksem wiedźmińskim:

Dajmy na to, srogi smok pustoszy...

– Zły przykład – przerwał Geralt – Widzisz, od razu kielbasi ci się wszystko. Bo smoków, które bez wątpienia reprezentują Chaos, nie zabijam.

– Jakże to? – Trzy Kawki oblizał palce. – A to dopiero! Przecież wśród wszystkich potworów smok jest chyba najwredniejszy, najokrutniejszy i najbardziej zajadły. Najbardziej wstrętny gad. Napada na ludzi, ogniem ziele i porywa te, no, dziewice. Mało to opowieści się słyszało? Nie może to być, żebyś ty, wiedźmin, nie miał paru smoków na rozkładzie.

– Nie poluję na smoki – rzekł Geralt sucho. – Na widłogony, owszem. Na oszluzgi. Na latawce. Ale nie na smoki właściwe, zielone, czarne i czerwone. Przyjmij to do wiadomości, po prostu¹⁷.

Taka postawa okazjonalnie pozwala Geraltowi na czyny i decyzje utożsamiane zazwyczaj z postacią bohatera i przypisywanymi mu prawością i heroizmem. Jak zauważa Januszkiewicz:

jeżeli antybohater jest antyheroiczny, to ów heroizm okazuje się nie tylko po prostu negowany, ale i afirmowany. Brak cech heroicznych ujawnia w tym przypadku tęsknotę do heroizmu; podważanie ogólnie przyjętych zasad moralnych ukazuje zarazem tęsknotę za tymi zasadami¹⁸.

Ambiwalencja wiedźmina wobec heroizmu i czynów heroicznych sytuuje go na granicy między byciem bohaterem a antybohaterem. Dlatego pozornie zimny i wyrachowany Geralt, któremu często odmawia się człowieczeństwa oraz ludzkich emocji i moralności, staje w obronie słabszych i krzywdzonych, bez względu na to, czy krzywdzącymi są potwory, czy ludzie, jak ma to miejsce w opowiadaniu *Mniejsze zło*, w którym staje on do walki z Renfri i jej bandą, aby nie dopuścić do masakry mieszkańców Blaviken¹⁹. Na koniec opowiadania Geralt jest postacią, która aby przywrócić zasady moralne (nie dopuścić do masakry), musiała część tych zasad złamać (zabił Renfri i jej ludzi mimo wyraźnego sprzeciwu wójta). Jest on również niezwykle lojalny w stosunku do postaci, które są dla niego życzliwe, traktują go jako osobę, a nie tylko jak wiedźmina – bezdusznego zabójcę potworów. Czasami prezentowany jest także jako osoba o dużej wiedzy i doświadczeniu, która jest w stanie służyć nie tylko mieczem, ale również dobrą radą. Można odnieść wrażenie, że Sapkowski w stworzonym przez siebie świecie także nawiązuje do eposów rycerskich. Jednak zamiast przedstawiać obraz eposowego ideału czasów średniowiecza, przedstawia tę bardziej bezwzględą stronę

¹⁷ A. Sapkowski, *Granica możliwości* [w:] *idem, Miecz...*, s. 12.

¹⁸ M. Januszkiewicz, *op. cit.*, s. 63.

¹⁹ A. Sapkowski, *Mniejsze zło...*

średniowiecznej epoki, bohatera zaś nie jako żywy obraz ideałów i cnót rycerskich, tylko postać skrajnie realistyczną i pragmatyczną w kontekście świata przedstawionego. Geralt, aby przeżyć, musi czasami postępować bezwzględnie i podstępnie, co nie kojarzy się ani z postacią rycerza, ani z postaciami większości bohaterów fantasy – może wyjąwszy Conana. Geralt, pozbawiony ciężaru odpowiedzialności, aby dorównać jakiemuś ideałowi (np. rycerza), pozostaje „ludzki” – kiedy jest zadowolony, to się śmieje, kiedy jest podirytowany, to przeklina, kiedy spędza czas z przyjaciółmi, to pije, a kiedy wykonuje zlecenie, jest poważny i profesjonalny. Przez takie zarysowanie charakteru i postępowania Geralta można zobaczyć w nim żywą osobę, a nie postać będącą personifikacją jakichś wartości czy idei.

Oryginalność Geralta jako typu bohatera fantasy polega głównie na niecodziennym zestawieniu cech składających się na jego postać: z jednej strony, posiada on szereg przymiotów upodabniających go bardziej do nieludzkich stworzeń lub postaci złoczyńców czy wręcz antybohaterów niż do ludzi, z drugiej natomiast, charakteryzuje go wiele cech typowych dla bohaterów fantasy. Zarówno jedne, jak i drugie zostały jednak połączone w taki sposób, że obraz postaci jest nie tylko spójny, ale również przekonujący, co nadaje postaci Geralta niezwyklej wiarygodności i sprawia, że jego postać jest wyjątkowo ciekawa i wzbudza sympatię odbiorców, którym nietrudno jest się z nim utożsamić. Również pomieszczenie cech zarówno negujących, jak i afirmujących status bohatera powoduje, że należałoby odbierać Geralta nie jako wyłącznie bohatera fantasy lub jako antybohatera, ale raczej jako antybohatera pełniącego rolę bohatera fantasy.

Januszkiewicz Michał, *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3.

Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Kulturowy recykling Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.

Mathews Richard, *Fantasy: The Liberation of Imagination (Genres in Context)*, New York 2002.

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

Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2000.

Sapkowski Andrzej, *Miecz Przeznaczenia*, Warszawa 2000.

Timmerman John H., *Other Worlds: The Fantasy Genre*, Bowling Green 1983.

Bibliografia

Czarodziejki (i czarodzieje) w świecie wiedźmina

Abstrakt

Ze względu na to, że obecność magii stanowi konstytutywną cechę światów przedstawionych literatury fantasy, postacie czarodziejów i czarodziejek są szczególnie istotne dla tej konwencji. Artykuł przedstawia obraz tych postaci w jednym z najważniejszych polskich cykli fantasy – „Sagi o Wiedźminie” Andrzeja Sapkowskiego. Uwzględniony zostaje wygląd zewnętrzny tego typu bohaterów, etapy ich edukacji, źródła mocy, struktura ich społeczności – a zarazem grupy zawodowej – oraz rola polityczna, jaką odgrywają w świecie wiedźmina. Szczególnie interesujące okazują się występujące w tym cyklu różnice w sposobach obrazowania kobiet i mężczyzn władających magią. Te pierwsze starają się przede wszystkim sprawiać wrażenie młodych i atrakcyjnych, w pobieżnej lekturze jawią się jako nieszczerze i próżne; ci drudzy przyjmują wygląd dojrzały, sugerujący wiedzę, mądrość i doświadczenie, i zdają się dominować w bractwie. A jednak analiza fabuły „Sagi...” dowodzi, że to czarodziejki wykazują się większym sprytem i zaradnością i wywierają donioślejszy wpływ na uniwersum wykreowane przez Sapkowskiego. Choć w kontaktach między sobą zachowują zwykle tylko pozory życzliwości, w krytycznym momencie to one, a nie ich konfratry, formują tajną Lożę, mającą decydować o losach świata.

Słowa kluczowe

postać literacka, literatura fantasy, czarodziej, czarodziejka, czarownica, magia, Andrzej Sapkowski, „Saga o Wiedźminie”

Czarodziejki (i czarodzieje) w świecie wiedźmina

Andrzej Sapkowski do uniwersum wykreowanego przez siebie w „Sadze o Wiedźminie” i opowiadaniach ją poprzedzających wprowadził niezwykle bogatą galerię postaci. W świecie przedstawionym tych tekstów nie brak znacznej większości istot znanych z klasycznej literatury fantasy – a więc elfów, krasnoludów, gnomów, trolli, smoków, a nawet oryginalnego pomysłu mistrza Tolkiena – hobbitów¹ (nazywanych też, podobnie jak w pierwowzorze, niziołkami). Znalazło się również miejsce dla wywodzących się z tradycji celtyckiej druidów, a obok nich – dla kapłanów rozmaitych bóstw, których proveniencji należy poszukiwać w mitologii germańskiej, nordyckiej oraz słowiańskiej. Tę wielobarwną mozaikę dopełnia oczywiście protagonista i jego konfratry – wiedźmini². Wydaje się jednak, że najwięcej uwagi pisarz poświęcił jeszcze innemu typowi bohaterów – czarodziejom. Celem niniejszego artykułu jest zaprezentowanie, jak we wskazanych utworach kształtuje się wizerunek tej grupy oraz jej najważniejszych przedstawicieli zindywidualizowanych, a także porównanie owego wizerunku z obrazem konwencjonalnym – wywiedzionym z folkloru i dzieł dla fantastyki baśniowej kanonicznych (za które – zgodnie z opinią zarówno badaczy³, jak i autora *Rękopisu znale-*

¹ Zob. W. Kopaliński, *Słownik wydarzeń, pojęć i legend xx wieku*, Warszawa 2002, s. 159.

² Choć Sapkowski twierdzi, że sam stworzył nazwę tej profesji (zob. A. Sapkowski, S. Bereś, *Historia i fantastyka*, Warszawa 2005, s. 268), ma ona niewątpliwie wiele wspólnego ze znanym z folkloru wschodniosłowiańskiego wiedźmakiem. Zob. np. E. Sorokina, *Семантические процессы в лексике национального языка как отражение развития национальной культуры*, „Polilog” 2014 (nr 4).

³ Zob. np. J. Clute, *Tolkien, J(ohn) R(onald) R(euel)* [hasło] [w:] *The Encyclopedia of Fantasy*, ed. *idem*, J. Grant, London 1999, s. 955; J. Clute, *Le Guin, Ursula K(roeber)* [hasło] [w:] *The Encyclopedia...*, s. 572; A. Gemra, *Władca Pierścieni* [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 647; L. Pułka, *Le*

zionego w smoczej jaskini⁴ – uznają przede wszystkim dorobek literacki Johna R. R. Tolkiena i Ursuli K. Le Guin⁵.

Pierwsze opowiadania z cyklu o wiedźminie mogą sugerować, że w stworzonym przez Sapkowskiego świecie magią zajmują się głównie mężczyźni. Tymczasem jest dokładnie odwrotnie: to czarodziejki odgrywają w tym uniwersum dominującą rolę⁶. Mają do tego doskonale predyspozycje. Jak mówi Condwiramurs – śniączka, onejromantka, próbująca przez sterowanie własnymi snami odkryć prawdziwe losy legendarnych już w jej czasach postaci wiedźmina i jego towarzyszy – to kobiety „dostojne, władcze, dobre i mądre, zapobiegliwe, prawe i szlachetne. I piękne, zniewalająco piękne”⁷. Zwłaszcza ta cecha jest mocno podkreślana we wszystkich tekstach opisujących dzieje Geralta. Jednak w *Ostatnim życzeniu*, w którym poznajemy pierwszą, a zarazem najważniejszą dla fabuły magiczną płci żeńskiej – Yennefer z Vengerbergu, wielką i jedyną miłość Geralta – dowiadujemy się, iż bynajmniej nie było to piękno naturalne: „czarodziejkami zostawały wyłącznie córki mające zerowe szanse na znalezienie męża”, brzydule, których szpetotę, a nawet kalectwo, przysyłano magiczną maską „nie dlatego, by je uszczęśliwić, ale wyłącznie dla prestiżu profesji”⁸. Yennefer tak naprawdę – zanim w opisany sposób ją poprawiono – była garbuską⁹. Drobne ślady zmian mógł wszakże dostrzec jedynie wiedźmin – dzięki swemu sztucznie ulepszonemu wzrokowi. Zwykli ludzie, a nawet elfy, rzadko zachwycające

**Czarodziejki –
piękno, prestiż,
pozory**

Guin Ursula Kroeber [hasło] [w:] *Słownik literatury...*, s. 297; *Historia literatury amerykańskiej xx wieku*, red. A. Salska, Kraków 2003, t. 2, s. 388; K. Kaczor, *We władzy dyskursów. O polskich definicjach fantasy* [w:] *Między przymusem a akceptacją. Meandry władzy w literaturze i kulturze popularnej*, red. nauk. A. Gemra, K. Dominas, Wrocław 2014, s. 28.

- 4 A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini*, Warszawa 2001, s. 222.
- 5 Jedyne obszernie omówienie tego typu postaci występujących w „Sadze o Wiedźminie” zawiera książka Alicji Bartnickiej *Postać czarodzieja w literaturze fantasy. J.R.R. Tolkien, A. Sapkowski, J.K. Rowling* (Toruń 2014). Autorka bierze pod uwagę dużą liczbę zagadnień, omawiając je krótko i przytaczając wiele cytatów. W niniejszym artykule, opartym na badaniach przeprowadzonych w 2010 r., a więc przed publikacją pracy Bartnickiej, akcenty rozłożone są nieco inaczej, a ponadto uwzględniono odrębność kategorii wiedźminów od kategorii czarodziejów – w książce Bartnickiej niewystarczająco uwydatnioną.
- 6 Wyraźnie to podkreśla K. Kraśner (*Czarownice i czarodziejki w literaturze fantasy* [w:] „*Gorsza*” *kobieta. Dyskursy inności, samotności, szaleństwa*, red. D. Adamowicz, Y. Anisimovets, O. Taranek, Wrocław 2008, s. 194, <http://bit.ly/1oN7i3> [dostęp: 8.10.2015]).
- 7 A. Sapkowski, *Pani Jeziora*, Warszawa 2001.
- 8 *Idem*, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993, s. 241–242.
- 9 *Ibidem*, s. 272.

się istotami innej rasy, widzieli tylko „fascynująco urodziwą kobietę”¹⁰ o bujnych, kruczoczarnych lokach, ognistych fiołkowych oczach i figurze dwudziestolatki – choć bohaterka tak naprawdę miała 94 lata¹¹.

Adeptki wiedzy tajemnej nie były jednak skazane wyłącznie na pomoc swoich doświadczonych precepterek. Dysponowały sposobami analogicznymi do tych, które są znane każdej współczesnej kobiecie – takimi jak choćby przybory do makijażu (będącego w tym świecie wynalazkiem elfek)¹². Aparycja, zachowanie i poglądy czarodziejek Sapkowskiego także przypominają te rozpowszechnione dzisiaj. Magiczki cenią swą „niezależność i swobodę”, zarazem wszakże, jak można się już było zorientować, znajdują się pod presją do złudzenia przypominającą tę współczesną – opartą na kulcie młodości, urody i szczupłości. Żadna nigdy nie ujawnia swojego prawdziwego wieku, a większość wygląda najwyżej na 30 lat¹³. Każda bardzo też dba o figurę¹⁴.

Wizerunek członkini Bractwa powinien być nienaganny nie tylko przez szacunek dla prestiżu profesji, ale też – i przede wszystkim – ze względu na wewnętrzne relacje między konfraterkami¹⁵. Doskonale unaczynia to sprawozdanie z bankietu na Thanedd, przypominającego pokaz mody. Narrator wiele uwagi poświęca strojom czarodziejek, opisuje je szczegółowo, a przede wszystkim podkreśla, jak są wyzywające¹⁶.

10 *Ibidem*, s. 241.

11 *Idem*, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 2000, s. 314.

12 *Idem*, *Krew elfów*, Warszawa 2001, s. 91.

13 Dotyczy to nawet Franceski Findabair, czarodziejki z rasy elfów, słynących z długowieczności dochodzącej nawet do 650 ludzkich lat (A. Sapkowski, *Pani...*, s. 176). Tajemnicza w tym względzie jak wszystkie jej konfraterki, elfia magiczka uchyla nieznacznego rąbka tajemnicy tylko w rozmowie w wąskim gronie członkiń sekretnej Loży: „mogły zwieść moja cera i figura, ale [...] daleko, bardzo daleko za sobą mam wiek, który czynił możliwym zajście w ciążę” (*ibidem*, s. 406).

14 Skrajny przykład tej dbałości stanowi zachowanie Triss Merigold, której znakiem rozpoznawczym i dumą, oprócz przepięknych kasztanowych włosów, jest obwód talii, wynoszący zaledwie 22 cale (niecałe 56 cm). Zob. *idem*, *Wieża...*, s. 83, 323.

15 Rzeczownik ten, jako pochodzący od łacińskiego słowa *frater*, a wyposażony w sufix „-ka” i stosowany jako określenie kobiety, wydaje się wewnętrznie sprzeczny. Słowniki języka polskiego go nie wymieniają, ale w niniejszej pracy jest używany tak jak w książkach Sapkowskiego (*Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1995, s. 28; *Chrzest ognia*, Warszawa 1997, s. 40, 45, 244, 246; *Pani...*, s. 149, 416) i w rozprawie K. Kaczor (*Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006, s. 37). Trudno orzec, czy wyraz „konfraterka” stanowi stworzony przez autora *Wiedźmina*, a powtarzany przez badaczkę neologizm, czy też pojawiał się już wcześniej w innych tekstach.

16 Reprezentatywna pod tym względem jest pierwsza z przedstawionych kreacji, należąca do Sabriny Glevissig: przezroczysta szyfonowa bluzka i spódnica rozcięta do połowy biodra (zob. A. Sapkowski, *Czas pogardy*, Warszawa 1995, s. 111).

Z kolei rozrzutność i bezwzględność w dążeniu do imponowania strojem, cechujące czarodziejki, ilustruje przegląd dokonany przez Dorregaraya – maga czulego na los ginących gatunków zwierząt: „Trzewiczki ze skóry agamy rogatej. [...] O, proszę, skalna kobra [...]”; „Biały legwan. Salamandra. Wiwerna. Kajman okularowy. Bazyliszek... Wszystkie co do jednego gady zagrożone wymarciem”; „Masz piękne aplikacje przy sukni, Filippa. Jeśli się nie myłę, to gronostaj diamentowy?”. Wymowna jest też ironia, z jaką reaguje zagadnięta Filippa Eilhart (choć przyznać trzeba, że również w samym szkicu postaci Dorregaraya pobrzmiewa nutka autorskiej drwiny ze współczesnych ruchów proekologicznych): „Wiem, wiem, gatunek niechybnie zmartwychwstałby, gdybym kazała modystce obszyć suknię wiechciami pakuł. Rozważałam to. Ale pakuły nie pasowały kolorem”¹⁷. Wypowiedź Dorregaraya jest parodią wystąpienia obrońców przyrody znanych z naszej rzeczywistości, repliki Filippy zaś – przesadnej troski o wygląd i niefrasobliwości wobec wszystkiego innego, charakterystycznych cech tzw. celebrytów, popularnych współcześnie gwiazd srebrnego ekranu i estrady¹⁸.

Czarodziejki uczestniczą w bankiecie głównie po to, by pochwalić się strojem i figurą (to dlatego nie ucztuje się tam tradycyjnie – w półmroku przy pochodniach i za stołem – lecz na stojąco, w pełnym świetle zawieszonych w powietrzu kandelabrow) i wymienić z konfraterkami obłudne uprzejmości (m.in. udawane pocałunki w policzek), chwilę później plotkując za ich plecami. Ogólnie można powiedzieć, że okazywane sobie nawzajem przez magiczki przyjaźń i serdeczność są – przynajmniej w większości przypadków – jedynie pozorne. Tak naprawdę w Bractwie panują zawiść, egoizm i niezdrowa ambicja. Trafnie podsumował to Krzysztof Varga:

Zjawiskowo piękne czarodziejki są straszliwie próżne. Bankiet z okazji zjazdu czarnoksięskiej elity przypomina współczesne biznesparty high life'u finansowo-artystycznego. Czarodziejki przechadzają się niczym modelki po wybiegu i krygują się wdzięcznie, choć w trzewiach aż im się pali od nienawiści. W baśniowym świecie czarodziejów wszyscy są obłudnikami i hipokrytami¹⁹.

¹⁷ *Ibidem*, s. 124–125.

¹⁸ Jak pisał Ryszard Nycz (*Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1995, s. 155), parodia – traktowana jako odmiana stylizacji – to „komiczne (lub tylko krytyczne) naśladowanie wyrazistych i rozpoznawalnych wzorców stylistycznego ukształtowania wypowiedzi – tyleż indywidualnych, co kolektywnych, zarówno literackich, jak różnych socjolektów społecznych, zawodowych czy środowiskowych”. Zob. też W. Godzic, *Znani z tego, że są znani. Celebryci w kulturze tabloidów*, Warszawa 2007.

¹⁹ K. Varga, *Zadzwoncie po wiedźmina*, „Gazeta Wyborcza” 1995, nr 284 (z 7.12), s. 13.

Czarodzieje –
„wiedza
i doświadczenie”

Magom mężczyznom również nie jest obca również dbałość o powierzchowność. Przykładowo, Dorregaray – tak bardzo potępiający na bankiecie wymyślne stroje czarodziejek wyprodukowane kosztem ginących gatunków – w opowiadaniu *Granica możliwości* sam ubrany jest „fioletowy, aksamitny kaftan ze srebrnym szamerunkiem i krótki płaszcz, obsyty sobolowym futrem” i na wszystko wokół patrzy z nieskrywaną dumą²⁰. Postać kolejnego maga, Istredda, dowodzi, że mężczyźni troszczyli się też o nieujawnianie swojego prawdziwego wieku, choć – w przeciwieństwie do czarodziejek – „dla reputacji i prestiżu” woleli wyglądać dojrzałe, w sposób „sugerujący wiedzę i doświadczenie”²¹. Osiągali to, wywołując iluzje, które dla zwykłych śmiertelników – a wśród takich obracał się Istredd, pełniąc funkcję rezydenta w miasteczku Aedd Gynvael – niczym nie różnią się od prawdy. I zdaje się to mężczyznom przeszkadzać mniej niż ich konfraterkom, stale pamiętających o swych zamaskowanych ułomnościach.

Do zaprezentowanego obrazu nie pasuje tylko Stregobor z opowiadania *Mniejsze zło*, nazywany przez blavikeńczyków „Mistrzem Iriorem”. Jak na czarodzieja przystało, rezyduje on w pięknie odnowionej za pomocą magii i w ten sam sposób zabezpieczonej przed wtargnięciem niepowołanych osób wieży. Aparycję ma zaś charakterystyczną: „Był wysoki, chudy, zgarbiony, miał wielkie, siwe, krzaczaste brwi i długie, zakrzywiony nos. Na dobitkę nosił czarną powłóczystą szatę z nieprawdopodobnie szerokimi rękawami, a w rękę dzierżył długaśny posoch z kryształową gałką”. Ten malowniczy opis wydaje się bardzo pasować do tego, jak większość z nas zwykła sobie wyobrażać osoby parające się magią. Wpłynęły na to baśnie, ale też kanoniczna, fundamentalna dla gatunku literatura fantasy i jej ekranizacje – z *Władcą Pierścieni* Petera Jacksona na czele. U Sapkowskiego ów obraz burzy jednak następujące zaraz po jego nakreśleniu przewrotne – a jakże typowe dla autora „Sagi...” – stwierdzenie: „Żaden ze znanych Geraltowi czarodziejów nie wyglądał tak jak Stregobor”²².

Nigdzie w tekstach Sapkowskiego nie ma mowy o tym, by wybranie przez przedstawiciela płci brzydkiej profesji czarodzieja wiązało się z koniecznością usunięcia poważnych niedoskonałości fizycznych. W świecie wiedźmina bowiem – przynajmniej pozornie – panuje porządek patriarchalny, mężczyzna może zatem być, kim zechce (pomijając oczywiście ograniczenia związane z jego urodzeniem), nie martwiąc się brakiem urody. Sposób jego egzystencji zależy od jego własnych decyzji, a nie od

20 A. Sapkowski, *Miecz...*, s. 26.

21 *Ibidem*, s. 103.

22 *Ibidem*.

tego, czy ktoś zapragnie go poślubić. Kobiety zaś, jak świadczy przywołany wcześniej fragment z *Ostatniego życzenia*, mają szansę wpłynąć na swój los, tylko starając się znaleźć jak najzamożniejszego męża. Albo – o ile zdradzają predyspozycje – idąc drogą magii. Magia bowiem daje niezależność.

Męscy przedstawiciele omawianej profesji często – jak Istredd czy Stregobor – osiedlają się w miastach, przyjmując posadę tzw. czarodzieja rezydenta. Ich pracą jest niesienie pomocy mieszkańcom. W przeciwieństwie do wiedźm, znanych z tradycji, wolą być blisko cywilizacji, ponieważ często prowadzą szeroko zakrojone badania naukowe. Stregobor specjalizuje się w anatomii. Wyznaje Geraltowi, że uczestniczył w sekcjach zwłok dziewcząt pochodzących z wielkich rodów, a uważanych za przeklęte²³. Istredd z kolei wykazuje zainteresowania archeologiczne. Prowadzi wykopaliska przy południowym wale miasteczka, mówiąc, iż znajduje się tam „Historia ludzkości. Odpowiedzi na pytania. Na pytanie, co było, i na pytanie, co będzie”²⁴. Ale Istredd jest również właścicielem dobrze wyposażonej pracowni czarodziejskiej – tak typowej, że jej opis, podobnie jak wyglądu Stregobora, jawi się jako parodystyczny:

Tym, co najbardziej rzucało się w oczy w pracowni, była imponująca liczba ksiąg – to one zajmowały najwięcej miejsca w tym obszernym pomieszczeniu. Opasłe tomiska wypełniały regały na ścianach, wyginały półki, piętrzyły się na skrzyniach i komodach. Musiały, jak ocenił wiedźmin, kosztować majątek. Nie brakowało, rzecz jasna, innych, typowych elementów wystroju – wypchanego krokodyla, wiszącej u sufitu zaszuszonej ryby najeżki, zakurzonego kościotrupa i potężnej kolekcji słoików z alkoholem, zawierających każde chyba wyobrażalne paskudztwo – skolopendry, pająki, węże, ropuchy, a także niezliczone ludzkie i nieludzkie fragmenty, głównie flaki. Był tam nawet homunkulus lub coś, co przypominało homunkulusa, ale równie dobrze mogło być uwędzonym noworodkiem²⁵.

Trzeci ze znanych nam już magów, Dorregeray, jest za to ekspertem w dziedzinie zoologii, a także – jak można wywnioskować z relacji z bankietu na Thanedd – ekologii. W trakcie lektury opowiadania *Granica możliwości* dowiadujemy się, iż mag ten dołącza do wyprawy na smoka po to, by uchronić go przed zagładą. Uważa bowiem, że wszystkie stworzenia, nawet te, które ludzie nazywają potworami, są dobre, a ich przetrwanie stanowi warunek zachowania harmonii całego istnienia. Przekonania Dorregeraya bardzo przypominają zasadę, której hołdują czarodzieje z Ziemiomorza Le Guin – wyjaśnianą Gedowi przez Mistrza Sztuk:

Aby zmienić tę skalę w diament, musisz zmienić jej prawdziwe imię. A uczynić to, mój synu, nawet wobec tak małego ułamka świata, oznacza zmienić świat. To da się zrobić.

²³ *Idem, Ostatnie...*, s. 86.

²⁴ *Idem, Miecz...*, s. 99.

²⁵ *Ibidem*, s. 101.

Tak jest, to się da zrobić. Jest to sztuka Mistrza Przemian i nauczysz się jej, gdy będziesz gotów do jej poznania. Ale nie wolno ci zmieniać ani jednej rzeczy, ani jednego kamyka, ani jednego ziarenka piasku, dopóki nie będziesz wiedział, jakie dobro i zło wywoła ten czyn. Świat jest w Równowadze. Czarodziejska moc Przemieniania i Przywoływania może zakłócić równowagę świata. Niebezpieczna to moc. Najbardziej ryzykowna. Musi być poprzedzona wiedzą i służyć potrzebie. Zapalić świecę znaczy rzucić cień...²⁶

Na tym samym argumente Dorregeray opiera swój postulat ocalenia smoka:

Nasz świat jest w równowadze. Unicestwienie, mordowanie jakichkolwiek stworzeń, które ten świat zamieszkują, rozchwiewa tę równowagę. A brak równowagi zbliża zagładę, zagładę i koniec świata, takiego, jakim go znamy. [...] Świat, powtarzam [...] jest w równowadze. Naturalnej równowadze. Każdy gatunek ma swoich naturalnych wrogów, każdy jest naturalnym wrogiem dla innych gatunków. Ludzi to również dotyczy. Wyniszczenie naturalnych wrogów człowieka [...] grozi degeneracją rasy²⁷.

Władcy(-a) konfraterni

Przywódcą czarodziejów ze świata wiedźmina jest bohater niedawnej wojny z Nilfgaardem, ten sam, który przewodził dwudziestu dwóm²⁸ magom w decydującej bitwie na Wzgórzu Sodden – Vilgeförtz z Roggeveen. Z jego pozycji doskonale zdają sobie sprawę władcy Czterech Królestw Północy. W trakcie tajnej narady jeden z nich mówi:

Zawieszenie broni było dziełem Vilgeförtza z Roggeveen. Wiadomo, że w jego planach zawieszenie miało stopniowo przerodzić się w trwały pokój. Vilgeförtz nie poprze wojny. A Kapituła, możecie mi wierzyć, zrobi to, co zechce Vilgeförtz. Po Sodden on jest pierwszy w Kapitułe, niech inni magicy mówią, co chcą, tam pierwsze skrzypce gra Vilgeförtz²⁹.

Podobne refleksje snuje Tissaia de Vries, eksrektorka żeńskiej szkoły magii w Aretuzie, podczas – analogicznego do powyższego – sekretnego spotkania trzech członków wspomianej przez królów Kapituły, która,

²⁶ U. K. Le Guin, *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, przeł. S. Barańczak, Warszawa 2003, s. 52.

²⁷ A. Sapkowski, *Miecz...*, s. 43.

²⁸ *Ibidem*, s. 246. U Sapkowskiego jednak nawet święta zasada równowagi, tak oczywista na Archipelagu, musi zostać podana w wątpliwość – Geralt w tym celu przywołuje przykład matki, której dziecko pożarł bazyliżek. Popiera go Yennefer, uznająca macierzyństwo za najwyższą wartość m.in. dlatego, że w jej przypadku może ono pozostać tylko nieosiągalnym marzeniem, większość adeptek Aretuzy w wyniku rozmaitych zmian somatycznych staje się bowiem bezpłodna. Większość jednak również wcale tego nie żałuje. Ukochana Geralta jest w tej kwestii wyjątkiem (zob. *ibidem*, s. 45–46). Tym bardziej paradoksalny wydaje się przez to fakt, iż jedną z jej specjalności stanowiło usuwanie niechcianych ciąży, a także... leczenie bezpłodności (zob. *idem*, *Ostatnie...*, s. 216–217).

²⁹ *Idem*, *Krew...*, s. 207.

obok Najwyższej Rady³⁰, była naczelną organizacją rządzącą Bractwem. W rzeczywistości jednak podlegała Vilgeforszowi:

Kapituła zrobi to, co on rozkaże, ukrywając rozkaz pod pozorem rady [...]. Jesteśmy wszyscy pionkami na jego szachownicy. Poszedł w górę, wyrósł, przyćmił nas swym blaskiem, podporządkował sobie. Jesteśmy pionkami w jego grze. W grze, której reguł nie znamy³¹.

Tak zasugerowana zostaje tajemniczość i ambiwalencja postaci Vilgeforszta – głównego czarnego charakteru opowieści o wiedźminie, antagonisty Geralta. Złego czarownika, niecofającego się przed niczym w pogoni za władzą nad światem. Jego wygląd nie ma jednak w sobie nic z demoniczności Saurona czy nikczemnych magów z baśni:

wyglądał na [lat] trzydzieści pięć. Był wysoki i dobrze zbudowany, nosił krótki wams na rycerską modłę, ale oczywiście bez herbu. Był też diablo przystojny. Rzuciło się to w oczy nawet wobec faktu, że u jego boku płynęła zwiernia Francesca Findabair o ogromnych, sarnich oczach i urodzie wręcz zapierającej dech³².

Jednak już wkrótce po bankiecie wygląd Vilgeforszta znacznie się pogorszył: w wyniku wybuchu portalu w Wieży Mewy czarodziej został poważnie raniony w lewy policzek i stracił oko. Wszystko to sprawiło, że jego „niegdyś klasycznie piękne, teraz ohydnie zmasakrowane oblicze” musiało przez długi czas być „okratowane złotymi kłamrami i uchwytyami podtrzymującymi wielofasetkowy kryształ w lewym oczodole”³³. Opisane urządzenie pozwalało mu widzieć trójwymiarowo, podczas gdy dokonywała się powolna i oporna regeneracja gałki ocznej – ale było jednak ciałem obcym, więc niekiedy potrafiło doprowadzać do „prawdziwej pasji”³⁴.

Pozbawienie Vilgeforszta – głównego antagonisty Geralta w sadze – jednego z narządów wzroku przywodzi na myśl uosobienie na wskroś złej siły zagrażającej Śródziemiu – Saurona. Choć po zniszczeniu jego ciała i zatonięciu Númenoru przybrał on postać człowieka (o czarnej, płonącej ogniem skórze), w Trzeciej Erze – tj. w czasie, w którym rozgrywa się akcja *Władcy Pierścieni* – najczęściej pojawiał się „jako przerażające, nieustannie czuwające Oko”³⁵, spoglądające na świat z okna w zachodniej ścianie

30 Do Kapituły, oprócz Vilgeforszta i Tissai, należał jeszcze Artaud Terranova i nieobecni na tajnej naradzie: wiekowy Gerhart z Aelle, zwany Henem Gedymdeithem, i elfka Francesca Findabair. Do Najwyższej Rady – Fercart z Cidarisi, Radcliffe z Oxenfurtu, Carduin z Lan Exeter, Filippa Eilhart i – przez krótki czas – Yennefer. Zob. *idem*, *Czas...*, s. 115.

31 *Idem*, *Krew...*, s. 231.

32 *Idem*, *Czas...*, s. 115.

33 *Idem*, *Wieża...*, s. 403.

34 *Ibidem*, s. 404.

35 R. Foster, *Encyklopedia Śródziemia*, przeł. A. Kowalski, T. Olszański, A. Sylwanowicz, Warszawa 2004, s. 242.

wieży Barad-dûr³⁶. Oko – zazwyczaj czerwone – było też godłem Nieprzyjaciela³⁷, dlatego określano go również – na zasadzie synekdochy – jako Wielkie Oko, Czerwone Oko, Oko Barad-dûr, Oko bez Powiek i Złe Oko³⁸.

Podobieństw łączących postacie Saurona i Vilgefirtza można wskazać więcej – jak to uczyniła Katarzyna Kaczor. Siedziby obu – odpowiednio: Barad-dûr i zamek Stygga – stanowią „epicentra złej magii”³⁹, co jest podkreślane przez jałowość otaczającej je ziemi⁴⁰, w przypadku Vilgefirtza upiornej tym bardziej, że pokrytej wrakami okrętów⁴¹ ściągniętych przez czarownika z Głębi Sedny za pomocą magicznego Wsysacza⁴². Obaj szukają skarbu, który ma im zapewnić władzę nad światem (choć u Tolkiena jest to przedmiot – Jedyny Pierścień, a u Sapkowskiego żywa dziewczyna – Ciri z Cintry). Obaj korzystają z pomocy innych czarodziejów (Sauron – Sarumana, Vilgefirtz – niedoszłego czarodzieja Rience’a), a sami nie opuszczają swoich kryjówek. Obaj też, posługując się własną mocą i wysłannikami, starają się śledzić poczynania drużyn wrogów. Co więcej – o czym wspomniana badaczka już nie pisze – każdy z analizowanych negatywnych bohaterów w pewnym momencie akcji ma na usługach grupę antagonistyczną do tych przytoczonych przed chwilą: Sauron – dziewięciu Czarnych Jeźdźców, Nazgûli⁴³, dla Vilgefirtza zaś działają: Rience, łowca nagród Leo Bonhart oraz nilfgaardzki koroner Stefan Skellen i część jego podkomendnych⁴⁴. Natomiast z uwagą Katarzyny Kaczor o tym, że obaj uosabiający Zło bohaterowie sami stworzyli skarby, których poszukują⁴⁵, nie sposób zgodzić się w pełni. O ile bowiem co do tego, że to Władca Ciemności własnoręcznie wykuł Jedyny Pierścień w ogniach Orodruiny, Góry Przeznaczenia, nie ma żadnych wątpliwości⁴⁶, o tyle na temat udziału Vilgefirtza w badaniach nad genem Lary i sekretnym kojarzeniu związków w obrębie możliwych rodów w celu tegoż genu uaktywnienia⁴⁷ brak jakiegokolwiek bezpośredniej wzmianki. Zresztą gdyby nawet przyjąć, że interesujący

36 J.R.R. Tolkien, *Powrót króla*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 275.

37 R. Foster, *op. cit.*, s. 206.

38 *Ibidem*, s. 242.

39 K. Kaczor, *Geralt...*, s. 28.

40 J.R.R. Tolkien, *Powrót...*, s. 249.

41 A. Sapkowski, *Pani...*, s. 331.

42 *Idem*, *Wieża...*, s. 343–345, 405.

43 J.R.R. Tolkien, *Drużyna Pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 80, 293, 340.

44 A. Sapkowski, *Wieża...*, s. 410–420.

45 K. Kaczor, *Geralt...*, s. 28.

46 *Ibidem*, s. 321.

47 A. Sapkowski, *Chrzest...*, s. 255–263.

nas tu mag w owych poczynaniach uczestniczył, jego rola różniłaby się znacznie od tej, którą w stworzeniu Pierścienia odegrał Sauron. Władca Ciemności działał sam, Vilgefortz zaś mógł jedynie współpracować z innymi członkami Bractwa. Nasuwa się natomiast przypuszczenie, iż to on zaaranżował małżeństwo rodziców Ciri – Pavetty i Duny’ego, Jeża z Erlenwaldu, późniejszego cesarza Nilfgaardu, Emhyra var Emreisa. Ten jednak w szczerzej rozmowie z wiedźminem po walce na zamku Stygga zapewnia, iż Vilgefortz nie miał z tymi wydarzeniami nic wspólnego⁴⁸.

Sapkowski za najważniejszą dla pisarza uznaje wiedzę o tym, „jak porządnie kreować intrygę i konstruować fabułę”⁴⁹. Naczelnym zaś naczyniem wynikającym z posiadania takowej wiedzy jest według niego unikanie rozwiązań sztampowych, do których – obok schematu niezwykłych siłaczy zabijających bez większych trudności kolejne potwory aż do największego w finale (jak Conan Barbarzyńca z cyklu Roberta E. Howarda, uważanego za twórcę *heroic fantasy* – „fantasy bohaterskiej”⁵⁰) – zalicza opowieści o magach (takich jak Ged z cyklu o Ziemiomorzu) i ich rytuałach przejścia pozwalających poświęcić się ratowaniu świata⁵¹. Zaznaczyć jednak należy, iż dokonania samej Le Guin autor *Wiedźmina* ocenia bardzo wysoko, czego dowodzi np. następująca wypowiedź:

Magia stanowi [...] ogromne pole do popisu dla autora fantasy, tyle że trzeba umieć opisać ją w taki sposób, by uczynić ją wiarygodną i interesującą dla czytelnika. Świetnie udaje się to na przykład Ursuli Le Guin, która w swoim słynnym cyklu opisuje kolejne etapy inicjacji młodego czarownika, cały ten *rite de passage*, obejmujący początki praktykowania po wsiach, odpędzanie chmur znad zasiewów, aż po awans do wielkiego uniwersytetu magicznego i magiczne absolutorium. Doskonale pokazuje wszystkie trudności i niebezpieczeństwa związane z tym procesem⁵².

Właśnie w kwestii edukacji czarodziejów Sapkowski przez pewien czas wydaje się odchodzić od swojej zasady niepowielania wyeksploatowanych motywów w konwencjonalny sposób. Przedstawia bowiem dwa początkowe etapy nauki przyszłego maga: lekcje indywidualne (poprzedzone zidentyfikowaniem zdolności kandydata przez doświadczonego członka Bractwa) i podróż do szkoły, w której ma się rozpocząć kształcenie zinstytucjonalizowane. Czyni to, relacjonując dzieje Ciri.

48 *Idem, Pani...*, s. 383.

49 *Idem, S. Bereś, op. cit.*, s. 261.

50 Zob. J. Szewczyk, *Conan* [hasło] [w:] *Słownik literatury...*, s. 81–82; P. Dębek, *Heroic fantasy („fantasy bohaterska”)* [hasło] [w:] *Słownik literatury...*, s. 214; J. Szewczyk, *Howard Robert Ervin* [hasło] [w:] *Słownik literatury...*, s. 228–230; K. Kaczor, *We władzy...*, s. 28.

51 A. Sapkowski, S. Bereś, *op. cit.*, s. 62.

52 *Ibidem*, s. 146.

Pierwsze etapy kształcenia Źródła

Początkowo wprawdzie księżniczka Cintry, cudem (a raczej wyrokiem przeznaczenia) odnaleziona przez Geralta po klęsce swej ojczyzny, trenuje tak, jak każde Dziecko Niespodzianka przywiezione do Kaer Morhen przez wiedźmina – pomimo tego, że dotąd bywali nimi wyłącznie chłopcy⁵³. Jednak dziewczynka wykazuje nadprzyrodzone zdolności: wpada w transy i zaczyna mówić nieswoim głosem; choć jej słowa bywają zupełnie niezrozumiałe, można się zorientować, że wieszczy. Dręczą ją też koszmary senne⁵⁴. Wszystko to świadczy, że Ciri jest tzw. Źródłem, medium. Potrafi czerpać energię z żywiołów, ale w sposób nieświadomy i niekontrolowany, niczym pozbawiony woli transmitter. Gdy w wyniku własnej decyzji podejmuje wysiłek rzucenia zaklęcia – czy nawet złożenia najprostszego wiedźmińskiego Znaku – nie udaje jej się to. Moc zaczyna przepływać przez nią w najmniej sprzyjających temu okolicznościach, w chwilach niemożliwych do przewidzenia. Jako nieujarzmiona, energia ta jest gwałtowna i niebezpieczna. Bywa np., że wywoła pożar⁵⁵ albo – jak w opowiadaniu *Kwestia ceny*, za pośrednictwem Pavetty, matki Ciri – uniesie ciężkie przedmioty i wprawi je w ruch tak szybki, że człowiekowi trudno będzie przed nimi umknąć⁵⁶. Źródło może więc poważnie zagrozić otoczeniu, ale także sobie – niekontrolowane przepływy mocy wywołują niekiedy chorobę umysłową, katatonię. Dlatego też należy koniecznie dążyć do okiełznania zdolności medium. Musiało się to udać w przypadku prababki Ciri, Adalii, która podnosiła most zwodzony ruchem brwi⁵⁷. To po niej Pavetta odziedziczyła – z przeskokiem, pominięciem Calanthe – swój szczególny dar. W uzyskaniu kontroli nad nim miał jej pomóc Myszowór – druid z Wysp Skellige. Z kolei jej córce – czarodziejki: najpierw Triss, a następnie Yennefer.

W czasach, w których rozgrywa się akcja „Sagi...”, Źródła odkrywane są przypadkowo, wiąże się z tym tylko nakaz powiadamiania o nich Kapituły. Dawniej jednak magowie wręcz polowali na Źródła i przemocą lub podstępem odbierali je opiekunom⁵⁸. Rodziny nie kwapiły się, by dobrowolnie oddać dziecko Bractwu, nie miały bowiem z tego nigdy żadnych korzyści. Gdy adepci kończyli edukację, z krewnymi nie łączyły ich już nic – „liczyło się wyłącznie konfraterstwo”⁵⁹.

Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, że czarodzieje interesowali się nie tylko mediami i ich spektakularnymi wyczynami, ale też wszystkimi

53 A. Sapkowski, *Krew...*, s. 77.

54 *Ibidem*, s. 80–81.

55 *Ibidem*, s. 78.

56 *Idem*, *Ostatnie...*, s. 154–157.

57 *Ibidem*, s. 158.

58 *Idem*, *Krew...*, s. 75–76.

59 *Idem*, *Ostatnie...*, s. 241.

dziećmi, które zdradzały jakiegokolwiek predyspozycje do posługiwania się magią. Każda tego typu iskierka mogła teoretycznie zostać podsycona i zapłonąć żywym ogniem, zawsze jednak wymagało to długiej i żmudnej nauki, a także bolesnych modyfikacji somatycznych. Dlatego w pierwszych latach terminowania odpadało wielu kandydatów⁶⁰.

Droga Ciri była wszakże odmienna. Dziewczynka została przewieziona do świątyni Melitele w Ellander i oddana pod opiekę Nenneke. Wkrótce przybyła tam również, wezwana listownie przez Geralta, Yennefer⁶¹, która wkrótce potem poddała swą nową uczennicę wielu próbom, mającym na celu zbadanie jej zdolności. Część zadań, jakie musiała rozwiązywać Ciri, do złudzenia przypominała współczesne testy na inteligencję – polegała na uzupełnieniu brakującego rysunku na podstawie sekwencji kilku poprzednich⁶².

Edukacja adeptki przeprowadzana przez Yennefer nie ogranicza się bynajmniej do strony intelektualnej. Nauczycielka i jej podopieczna dbają też o rozwój kondycji fizycznej, tyle że w dużo łagodniejszy i bliższy natury sposób niż wiedźmini: biegają po parku, skaczą przez rowy i płoty, ćwiczą równowagę, chodząc po szczycie muru okalającego teren świątyni, i uprawiają gimnastykę w najrozmaitszych formach. Zupełnie jednak inaczej niż w Kaer Morhen, gdzie szło wyłącznie o praktyczne korzyści z treningu, w wydaniu Yennefer każdej – jak byśmy ją dzisiaj nazwali – aktywności sportowej towarzyszy teoria: wykłady na temat anatomii, fizjologii ruchu, prawidłowego oddechu i najefektywniejszych metod relaksu⁶³.

Przy okazji testów Yennefer rozwiewa wszelkie wątpliwości co do rozpowszechnionego szeroko – również wśród kapłanek⁶⁴ – stereotypu gło-

**Dziewica ≠
czarodziejka?**

60 *Ibidem*.

61 Już przy pierwszym spotkaniu z Yennefer dziewczynka daje dowód swych szczególnych predyspozycji – odnotowując pulsowanie charakterystycznej, nigdy niezdejmowanej ozdoby ukochanej Geralta: gwiazdy z obsydianu i zatopionych w nim brylantów, zawieszanej na czarnej aksamitce (*ibidem*, s. 264). Już tutaj zostaje więc zasugerowane, że błyskotka owa jest czymś więcej niż tylko dopełnieniem stroju. Później Francesca Findabair mówi do Yennefer: „Twojej gwiazdy nie chcę ci odbierać, bo musisz być w pełni władz umysłowych” (*idem*, *Chrzest...*, s. 239). Znaczenie tego przedmiotu nasuwa skojarzenia z cyklem „Świat Czarownic” Andre Norton. Rządzące opisaną tam magiczną krainą kobiety, posiadające nadprzyrodzone zdolności, czerpią bowiem swoją tajemną siłę z zawieszzonego na ich szyi klejnotu-talizmanu (zob. A. Norton, *Świat Czarownic*, przeł. A. Tomaszek, E. Wi-tecka, Poznań 1990, s. 46).

62 *Idem*, *Krew...*, s. 269–270.

63 *Ibidem*, s. 270–271.

64 *Ibidem*, s. 268.

szącego, iż dziewica nie może używać Mocy. Mimo że nawet szacowny druid Myszwór ze Skellige nie ustrzegł się przed wypaczającym obraz rzeczywistości wpływem tego błędnego przekonania⁶⁵ i że w przypadku Pavetty doprowadziło ono do trafnego wniosku, czarodziejka obala je całkowicie. Przywołanie tego funkcjonującego w świadomości potocznej motywu zarówno w *Kwestii ceny*, jak i w pierwszym tomie „Sagi...” ma oczywiście – podobnie jak wiele tego typu zabiegów – wyraźny wymiar humorystyczny i parodystyczny.

Ciekawym kontekstem dla tej sprawy wydaje się specyfika Estcarpu – krainy czarownic z cyklu Andre Norton: tam funkcję magiczki pełnić mogą tylko dziewice. Kobiety, które obcowały z mężczyznami są – podobnie jak oni sami – pozbawieni daru Mocy⁶⁶. Sapkowski zatem i w tym punkcie w typowy dla siebie sposób odwraca pierwowzór, choć przyznać trzeba, że ludowej tradycji bliższy okazuje się w tym przypadku on, nie Norton. Przekonanie o opozycyjności pojęć dziewicy i czarownicy jest bowiem wpisane w samą istotę postrzegania tej ostatniej postaci. Jego źródło tkwi u zarania judaizmu (a więc pośrednio i chrześcijaństwa), kiedy toczyła się walka między odwiecznym i szeroko rozpowszechnionym, naturalnym kultem żeńskiej Wielkiej Bogini a nową religią męskiego Boga Jahwe. Jak pisze Robert Graves – angielski poeta i prozaik, ale też badacz mitów – w swej wybitnej pracy *Biała Bogini*:

Niedomaganiem trapiącym współczesne chrześcijaństwo jest to, że jako religia nie opiera się ono mocno na jednym micie. Jest natomiast kompleksem decyzji prawnych podjętych pod polityczną presją w toku ciągnącego się od dawna procesu o prawa religijne między stronnikami Bogini Matki, ongiś wszechwładnej na Zachodzie, i zwolennikami uzurpatorskiego Boga Ojca⁶⁷.

Współzawodnictwo to doprowadziło w grupie popierającej porządek patriarchalny do ukształtowania się silnych stereotypów płciowych, mówiących, „że pierwiastek żeński jest mroczny, nieokiełnany, buntowniczy, a męski mądry, racjonalny”⁶⁸. Ze względu zaś na to, że owa grupa zwyciężyła, przytoczony przed chwilą pogląd się utrwalił. Negatywny wizerunek kobiety musiał być podtrzymywany, ponieważ sankcjonował męskie panowanie nad światem. Jedynym pozytywnym wzorcem dla „drugiej płci” stała się Dziewica Maryja – bierne, uległe naczynie, którego siłą rozrodczą włada patriarchalny Bóg. Każda zaś „niewiasta” przejawiająca choćby minimum aktywności i niezależności musiała być wiedźmą:

⁶⁵ *Idem, Ostatnie...*, s. 158.

⁶⁶ A. Norton, *op. cit.*, s. 81.

⁶⁷ R. Graves, *Biała Bogini. Gramatyka historyczna mitu poetyckiego*, przeł. I. Kania, Warszawa 2008, s. 576.

⁶⁸ E. Jong, *Czarownice*, il. J. A. Smith, przeł. D. Chojnacka, Poznań 2003, s. 15.

czarownica to Bogini [...] jako starucha – zła, przepełniona zakazaną seksualnością, która skurczyła się do zakłęb, trucizn i czarów. Dziewica Maryja to oczyszczona wersja Bogini [...] – uświęcona i okaleczona. Jest Kobieta, ale pozbawioną swej seksualności, Kobieta, która rodzi dziecko poczęte bez udziału mężczyzny, Kobieta – nie przerwanym hymenem, kobietą-dzieckiem, ideałem „kobiecego eunucha”, który chrześcijaństwo nałożyło na połowę ludzkiej populacji jako cenę jej przetrwania na tej planecie⁶⁹.

Kobieta w naszym kręgu kulturowym przez długie wieki skazana pozostawała zatem na „bycie albo czarownicą, albo dziewicą – choć żadna z tych ról nie oddaje w pełni jej istoty”⁷⁰. Sapkowski, mimo że wyposaża kreowany przez siebie świat w wiele średniowiecznych rekwizytów, zwalnia płęć żeńską z ciężaru rzeczzonego wyboru. Zauważyć tu trzeba, iż Norton idzie jeszcze dalej. To nie autor „Sagi...” przeinacza jej wizję, to ona neguje zakorzeniony w historii religii stereotyp. Zaprzecza mu tak, że wyraźniej nie można – opisując jego zupełne przeciwieństwo: u niej bowiem, jak to zostało już powiedziane, niedziewice w ogóle nie mają dostępu do magii. Z jednej strony uświęca to Moc, z drugiej jednak – paradoksalnie – podtrzymuje pogląd o aksjologicznej wyższości kobiety „nietkniętej”. Zabieg Sapkowskiego – pokazanie, że liczba doświadczeń seksualnych nie ma dla zdolności czarodziejki (ani dla jakiegokolwiek kobiety, realizującej się w dowolnej dziedzinie) żadnego znaczenia⁷¹ – wydaje się sensowniejszy i znacznie bliższy współczesnemu rozumieniu tej kwestii.

Wkrótce Ciri upewnia się, że posiada zdolności magiczne: zdarza się, iż używa telepatii, zupełnie nie zdając sobie z tego sprawy, postrzegając taką komunikację jako zwyczajną rozmowę, nie zauważając różnicy⁷². Dalsza edukacja małej Cintryjki obejmuje ćwiczenia podstawowych układów dłoni, ruchów i gestów. Okazuje się, że zaprezentowany przez dziewczynkę w Wiedźmińskim Siedliszczu antytalent w tym zakresie mógł zostać łatwo przewyciężony dzięki pomocy odpowiedniego nauczyciela. Dowiadujemy się jednak ponadto, że w ogóle nie warto, aby czarodziejka poświęcała się treningowi używania magii w tak uproszczonej formie, w jakiej to czynią zawodowi pogromcy potworów. Yennefer wyjaśnia tę kwestię na przykładzie Znak Aard, najczęściej stosowanego przez Geralta:

Tak zwany Znak Aard [...] to bardzo proste zakłęcie z grupy czarów psychokinetycznych, polegające na pchnięciu energii w żądanym kierunku. [...] My, rzecz jasna, nie będziemy marnować czasu i energii na coś tak prymitywnego, jak wiedźmiński Znak. Będziemy ćwiczyć prawdziwą psychokinezę⁷³.

69 *Ibidem*, s. 20.

70 *Ibidem*.

71 A. Sapkowski, *Krew...*, s. 278.

72 *Ibidem*, s. 271.

73 *Ibidem*, s. 290.

Następnie Ciri opanowuje inne zaklęcia i ich formuły, wymagające niekiedy bardzo skomplikowanej intonacji⁷⁴, a zapisane w Starszej Mowie, którą przyswoiła jeszcze pod okiem Triss w Kaer Morhen⁷⁵. Uczy się też – jak poprzednio, tyle że tym razem za pomocą magii – wpływać na swoje ciało: „rozprężyć mięśnie, zwalczać skurcze, kontrolować adrenalinę, panować nad błędnikiem i nerwem błędnym, [...] zwalniać lub przyspieszać tętno”, a nawet „na krótkie chwile uniezależnić się od tlenu”⁷⁶.

Kolejny etap stanowi lektura książek naukowych ze wszystkich dziedzin wiedzy⁷⁷. Ich lista prezentuje się nie gorzej od tej, którą w swojej septalogii zawarła Joanne K. Rowling. W ten sposób dowiadujemy się, że w świecie „Sagi...”, podobnie jak w wielu innych „allotopiach”⁷⁸ fantasy, magia traktowana jest jako pełnoprawna dyscyplina badawcza i powstają na jej temat poważne dzieła naukowe. Adeptka jednak nie stroni również od literatury pięknej: czyta poezję (*Niedole miłowania* i *Czas księżycy* Jaskra oraz *Błękitną perłę* Essi Daven – znanej z opowiadania *Trochę poświęcenia*⁷⁹).

Moc żywiołów

Najdonioślejszy dla kształcenia dziewczynki jest wszakże wykład Yenfefer na temat istoty Mocy – jeden z najbardziej interesujących fragmentów „Sagi...”⁸⁰. Ciri dowiaduje się po pierwsze, że magia została odkryta po Koniunkcji Sfer – tajemniczym kataklizmie, który doprowadził do ukształtowania się świata takiego, w jakim żyją bohaterowie omawianej opowieści. Po drugie, według Mistrzynie z Vengerbergu można wyróżnić trzy aspekty owej siły: jest ona zarazem chaosem, sztuką i nauką. Daje wielką władzę, a ta może zostać wykorzystana w złych celach. Okazuje się też tak potężna, że niewprawne posługiwanie się nią grozi utratą kontroli i otwarciem wrót do niewyobrażalnego koszmaru. Ale magia pozwala również na tworzenie rzeczy pięknych i dobrych, bez których rzeczywistość byłaby uboższa. A ponadto pomaga w stałym poszerzaniu wszelkiej wiedzy. Stanowi podstawę dla licznych nowatorskich eksperymentów i ułatwiających życie wynalazków. Jest więc równocześnie

74 *Ibidem*, s. 279.

75 *Ibidem*, s. 90.

76 *Ibidem*, s. 289.

77 Są wśród nich: *Historia Rodericka de Novembre*, *Materia medica*, *Herbarius*, *Physiologus*, *Księga mitów*, *Historia świata* i *Traktat o życiu*, a także, oczywiście, *Dialogi o naturze magii* Stammelforda, *Mocarstwa żywiołów* Giambattisty, *Magia naturalna* Richerta i Moncka, *Świat niewidzialny* Jana Bekkera, *Tajemnica tajemnic* Agnes z Glanville, *Kodeks z Mirthe*, *Ard Aercane* oraz pełna przerażających grawiur *Dhu Dwimmermorc* (zob. *idem*, *Wieża...*, s. 26; *idem*, *Czas...*, s. 27, 261; *idem*, *Krew...*, s. 279–280).

78 *Idem*, S. Bereś, *op. cit.*, s. 162.

79 A. Sapkowski, *Miecz...*, s. 188–241.

80 *Idem*, *Krew...*, s. 271–273.

przekleństwem, błogosławieństwem i postępem. To, jaki aspekt dominuje w danym momencie, zależy od tego, kto jej używa i po co. Po trzecie zaś – i najważniejsze dla praktyki czarodzieja – magia jest wszędzie: „Ziemia, po której stąpamy. Ogień, który nie wygasa w jej wnętrzu. Woda, z której wyszło wszelkie życie i bez której to życie jest niemożliwe. Powietrze, którym oddychamy. Wystarczy wyciągnąć rękę, by nad nimi zapanować, zmusić do uległości”⁸¹.

Siła magów pochodzi więc z natury. Dlatego ani oni, ani też znającą podstawy ich sztuki wiedźmini nie mogą wierzyć w bogów. Trafnie podsumowuje to Nenneke w *Głosie rozsądku* 2:

twoje poglądy na religię są mi znane, nigdy nie przeszkadzało mi to zbyt i w przyszłości też zapewne przeszkadzać nie będzie. Nie jestem fanatyczką. Ty masz prawo uważać, że rządzi nami Natura i ukryta w niej Moc. Wolno ci mniemać, że bogowie, w tym i moja Melitele, to jedynie personifikacja tej siły wymyślona na użytek prostaczków po to, by łatwiej ją zrozumieli, by zaakceptowali jej istnienie⁸².

Jak zauważyła Katarzyna Kaczor, Sapkowski zdaje się w tym fragmencie nawiązywać do tezy Josepha Campbella⁸³ – wybitnego amerykańskiego antropologa, religioznawcy i mitografa. Uczony ten w rozmowie z dziennikarzem Billem Moyersem swój pogląd na analizowany temat ujął następująco: „Obecnie musimy się nauczyć, jak odzyskać harmonię z mądrością natury [...]”; „Chodzi o ideę pozateologiczną. O nieuchwytną, niedającą się zdefiniować tajemnicę pojmowaną jako moc, która jest początkiem i końcem, a także podstawą wszelkiego życia i bytu”⁸⁴. Z kolei teza, iż bóstwa są jedynie personifikacjami sił przyrody, od których prości ludzie czują się zależni, przypomina redukcję naturystyczną Ludwiga Feuerbacha. Ten niemiecki filozof, uczeń Hegla, poszukiwał – jak pisze Marcel Neusch⁸⁵ – źródeł wszelkich wyobrażeń religijnych. Najpierw, w rozprawie *O istocie chrześcijaństwa*, próbował sprowadzić je do antropologii, dowodząc, że wiara w Boga wykształciła się z uświadomienia sobie przez ludzi własnej skończoności i zobiektywizowania samej idei człowieczeństwa, która jest nieskończona. W kolejnym zaś

81 *Ibidem*, s. 273. Podobnie o Mocy mówił kapłan Krepp z opowiadania *Ostatnie życzenie*: „Czarodzieje [...] czerpią swą moc z sił natury, a dokładniej z tak zwanych Czterech Elementów albo Pierwiastków, popularnie nazywanych żywiołami. Powietrze, Woda, Ogień i Ziemia. Każdy z tych żywiołów ma swój własny Wymiar, w żargonie czarowników nazywany Płaszczyzną. Istnieje Płaszczyzna Wody, Płaszczyzna Ognia i tak dalej” (*idem*, *Ostatnie...*, s. 256).

82 *Ibidem*, s. 41.

83 K. Kaczor, *Geralt...*, s. 67.

84 *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, oprac. B. S. Flowers, przeł. I. Kania, Kraków 2007, s. 51.

85 M. Neusch, *U źródeł współczesnego ateizmu. Sto lat dyskusji na temat Boga*, przeł. A. Turowiczowa, Paryż 1980, s. 48.

dziele, *Wykłady o istocie religii*, Feuerbach rozważa tzw. religie naturalne, przedtem, przy badaniu chrześcijaństwa, pomięte. Za pierwotne dla nich wszystkich uznaje właśnie poczucie zależności od przyrody⁸⁶.

Czarodzieje z „Sagi...” nie mają jednak takiego poczucia. Oni panują nad naturą i wykorzystują ją. Na tym właśnie, jak w innym punkcie przywołanej już rozmowy stwierdza Campbell, polega różnica między religią a magią – ta pierwsza pomaga ludziom w osiągnięciu zgody z przyrodą, ta druga – w opanowaniu jej, podporządkowaniu sobie⁸⁷. Niektórzy magowie – jak Vilgeförtz – widzą jednak tę relację inaczej:

Natura nie zna pojęcia filozofii [...]. Filozofią zwykło się nazywać żalodne i śmieszne próby zrozumienia Natury, podejmowane przez ludzi. Za filozofię uchodzą też rezultaty takich prób. [...] My, czarodzieje, nie tracimy czasu na odgadywanie, czym jest Natura. My wiemy, czym ona jest, bo sami jesteśmy Naturą. [...] jeśli zginie i zniknie pojęcie woli i poddania, rozkazu i posłuszeństwa, władcy i poddanki, wtedy osiąga się jedność. Wspólnotę, połączenie się w jedną całość⁸⁸.

Do owego niezwyklego zespolenia maga z przyrodą dochodzi w momencie czerpania Mocy ze szczególnych miejsc – tzw. żył/intersekcji, tętniących czarodziejską energią. W ich odnalezieniu pomaga przyglądanie się otoczeniu i poszukiwanie obszarów jałowych,znaczonych jedynie przez uschłe drzewa i skarłale roślinki, omijanych przez niemal wszystkie zwierzęta – z wyjątkiem kotów. Te bowiem lubią leżeć, a nawet spać na intersekcjach. Ludowa wyobraźnia Kontynentu przypisuje magiczne właściwości wielu gatunkom, lecz chłonąć Moc umieją tylko dwa: właśnie kot – z niewiadomych powodów – oraz smok⁸⁹. Choć one robią to bez żadnych przeszkód, człowiek – nawet obdarzony dużymi zdolnościami magicznymi – musi przy tej czynności zachować wielką ostrożność. Nie bez znaczenia pozostaje też, z którego żywiołu pobiera się energię. Najbezpieczniejsze, odpowiednie dla początkujących, są żyły wodne. Czerpanie z ziemi wymaga ogromnej siły, natomiast z powietrza – wiedzy. Korzystania z ognia zaś w ogóle należy unikać, ponieważ zawsze wiąże się ono z ryzykiem⁹⁰. Nie tylko wszakże posługiwanie się

86 Zob. *ibidem*, s. 58.

87 *Potęga mitu...*, s. 43.

88 A. Sapkowski, *Czas...*, s. 135–136.

89 *Idem, Krew...*, s. 286.

90 *Ibidem*. Ciri przekonała się o tym niebezpieczeństwie na pustyni Korath, na którą wyrzucił ją spaczony teleport z Wieży Mewy. Chcąc za wszelką cenę pomóc zranionemu jednorożcowi i nie mając dostępu do intersekcji żadnego z bezpiecznych dla niej żywiołów, rozpałała ogień i pozwoliła, by energia płomienia przepłynęła przez jej ciało. Uleczyła Ihuarraquaxa, wkrótce jednak przed jej oczami zaczęły się przesuwać krwawe wizje, a w uszach zabrzmiały głosy zachęcające do zemsty i okrucieństwa. Ciri wprawdzie wyrzekła się tej złowrogiej Mocy (*idem, Czas...*, s. 275), ale niedługo później przeznaczenie postawiło na jej drodze bandę Szczurów. Do-

energiją ognia miało negatywne skutki. Nawet chłonięcie relatywnie łagodnej zazwyczaj Mocy wody, jeśli niewprawne i zbyt pospieszne, mogło skończyć się tragicznie. Nie należało uwalniać pobranego ładunku ani zbyt gwałtownie, ani zbyt wolno⁹¹.

Wykorzystywanie sił żywiołów przez czarodziejów nie jest bynajmniej pomysłem Sapkowskiego. Wiąże się ono z – opisywanym już przy omawianiu postaci Dorregeraya – rozpowszechnionym w literaturze fantasy założeniem o panującej w świecie harmonii, której naruszenie może zagrozić wszelkiemu istnieniu. Najbardziej znane jest ujęcie tego zagadnienia zaprezentowane przez Le Guin – zasada Równowagi stanowi fundament jej Ziemiomorza, nieustannie wspomniany przez magów⁹².

Na Kontynencie także należy się wystrzegać nadużywania Mocy. Ciri – nauczona przez Nenneke typowego dla kapłanek szacunku do natury i tego, „że nie wolno niczego zabierać ot tak, dla kaprysu”⁹³ – obawia się, iż energii żywiołów może zabraknąć. Yennefer uspokaja ją, że to się nie stanie, jeśli nie będzie się pobierało Mocy w nadmiarze – bo to tak, jakby w ogromnym sadzie zerwać tylko jeden owoc. Równocześnie wszakże Mistrzynie wymienia czarodziejów sprzeniewierzających się tej regule:

Chciałabym [...] żeby to, co powiedziałaś, usłyszeli inni. Vilgefertz, Francesca, Terranova... Ci, którzy uważają, że mają do mocy wyłączne prawa i mogą z niej korzystać bez ograniczeń. Chciałabym, żeby posłuchali małej mądrej brzydulki ze świątyni Melitele⁹⁴.

Okazuje się więc, że przytoczone wcześniej piękne słowa maga z Rogveen o mistycznym zespoleniu z naturą, a nie jej zawłaszczaniu, nie mają wiele wspólnego z rzeczywistością. Stanowi to jeszcze jeden dowód obłudy i bezwzględności przeważającej części Bractwa.

Następnym punktem na ścieżce edukacji czarodziejskiej Ciri ma być rozpoczęcie nauki w regularnej szkole magii – wspomnianej już Aretuzie na wyspie Thanedd niedaleko miasta Gors Velen. Instytucja ta przeznaczona jest wyłącznie dla dziewcząt. Chłopcy kształcą się w odrębnej – w Ban Ard. O niej jednak nie dowiadujemy się niczego poza tym, że przez dwa lata studiował tam Rience (po czym przyłapano go na drobnych kradzieżach i wyrzucono)⁹⁵. O akademii żeńskiej możemy przeczytać więcej, ale bynajmniej nie tyle, ile z początku się spodziewamy.

Szkoła czarodziejek

łączywszy do niej, Cintryjka dość szybko straciła wrażliwość i stała się niemal równie bezwzględna jak Falka, której imię przybrała.

⁹¹ *Idem, Krew...*, s. 290–291.

⁹² U.K. Le Guin, *Czarnoksiężnik...*, s. 12, 52–53, 56, 64, 77, 185, 190.

⁹³ A. Sapkowski, *Krew...*, s. 286.

⁹⁴ *Ibidem*.

⁹⁵ *Idem, Czas...*, s. 21.

Tu bowiem Sapkowski przełamuje schemat typowego *rite de passage* maga – przewrót w Bractwie i wybuch wojny z Nilfgaardem uniemożliwiają Ciri pobieranie regularnych lekcji.

Wygląd samej Thanedd jest jednak jeszcze przedstawiony szczegółowo⁹⁶. Wszystkie wymienione w jej opisie misterne elementy zapewne rzeczywiście były piękne, ale za czasów elfów. W momencie akcji *Czasu pogardy*, po wielu latach, zachwycają jedynie z daleka. Na miejscu zaś okazuje się, że wszystkie tamtejsze zabudowania są w ruinie. Jak Vilgefortz wyjaśnia wiedźminowi: „Wilgoć, abrazja, silne wiatry, sól w powietrzu, to wszystko fatalnie wpływa na mury. Remont zbyt drogo by kosztował, więc korzystamy z iluzji. Prestiż, rozumiesz”⁹⁷. Urok czarodziejskiej wyspy jest zatem równie sztuczny i fałszywy, jak wygląd, a nade wszystko zachowanie większości magów, wynikające z niemal konstytutywnej dla nich obłądy. Zabudowania tej – rzecz by można – stolicy Bractwa nie tylko jednak oszukują, ale też mogą być niebezpieczne. Osobie nienależącej do konfraterni i nieorientującej się, które elementy są iluzoryczne, grozi śmiertelny upadek w przepaść. Identycznie zwodniczy są czarodzieje – wydają się hołdować najwyższym wartościom, twierdzą, że służą dobru wszystkich ludzi, a tak naprawdę kierują się wyłącznie egoistycznymi celami i nie cofną się przed niczym, aby je osiągnąć.

Informacje na temat dalszych etapów edukacji czarodziejki są również niekompletne jak zabudowania na Thanedd⁹⁸. Wiadomo, iż naukę w Aretuzie rozpoczyna się od tzw. freblówki⁹⁹, zwieńczonej egzamina-

⁹⁶ *Ibidem*, s. 67–68.

⁹⁷ *Ibidem*, s. 138–139.

⁹⁸ Warto zwrócić uwagę, iż większość świata przedstawionego w „Sadze...” jest bardzo niedookreślona. Jak to ujął sam autor: „Z uporem maniaka twierdzę, że w moich książkach nie ma żadnego świata! Jeśli chodzi o ontologię całej tej cywilizacji, to jest ona szczątkowa, służy fabule i tylko do niej jest dopasowana. Nie wykonałem żadnej benedyktyńskiej roboty, niczym Tolkien, który zanim jeszcze zaczął pisać, ustalił topografię, geografię, religię, języki nawet. [...] Ale ja mam to za poważną przesadę. [...] Mój świat to pseudoświat, to wyłącznie tło, przesuwane kołowrotkiem jarmarczne płótno. Jest to uzasadnione – wszak opowieść nie jest opowieścią o losach świata, lecz o losach bohaterów, to świat służy fabule, nie fabuła światu. Jest, i owszem, jakąś tam ontologiczną konstrukcją, ale jest służebny wobec fabuły, nie wobec swej własnej fantastycznie uduziwnionej ontologii” (*idem*, S. Bereś, *op. cit.*, s. 273–274). Zaskakująco wiele czytelnik „Sagi...” dowiaduje się jednak o historii Bractwa – głównie z rozmowy Geralta i Vilgefortza podczas ich spaceru po Galerii Chwały w Aretuzie, gdzie wiszą namalowane przez studentki obrazy przedstawiające dzieje ich dziedziny. Zob. A. Sapkowski, *Czas...*, s. 132–134.

⁹⁹ *Ibidem*, s. 86. Sapkowski wykorzystał tu dawną nazwę przedszkola, pochodzącą od nazwiska niemieckiego pedagoga, Fridricha Fröbla (1782–1852), twórcy ogródków dziecięcych (zob. W. Kopaliński, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych z almanachem*, Warszawa 2000, s. 180).

mi wstępny do właściwej akademii. Adeptki mają wówczas 13 lat¹⁰⁰. W wieku 14 są w tzw. trzeciej klasie, której program obejmuje rozmaite zajęcia, m.in. z zakresu historii magii¹⁰¹. Po co najmniej 10 latach edukacji i konieczności podporządkowywania się surowym regułom akademii, zabraniającym m.in. opuszczania Thanedd (nawet tylko do Gors Velen) czy picia alkoholu, uczennice są wyzwalane na czeladników¹⁰². Wtedy zaczyna się okres terminowania u samodzielnych już mistrzyń¹⁰³. Potem można albo wykładać w Aretuzie (proponowano to m.in. Triss¹⁰⁴), albo otworzyć tzw. prywatną praktykę i w ten sposób się utrzymywać, jak Yennefer¹⁰⁵.

Dwulicowość czarodziejów, symbolizowaną przez iluzoryczne piękno Thanedd czy wieży Stregobora w Blaviken, najlepiej obrazują spotkania tajnej Łoży magiczek. Zakłada ją Filippa Eilhart po puczu na Thanedd i rozpadzie Kapituły oraz Rady. Jako zdeklarowana lesbijka, jest bowiem przekonana o wyższości kobiet nad mężczyznami i sądzi, że to przedstawicielki płci pięknej, w dodatku władające magią, powinny rządzić światem. Przyklaskują jej inne członkinie organizacji: Sabrina Glevissig, Margarita Laux-Antille i Sheala de Tancarville:

Tajna Łoża

- [...] Mężczyźni są psychicznie niestabilni, zbyt podatni na emocje, nie można na nich liczyć w momentach kryzysu.
- [...] Stale porównuję wyniki adeptek Aretuzy z efektami pracy chłopców ze szkoły w Ban Ard, a porównanie wypada nieodmiennie na korzyść dziewcząt. Magia to cierpliwość, delikatność, inteligencja, rozważa, wytrwałość, także pokorne, lecz spokojne znoszenie porażek i niepowodzeń. Mężczyzn gubi ambicja. Oni zawsze chcą tego, o czym wiedzą, że to niemożliwe i nieosiągalne. A możliwego nie zauważają.

100 A. Sapkowski, *Krew...*, s. 292.

101 *Idem, Pani...*, s. 295.

102 *Idem, Krew...*, s. 291.

103 *Ibidem*, s. 59.

104 *Idem, Czas...*, s. 114.

105 *Ibidem*, s. 90. Wielu czarodziejów (wzorem legendarnego Raffarda Białego) zasiada też w radach królewskich: Triss, Keira Metz z Carreras i Fercart z Cidaris – u Foltesta z Temerii; Radcliffe z Oxenfurtu – u Demawenda z Aedirn; Carduin z Lan Exeter oraz Drithelm i Detmond z Port Vanis – u Esterada z Koviru (zob. *idem, Krew...*, s. 233; *idem, Czas...*, s. 114, 176). Nie brakuje takich, którzy całkowicie kontrolują władców: otwarcie (jak Filippa Eilhart, która dyktowała Vizimirowi z Redanii orędzie i edykty, czy Sabrina Glevissig, potrafiąca przerwać przemowę Henselta z Kaedwen i kazać mu słuchać; zob. *ibidem*, s. 23) lub skrycie (jak Sheala de Tancarville, spiskująca z Zuleyką, żoną wspomnianego już króla Koviru oraz Poviss, Esterada Thyssena, i zsyłająca mu sny sugerujące poczynania korzystne dla planów Wielkiej Łoży; zob. *idem, Wieża...*, s. 295). Dokładniejszą analizę zależności królów Północy od czarodziejów zawiera książka Mateusza Poradeckiego *Władza w polskiej literaturze fantasy* (Łódź 2009).

– [...] Tak, ja również uważam za rzecz słuszną zaproponowaną jednopłciową strukturę tego... konwentu czy też, jeśli kto woli, łoży. Jak słyszymy, chodzi o przyszłość magii, a magia to sprawa zbyt poważna, by jej los powierzać mężczyznom¹⁰⁶.

Z kolei elfka Francesca Findabair mówi „o naturalnej i nie ulegającej kwestii dominacji płci [żeńskie]”. Jednocześnie zaś każda z wypowiadających się czarodziejek ma czelność zaznaczyć, iż jest przeciwna „babskiemu szowinizmowi”¹⁰⁷. Dwie pozostałe magiczki z Północy obecne na pierwszych obradach Łoży, najmłodsze w grupie: Triss Merigold i Keira Metz¹⁰⁸, zachowują dyplomatyczne milczenie. Nie deklarują zgody, ale nie mają też odwagi wyrazić sprzeciwu. I tak będzie do końca. Nawet kasztanowwłosa przyjaciółka Yennefer, która jeszcze niedawno potrafiła zachować w tajemnicy przed Kapitułą, iż dowiedziała się o niezwykłych zdolnościach Ciri, nie zdoła się uwolnić spod wpływu Łoży. Pożałuje, gdy już będzie za późno.

Do zgromadzenia zostaje przyjęta jeszcze jedna – obok Franceski – elfia czarodziejka: Ida Emean aep Sivney o rzadko spotykanych cynobroworudych włosach, wywodząca się z bardzo niezwykłej i tajemniczej grupy Starszego Ludu – Wolnych Elfów z Gór Sinych, nieutrzymujących kontaktów ani z ludźmi, ani nawet z innymi elfami¹⁰⁹.

Pierwsza, najliczniejsza, frakcja w tajnej organizacji, to zatem czarodziejki Północy. Druga – wymienione elfki. Trzecią natomiast tworzą dwie magiczki z Południa, z Nilfgaardu. To zaskakujące, ponieważ Północ znajduje się w stanie wojny z Cesarstwem, a każdy z jego mieszkańców uznawany jest za groźnego i nienawistnego wroga. Zaproszenie do zgromadzenia czarodziejek z tego kraju ma jednak dowodzić podstawowego założenia Filippy: Łoża powinna służyć wyłącznie sprawom magii i jako taka dystansować się od przekonań politycznych, jakim jej członkinie hołdują prywatnie¹¹⁰.

Magiczki Sapkowskiego a stereotyp czarownicy

Warto przytoczyć opis pierwszej z wyróżnionych przez panią Eilhart nilfgaardzkich magiczek – Assire var Anahid z Vicovaro. Jej wygląd bowiem stanowi karykaturalne niemal przerysowanie stereotypowego, ludowego obrazu wiedźmy – analogiczne do tego, którego Sapkowski dokonał, kreując postać Stregobora z opowiadania *Mniejsze zło*:

miała bladą twarz o nieładnej cerze, nijakie, pozbawione wyrazu oczy, wąskie sinawe usta i lekko haczykowaty nos. Nosiła dziwaczny, stożkowaty, nieco wymięty kapelusz. Spod miękkiego ronda spadały ciemne, niezbyt świeżo wyglądające włosy. Wrażenia nieatrakcyjności i zaniedbania dopełniała czarna, luźna i niekształtna

¹⁰⁶ A. Sapkowski, *Chrzest...*, s. 42.

¹⁰⁷ *Ibidem*.

¹⁰⁸ *Ibidem*, s. 247.

¹⁰⁹ *Ibidem*, s. 241–242.

¹¹⁰ *Ibidem*, s. 41–42.

szata, obszyta na ramieniu wystrzępioną srebrną nitką. Haft przedstawiał półksiężyc w kręgu gwiazd. Była to jedyna noszona przez nilfgaardzką czarodziejkę ozdoba. [...] Dłoń miała szczupłą, poznaczoną żółtymi plamami, paznokcie połamane i nierówne, ewidentnie obgryzione¹¹¹.

Skończywszy przemowę, Assire pochyliła się, jakby dotykała czegoś, co nie mieściło się w projekcji. Triss zdawało się, że słyszy miauczenie.

– Ona ma jeszcze kota – szepnęła Keira Metz. – Założę się, że czarnego...¹¹²

Jakby to nagromadzenie cech tradycyjnej wiedźmy nie było wystarczające – kot Assire nazywa się Merlin¹¹³. Widać więc, że wśród czarodziejek z Kontynentu funkcjonuje stereotyp czarownicy zupełnie podobny do tego utrwalonego w Europie. Warto w tym miejscu zauważyć, iż parodystycznym nawiązaniem do niego jest nazwa zamku, w którym odbywają się obrady Łoży – Montecalvo. Miano to bez trudu daje się bowiem wywieść od łacińskich słów *mons*, *montis* i *calvus*, a następnie przetłumaczyć jako „Łysa Góra”. Spotkania tajnego konwentu okazują się zatem niczym innym niż sabatem czarownic.

Jak już wiemy, czarodziejki z Północy są całkowitym zaprzeczeniem pokutującego wśród ludu, przestarzałego wyobrażenia wiedźmy. Podkreślają to, mówiąc, że chociaż są czarownicami, wołają określenie „czarodziejka”¹¹⁴. Ale stereotyp odrażającej Baby Jagi neguje także rodaczka Assire

¹¹¹ *Ibidem*, s. 37.

¹¹² *Ibidem*, s. 43.

¹¹³ *Ibidem*, s. 88. Warto zwrócić uwagę, iż ten parodystyczny zabieg, polegający na nazwaniu kota imieniem najsłynniejszego z legendarnych magów, nabiera dodatkowego znaczenia, jeśli uświadomimy sobie, iż z kolei miano słynnej uczennicy i ukochanej Merlina, Nimue, otrzymuje zupełnie poważnie traktowana i istotna dla rozwoju fabuły postać. Pojawia się ona w piątym tomie „Sagi...”, *Pani Jeziora*, który stanowi najwyraźniejsze świadectwo tego, jak wiele Sapkowski czerpie z opowieści o królu Arturze i rycerzach Okrągłego Stołu. Zamieszkuje na wyspie Inis Vitre na jeziorze Loc Blest (*ibidem*, s. 16), nazywana bywa więc niekiedy Panią Jeziora (Nimue z tradycji arturiańskiej również czasem przypisywano ten tytuł – zob. np. J. Matthews, C. Matthews, *Mitologia Wysp Brytyjskich*, przeł. Z. Ziółkowska, Poznań 1997, s. 159). Więcej informacji o tej bohaterce zawiera najnowsza książka Sapkowskiego, *Sezon burz* (Warszawa 2013), prezentowana jako *prequel* „Sagi...”, ale nie we wszystkich punktach spójna z tym cyklem i dlatego nieuwzględniona w niniejszej analizie. Na temat owych niespójności zob. np. T. Z. Majkowski, *Powieść, której nie było. O „Sezonie burz” Andrzeja Sapkowskiego*, „Wielogłos” 2013, nr 4.

¹¹⁴ A. Sapkowski, *Krew...*, s. 48. O różnicach między zakresami znaczeniowymi leksemów „czarownik”/„czarownica” z jednej a „czarodziej”/„czarodziejka” z drugiej strony zob. D. Ucherek, „Absolutnie klasyczne, absolutnie kanoniczne i absolutnie anachroniczne”? *Postacie władające magią w najnowszej literaturze i serialu fantasy [w:] Związki i rozwiązki. Relacje kultury i literatury popularnej ze starymi i nowymi mediami*, red. A. Gemra, H. Kubicka, Wrocław 2012, s. 338–341, <http://bit.ly/1oFRhmY> [dostęp: 14.10.2015].

– Fringilla Vigo. Ona jednak uważana jest w Nilfgaardzie – zarówno na dworze, jak i w akademii – za dziwaczkę i buntowniczkę. Inne znawczynie nauk tajemnych z tego państwa wyglądają raczej jak właścicielka kota Merlina. Wkrótce jednak właśnie Assire – zachęcona znajomością z postępowymi czarodziejkami z Północy – stwierdza: „Mamy trzynasty wiek. Najwyższa pora na zerwanie z przesądem, że dbałość o wygląd zewnętrzny dowodzi u magiczki płochości i miałości umysłu”¹¹⁵, po czym przechodzi metamorfozę godną tych znanych z rzeczywisłych show telewizyjnych¹¹⁶.

Warto zatrzymać się przy epizodzie ataku Łoży na domniemany zamek Vilgefirtza, wyznaczone czarodziejki lecą tam bowiem na miotłach, a obserwująca wszystko na magicznym ekranie Filippa konstatuje: „Wiek chyba nie miałam miotły między nogami. Niedługo zapomnę, jak się lata”¹¹⁷. Natomiast Assire nie patrzy w wizję na ścianie, lecz w staromodną kryształową kulę. Co również ciekawe, choć niektórzy czarodzieje i druidzi używają tradycyjnych różdżek¹¹⁸, czarodziejkom zwykle wystarcza sam ruch ręki i wypowiedzenie formuły, a elfom – sam gest, bez zaklęcia¹¹⁹. To podkreśla, że funkcjonujące w Europie do dziś, a ukształtowane jeszcze w średniowieczu wyobrażenia na temat czarownic są wobec uniwersum wiedźmina anachroniczne. Sapkowski zdaje się pokazywać, jak rozwinęłaby się baśniowa magia, gdyby poddać ją działaniu sił kształtujących dzieje naszego świata: mechanizmom ewolucji i postępu. Zdaniem autora „Sagi...” bowiem „fantasy jest rodzajem odpowiedzi na uładowany świat bajeczek, a jej fabuła zbliża się do prawdy o rzeczywistości”¹²⁰. Zgadza się to z tezą Stanisława Lema, według którego baśń to „doskonały homeostat”, dążący do równowagi; „zyski i straty, wskrzeszenia i zgony są w nim porozdzielane idealnie »wedle zasług«”. Ze względu na to, że w baśniowym świecie „żadne dobra [...] na marne nie idą”, a „funkcja zapłaty musi być spełniona”, gatunek ten można nazwać „grą o sumie zerowej”. Natomiast fantasy przeciwnie – stanowi grę o sumie niezerowej, ponieważ dopuszczalne w niej są „zastrzyki losowości», które podgryzają klarowną precyzję schematów bilansowania

¹¹⁵ A. Sapkowski, *Chrzest...*, s. 189.

¹¹⁶ *Ibidem*, s. 239–241.

¹¹⁷ *Idem*, *Pani...*, s. 147.

¹¹⁸ Nawiązując do septalogii o Harrym Potterze, w której świecie przedstawionym różnorodność różdżek jest bardzo duża, a materiał, z jakiego ten przedmiot został wykonany, ma znaczenie dla losów czarodzieja, który posługuje się danym egzemplarzem, można odnotować, że Dorregeray korzysta z różdżki zrobionej z kości słoniowej; Myszwów – z różdżki z głogowej gałęzi, z zatkniętą na końcu szczyrzą czaszką; Stregobor zaś – z różdżki z nieokreślonego materiału. Zob. *idem*, *Miecz...*, s. 29; *idem*, *Ostatnie...*, s. 155, 92.

¹¹⁹ *Idem*, *Wieża...*, s. 239.

¹²⁰ *Idem*, S. Bereś, *op. cit.*, s. 132.

dobra i zła [...]”. Inaczej mówiąc: „kiedy »optymizm deterministyczny« losu przemienia się w »determinizm przez stochastykę trafów podniszczany«, bajka klasyczna obraca się w fantasy”. Świat przedstawiony tego gatunku jest zatem ontologicznie bliższy rzeczywistości¹²¹.

Opierając się na tezie o tej bliższości, czarodziejki z Łoży można by nazywać wyznawczyniami makiawelizmu¹²². Dążąc do osiągnięcia obranego celu, sięgają one bowiem po coraz drastyczniejsze środki. Oszukują, knują nikczemne intrygi, zdradzają przyjaciół, traktują instrumentalnie byłych, ale rzekomo darzonych sympatią kochanków (jak Filippa Dijkstrę), podle manipulują ludźmi (w tym władcami – jak Sheala Esteradem z Koviru), posuwają się nawet do zaaranżowania królobójstwa. A wszystko to pod płaszczykiem wyższej konieczności, interesu magii. Bo – jak mówi Filippa Eilhart: „Jeżeli zginie magia, zginie ten świat”¹²³. Zwodniczość tego pozornie uniwersalnego i bezdyskusyjnego uzasadnienia zauważa pod koniec opowieści Triss Merigold – ta sama, która rzekomo zginęła na Wzgórzu Sodden, a jednak żyje, ponieważ w świecie czarodziejów Sapkowskiego nawet śmierć może być jedynie pozorem:

– One [...] wszystkiego mi odmówiły. [...] Odmówiły mi wszystkiego [...]. Takie mądre, takie rozsądne, takie logiczne... Jak im nie wierzyć, gdy tłumaczą, że są sprawy ważne i mniej ważne, że z tych mniej ważnych należy rezygnować bez namysłu, poświęcać je dla tych ważnych bez cienia żalu? Że nie ma sensu ratowanie ludzi, których się zna i kocha, bo to są jednostki, a los jednostek jest bez znaczenia dla losów świata. Że nie ma sensu walka w obronie czci, honoru i ideałów, bo to są pojęcia puste?¹²⁴

Jak pisze Violetta Wróblewska, winą za upadek wszelkich wartości zarówno w wymiarze ludzkim, jak i nadprzyrodzonym, oraz za moralny chaos panujący w świecie wiedźmina można obarczać historię. Nie tylko jednak – wbrew twierdzeniu badaczki – „drapieżne i okrutne czasy wojny”¹²⁵. Także

Upadek moralności, świat w stanie kryzysu

¹²¹ S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, posł. J. Jarzębski, Kraków 2003, t. 1, s. 89–91.

¹²² Na temat makiawelizmu ważnej postaci z popularnego utworu realizującego konwencję fantastyczną pisał ostatnio A. Nowakowski (*Palpatine – uczeń Niccolò Machiavellego? Myśl polityczna florenckiego filozofa w filmowej sadze „Gwiezdne Wojny”* [w:] *Między przymusem...*), zaznaczając: „Istota myśli Machiavellego nie zawiera się bowiem w cynizmie, oszustwach i okrucieństwie, choć dopuszcza podobne występki. Po pierwsze jednak, przy założeniu, że moralność i etyka w polityce nie obowiązują, gdyż ta jest z zasady amoralna. Machiavelli nie obalał chrześcijańskich wartości, ale przyznawał ich nieskuteczność w uprawianiu polityki. [...] Po drugie natomiast, celem uświęcającym niemoralne środki jest tylko i wyłącznie racja państwa” (*ibidem*, s. 133).

¹²³ A. Sapkowski, *Chrzest...*, s. 41.

¹²⁴ *Idem*, *Pani...*, s. 308.

¹²⁵ V. Wróblewska, *Wartości w czasach kryzysu, czyli fantasy Andrzeja Sapkowskiego* [w:] *Rozważając fantasy. Etyczne, dydaktyczne i terapeutyczne aspekty literatury i filmu fantasy*, red. J. Deszcz-Tryhubczak, M. Oziewicz, Wrocław 2007, s. 114.

specyfikę okresów schyłkowych, wyczerpujących się paradygmatów, końców epok. Te momenty dziejowe zawsze cechowało rozprzężenie obyczajowe – jak pokazuje chociażby przykład Cesarstwa Rzymskiego. Na Kontynencie zaś kresu dobiega era magii. Wkrótce wybuchnie zaraza o niewyobrażalnym zasięgu (przywleczona przez Ciri w wyniku któregoś ze Skoków z zupełnie innego świata), a odpowiedzialnością za nią obciąży się członków Bractwa. I – jak w Europie XIII–XVIII wieku (a głównie w latach 1500–1700)¹²⁶ – zapłoną stosy¹²⁷. Doprowadzą do tego – zupełnie jak w naszym świecie – kapłani, którzy zazdroszczą magom mocy i pozycji. Na razie ograniczają się jedynie do przemawiania na miejskich placach, jak w Gors Velen, gdzie jeden z nich dowodzi, iż rzeczywistym prawem jest wyłącznie to boskie, to jemu podlega natura, a „czary i magia są temu prawu przeciwne”¹²⁸. Pełni nienawiści duchowni tylko czekają, by nadarzyła się okazja do zniszczenia czarodziejów – jak kapłan z rady króla Foltesta Temerskiego, Willemer, który myśli zupełnie jak inkwizytorzy z dawnej Europy, prześladowający wiejskie znachorki jako sprzymierzone z diabłem wiedźmy:

Kiedys [...] znajdzie się sposobność, by was czymś obarczyć. Spadnie na ludzkość jakieś nieszczęście, jakaś klęska, jakaś plaga, może zaraza albo epidemia... Wtedy winę zwali się na was. Was obarczy się winą za to, że nie zdołałyście pladze zapobiec, za to, że nie zdołałyście usunąć jej skutków. Wy będziecie wszystkiemu winne. I wtedy rozpali się stosy¹²⁹.

Niedługo potem zaś stanie się to, co przepowiedziała bogini Modron Freyja ze świątyni w Hindarsfjall na Skellige: „Przyjdzie czas, gdy absolutnie nikt, wliczając dzieci, nie będzie wierzył w czarodziejki”¹³⁰. Proroctwo Filippy natomiast nie spełni się. Magia odejdzie w zapomnienie, ale świat przetrwa. W zmienionej być może formie – lecz jednak.

W ginącym uniwersum magów jedyną ocaloną wydaje się Yennefer. Ona bowiem – choć najpierw prezentowana jako typowa, zimna, wyraźliwa, bezwzględna i arogancka członkini Bractwa – w miarę rozwoju akcji przechodzi metamorfozę (dużo głębszą i wartościowszą wszakże niż ta, która stała się udziałem Assire z Nilfgaardu). Jej odmienność sygnalizowana jest jednak dyskretnie od samego początku, choćby przez styl ubierania – wykwintny, ale ograniczony tylko do dwóch kolorów: czerni i bieli. Kolejnym znakiem wyjątkowości magiczki z Vengerbergu okazuje się jej wielkie marzenie o macierzyństwie – jak już bowiem powiedziano, żadna inna czarodziejka nie przejawia podobnych pragnień,

¹²⁶ R. H. Robbins, *Encyklopedia czarów i demonologii*, przeł. M. Urbański, Warszawa 1998, s. 252, 67, 69.

¹²⁷ A. Sapkowski, *Pani...*, s. 254; zob. też *idem*, S. Bereś, *op. cit.*, s. 264.

¹²⁸ A. Sapkowski, *Czas...*, s. 71.

¹²⁹ *Idem*, *Pani...*, s. 438.

¹³⁰ *Idem*, *Wieża...*, s. 314.

choć przecież większość z nich (zgodnie z postulatem Tissai de Vries zawartym w pracy pt. *Zatrute źródło*¹³¹) została pozbawiona zdolności prokreacyjnych, co mogłoby budzić ich żal. O rzadkiej u przedstawicielki analizowanej profesji głębi psychologicznej omawianej bohaterki świadczy też to, że (w opowiadaniu *Okruch lodu*) porównuje się ona do Królowej Zimy i ubolewa nad tym, iż nie potrafi kochać¹³². Nie bez znaczenia pozostaje także fakt, że – mimo rozpowszechnionego wśród czarodziejów promiskuityzmu – od pojednania z wiedźminem w Hirundum pani z Vengerbergu pozostaje mu absolutnie wierna. Ostatecznie przemianę Yennefer – jej uczłowieczenie – ugruntowuje zaś, rozwijające się wbrew wszelkim przeciwnościom, uczucie do Ciri i do Geralta. Jak widać, Sapkowski – kreator antybaśni – u kresu opowieści o wiedźminie powraca do prawdy konstytutywnej dla baśni klasycznych: miłość zwycięża wszelkie zło.

Troje bohaterów nie jest jednak w stanie dalej żyć w swoim zepsutym, umierającym świecie. Po wszystkim, co przeszli, już do niego nie pasują. Dlatego, niczym Mistrz i Małgorzata z powieści Michaiła Bułhakowa, odchodzą w inny wymiar: Yennefer i Geralt na wyspę pachnącą jabłkami (w której dopatrywać się możemy legendarnego Avalonu), miejsce błogiego odpoczynku, a Ciri – do Kamelotu, by nadal przeżywać przygody, ale już w zupełnie odmiennej rzeczywistości.

Sapkowski w cyklu o wiedźminie przedstawia świat w dobie kryzysu. Jego przejawy są rozmaite, ale najjaskrawiej uwidacznia się on w Bractwie czarodziejów. Magicy autora „Sagi...” bywają śmieszni – dlatego pisarz, szkicując ich obraz, nie stroni od konwencji parodystycznej. Częściej jednak okazują się po prostu straszni. Zamiast pomagać ludziom, myślą wyłącznie o własnych interesach. Są aroganccy, nieczuli i okrutni. Wewnątrz konfraterni królują zawiść i pogarda. Wielu magów pragnie władzy i zabiegając o nią, stąpa po trupach. Wszyscy członkowie tego znikczemniałego, dekadentckiego środowiska zgadzają się tylko w jednym: należy bezwzględnie dbać o pozory i o prestiż profesji. Jedynym ratunkiem przed tym stawiającym pod znakiem zapytania wszelkie wartości fałszem nie jest wszakże bynajmniej – jak u Tolkiena czy Le Guin – rozpaczliwa walka o ocalenie świata, lecz troska o najbliższych i dążenie do zupełnie zwyczajnego, ludzkiego szczęścia.

Bartnicka Alicja, *Postać czarodzieja w literaturze fantasy*. J.R.R. Tolkien, A. Sapkowski, J.K. Rowling, Toruń 2014.

Clute John, *Le Guin, Ursula K(roeber)* [hasło] [w:] *The Encyclopedia of Fantasy*, ed. *idem*, J. Grant, London 1999.

¹³¹ *Idem*, *Krew...*, s. 244.

¹³² *Idem*, *Miecz...*, s. 111–112.

Bibliografia

- Clute John, Tolkien, J(ohn) R(onald) R(euel) [hasło] [w:] *The Encyclopedia of Fantasy*, ed. *idem*, J. Grant, London 1999.
- Dębek Piotr, *Heroic fantasy* („fantasy bohaterska”) [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.
- Foster Robert, *Encyklopedia Śródziemia*, przeł. A. Kowalski, T. Olszański, A. Sylwanowicz, Warszawa 2004.
- Gemra Anna, *Władca Pierścieni* [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.
- Godzic Wiesław, *Znani z tego, że są znani. Celebryci w kulturze tabloidów*, Warszawa 2007.
- Graves Robert, *Biała Bogini. Gramatyka historyczna mitu poetyckiego*, przeł. I. Kania, Warszawa 2008.
- Historia literatury amerykańskiej xx wieku*, red. A. Salska, Kraków 2003, t. 2.
- Jong Erica, *Czarownice*, il. J. A. Smith, przeł. D. Chojnacka, Poznań 2003.
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.
- Kaczor Katarzyna, *We władzy dyskursów. O polskich definicjach fantasy* [w:] *Między przymusem a akceptacją. Meandry władzy w literaturze i kulturze popularnej*, red. nauk. A. Gemra, K. Dominas, Wrocław 2014.
- Kopaliński Władysław, *Słownik wydarzeń, pojęć i legend xx wieku*, Warszawa 2002.
- Kopaliński Władysław, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych z almanachem*, Warszawa 2000.
- Kraśner Katarzyna, *Czarownice i czarodziejki w literaturze fantasy* [w:] „*Gorsza*” *kobieta. Dyskursy inności, samotności, szaleństwa*, red. D. Adamowicz, Y. Anisimovets, O. Taranek, Wrocław 2008, <http://www.ifp.uni.wroc.pl/data/files/pub-6715.pdf> [dostęp: 8.10.2015].
- Le Guin Ursula Kroeber, *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, przeł. S. Barańczak, Warszawa 2003.
- Lem Stanisław, *Fantastyka i futurologia*, posł. J. Jarzębski, Kraków 2003, t. 1.
- Majkowski Tomasz Z., *Powieść, której nie było. O Sezonie burz Andrzeja Sapkowskiego*, „*Wielogłos*” 2013, nr 4.
- Matthews John, Matthews Caitlín, *Mitologia Wysp Brytyjskich*, przeł. Z. Ziółkowska, Poznań 1997.
- Neusch Marcel, *U źródeł współczesnego ateizmu. Sto lat dyskusji na temat Boga*, przeł. A. Turowiczowa, Paryż 1980.
- Norton Andre, *Świat Czarownic*, przeł. A. Tomaszek, E. Witecka, Poznań 1990.
- Nowakowski Adam, *Palpatine – uczeń Niccolò Machiavellego? Myśl polityczna florenckiego filozofa w filmowej sadze „Gwiezdne Wojny”* [w:] *Między przymusem a akceptacją. Meandry władzy w literaturze i kulturze popularnej*, red. nauk. A. Gemra, K. Dominas, Wrocław 2014.
- Nycz Ryszard, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1995.
- Poradecki Mateusz, *Władza w polskiej literaturze fantasy*, Łódź 2009.

- Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem, oprac. B. S. Flowers, przeł. I. Kania, Kraków 2007.
- Pułka Leszek, *Le Guin Ursula Kroeber* [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.
- Robbins Russell Hope, *Encyklopedia czarów i demonologii*, przeł. M. Urbański, Warszawa 1998.
- Sapkowski Andrzej, Bereś Stanisław, *Historia i fantastyka*, Warszawa 2005.
- Sapkowski Andrzej, *Chrzest ognia*, Warszawa 1997.
- Sapkowski Andrzej, *Czas pogardy*, Warszawa 1995.
- Sapkowski Andrzej, *Krew elfów*, Warszawa 2001.
- Sapkowski Andrzej, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1995.
- Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993.
- Sapkowski Andrzej, *Pani Jeziora*, Warszawa 2001.
- Sapkowski Andrzej, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini*, Warszawa 2001.
- Sapkowski Andrzej, *Sezon burz*, Warszawa 2013.
- Sapkowski Andrzej, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 2000.
- Sorokina Elvira, *Семантические процессы в лексике национального языка как отражение развития национальной культуры*, „Polilog” 2014 (nr 4).
- Szewczyk Jolanta, *Conan* [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.
- Szewczyk Jolanta, *Howard Robert Ervin* [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.
- Tolkien John Ronald Reuel, *Drużyna Pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002.
- Tolkien John Ronald Reuel, *Powrót króla*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002.
- Ucherek Dorota, „Absolutnie klasyczne, absolutnie kanoniczne i absolutnie anachroniczne”? *Postacie władające magią w najnowszej literaturze i serialu fantasy* [w:] *Związki i rozwiązki. Relacje kultury i literatury popularnej ze starymi i nowymi mediami*, red. A. Gemra, H. Kubicka, Wrocław 2012, <http://books.google.pl/books?id=DQ2gAWAQAQBAJ&lpg=PA1&hl=pl&pg=PA3#v=onepage&q&f=false> [dostęp: 14.10.2015].
- Varga Krzysztof, *Zadzwońcie po wiedźmina*, „Gazeta Wyborcza” 1995, nr 284 (z 7.12).
- Wróblewska Violetta, *Wartości w czasach kryzysu, czyli fantasy Andrzeja Sapkowskiego* [w:] *Rozważając fantasy. Etyczne, dydaktyczne i terapeutyczne aspekty literatury i filmu fantasy*, red. J. Deszcz-Tryhubczak, M. Oziwicz, Wrocław 2007.

Krzysztof Solarewicz
Uniwersytet Wrocławski

Monstrum, albo wiedźmina opisanie – Próba Traw i kwestia człowieczeństwa w multiwersum Wiedźmina

Abstrakt

Odbiorcy tekstów kultury (ksiązek, komiksów, filmów, gier) poświęconych wiedźminowi nie mogą mieć wątpliwości: Próba Traw to procedura niebezpieczna i brzemienna w skutkach, od nadludzkiej sprawności, przez zmiany w biologii po całkowite wytłumienie emocji. Wiedźmińska niepodatność na emocje jest wielokrotnie podkreślana – także na długo po tym, jak wyjątkowość (emocjonalność, moralność ludzkość) Geralta została dowiedziona. Dzięki takiemu podwójnemu opisowi, protagonista może być, w zależności od okazji, cyniczny, idealistyczny, nieczuły, namiętny, jest „zimnym profesjonalem” bądź czułym opiekunem – i mścicielem. Zamysłem stojącym u podstaw tej pracy jest więc, udowodnieniu powyższych twierdzeń, próba odpowiedzi na pytanie o przyczyny istotności tak skonstruowanego, janusowego oblicza wiedźmina.

Słowa klucze

Wiedźmin, człowieczeństwo, fantastyka, emocje

Monstrum, albo wiedźmina opisanie – Próba Traw i kwestia człowieczeństwa w multiwersum Wiedźmina

I mean, being a robot's great, but we don't have emotions, and sometimes that makes me very sad.
(Bender, *Futurama*)

„Niczego nie czuję, stwierdził ze zgrozą”¹ Geralt, wiedźmin, obejmując bardkę Essi – dając tym samym świadectwo zarówno konfliktu wewnętrznego, jak i niespójności czy (ostrożnie) nieciągłości w narracji stworzonej przez Andrzeja Sapkowskiego. Geralt jest – jak wszyscy wiedźmini poddani mutacjom podczas Próby Traw – niezdolny do odczuwania emocji. Jednocześnie jest on z tym stanem niepokodzony, napawa go on „zgrozą” – a to już stosunek emocjonalny.

Ta nieciągłość – rzeczywista czy pozorna – towarzyszy protagoniście wiedźmińskiego multiwersum², sprawiając, że aż mieni się on od cech osobowościowych. Jest więc Geralt, w zależności od okazji, cyniczny, idealistyczny, nieczuły, namiętny, jest „zimnym profesjonalcem” bądź czułym opiekunem – i mścicielem. Sapkowski tłumaczy nieciągłość, sugerując, że mutacja Geralta była wyjątkowa, twórcy serialu i filmu przedstawiają go z kolei jako eksperyment mający na celu stworzenie wiedźmina moralnego, służącego dobru. Niezależnie jednak od skuteczności wprzęgnięcia emocji bohatera w logikę świata przedstawionego temat biologicznej niemożności odczuwania uczuć (nieczułości) – a także będących niejako jej konsekwencją niemoralności i nie-ludzkości – ustawicznie powraca w rozważaniach wiedźmina i o wiedźminie.

Ambicją niniejszego tekstu nie jest jednak ustalenie, czy Próba Traw której poddano Geralta „rzeczywiście” pozbawiła go emocji (czy też, jak chce autorzy serialu, uczuć wyższych). Nie idzie tu o egzegezę tekstów, o do-

- 1 A. Sapkowski, *Trochę poświęcenia* [w:] *idem, Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1993, s. 215.
- 2 Terminem tym są oznaczone „wiedźmińskie” teksty Andrzeja Sapkowskiego, ale i zbiór tekstów kultury powstałych na ich podstawie: film i serial *Wiedźmin*, polska i amerykańska edycja komiksu, „papierowa” gra RPG oraz dwie części gry komputerowej.

wiedzenie ostatecznej spójności czy niespójności świata Sapkowskiego³ ani tym bardziej o ujednoczenie wiedźmińskiego multiwersum, rozpościerającego się na kilkanaście tekstów kultury w czterech formach medialnych. Nie idzie też o znalezienie „sensu wszystkich sensów” wiedźmińskiej nie-ludzkości, jej ostatecznego znaczenia dla autora, odbiorców czy kultury.

Są jednak podstawy do twierdzenia, że istnieje zerwanie pomiędzy deklarowaną niemożnością odczuwania emocji, amoralnością i nie-ludzkością Geralta a realizowaną przezeń ludzką moralnością i emocjonalnością. Rezultatem jest podwójny status wiedźmina jako wrażliwego, moralnego człowieka i (jednocześnie!) nieczułego „odmieńca”. Ponieważ zaś to zerwanie jest ustawicznie tłumaczone i przywoływane w na nowo (ostatnio w komiksie *Dom ze szkła*), wydaje się ono istotną częścią konstrukcji protagonisty i – szerzej – świata przedstawionego. Zamysłem stojącym u podstaw tej pracy jest więc, po udowodnieniu powyższych twierdzeń, próba odpowiedzi na pytanie o przyczyny janusowego oblicza wiedźmina.

celowo mówię wyłącznie o emocjach Yenny. Bo ty jesteś wiedźminem i żadnych emocji doznawać nie możesz. [...] A to, co czujesz, to projekcja jej emocji, zainteresowania, które ci okazuje. [...] Jesteś mutantem, a jedną z podstawowych cech twojej mutacji jest pełna niewrażliwość na emocje. Takim cię stworzono, byś mógł wykonywać twój zawód. [...] To, co bierzesz za uczucia, to pamięć komórkowa, somatyczna⁴

Monstrum, czyli kto?

Wiedźmin – przynajmniej ten ukazywany w opowiadaniach Sapkowskiego i dziełach na ich podstawie tworzonych – jest bohaterem nie-ludzkim. Jest tak, ponieważ postaci zamieszkujące świat przedstawiony kwestionują jego ludzki status gatunkowy: to „dziwny człowiek”⁵, różniący się nieco od jego „ludzkich bliźnich”, „mutant” czy „odmieniec”⁶, „wybryk natury”⁷ i wreszcie „przeklęty nienaturalny twór”⁸. On sam określa siebie raz „niezupełnie” człowiekiem⁹, raz „wypranym z emocji mutantem”¹⁰. Dalej, jest postrzegany jako nie-ludzki, ponieważ umieszcza się go na marginesie społeczeństwa: jest jednym z ostatnich członków grupy zawo-

3 Sam Sapkowski zresztą bagatelizuje spójność świata, którego konstrukcja służyć ma narracji. Zob. M. Roszczynialska, *Wielogatunkowość „Sagi o wiedźminie” Andrzeja Sapkowskiego*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis Folia 11 Studia Historicolitteraria” 2002 nr 1, <http://bit.ly/1oFtP9l> [dostęp do tego i dalszych zasobów internetowych: 16.02.2015].

4 A. Sapkowski, *Okruch lodu* [w:] *idem*, *Miecz...*, s. 100.

5 A. Sapkowski, *Kraniec świata* [w:] *idem*, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993, s. 204.

6 A. Sapkowski, *Głos rozsądku 7* [w:] *idem*, *Ostatnie...*, s. 279.

7 A. Sapkowski, *Mniejsze zło* [w:] *idem*, *Ostatnie...*, s. 96.

8 A. Sapkowski, *Granica możliwości* [w:] *idem*, *Miecz...*, s. 53.

9 *Idem*, *Ziarno prawdy* [w:] *idem*, *Miecz...*, s. 53.

10 *Idem*, *Okruch...*, s. 104.

dowej, która choć elitarna, jest obiektem pogardy chłopstwa i szlachty; jest hylem, potworem na potwory¹¹. Podobnie wyłączeni są też czarodzieje, choć ich sprawstwo i status zapewniają im miejsce w społeczeństwie.

Dalej, Geralt jest nie-ludzki ponieważ tego wymaga jego wiedźmińska profesja. Częścią przygotowań do niej jest Próba Traw, mutująca organizm, który jej poddano, zmieniająca znacząco biologiczny zakres jego możliwości. Zmiany dotyczą całej fizyczności wiedźmina – nadludzkie są wyostrzony słuch i wzrok, prędkość poruszania się, powolny rytm bicia serca. Wszystko to – zwłaszcza wspomóżone eliksirami – nie tylko umożliwia mu walkę z równie nie-ludzkimi (także pod względem szybkości czy siły) potworami, lecz także dokonywanie rzeczy niemożliwych dla zwykłego człowieka, jak demonstrowana parokrotnie zdolność do odbicia strzały czy bełtu mieczem. Równie biologiczne są koszty mutacji: wygląd (oczy „kocie”, „jak u węża”, białe włosy), bezpłodność, niemożność odczuwania emocji – niezbędna, skoro jako wiedźmin „nie może mieć wątpliwości człowieka”¹².

Wiedźmińska niezdolność do odczuwania emocji (nieemocjonalność) to druga – obok nie-ludzkich możliwości i wyglądu – kluczowa biologiczna składowa nie-ludzkości. Cytowany wcześniej fragment opowiadania *Okruch lodu* opisuje ten efekt mutacji, odwołując się przy tym do teorii pamięci komórkowej dla wyjaśnienia „poruszenia serca” nie-ludzkiego bohatera. W innym opowiadaniu Geralt określa się jako profesjonala, „któremu wpojono, że kodeks jego profesji i zimna rutyna jest słuszniejsza niż emocja” i zaraz potem: „wiedźmin, Essi, wolny jest od [...] dylematów. I od emocji”¹³. Z kolei w komiksie *Dom ze szkła* Geralt mówi o Próbie Traw, mutacjach, które „zabijają w nas [wiedźminach – K. S.] uczucia i emocje”¹⁴, a w stanowiącym wierną adaptację opowiadania komiksie *Granica możliwości* Yennefer drwiąco kwituje jego niepewność: „Zasady?... Czy strach? Tylko tego uczucia w tobie nie wytrzebiono?”¹⁵. I to o emocjonalność właśnie idzie, gdy życzliwa Geraltowi Nenneke, kapłanka bogini Melitele, mówi: „nigdy nie będziesz człowiekiem, a przecież ciągle starasz się nim być”¹⁶.

Z brakiem możliwości reakcji emocjonalnej powiązana jest z kolei amoralność wiedźminów, trzeci element stanowiący o ich nie-ludzkości. Na skutek Próby Traw wiedźmini są, co eksponowane zwłaszcza w se-

11 F. Mariusz, *Geneza popularności Wiedźmina – interpretacje*, „Kultura Popularna” 2004, nr 2, s. 95–103, <http://bit.ly/210BxGM>.

12 *Wiedźmin* (reż. M. Brodzki, Polska, 2001).

13 A. Sapkowski, *Trochę Poświęcenia* [w:] *idem, Miecz...*, s. 198.

14 P. Tobin, J. Querio, *Wiedźmin. Dom ze szkła*, przeł. K. Stachyra, K. Niewęgłowska, Warszawa 2014, s. 41.

15 A. Sapkowski, M. Parowski, B. Polch, *Wiedźmin. Granica możliwości*, „Komiks” 1995, nr 1, s. 38.

16 A. Sapkowski, *Głos rozsądku* [w:] *Ostatnie...*, s. 217–218.

rialu, filmie i podążającej za nimi „papierowej” grze RPG, „pozbawieni uczuć wyższych” (tu: moralnych)¹⁷. Zostali

tak bardzo zmienieni przez szereg mutacji, iż właściwie ludźmi być przestali [...], nie czują się emocjonalnie związani z żadną konkretną kulturą, państwem albo ludem [...]. Stwierdzono też u większości z nich poważne zaburzenia uczuć wyższych, wręcz socjopatie¹⁸

W książkach amoralność często wyrażana jest przez neutralność, brak troski o losy ludzkich królestw czy ludzkiego gatunku, kalkulatoryjne podejście („Wilkołak nie bronił się [...]. Wiedźminowi było go żal. Ale potrzebował pieniędzy”¹⁹) bądź poprzez dystans, często gorzki, do świata przedstawionego:

Jestem wiedźminem. Sztucznie stworzonym mutantem. Zabijam potwory. Za pieniądze. Bronię dzieci, gdy rodzice mi zapłacą. Jeśli zapłacą mi nilfgaardcy rodzice, będę bronił nilfgaardzkich dzieci. A jeśli nawet świat legnie w gruzach, co nie wydaje mi się prawdopodobnym, będę zabijał potwory na gruzach świata dopóty, dopóki jakiś potwór mnie nie zabije. To jest mój los, moja motywacja, moje życie i mój stosunek do świata. I nie ja go wybrałem. Zrobiono to za mnie²⁰.

Wiedźmińska neutralność jest sprzęgnięta z amoralnością, nieemocjonalnością, a ostatecznie także z mutacją. W rezultacie mutacja staje się biologicznym ograniczeniem moralności – nieempatyzujący z ludźmi wiedźmini nie mogą, a przynajmniej nie powinni móc, reagować na prośby o pomoc inne niż te dotyczące monstrów. Dlatego też ukochana Geralta może, zależnie od sytuacji, mówić o jego pragnieniu człowieczeństwa – „bycia tym, kim zechcesz, nie tym, czym być musisz”²¹ – bądź niezdolności do niego: „zostaw ocenę nam, ludziom. Ty, wiedźmin, nie jesteś od oceniania. Jesteś od roboty”²².

Wiedźmin jednak jest „od oceniania”; na każdym kroku dokonuje wyborów moralnych, zaświadczać o nich zarówno wykonywaną pracą, sposobem jej wykonania, jak i wątpliwościami, które jej towarzyszą. A skoro wątpliwości „to właśnie ludzka rzecz i dobra [...]. Tylko zło, panie Geralt, nigdy ich nie ma”²³, starania bycia (moralnym) człowiekiem, o których mówiła kapłanka Nenneke, wydają się skuteczne.

Większość przytaczanych wcześniej cytatów świadczących o nie-ludzkości jest uzupełnianych – poprzez dialog bądź narrację – o fragmenty

**Ludzkość –
emocjonalność –
moralność**

17 *Wiedźmin*, odc. 1: *Dzieciństwo* (reż. M. Brodzki, Polska 2002).

18 M. Marszałik et al., *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, Warszawa 2001, s. 216.

19 A. Sapkowski, *Czas pogardy*, Warszawa 1995, s. 17.

20 *Idem*, *Krew elfów*, Warszawa 1994, s. 102.

21 *Idem*, *Ostatnie...*, s. 271.

22 *Idem*, *Miecz...*, s. 42.

23 *Ibidem*, s. 334.

im zaprzeczające. I tak, w *Domu ze szkła* Geralt mówi o wiedźmińskiej nieemocjonalności, nie-ludzkości, braku potrzeby miłości i kobiecego towarzystwa; zaraz jednak dodaje, że jego Próba Traw „nie przebiegła w pełni normalnie”²⁴, po czym wchodzi w relację romantyczną i intymną z sukkubem. W opowiadaniu *Trochę poświęcenia* Essi nie wierzy w deklarowaną przez Geralta wolność od dylematów i emocji, a razem z nią nie wierzy czytelnik – zwłaszcza że *clou* opowieści są właśnie emocje, wiedźmińskie rozdarcie pomiędzy zauroczeniem bardką i trudną (acz głęboką) miłością do czarodziejki.

Miłość stoi u podstawy klasycznych wiedźmińskich narracji. Stanowi „ostateczną prawdę” stojącą za fabułą opowiadań *Ziarno prawdy* czy *Granica możliwości*, w *Ostatnim życzeniu* w niej realizuje się przytaczane wcześniej „pragnienie człowieczeństwa” i wolności wyboru. Jest też podstawą relacji między Geraltem, Ciri i Yennefer i jako taka jest jedną z sił narracyjnych pięcioksięgu. Miłość fizyczna z kolei pojawia się we wszystkich dotyczących wiedźmina tekstach kultury – jako część związku z Yennefer, rezultat związku emocjonalnego wiedźmina (Essi, Triss Merigold, sukkub) bądź też jako przelotna miłostka (Shani, Renfri, Zerrikaniki, wszystkie romanse w grach komputerowych poza Triss).

Jak łączone są w całość te dwa zgoła odmienne wizje natury protagonisty? W opowiadaniach i komiksie *Dom ze szkła* sugeruje się błąd podczas mutacji: „Tak, pozbawiono mnie uczuć. Ale niedokładnie. Ten, kto to robił, spartaczył robotę”²⁵. W serialu i filmie z kolei Geralt jest eksperymentem w rozszerzaniu „możliwości o zdolność współistnienia z ludźmi”, który miałby umożliwić wiedźminom, dotychczas pozbawionym uczuć wyższych, stanie się „rycerzami honoru, prawa, dobrego uczynku, nie tylko zabójcami potworów”. Ponadto, ludzkość filmowego Geralta, stworzonego i jako wiedźmin, i jako człowiek jest tutaj kwestią wyboru; stąd wypowiedź Nenneke „chcesz być człowiekiem, to bądź człowiekiem”²⁶.

Należy przy tym zaznaczyć, że choć opisywany tu problem (nie)ludzkości wpisany jest w świat przedstawiony i niewątpliwie dotyczy on wiedźmińskich opowiadań, filmu, serialu (a za nimi także gry fabularnej) i komiksów – nie odnosi się ani do większości pięcioksięgu (oprócz *Krwi elfów*), ani do gier komputerowych.

24 P. Tobin, J. Querio, *op. cit.*, s. 41.

25 A. Sapkowski, *Miecz...*, s. 106.

26 Na marginesie można też dodać, że zupełnie niezależnie od opisanego powyżej podwójnego oblicza, wyjątkowość Geralta nie tłumaczy ani więzów przyjaźni pomiędzy wiedźminami (*Krew elfów*), ani porzucenia przez jednego z nich neutralności i wzięcia udziału w bitwie (*Pani Jeziora*), ani też przemiany w jego samookreślanu, jaka zachodzi pomiędzy pierwszym a drugim tomem sagi (przestaje działać jak wiedźmin, zaczyna – jak partner i opiekun).

W pięcioksięgu kwestia wiedźmińskiego braku emocji jest jeszcze debatowana w pierwszym tomie, później jednak pojawia się dopiero w finałowej bitwie na zamku Stygga, jako część przemowy Vilgeforta, wedle którego wiedźmińska mutacja czyni protagonistę „na emocje niepodatnym”²⁷. Przytoczony wyimek przypomina czytelnikowi o konstrukcji świata przedstawionego, jednocześnie jednak wydaje się nieznaczący w świetle fabuły pięcioksięgu. Geralt – pomimo stawianych mu w pierwszym tomie zarzutów („w tobie emocji i ludzkich uczuć nie zabiły eliksiry i Trawy! Ty je w sobie zabiłeś! Ty sam!”²⁸) lub też niejako w odpowiedzi na nie – wiedziony jest miłością do Ciri. Ponadto, powodowany emocjami m.in. przekonuje do zaniechania aborcji, powołując się na swoje dziecięce przeżycia, odgania, zamiast zabijać, śmiertelnie niebezpieczne monstra ze względu na ich rzadkość występowania czy wpada w szal, widząc jednego z prześladowców Ciri.

Nie znajdziemy też rozważań nad emocjonalnością czy ludzkością wiedźmina w grach wydanych przez CD Projekt RED²⁹ – gry mówią o mutacji i mutantach, ale – być może podążając za pięcioksięgiem – kategoria nie-ludzkości nie odnosi się już do Geralta, służy uwypuklaniu politycznych napięć między ludźmi a innymi rasami. Nie-ludzkość pojawia się więc tylko pośrednio, jako możliwość nie bycia „za” ludźmi.

Dopiero w świetle wszystkich źródeł wyłuskać można przedstawiane tu zagadnienie: tam, gdzie opisywane podwójne przedstawienie występuje, zarówno emocjonalność, moralność i ludzkość, jak i nieemocjonalność, amoralność i nie-ludzkość wiedźmina są wpisane w świat przedstawiony (lub przynajmniej świat wewnętrzny Geralta), przeplatanne, przeciwstawiane. Nie negują się przy tym wzajemnie raczej koegzystują: wiedźmin ustawicznie jest odczłowieczany, ale też odczłowieczany jest nieskutecznie. Przejdźmy do odpowiedzi na pytanie o możliwe przyczyny tego stanu rzeczy – jednej literaturoznawczej, jednej kulturoznawczej i dwóch psychologicznych.

Zacznijmy od tego, że nie-ludzkość może być ujmowana jako część konstrukcji literackiej. W takiej optyce Geralt jest współczesnym bohaterem, w którego model wpisują się antybohaterskie cechy, które nie zaprzeczają jego zasadniczej bohaterskości; jak zwięźle podsumowuje Anna Gemra,

nie składa się wyłącznie z samych zalet: potrafi zabić „dla przykładu”, dla „mniejszego zła”, ucieka przed ukochaną, z którą związał się wypowiedzianym przez siebie życzeniem (była zbyt zaborcza, jak tłumaczy zaprzyjaźnionej kapłance), klnie

27 A. Sapkowski, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999, s. 356.

28 *Idem*, *Krew...*, s. 105.

29 Dziś – 16.02.2015 – nieznanne są jeszcze detale narracyjne trzeciej odsłony gry *The Witcher*.

jak szewc, jest cyniczny i ironiczny. Jest ponadto mężczyzną z krwi i kości, istotą płciową, podobnie zresztą otaczające go kobiety [...], mimo swojej seksualności, cyniczności, drapieżności i pozornego braku emocji [...] reprezentuje jednak [...] współczesną wersję bohatera romantycznego³⁰

Ponadto jest outsiderem i, co typowe dla współczesnych postaci (anty)bohaterskich, „podważanie [przez niego – K. S.] ogólnie przyjętych zasad moralnych ukazuje tęsknotę za tymi zasadami”, zaś sam bohater „formułuje moralność, opierając się na wrażliwości i elementarnych ludzkich uczuciach. Ta moralność to wyraz spotkania z światem zmiennym i pozbawionym fundamentów”³¹.

Z drugiej strony, Geralt posiada cechy heroiczne: jest mistrzem miecza, jest związany przeznaczeniem; z kolei w sytuacjach istotnych fabularnie (np. ochrona ukochanej, złoty smok, zagrożenie masakrą w Blaviken) ustawicznie wykazuje się bohaterską postawą, poświęcając się, by bronić niewinnych (lub przynajmniej mniej winnych). Nadto, od trzeciej części sagi przewodzi on, prowadzącej przez większość świata przedstawionego, ekspedycji po utraconą, przeznaczoną mu dziewczynę-córkę. Brak mu więc cech typowych dla „tradycyjnego” modelu antybohatera.³² Komputerowy wiedźmin może z kolei dokonać wyboru moralności, wedle której działa: pro-ludzkiej, skupionej na praworządności (i kontroli); elfiej/nie-ludzkiej, działającej w imię wolności (i chaosu); neutralnej, ograniczającej się do niezgody na czynienie zła; za każdym razem jest to jednak konstrukcja bohaterska.

Geralt okazuje się inny [od reszty nieemocjonalnych wiedźminów – K. S.] — czasem staje nawet przeciwko swym dotychczasowym kompanom, walczy z wszelkimi przejawami zła w świecie. Nie jest dla niego ważne, kto owo zło inicjuje. Potrafi odróżnić człowieka zagubionego od prawdziwego łotra. Nie wdaje się w żadne układy, nie łączy go z nikim interesy [...], poszukuje nie tylko zarobku, ale przede wszystkim swego miejsca³³.

Takie ujęcie, choć odnosi się do kwestii wiedźmińskiej nie-ludzkości, czyni z niej przyczynek do bohaterskości – Geralt jest wyjątkowy nie tylko wśród wiedźminów, lecz także zamieszkujących świat przedstawiony istot uwikłanych w walkę o władzę, sądzących po pozorach, dopuszczających się zła. Stąd nie-ludzkość może być postrzegana jako fundament, tło, na którym

30 A. Gemra, *Fantasy po polsku: kilka uwag nad twórczością Andrzeja Sapkowskiego*, „Europa Orientalis” 2002, nr 20, s.167–185, <http://bit.ly/1KRyNun>.

31 M. Januszkiewicz, *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3, s. 60–78, <http://bit.ly/1oNSKsd>.

32 R. Kaveney, *Antihero* [hasło] [w:] *The Encyclopedia of Fantasy*, ed. by J. Clute, J. Grant, London 1997, s. 48.

33 J. Szcześniak, *Fantasy – nowe zjawisko w literaturze końca xx wieku* [w:] *Literatura dla dzieci i młodzieży (po roku 1980)*, red. K. Heska-Kwaśniewicz, Katowice 2008, s. 195–214, <http://bit.ly/1TJkfP>.

dobrze kontrastuje postać rozbudowana emocjonalnie i moralnie, odbierana jako „najbogatszy pod względem psychologicznym portret bohatera”³⁴.

Drugą możliwą odpowiedzią na pytanie o przyczyny podwójnego statusu protagonisty jest relacja ludzkiego/normalnego z nie-ludzkim/potwornym. Jak mówi Geralt:

Ludzie [...] lubią wymyślać potwory i potworności. Sami sobie wydają się wtedy mniej potworni. Gdy piją na umór, oszukują, kradną, leją żonę lejcami, morzą głodem babkę staruszkę [...] lub szpikują strzałami ostatniego pozostałego na świecie jednorozca, lubią myśleć, że jednak potworniejsza od nich jest Mora wchodząca do chat o brzasku. Wtedy jakoś lżej im się robi na sercu. I łatwiej im żyć³⁵.

Znajdując się na obrzeżach ludzkości i ludzkiego społeczeństwa, złośliwie komentuje ludzki światopogląd – strach przed innością i niechęć do niej, do tego, co nieznanne, a także przerzucenie odpowiedzialności za zło na to, co nie-ludzkie, inne („Wszystko co złe, przez elfów” uzupełnione ironicznym „i wozaków”³⁶). To ludzie są w wiedźmińskich światach prawdziwie niebezpiecznymi drapieżnikami; „prawdziwe, codzienne potwory to ludzie” jak słusznie zauważa Gemra³⁷, skoro ich motywacją jest dominacja gatunku – a także eksponowane w tekście zamiłowanie do przemocy (fizycznej, seksualnej) i zysku. Dodajmy, że tytułowe dla niniejszej pracy *Monstrum, albo wiedźmina opisanie* to tytuł pamfletu, wpisanego w historię świata przedstawionego. Napisany przez ludzi, piętnował on wiedźmińską nienaturalność („płody plugawego czarostwa i diabelstwa”³⁸), potworność („gdy mękę, cierpienie i śmierć zadaje, to [...] lubości i rozkoszy doznaje”³⁹) i był przyczyną pogromu wiedźminów. Styl opisu i komentarze autorskie nie pozostawiają wątpliwości: to chora wyobraźnia, głupota i strach ludzi są przyczyną potworności, najpierw wyobrażonej, potem czynionej. Oddając głos Geraltowi:

Mój pierwszy potwór, Iola, był łysy i miał wyjątkowo brzydkie, popsute zęby. Napotkałem go na gościńcu, gdzie do spółki z koleżkami potworami, maruderami z jakiejś armii zatrzymał chłopski wóz i wyciągnął z tego wozu dziewczynkę, może trzynastoletnią, a może nawet nie⁴⁰.

W tej optyce nie-ludzkość służy pokazaniu bestii-w-człowieku⁴¹. Wiedźmin podróżuje po peryferiach świata człowieka, spotykając przeróżne potwory – ale tylko ludzie przedstawieni są jako winni czynów po-

34 *Ibidem*.

35 A. Sapkowski, *Ostatnie...*, s. 174.

36 *Idem*, *Miecz przeznaczenia...*, s. 90.

37 A. Gemra, *op. cit.*

38 A. Sapkowski, *Krew...*, s. 43.

39 *Idem*, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 2000, s. 193.

40 *Idem*, *Ostatnie...*, s. 120.

41 Dziękuję dr Chmielewskiej-Łuczak za pomoc w konceptualizacji tego zagadnienia.

twornych. Mordercza strzyga powstała z mocy złej, chorobliwej woli, potwór Nivellen jest bardziej prawy jako bestia niż jako człowiek. Stojący na granicy ludzkiego i nie-ludzkiego bohater staje się doskonałym obserwatorem potworów i potworności. Nie-ludzkość służy także Sapkowskiemu do uczynienia z fantazy „paraboli współczesności”, przywołania współczesnych zagrożeń płynących ze strony człowieka, dotyczącymi ekologii (dominacji człowieka nad nie-ludzkim), rasizmu (podziału na ludzi, nie-ludzi i podludzi); genetyki (kosztów mutacji/modyfikacji człowieka)⁴².

Inaczej rzecz ma się w grach z serii *Wiedźmin*. Historia (polityczna i personalna) świata przedstawionego jest ta sama (aż do zakończenia piątego tomu – stąd możliwość uczynienia gry *sequelem* pięcioksięgu), jednak nie ma w nich obecnego w innych źródłach fatalizmu i pesymizmu nieludzi, driad czy elfów, skazanych niejako na wymarcie. Ludzie i nie-ludzie są tu stronami konfliktu jeśli nie równorzędnymi, to z pewnością (dzięki ingerencji Geralta) zdolnymi do zwycięstwa – i takie też, pro-ludzkie i pro-nieludzkie (oraz neutralne) zakończenia fabularne te gry oferują.

Po trzecie, emocjonalnie „przygaszenie” bohatera jest popularne w popkulturze, ponieważ daje pewne konkretne możliwości narracyjne⁴³. Przy czym przyczyn przygaszenia jest wiele, od środków farmakologicznych (np. *Equilibrium* [reż. K. Wimmer, USA 2002], *Powrót do Garden State* [*Garden State*, reż. Z. Braff, USA 2004]), przez schorzenia psychiczne (*Piękny umysł* [*A Beautiful Mind*, reż. R. Howard, USA 2001], *Pi* [reż. D. Aronofsky, USA 1998], *Mary i Max* [*Mary and Max*, reż. A. Eliot, Australia 2009]), „uniewrażliwiający” wyszkolenie (*Leon Zawodowiec* [*Léon*, reż. L. Besson, USA/Francja 1994], *Tożsamość Bourne’a* [*The Bourne Identity*, reż. D. Liman, USA 2002]) aż po status sztucznego tworu (*RoboCop* [reż. P. Verhoeven, USA 1987], *Terminator 2: Dzień sądu* [*Terminator 2: Judgment Day*, reż. J. Cameron, USA 1991], *Ghost in the Shell* [reż. M. Oshii, Japonia 1992]). Istotne jest pragnienie lub możliwość wejścia w relacje międzyludzkie, rozwój emocjonalny, a przez to osiągnięcie człowieczeństwa (bądź jego „pełni”). Ponadto, taki „przedludzki” stan czyni bohatera nieskrępowanym kulturą „neutralnym obserwatorem”; jako taki może on, w sposób zabawny czy krytyczny, kwestionować zasady rządzące społeczeństwem.

Sam proces „uczłowieczania” bohatera jest okazją do rozważań człowieczeństwem jako takim, ale też ukazania społecznej inicjacji w tekście innym niż powieść młodzieżowa. Relacja (często romantyczna) z drugą osobą umożliwia włączenie do grona „prawdziwych” ludzi, „nor-

42 A. Gemra, *op. cit.*

43 Zob. *Emotion Suppression*, <http://bit.ly/1n36iy6>; *The Stoic*, <http://bit.ly/1OCanzz>; *Tin Man*, <http://bit.ly/1LL5cgO>; *Emotions Vs Stoicism*, <http://bit.ly/1Lk3kkd>

malnie” czujących, empatycznych a przez to pozostających w relacjach, a także odpowiedzialnych moralnie. Ten zabieg jest także, rzecz jasna, potwierdzeniem słuszności ontycznego statusu człowieka (a więc także obiorcy) jako istoty emocjonalnej i moralnej. I tak kleryk John Preston, bohater *Equilibrium*, odstawia *Prozium* i umożliwia ludzkości powrót do prawdziwie godnego (tj. nasyconego emocjami) życia, Leonowi dane jest kilka chwil szczęścia (w wersji reżyserskiej także konfuzji) z Matyldą, Terminator ściska młodego Johna Connora na pożegnanie, a John Nash, bohater *Pięknego umysłu*, walczy ze schizofrenią, by móc w pełni uczestniczyć w życiu rodzinnym.

Wiedźmin wpisuje się w ten porządek – magia Próby Traw odbiera mu człowieczeństwo, magia kierującego jego przeznaczeniem zaś mu je zwraca. Dopóki Geralt wąpi w przeznaczenie – które zresztą wybiera sam zarówno w przypadku Yennefer (czyniąc ją przedmiotem swojego życzenia), jak i Ciri (wiążąc ją ze sobą prawem niespodzianki) – dopóty jest jak „wiecheć pakuł gnany wiatrem wzdłuż gościńca”⁴⁴ bez celu, „zawsze odchodzi”⁴⁵, unika odpowiedzialności za związek⁴⁶. Sens i cel inny niż ten związany z profesją nadaje jego podróżom dopiero zaakceptowanie przeznaczonych mu związków i swojego w nich statusu – partnera i opiekuna.

Po czwarte wreszcie, Geralt nie może być konsekwentny w swojej nieemocjonalności – w połączeniu z brutalnością jego zawodu i krótkotrwałością związków, w które wchodzi, mogłoby nadać mu to rys psychopatyczny⁴⁷. Takich popkulturowych protagonistów jest mniej, niż mogłoby się wydawać: „ikoniczny” psychopata Hannibal Lecter nie jest nim z całą pewnością⁴⁸, problematyczna jest też psychopatia bohatera serialu *Dexter*⁴⁹. I nie jest tak bez powodu: „prawdziwy” psychopata nie czuje i nie rozumie emocji; inteligencja pozwala mu na przestrzeganie normy etycznych, ale brak dostępu do emocji sprawia, że czyni to z wyrachowania, dążąc do osobistego zysku (w przypadku związków – do dominacji).

Wiedźmin jest nie-ludzki – a zarazem nie jest i nie może być nie-ludzki w sposób konsekwentny. Taka konstrukcja bohatera, choć jak najbardziej

Podsumowanie

44 A. Sapkowski, *Miecz...*, s. 45.

45 *Ibidem*, s. 289.

46 *Ibidem*, s. 209.

47 Zob. *Dissocial personality disorder*, <http://bit.ly/1T2ponK>; J. Pement, *Psychopathy versus sociopathy: Why the distinction has become crucial*, <http://bit.ly/1OCaXxf>

48 Zob. np. M. DeLisi et al., *The Hannibal Lecter Myth: Psychopathy and Verbal Intelligence in the MacArthur Violence Risk Assessment Study*, <http://bit.ly/1VJEv1O>

49 Zob. L. Barnett, *A psychopath expert's view on Dexter*, <http://bit.ly/1QmvQi5>; M. Burkley, *Is Dexter a Successful Psychopath?*, <http://bit.ly/1Rut9ok>.

możliwa, uniemożliwiałaby większość zadań, którą autorzy wiedźmińskich tekstów kultury chcą realizować za pomocą nieemocjonalności. Wiedźmin-psychopata nie byłby prawdziwie bohaterski, tj. nie kierowałby się szlachetnymi pobudkami. Nadal byłby „nie-ludzki”, ale nie mógłby stać się zwierciadłem, które poprzez kontrast ukazuje „codzienną ludzką potworność” – chyba że na zasadzie kontrastu z potwornością niecodzienną (np. seryjnego mordercy). Jego nieemocjonalność (a wraz z nią: „nie-ludzki” status) nie uległaby zmianie; taki bohater nie potwierdziłby więc słuszności podstawowej – emocjonalnej, moralnej – kondycji widza. Wreszcie, a może przede wszystkim, bohater konsekwentnie nieempatyczny nie mógłby być aktywnym podmiotem w służbie moralności – a wszystkie wiedźmińskie utwory są (także) moralitetami. Gra, książki, komiksy, filmy, serial – w każdym z tych dzieł bohater podejmuje kolejne wybory moralne: zarówno w sprawach uważanych (przez twórcę, odbiorców) za współczesne, jak aborcja, rasizm, ekologia, jak i tych ponadczasowych, jak sprostanie miłości, zadanie śmierci czy ochrona rodziny.

Osobną – i otwartą – kwestią jest, dlaczego problem wiedźmińskiej nie-ludzkości (w omawianym tu znaczeniu) nie pojawia się w grach komputerowych, skądinąd zawierających liczne subtelnosci narracji i świata przedstawionego. Odpowiedzią prostą, choć niekoniecznie sprawę tłumaczącą, jest ustawienie fabuły komputerowego wiedźmina jako *sequelu* dla sagi, której bohater jest niewątpliwie ludzki; w sadze kwestii wiedźmińskiego człowieczeństwa się nie roztrząsa, jest więc też pominięta w grze (zwłaszcza w świetle pojawienia się Ciri w trzeciej odsłonie *Wiedźmina*). Innym możliwym tropem – być może całkowicie mylnym – jest pójście za regułami klasycznej animacji. Przyjmuje się w nich, że esencją człowieczeństwa są emocje, a skoro tak, to wiarygodność wirtualnych postaci zależy od „właściwie zsynchronizowanych i jasno wyrażonych emocji”⁵⁰, choć środki wyrazu współczesnych animatorów rozciągają się daleko poza mimikę, bo uwzględniają też ton głosu, akompaniujące odgłosy i muzykę, otoczenie czy światło.

Brak kwestii nie-ludzkości niewątpliwie nie przeszkadza twórcom nadawać grze moralnego wymiaru. To, czego w *Wiedźminie* nie ma – a co podwójny, ludzki i zarazem nie-ludzki status protagonisty umożliwia – to pytanie o warunki (godnego) człowieczeństwa. To także możliwość odpowiedzi na tak postawione pytanie bez odnoszenia się do alternatywnej (tu: nie-ludzkiej, anarchistycznej) wizji ładu społecznego, ale właśnie w ramach obowiązującego już ludzkiego ładu. Takie „wewnątrzludzkie” ujęcie stanowi z kolei o wiele subtelniejsze – a więc i bardziej wyzywa-

50 J. Bates, *The Role of Emotion in Believable Agents*, 1994, <http://stanford.io/10FuFmB>

jące – ćwiczenie etyczne dla odbiorcy. Wprowadza też więcej odcieni szarości do tej adaptacji świata literackiego, którego cechą rozpoznawalną jest ciągle dokonywanie moralnych decyzji, przy jednoczesnym ciągłym podważaniu ich zasadności.

Reasumując, wiedźmińska nie-ludzkość – ujmowana jako brak emocjonalności, amoralność – realizuje co najmniej trzy funkcje, których zasadnicze znaczenie jest moralne. Po pierwsze to tło, na którym można budować bohaterskość Geralta, w jej moralnym i sprawczym wymiarze, jednocześnie obnażając pozorność moralności w „zmiennym i pozbawionym fundamentów” świecie. Po drugie, nieludzkość czyni z niego przedstawiciela obcości, tego, co poza-ludzkie w świecie. Sprzeciw protagonisty wobec ludzkiej dominacji nad (i pogardzie wobec) tego, co przekracza granice ludzkości, wyrażane w zagadnieniach rasizmu (i „gatunkowizmu”) czy ekologii czyni z niego ambasadora obcości i – wbrew jego niechęci do druidów – równowagi w świecie. Po trzecie wreszcie, wiedźmińska nieemocjonalność jest przedmiotem zmiany, uwrażliwiania, inicjacji, których przejawem jest np. wchodzenie w związki i branie za nie odpowiedzialności. Rezultatem jest ukazanie egzystencjalnej istotności związków (a patrząc na tom czwarty i piąty sagi – także rodziny), ale też potwierdzenie, upewnienie odbiorcy o centralnej pozycji indywidualnej emocji czy wrażliwości dla moralności – jednej z idei kluczowych dla współczesnych społeczeństw Zachodu⁵¹.

Barnett Laura, *A psychopath expert's view on Dexter*, <http://www.theguardian.com/culture/2013/jul/28/psychopath-expert-view-dexter>.

Bates Joseph, *The Role of Emotion in Believable Agents*, 1994, <http://web.stanford.edu/dept/HPS/154/Workshop/Role%20of%20Emotion%20in%20Believable%20AgentsBATES.pdf>.

Burkley Melissa, *Is Dexter a Successful Psychopath?*, <https://www.psychologytoday.com/blog/the-social-thinker/201009/is-dexter-successful-psychopath>.

DeLisi Matt et al., *The Hannibal Lecter Myth: Psychopathy and Verbal Intelligence in the MacArthur Violence Risk Assessment Study*, <http://www.soc.iastate.edu/staff/delisi/Hannibal%20Lecter%20PDF.pdf>.

Dissocial personality disorder, <http://apps.who.int/classifications/icd10/browse/2010/en#/F60.2>.

Gemra Anna, *Fantasy po polsku: kilka uwag nad twórczością Andrzeja Sapkowskiego*, „Europa Orientalis” 2002, nr 20, s.167–185, <http://www.ifp.uni.wroc.pl/data/files/pub-2534.pdf>.

Januszkiewicz Michał, *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3, s. 60–78, http://rcin.org.pl/ibl/Content/49027/WA248_66131_P-I-2524_januszkiew-horyzoncie.pdf.

51 Zob. Ch. Taylor, *A Secular Age*, Cambridge 2007 [tu zwłaszcza część 4].

Bibliografia

- Mariusz Filip, *Geneza popularności Wiedźmina – interpretacje*, „Kultura Popularna” 2004, nr 2, s. 95–103, https://www.academia.edu/1468806/Geneza_popularno%C5%9Bci_Wied%C5%BAmina_-_interpretacje.
- Marszałik Michał *et al.*, *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, Warszawa 2001
- Pemment Jack, *Psychopathy versus sociopathy: Why the distinction has become crucial*, <https://www.psychologytoday.com/files/attachments/112693/psychopathy-versus-sociopathy.pdf>.
- Sapkowski Andrzej, *Czas pogardy*, Warszawa 1995.
- Sapkowski Andrzej, *Krew elfów*, Warszawa 1994.
- Sapkowski Andrzej, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1993.
- Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993.
- Sapkowski Andrzej, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999.
- Sapkowski Andrzej, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 2000, s. 193.
- Sapkowski Andrzej, Parowski Maciej, Polch Bogusław, *Wiedźmin. Granica możliwości*, „Komiks” 1995, nr 1.
- Szcześniak Jolanta, *Fantasy – nowe zjawisko w literaturze końca xx wieku*, [w:] *Literatura dla dzieci i młodzież (po roku 1980)*, red. K. Heska-Kwaśniewicz, Katowice 2008, s. 195–214, http://www.sbc.org.pl/Content/67090/literatura_dla_dzieci.pdf.
- Taylor Charles, *A Secular Age*, Cambridge 2007.
- Tobin Paul, Querio Joe, *Wiedźmin. Dom ze szkła*, przeł. K. Stachyra, K. Niewęłowska, Warszawa 2014.
- Wiedźmin* (reż. M. Brodzki, Polska, 2001).
- Wiedźmin*, odc. 1: *Dzieciństwo* (reż. M. Brodzki, Polska 2002).

Anna Wróblewska

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Jak napisać bestseller? O genezie popularności *Wiedźmina* z perspektywy socjologii literatury

Abstrakt

Przedmiotem artykułu jest fenomen narracji o wiedźminie Geralcie w Polsce i na świecie. Autorka rozważa przyczyny popularności bohatera stworzonego przez Andrzeja Sapkowskiego za pomocą metod socjologii literatury – w szczególności teorii recepcji i wyróżnionych w jej ramach pasm opisanych przez Marcina Rychlewskiego: przenoszenia i estetycznego. W ramach pasma przenoszenia zwraca szczególnie uwagę na transmedialność narracji, strategię marketingową oraz uznanie krytyków i czytelników wyrażone licznymi nagrodami, zaś w ramach pasma estetycznego na kreację bohatera, wielogatunkowość sagi oraz jej hipertekstualność.

Słowa kluczowe

Wiedźmin, Andrzej Sapkowski, socjologia literatury, teoria recepcji, narracja transmedialna

Jak napisać bestseller? O genezie popularności *Wiedźmina* z perspektywy socjologii literatury

Przedmiotem mojego artykułu jest fenomen narracji o wiedźminie Geraltcie, postaci powołanej do życia przez Andrzeja Sapkowskiego w 1986 r. w opowiadaniu *Wiedźmin*. Od tego czasu bohater ten zdobył rzeszę fanów nie tylko w Polsce, lecz także na całym świecie, do czego przyczyniły się reprezentacje bohatera w różnych mediach.

Przyczyn popularności wiedźmina będę poszukiwała za pomocą metod socjologii literatury – subdyscypliny socjologii, której podstawowym przedmiotem badań są „społeczne warunki powstawania, funkcjonowania i przemian literatury”¹. Ostatnio coraz częściej w centrum zainteresowania jej badaczy znajduje się również komunikacja literacka, czyli szeroko rozumiany odbiór literatury, oraz „wpływowologia”, czyli – za Krzysztofem Łęckim – „istotne cechy powstałej w [...] obrębie [społeczeństwa] literatury – treść, gatunek literacki, styl, środki, którymi się posługuje, ideologię, której, świadomie czy nie, jest nośnikiem”². Te aspekty również są istotne, gdy mowa o fenomenie twórczości Sapkowskiego. Należy jednak pamiętać, że już Robert Escarpit w eseju *Literatura i społeczeństwo* zaznaczał, że „niemożliwa jest na razie jedna socjologia literatury”³ (opisane przeze mnie dziedziny wskazują, jak bardzo różne są jej tematy), a metody dyscypliny są zróżnicowane – wszak możemy w jej ramach badać literaturę społeczeństwie oraz społeczeństwo w literaturze⁴.

1 P. Ćwikła, *Kilka uwag o związku socjologii z literaturą*, „Studia Socjologiczne” 2006, nr 2, s. 133.

2 *Ibidem*, s. 137.

3 R. Escarpit, *Literatura a społeczeństwo*, przeł. J. Lalewicz [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą*, t. 3: *Socjologia literatury*, oprac. H. Markiewicz Warszawa 1976, s. 181.

4 *Ibidem*, s. 178.

Aby uporządkować wielorakie konteksty popularności *Wiedźmi-
na*, posłużę się terminami stworzonymi przez Marcina Rychlewskie-
go, który w rozprawie *Książka jako towar, książka jako znak. Studia
z socjologii literatury* w części poświęconej teorii recepcji i socjologii
czytelnictwa wyróżnia pasmo przenoszenia i pasmo estetyczne do opi-
sania dwóch podstawowych wymiarów warunkujących recepcję dzieł
literackich. Do pasma przenoszenia zaliczają się m.in. kanały dystry-
bucyjne, cena książki, reklama, udział środków masowego przekazu,
nagrody literackie, zaś na pasmo estetyczne składa się: „społecznie
i historycznie uwarunkowany zespół estetycznych oczekiwań czytel-
ników-nabywców, reprezentowany przez większość; [oczekiwania]
są kształtowane przez konkretne teksty i konwencje gatunkowe, jak
i przez nie zaspokajane”⁵.

Pasmo estetyczne ma zarówno aspekt socjologiczny – w związku
z wyobrażeniami czytelników co do konwencji oraz gatunku wpływa-
jącymi na autora oraz odbiór dzieła – jak i aspekt tekstowy, powiązany
z tematyką dzieła, gatunkowością, stylem etc.⁶ Rychlewski, podobnie
jak jego poprzednicy, zdaje sobie sprawę z trudnego zadania stawia-
nego socjologom literatury i wielokrotnie zestawia ze sobą pozornie
nieprzystające do siebie kategorie: indywidualne–zbiorowe, literackie–
nieliterackie, materia–znaczenie, dlatego w moim tekście również będą
starła się oddać złożoność kategorii poszczególnych pasm⁷.

W marcu 1985 r. na łamach „Fantastyki” ogłoszono konkurs literac-
ki – redaktorzy czasopisma nie tylko dawali zdolnym twórcom szansę
zadebiutowania na łamach miesięcznika, lecz także prawdopodobnie
chcieli również uratować polską literaturę fantastyczną od marazmu⁸.
W grudniu 1986 r. zostało opublikowane opowiadanie *Wiedźmin* Sap-
kowskiego, jednak dopiero w 1987 r. ukazał się artykuł z rozstrzygnię-

Pasmo przenoszenia

5 M. Rychlewski, *Książka jako towar, książka jako znak. Studia z socjologii literatury*,
Gdańsk 2013, s. 79–80.

6 *Ibidem*.

7 Ciekawe spostrzeżenie dotyczące specyfiki socjologii literatury przytacza również
P. Ćwikła: „Problematyka, która mogłaby pomieścić się w określeniu socjologia
literatury, wciąż w niewielkim stopniu zajmuje samych socjologów. Lecz chociaż
jako autorzy stosunkowo mało są na tym polu widoczni, być może z korzyścią
dla siebie sięgną po prace wychodzące spod piór np. antropologów, filologów,
filozofów czy psychologów, zwracając tym samym uwagę na interdyscyplinarność
dyscypliny oraz jej podatność na »intelektualne kłusownictwo«”, por. P. Ćwikła,
op. cit., s. 128.

8 A. Gemra, *Fantasy po polsku. Kilka uwag nad twórczością Andrzeja Sapkowskiego*,
„Europa Orientalis” 2001, nr 20, s. 169.

ciem konkursu. Tekstowi o Geralcie przyznano trzecie miejsce⁹ (spośród 1148 nadesłanych propozycji¹⁰), niemniej został on najbardziej doceniony przez czytelników i wyróżniony przez nich w plebiscycie na najlepsze opowiadanie roku. Wkrótce potem Sapkowski napisał kolejne opowiadania o wiedźminie (Anna Gemra zauważa, że niejako na zamówienie¹¹; według opowieści autora kontynuacji przygód bohatera domagano się w listach wysyłanych do „Fantastyki”¹²), opublikowane następnie w dwóch tomach: *Ostatnie życzenie* oraz *Miecz przeznaczenia*. Za sprawą tego sukcesu powstała „Saga o Wiedźminie” – co ciekawe, nazwana tak nie przez samego autora, a wydawcę, by podkreślić prymat bohatera spajającego cykl. Tytułem proponowanym przez Sapkowskiego była *Krew elfów* (w końcu otrzymał go pierwszy tom pentalogii, mający według autorskiego zamysłu nazywać się *Lwiątko*)¹³. Strategia marketingowa wydawnictwa, dążącego do ukonstytuowania pozycji wiedźmina w polskiej kulturze¹⁴, widoczna jest również na okładkach wznowień cyklu wiedźmińskiego; przed premierą gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* całą serię wydano ponownie, tym razem z postaciami z gier na obwolucie. Po wydaniu *Sezonu burz*, do którego projekt graficzny został stworzony w nowej stylistyce, w 2014 r. ujednolicono oprawy pozostałych tomów.

Cel popularyzatorski miały również transmedialne przekłady losów Geralta, poczynając od serii komiksów ukazujących się na łamach czasopisma „Komiks” w latach 1993–1995. Mimo że cyklem zajęli się uznani twórcy – Bogusław Polch (rysunki) oraz Maciej Parowski (scenariusz) we współpracy z samym Andrzejem Sapkowskim, komiksy nie spotkały się z entuzjastycznym przyjęciem¹⁵. W zbiorowej świadomości obecność wiedźmina umocnił serial telewizyjny i film w reżyserii Marka Brodzkiego kreowany na superprodukcję, który okazał się komercyjną kląpą i zebrał niepocholebne recenzje. Ciekawym projektem, acz bardziej niszowym, był system RPG *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, do którego podręcznik opublikowano w 2001 r.¹⁶ Dopiero późniejsza próba przeniesienia Geralta

9 Według relacji Macieja Parowskiego – drugie, por. M. Parowski, *Rozmontować karabin i sprzedać jako wózek*, rozmowę przeprowadził S. Frąckiewicz, <http://bit.ly/21yjALR> [dostęp: 18.02.2015].

10 M. Roszczyńska, *Sztuka fantazy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków 2009, s. 5.

11 A. Gemra, *op. cit.*, s. 180.

12 M. Roszczyńska, *op. cit.*, s. 5.

13 Z. Wałaszewski, *Wiedźmin – pierwszy polski supersystem rozrywkowy* [w:] *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. A. Werner, T. Żukowski, Warszawa 2013, s. 136.

14 *Ibidem*.

15 *Ibidem*, s. 140–141.

16 M. Marszałik et al., *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, Warszawa 2001.

do innego medium była całkowicie udana, a to za sprawą CD Project RED, polskiej wytwórni gier komputerowych, która w 2007 r. wydała pierwszą część (druga miała premierę w 2011 r., a trzecia ukaże się w 2015 r.). Wałaszewski zauważa, że autorzy postarali się, by produkt był atrakcyjny dla graczy niezaznajomionych z wiedźmińskim uniwersum, m.in. poprzez dbałość o szczegóły techniczne: wprowadzenie nowoczesnego silnika, na bazie którego powstała znana gra *Neverwinter Nights 2*, dobry system walki, a także atrakcyjną fabułę stworzoną tym razem przez Jacka Komudę i Macieja Jurewicza – pisarzy i twórców systemu RPG *Dzikie pola*¹⁷. Akcję przesunięto kilka lat do przodu w stosunku do zakończenia sagi, co umożliwiło nie tylko wykorzystanie większości postaci z cyklu, lecz także stworzenie nowej narracji. Mimo że Sapkowski dystansuje się od gier¹⁸, zaproponowane w nich rozwiązanie fabularne (Geralt zostaje odnaleziony przez kompanów, nie pamięta jednak swojego przeszłego życia) jest atrakcyjne dla fanów, gdyż stanowi alternatywę dla śmierci bohatera w *Pani Jeziora*¹⁹.

Oprócz kanałów dystrybucji oraz działań marketingowych towarzyszących książce w ramach pasma przenoszenia równie ważne są nagrody. Sapkowski za cykl o wiedźminie był wielokrotnie honorowany w kraju i poza jego granicami: otrzymał Śląkę dla Twórcy Roku, dwukrotnie Nagrodę im. Janusza Zajdla za opowiadania *Mniejsze zło* (1990) i *Miecz przeznaczenia* (1992), ponadto otrzymał nagrodę im. Raczyńskich za całokształt twórczości w 1995 r., Paszport „Polityki” w 1997 r., Eurocon Award 1996 oraz The David Gemmell Legend Prize w 2009 r.²⁰ Tak szerokie uznanie cyklu o Wiedźminie w istotny sposób mogło wpłynąć na rozpoznawalność Sapkowskiego oraz całego cyklu, jako że liczne nagrody literackie (z których wiele – jak Śląka i Nagroda im. Janusza Zajdla – to nagrody czytelników) musiały pociągnąć za sobą tłumaczenia – m.in. na język litewski, rosyjski, czeski, hiszpański, francuski, niemiecki, bułgarski, angielski²¹.

Można zatem zauważyć, że w obrębie pasma przenoszenia na fenomen wiedźmina złożyła się: publikacja opowiadania w „Fantastyce”

¹⁷ *Ibidem*, s. 148–149

¹⁸ A. Sapkowski, *Fantasy jest jak Martini*, rozmowę przeprowadził M. Wojtczuk, <http://bit.ly/1QmvLLc> [dostęp: 20.02.2015]; K. Ogrodnik, *Andrzej Sapkowski nie uznaje gier z serii Wiedźmin za kanoniczną kontynuację swoich dzieł*, <http://bit.ly/1T2ldGU> [dostęp: 20.02.2015].

¹⁹ Należy pamiętać, że wydarzenia powieściowe są niejednoznaczne – wiadomo, że Ciri przeniosła Geralta przebitego widłami i nieprzytomną Yennefer w nieznanne miejsce, choć tekst sugeruje, że to Avalon, zob. A. Sapkowski, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999.

²⁰ *Andrzej Sapkowski*, <http://bit.ly/1QMhP2E> [dostęp: 10.02.2015].

²¹ *Andrzej Sapkowski – tłumaczenia*, <http://bit.ly/1peiP5> [dostęp: 10.02.2015].

– niezwykle poczytnego czasopisma, szereg nagród oraz rozpowszechnianie narracji za pomocą różnych mediów.

Pasmo estetyczne

W dyskusjach nad wiedźminem prezentowane są dwa zgoła odmienne stanowiska. Pierwsze, niezwykle powszechne wśród fanów pentalogii, głosi, że Sapkowski, tworząc Geralta, wykazał się niezwykle nowatorstwem²². W opozycji do tej powszechnej postawy stanęła między innymi Katarzyna Kaczor, która w cyklu wiedźmińskim widzi soczewkę skupiającą panujące trendy. Nie jest to bynajmniej zarzut, autorka pokazuje jedynie, jaki wpływ na pisarza wywarła literatura gatunku oraz panujące w niej mechanizmy²³. Gemra z kolei akcentuje ten fakt, by podkreślić, jak dzięki wykorzystaniu opowieści źródłowej Sapkowski tworzy zupełnie nową jakość, czyniąc przetwarzanie schematów i stereotypów swoim atutem²⁴. Spostrzeżenia obu badaczek są tym cenniejsze, że wewnątrz pasma estetycznego konstytutywnym elementem jest zespół oczekiwań, co wskazuje na istotę przyzwyczajęń lekturowych czytelników. Można powiedzieć, że cykl wiedźmiński plasuje się między powtórzeniem i innowacją, czyli zgodnie z założeniami Umberto Eco dotyczącymi postmodernistycznej estetyki. Niemniej, jak zaznacza włoski filozof, „ten sam typ procedury powtarzania może dawać w efekcie zarówno doskonałość, jak i bańał”²⁵ – zatem tym bardziej należy docenić (od)twórcze działania pisarza. Sapkowski żongluje wieloma gatunkami i estetykami – w pentalogii nawiązuje do westernu, kina noir, baśni, powieści historycznej, eposu i innych. W jednym z wywiadów autor stwierdził nawet, że pentalogia to „historyczna alegoria z moralną puentą”²⁶. Do baśni odwołują się szczególnie opowiadania, reinterpretujące je, wyzyskujące z nich nowe sensory – Kaczor pisze wręcz o destrukcji wyobrażeń zbiorowych w prozie Sapkowskiego²⁷. *Ziarno prawdy* to trawestacja *Pięknej i Bestii*, *Mniejsze zło – Królowny Śnieżki i siedmiu krasnoludków*, a *Trochę poświęcenia – Małej Syrenki*. W *Ziarnie prawdy* tytułową Piękną jest okrutna wampirzyca, w *Mniejszym złu* główna bohaterka okazuje się żądną zemsty morderczynią, władcy okolicznych krain nie są szlachetni, wręcz przeciwnie – cechuje ich okrucieństwo oraz wyrachowanie. W pentalogii również pojawiają się odniesienia do baśni oraz archetypów literackich

22 K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006, s. 7.

23 *Ibidem*.

24 A. Gemra, *op. cit.*, s. 180.

25 U. Eco, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, „Przekazy i Opinie” 1990, nr 1/2, s. 30.

26 M. Roszczyńska, *op. cit.*, s. 110.

27 K. Kaczor, *op. cit.*, s. 117.

– księstwo Toussaint, w którym zatrzymują się bohaterowie podczas wyprawy mającej na celu znalezienie Ciri, stanowi nawiązanie do romansów rycerskich; ponadto zamieszkują je błędni rycerze, co nasuwa skojarzenia z Don Kichotem. Ciri z kolei w wyniku swoich podróży w czasie i przez różne wymiary trafia do Królestwa Olch elfa Auberona, co przywodzi na myśl balladę *Król Olch* Goethego oraz *Sen nocy letniej* Szekspira. O ile opisy baśniowego księstwa Toussaint mają walory humorystyczne, o tyle kreacja Królestwa Olch i jego mieszkańców budzi przede wszystkim niepokój. Podobnie jak w archetypicznym Tolkienowskim wizerunku elfy są idealnymi istotami, jednak owa perfekcja doprowadza ich do degeneracji, stają się okrutni i źli, „są odpowiedzią na pytanie, jakie byłby dzieci Jasności, gdyby zachowując swój potencjał, uległy pokusie posiadania władzy, mocy niszczenia i miłości przemienionej w nienawiść”²⁸.

Jak wspominaliśmy, Magdalena Roszczynialska zwraca uwagę na konotacje cyklu o wiedźminie z powieścią historyczną za sprawą przywoływania źródeł. Warto nadmienić, że zauważa u Sapkowskiego wpływ Sienkiewicza w opisach scen batalistycznych oraz w konstrukcji postaci (Jaskier i Yarpem Zigrin jako postaci ukształtowane pod wpływem Zagłoby)²⁹. Tomasz Majkowski idzie o krok dalej i zauważa, że schemat fabularny silnie nawiązuje do „Trylogii” – prezentuje bohatera poszukującego ukochanej kobiety, porwanego, trochę wbrew własnej woli, w wir historii. Poza tym kwestię postaci również uogólnia, zauważając, że Sapkowski na ogół bazuje na Sienkiewiczowskiej technice kreowania postaci na podstawie najwyrazistszej cechy³⁰. Również stylizacja w „Sadze o Wiedźminie” uprawiana jest na Sienkiewiczowską modłę – Sapkowski inspirowany jest licznymi tekstami kultury, wykorzystuje odpowiadające mu elementy stylu, by stworzyć urozmaiconą i bogatą językowo całość.

Recykling kulturowy realizuje się u Sapkowskiego nie tylko na płaszczyźnie naśladowania wzorców gatunkowych i intertekstualnych nawiązań; autor tworzy bowiem za sprawą kłaczowatej struktury tekstu swoisty hipertekst, w którym otwierają się coraz to nowe pola, a konwencja źródłowości upodabnia strukturę dzieł do narracji historiograficznej, tym samym czyniąc z niej historiograficzną metapowieść. Obecność źródeł w cyklu można zdaniem Roszczynialskiej porównać do wykorzystania narracji epistolarnej w tekstach XVIII- i XIX-wiecznych – w obu przypadkach mają uprawdopodobnić relacje³¹. W cyklu o wiedźminie zostaje przywołanych wiele dzieł literackich, ale również

28 *Ibidem*, s. 91.

29 M. Roszczynialska, *op. cit.*, s. 103.

30 T. Majkowski, *W cieniu Białego Drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków 2013, s. 378–379.

31 M. Roszczynialska, *op. cit.*, s. 78.

kronik, przeważnie z dokładną informacją o autorze, bywa, że także o czasie ich powstania.

Hipertekstualność pentalogii wynika także z fragmentaryczności oraz wielości bohaterów. Zdawałoby się, że Geralt jest postacią spajającą tekst (zresztą zgodnie z – jak ustaliliśmy – marketingową nazwą), tymczasem stopniowo jego wątek zdaje się odchodzić w cień na rzecz opisywania losów Ciri oraz wojny z Nilfgaardem. „Sagę o Wiedźminie” można z powodzeniem traktować również jako palimpsest. Istotną rolę odgrywają tu motta, które poprzedzają każdy rozdział. Rozbudowują one istotnie uniwersum, ponieważ stanowią najczęściej fragmenty historiografii świata przedstawionego, ale i uprawdopodobniają go, stając się nośnikami autentyczności³². Niezwykle często Sapkowski odwołuje się do znanych gatunków, jak przepowiednia, notka encyklopedyczna, kronika, udowadniając, że jest mistrzem pastiszu. W dodatku autor, jak zauważa Majkowski, prowadzi grę z czytelnikiem za pomocą silnego nasycenia tekstu cytatami, ich parafrazami oraz intertekstualnymi nawiązaniem, na przykład: „Daj, acj pobrauszę, a ty skocz do piwnicy po piwo”³³, „A znam wasze piosenki, znam, slyszalem. O królownie Vandzie, która utopiła się w rzece Duppie, bo nikt jej nie chciał”³⁴. Bardzo często takie posunięcia autora mają charakter humorystyczny. Wszystkie te literackie chwytły składają się na wizerunek pisarza, górującego nad czytelnikiem, ale zarazem czytanego erudyty oraz gawędziarza³⁵. Tym niemniej odbiorcy są zaproszeni do intelektualnej gry w poszukiwanie nawiązań. Połączenie wyżej opisanych elementów – nawiązań do różnych gatunków (baśni – poznawanej w dzieciństwie, o schematach fabularnych głęboko zakorzenionych w świadomości), dzieł literackich (należących do kanonu literatury lub klasyki gatunku fantasy) oraz konwencji sprawia, że „zespół społecznie i historycznie uwarunkowany zespół estetycznych oczekiwań czytelników-nabywców” jest spełniony, a zarazem czyni z powieści intelektualną grę w znane–nieznane. Równie istotna jest oczywiście sama warstwa fabularna powieści.

Na poziomie postaci najbardziej wyróżnia się rzecz jasna Geralt – antybohater. Należy tu wspomnieć o podobieństwie wiedźmina do charakterystycznych dla współczesnego kina postaci: agentów, szpiegów i najemników, ale i niejednoznacznych superbohaterów jak Batman³⁶. Główny bohater pełni w utworze podwójną rolę – z jednej strony ratuje ludzi przed potworami, z drugiej – jest najemnikiem, w dodatku sam jako mutant, który z założenia miał być pozbawiony uczuć, traktowany

32 *Ibidem*, s. 59.

33 A. Sapkowski, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 1997, s. 103.

34 *Idem*, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1992, s. 150.

35 M. Roszczyńska, *op. cit.*, s. 73.

36 K. Kaczor, *op. cit.* s. 33–35.

jest jako monstrum. Jego odmienność sytuuje go poza społecznością – już jego pierwsze pojawienie się nawiązuje do estetyki westernu, ponieważ przybywa do miasteczka z zewnątrz, jest wręcz jeźdźcem znikąd:³⁷

Później mówiono, że człowiek ten nadszedł od północy od bramy Powroźnicznej. Szedł pieszo, a objuczonego konia prowadził za uzdę. Było późne popołudnie i kramy powroźników i rymarzy były już zamknięte, a uliczka pusta. Było ciepło, a człowiek ten miał na sobie czarny płaszcz narzucony na ramiona. Zwracał uwagę. Zatrzymał się przed gospodą „Stary Narakort” [...]. Tam była druga karczma, mniejsza, nazywała się „Pod Lisem”. Tu było pusto. Karczma nie miała najlepszej sławy.³⁸

Paradoksalnie okazuje się, że Geralt jest bardziej ludzki od większości bohaterów pojawiających się na kartach książki. O jego moralności świadczy kodeks wiedźmiński, wielokrotnie wspomniany przez bohatera, który tak naprawdę nie istnieje („Nie ma żadnego kodeksu. Nigdy nie ułożono żadnego wiedźmińskiego kodeksu. Ja sobie swój wymyśliłem. Zwyczajnie. I trzymałem się go. Zawsze...”³⁹), jest natomiast przywoływany przez głównego bohatera, gdy uznaje zlecenie za nieetyczne lub nie ma zamiaru tłumaczyć się ze swoich decyzji. Kodeks związany jest zatem silnie z sumieniem wiedźmina, którego nie powinien w założeniu posiadać jako ktoś stworzony do zabijania. Poza tym wraz z kolejnymi tomami poznajemy przyjaciół wiedźmina (są to m.in. poeta Jaskier, Yarpem Zigrin i inne krasnoludy), a samotny bohater w końcu staje się częścią grupy, gdy zawiązuje się wyprawa poszukująca Ciri. Co ciekawe, prawie wszyscy jej członkowie to osoby odrzucone, oprócz wiedźmina w jej skład wchodzi Emiel Regis – szlachetny wampir wegetarianin, Cahir – nilfgaardzki rycerz, który popadł w niełaskę cesarza, Milva – łuczniczka przygarnięta przez driady żyjące w Brokilonie, oraz Angouleme – członkini bandy Słowika, bękart. Bohaterowie skupieni są wokół Geralta, który zostaje liderem wyprawy, trudno zatem mówić tu o samotności bohatera.

W „Sadze o Wiedźminie” istotny jest stan napięcia między mitologią celtycką a słowiańską. W głośnym eseju *Piróg albo nie ma złota w szarych górach*⁴⁰ Sapkowski zdaje się wykpiwać wykorzystanie słowiańskiej mitologii – uznaje w nim wykorzystanie tych wierzeń za nietrafione postępowanie w związku ze słabym zakorzeniem piastowskiej kultury w zbiorowych wyobrażeniach, autor zresztą uważa, że fantastykę konstytuuje mit arturiański. Traktuje go jednak jako zjawisko kulturowo obce Polakom i nie znajduje dla niego żadnej opcji alternatywnej. Takie

37 *Ibidem*, s. 14.

38 A. Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993, s. 9.

39 *Ibidem*, s. 121.

40 A. Sapkowski, *Piróg albo nie ma złota w szarych górach*, „Nowa Fantastyka” 1993, nr 5, s. 65–72

stwierdzenie dziwi w kontekście nawiązań do ludowych wierzeń i podań w wiedźmińskim cyklu, jednak sama struktura opowieści Sapkowskiego oparta jest właśnie na micie arturiańskim; w tej perspektywie wyprawa, której celem jest uratowanie Ciri, stanowi ekwiwalent wyprawy po świętego Graala⁴¹. Elementy związane z folklorem słowiańskim są uzupełnieniem świata zamieszkanego przez postaci z fantazy anglosaskiej – m.in. elfy, krasnoludy oraz gnomy. Struktura „Sagi o Wiedźminie” nasuwa również skojarzenia z monomitem – uniwersalnym wzorcem, na podstawie którego tworzone są liczne narracje od początku świata. Joseph Campbell, autor pojęcia, wyróżnia kilkanaście etapów, m.in.: wezwanie do podróży, odrzucenie wezwania, nadprzyrodzoną pomoc, przekroczenie pierwszego progu... Odrzuceniem wezwania byłoby zatem pozorne zrzeczenie przez Geralta Ciri, jako że bohater został związany z nią przeznaczeniem jeszcze przed jej narodzinami; wędrówka w strukturze monomitu odpowiadałaby oczywiście poszukiwaniom Ciri przez wiedźmina⁴².

Niezwykle istotną cechą charakteryzującą „Sagę o Wiedźminie” jest jej problemowość. Lucien Goldmann pisał, że „struktury świata danego utworu są homologiczne względem struktur umysłowych określonych grup społecznych lub powiązane inteligibilnie”, zaznaczał jednak, że tylko „wielkie dzieła” posiadają na tyle rozbudowaną treść, by poddać je analizie⁴³. Sądzę, że „Saga o Wiedźminie” z powodzeniem spełnia owo kryterium, ponieważ Sapkowski w swoim cyklu porusza wiele kwestii przystających do współczesności. Liczne machinacje polityczne – Łoży Czarodziejów, a potem Łoży Czarodziejek, wzajemne relacje między władcami wiedźmińskiego uniwersum to przegląd różnych postaw wobec władzy. Opisując wojnę Nilfgaardu z Nordlingami, nawiązuje do I oraz II wojny światowej, jednocześnie pokazując – bez upiększeń – rzeczywistość pola bitwy, m.in. za sprawą opisywania w *Pani Jeziora* szpitala polowego czy szkolenia rekrutów, które odbył Jarre⁴⁴. Prześladowania krasnoludów, elfów oraz niziołków nawiązują do podobnego traktowania licznych mniejszości narodowych i etnicznych, a ich kulminacją jest pogrom w Rivii. Panowanie kolejnych ras (kolejno: gnomy – krasnoludy – elfy – ludzie) może być nawiązaniem nie tylko do mitu w różnych wiekach panowania coraz bardziej zdegenerowanej ludzkości, ale również do upadania i powstawania nowych cywilizacji. Sama od-

41 T. Majkowski, *op. cit.*, s. 353.

42 Zob. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Kraków 2013.

43 Zob. R. Escarpit, *op. cit.*, s. 156.

44 Roszczyńska zauważa ponadto, że „Saga o Wiedźminie” powstawała w trakcie konfliktu bałkańskiego, w związku z tym jego wpływy na sposób przedstawiania wojny przez Sapkowskiego są zauważalne, zob. M. Roszczyńska, *op. cit.*, s. 110.

mienność Geralta sprawia, że to problematyka obcości staje się jednym z kluczowych zagadnień cyklu. Wiedźmin, wyrzucany poza nawias społeczności, zmagając się ze stygmatyzacją, funkcjonującymi na jego temat stereotypami oraz agresją. Ważnym postulatem socjologów literatury jest fakt, że literatura stanowi ważną formę poznania rzeczywistości społecznej, a sagę wiedźmińską konstryuuje dodatkowo konflikt między społeczeństwem a jednostką – za Hanną Arendt punkt wspólny nauk społecznych oraz powieści⁴⁵.

Oprócz problematyki historycznej Sapkowski podejmuje zarówno problematykę związaną z ekologią – jak w wypadku niszczenia Brokilonu czy przepowiadanego globalnego ochłodzenia, mającego prowadzić do zlodowacenia; szeroko pojętej eugeniki, podejmując wątek mutacji wiedźmińskich oraz powszechnego doskonalenia wyglądu przez czarodziejów oraz czarodziejki. Takie postępowanie autora nie sprawia oczywiście, że wiedźmin staje się traktatem poświęconym wyżej wymienionym kwestiom, ale dzięki temu autor przemycy pewne moralne sensy – w końcu, jak sam mówił, jego cykl to „historyczna alegoria z moralną puentą”.

Tomasz Majkowski, komentując wielki wpływ Sapkowskiego na kształt polskiej fantazy (który wywarł za sprawą eseju *Piróg albo nie ma złota w szarych górach* oraz sagi wiedźmińskiej), stwierdza, że w polskiej fantazy od czasów autora *Wiedźmina* nie mamy do czynienia z ambitnym i złożonym światotwórstwem, a „Krainy Czarów sprawiają raczej wrażenie bądź to tworzonych na bieżąco, rozrastających się w miarę fabularnych potrzeb, bądź to ukrywających przed czytelnikiem nie tylko prawidła rządzące historią, lecz i kulturę oraz topografię”⁴⁶.

Sądzę jednak, że cykl wiedźmiński – na pewno od *Krwi elfów*, pierwszego tomu pentalogii – tworzony jest dość metodycznie. Mimo że do powieści z cyklu nie dołączono map, fani na podstawie książkowych opisów (oraz konsultacji z autorem) stworzyli kilka amatorskich projektów, ponadto mapa terenu to ważny element podręcznika RPG *Wiedźmin: Gry Wyobraźni* oraz trylogii studia CD Projekt. Sapkowski tworzy bogate uniwersum również za sprawą wspomnianej już rozbudowanej historii, co osiąga między innymi za sprawą fikcyjnej historiografii oraz literatury, opisanie stosunków ekonomicznych, politycznych oraz społecznych. Tak wypełnione luki pozwalają czytelnikowi cieszyć się rozbudowanym światem, który w dodatku w niektórych aspektach stanowi odbicie naszego. Co więcej, złożona i otwarta struktura pozostawia dodatkowo pola do wypełnienia, z czego korzystają zarówno twórcy

Zakończenie

45 P. Ćwikła, *op. cit.*, s. 142.

46 T. Majkowski, *op. cit.*, s. 394.

gier i komiksów, jak i fani, prowadzący dyskusje na forach literackich. Fragmentaryczność cyklu sprawiła zresztą, że autor napisał kolejny tekst osadzony w wiedźmińskim uniwersum – *Sezon burz*, którego akcja toczy się prawdopodobnie na krótko przed wydarzeniami z opowiadania *Wiedźmin*⁴⁷.

Sapkowski spełnia oczekiwania czytelników kształtowane przez inne teksty kultury, tworząc dzieło z gatunku fantasy nawiązujące do wielu innych gatunków, przez co upodabnia je do *bricolage'u*⁴⁸. Wyzyskując archetypy, przetwarzając znane schematy, za sprawą ironii, poczucia humoru oraz problematyzowania wielu wątków stworzył cykl, który znalazł uznanie czytelników i krytyków na całym świecie. Z pewnością istotny był również moment powstania cyklu – czas transformacji i rozbudzenia zainteresowania gatunkiem, co rodziło zapotrzebowanie na rodzimą fantastykę, a według Escarpita „niemożliwe jest wydawanie bez minimum programowania”, jakkolwiek „wydawanie literatury jest *ex definitione* nieprogramowalne”⁴⁹. Fenomen wiedźmina potwierdza paradoksalnie te dwie sprzeczne tezy – pamiętajmy bowiem, że lata 80. to czas dominacji science fiction w polskiej kulturze popularnej, dominacji przerwanej pojawieniem się wiedźmina Geralta⁵⁰.

Bibliografia

- Andrzej Sapkowski, <http://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/paspor-ty/164468,1,1997.read> [dostęp: 10.02.2015].
- Andrzej Sapkowski – tłumaczenia, <http://www.andrzej-sapkowski.pl/tlumaczenia.html> [dostęp: 10.02.2015].
- Campbell Joseph, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Kraków 2013.
- Ćwikła Paweł, *Kilka uwag o związku socjologii z literaturą*, „Studia Socjologiczne” 2006, nr 2.
- Eco Umberto, *Innowacja i powtórzenie: pomiędzy modernistyczną i postmodernistyczną estetyką*, „Przekazy i Opinie” 1990, nr 1/2.
- Escarpit Robert, *Literatura a społeczeństwo*, przeł. J. Lalewicz [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą*, t. 3: *Socjologia literatury*, oprac. Markiewicz Henryk, Warszawa 1976.
- Gemra Anna, *Fantasy po polsku. Kilka uwag nad twórczością Andrzeja Sapkowskiego*, „Europa Orientalis” 2001, nr 20.
- 47 „Pod koniec *Sezonu burz* wiedźmin Geralt przyjmuje zlecenie, którego realizację Sapkowski opisał w pierwszym opowiadaniu, tym wysłanym na konkurs »Fantastyki«, A. Sapkowski, *Wszystko można, tylko po co*, rozmowę przepr. M. Wojtczuk, W. Orliński, <http://bit.ly/1XQA5rh> [dostęp: 10.02.2015].
- 48 M. Głowiński, *O intertekstualności* [w:] idem, *Poetyka i okolice*, Warszawa 1992, s. 101.
- 49 Za: M. Rychlewski, *op. cit.*, s. 95.
- 50 „Jedno opowiadanie mogło zmienić układ sił i autorytetów – tak było, gdy pojawił się Sapkowski. To on stworzył modę na fantasy, przedtem na tę odmianę fantastyki kręcono nosem”, zob. M. Parowski, *op. cit.*

- Głowiński Michał, *O intertekstualności* [w:] *idem, Poetyka i okolice*, Warszawa 1992.
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.
- Majkowski Tomasz, *W cieniu Białego Drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków 2013.
- Marszałik Michał et al., *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, Warszawa 2001.
- Ogrodnik Krzysiek, *Andrzej Sapkowski nie uznaje gier z serii Wiedźmin za kanoniczną kontynuację swoich dzieł*, <http://www.gram.pl/news/2012/02/10/tylko-u-nas-andrzej-sapkowski-nie-uznaje-gier-z-serii-wiedzmin-za-kanoniczna-kontynuacje-swoich-dziel.shtml> [dostęp: 20.02.2015].
- Parowski Maciej, *Rozmontować karabin i sprzedać jako wózek*, rozmowę zepr. Frąckiewicz Sebastian, <http://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1531337,1,wywiad-z-maciejem-parowskim-30-lat--fantastyki.read> [dostęp: 18.02.2015].
- Roszczyńska Magdalena, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków 2009.
- Rychlewski Marcin, *Książka jako towar, książka jako znak. Studia z socjologii literatury*, Gdańsk 2013.
- Sapkowski Andrzej, *Fantasy jest jak Martini*, rozmowę zepr. M. Wojtczuk, http://wyborcza.pl/piatekextra/1,134662,14913753,Andrzej_Sapkowski__Fantasy_jest_jak_martini.html [dostęp: 20.02.2015].
- Sapkowski Andrzej, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1992.
- Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993.
- Sapkowski Andrzej, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999.
- Sapkowski Andrzej, *Piróg albo nie ma złota w szarych górach*, „Nowa Fantastyka” 1993, nr 5.
- Sapkowski Andrzej, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 1997.
- Sapkowski Andrzej, *Wszystko można, tylko po co*, rozmowę zepr. M. Wojtczuk, W. Orliński, http://wyborcza.pl/1,75475,14914747,Andrzej_Sapkowski__Wszystko_mozna__tylko_po_co.html#ixzz3Tvbzs6Hp [dostęp: 10.02.2015].
- Wałaszewski Zbigniew, *Wiedźmin – pierwszy polski supersystem rozrywkowy* [w:] *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. Werner Andrzej, Żukowski Tomasz, Warszawa 2013.

Ewa Krzywicka
Uniwersytet Zielonogórski

Śladami Białego Wilka. O ukraińsko-rosyjskich *Opowieściach* ze świata wiedźmina

Abstrakt

Opowieści ze świata wiedźmina to zbiór opowiadań wydany w 2013 r. przez wydawnictwo Solaris. Autorami są pisarze rosyjscy (A. Bielamin, M. Galina, L. Kudriawcew, M. Uspienski) i ukraińscy (W. Arieniew, S. Legieza, W. Wasiliew, A. Zołotko), zaproszeni do projektu przez pomysłodawców tomu. Przyjrzałam się tym tekstom i skatalogowałam typy odniesień do prozy Andrzeja Sapkowskiego. Pytanie, które sobie postawiłam, brzmiało: w jaki sposób autorzy opowiadań nawiązują do Sapkowskiego, na jakich poziomach, i po co to robią. Uporządkowałam typy nawiązań w trzy podgrupy. Pierwsza grupa to nawiązania do postaci występujących w cyklu wiedźmińskim, czy to pierwszo- czy drugoplanowych, a także do ich losów. Drugą grupę stanowią nawiązania do konstrukcji świata, który – za Pawłem Laudańskim – nazywam światem „pomiędzy”. Trzecia grupa to nawiązania na poziomie językowym i humorystycznym. Jak zaznaczono w podtytule zbioru, miał on być hołdem złożonym Sapkowskiemu przez kolegów po piórze zza wschodniej granicy. Włączenie się w intertekstualną grę to wyraz szacunku dla mistrza i jednocześnie zmierzenie się z jego legendą.

Słowa kluczowe

Wiedźmin, intertekstualność, hołd

Ewa Krzywicka
Uniwersytet Zielonogórski

Śladami Białego Wilka. O ukraińsko-rosyjskich *Opowieściach* ze świata wiedźmina

Dlaczego nie urodziłem się w Rosji? – zastanawiał się głośno
Geralt, idąc z pełnym kubłem do pojemników na śmieci
położonych na tyłach dziewięciopiętrowego bloku.
(A. Bielamin, *Zawsze jesteśmy odpowiedzialni za tych, których...*)

Książki mówią zawsze o innych książkach. To zdanie, z którego literatura postmodernistyczna uczyniła największy banał i najważniejsze przesłanie¹. Pisanie przestało być mimetycznym odwzorowywaniem świata czy boskim aktem kreacji. Nastął czas zabawy, w której udział biorą pisarz i czytelnik. Pierwszy jest układaczem zagadek i szyfrów, upychającym między wersami swoich tekstów aluzje, odniesienia i cytaty z innych autorów. Wyobrażam sobie, jak stukając w klawiaturę, mruży oczy z zadowolenia, że udało mu się opowiadanie czy powieść naszpikować zadaniami dla potomnych. Drugi zaś, wracając do domu z książką pod pachą, rozpoczyna odrabianie pracy domowej. Oczywiście literatura zawsze była intertekstualna, rzecz jednak w rozłożeniu akcentów. Boris Akunin (Grigorij Szałowicz Czchartiszwili), autor fantastycznych (we wszelkich znaczeniach tego słowa) *Historii cmentarnych* i kryminalnego cyklu o Eraście Fandorinie, w niedawnym wywiadzie dla „Tygodnika Powszechnego” mówił o tym, że w latach 90. w Rosji pojawiło się – wraz z powstaniem nowej klasy średniej – zapotrzebowanie na nowy typ literatury: z jednej strony ciekawej i rozrywkowej, z drugiej – spełniającej wysokie standardy estetyczne². Ważną cechą tej literatury była intertekstualność. Zdaje się, że podobna potrzeba pojawiła się na polskim rynku wydawniczym w tym samym czasie.

Cykl wiedźmiński Andrzeja Sapkowskiego, mający swój początek w zorganizowanym przez miesięcznik „Fantastyka” konkursie, chcąc

- 1 Zob. G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. T. Stróżyński i A. Milecki, Gdańsk 2014; J. Kristeva, *Słowo, dialog, powieść*, przeł. W. Grajewski [w:] *Bachtin. Dialog – język – literatura*, red. E. Czaplejewicz, E. Kasperski, Warszawa 1983, s. 394–418; H. Markiewicz, *Odmiany intertekstualności* [w:] *idem, Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwa*, Warszawa 1989, s. 198–228.
- 2 *Putin to nastolatek. Z Borisem Akuninem rozmawia Grzegorz Jankowicz*, „Tygodnik Powszechny” 2014, nr 44 (3408), s. 66.

nie chcąc, zaspokajał ten głód nowej literatury, choć sam pisarz przed łąką postmodernisty się bronił. W wywiadzie udzielonym Małgorzacie Sucharskiej przypominał, że „w epolety postmodernisty” pewne osoby próbowały stroić go z życzliwości, będąc zdania, że „fiszka »pisarza fantasty« to hańbiące klejmo, którego trzeba się wstydić, które trzeba co rychlej zetrzeć”³. Zabiegi intertekstualne jednak stosował, co podkreślali badacze jego tekstów. Na przykład Małgorzata Szpakowska w eseju *Budowniczo* pisała o możliwości czytania opowiadań wiedźmińskich na wielu poziomach. Czytelnik naiwny miał widzieć w nich zwykle fabuły z mnóstwem perypetii; czytelnik mniej naiwny – dostrzec dowcipy podważające tonację serio; jeszcze mniej naiwny zaś – ucieszyć się z żartów metatekstowych, którymi Sapkowski podważa prawomocność własnej narracji⁴. Katarzyna Kaczor prześledziła intertekstualne strategie autora *Wiedźmina* w książce *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*⁵. Pokazała, z czego czerpał pełnymi garściami i co stanowiło dla niego źródło inspiracji. Pisząc swoją pracę, przeniosła na poziom akademicki pewien szczególny sposób lektury Sapkowskiego, w który nieświadomie wpisuje się większość czytelników roztrząsających w domowym zaciszu, co z Draculi ma Regis, a czego mu do niego brakuje.

Autor *Wiedźmina* czerpał z innych, ale i sam stał się szybko często eksploatowanym źródłem. W rozmowie z Mariuszem Czubajem, dziennikarzem „Polityki”, a także autorem powieści kryminalnych i kulturoznawcą, tak się do zjawiska fan fiction budowanej na jego prozie odniósł:

jak pieczarka kwitnie wiadomo na czym, tak pisarz dojrzewa na fascynacjach lekturowych. Nie ma pisarza, który nie żyje fascynacją lekturową. Więc jeśli mam przywilej i tę przyjemność, by przysłużyć się komuś jako ta inspiracja kulturowa – czyli inaczej mówiąc: jako to tworzywo dla pieczarki – ależ proszę bardzo!⁶.

Ten artykuł dotyczy zbioru opowiadań, który jest właśnie taką pieczarką. Będzie tu mowa o tekstach nazwanych przez jedną z internauk „fan fiction pisany przez zawodowców”, których autorzy zachęcenii przez wydawcę postanowili się zmierzyć z legendą AS-a i napisać własne historie ze świata wiedźmina.

3 *Tymi rękami*, <http://bit.ly/1Tjixy6> [dostęp: 22.11.2014].

4 M. Szpakowska, *Budowniczo*, „Twórczość” 1997, nr 7(620), s. 67.

5 Zob. K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.

6 *Wiedźmin w drodze na Łomianki. Rozmowa z pisarzem Andrzejem Sapkowskim o fantasy, popkulturze, pieniądzu i fanach*, rozm. przeprowadził M. Czubaj, „Polityka” 2006, nr 51/52 (2585), s. 85. G. Genette użyłby tutaj słowa „hipertekstualność”, określając tym terminem relację łączącą tekst B (hipertekst) z wcześniejszym tekstem A (hipotekstem), na który tekst B zostaje przeszczepiony w sposób niemający nic wspólnego z komentarzem. Zob. G. Genette, *op. cit.*

Opowieści ze świata wiedźmina

Opowieści ze świata wiedźmina to zbiór opowiadań wydany w 2013 r. przez wydawnictwo Solaris. Autorami tekstów są mniej lub bardziej znani pisarze rosyjscy i ukraińscy. Zaproszono do projektu kilkanaścioro autorów, dwanaścioro wyraziło nim zainteresowanie, ostatecznie zaś swoje prace nadesłało ośmioro. Są wśród nich m.in. Andriej Bielanin, od którego opowiadania *Miecz Bez Imienia* wzięła swoją nazwę nagroda przyznawana debiutującym pisarzom rosyjskiej fantastyki; tłumaczka m.in. Stephena Kinga na rosyjski Maria Galina, która zanim zaczęła pisać, była ichtiologiem biorącym udział w naukowych ekspedycjach; czy znany z opowiadań o wiedźminie z Wielkiego Kijowa ukraiński pisarz Władimir Wasiliew⁷. Pomysł na tę książkę wyszedł od wydawcy. Paweł Laudański, redaktor (wraz z Wojtkiem Sedeńką) tego zbioru, odpowiadając na pytanie, skąd wziął się jego zamysł, wskazuje na kluczowe znaczenie uznania i renomy, jakimi cieszy się cykl wiedźmiński za naszą wschodnią granicą:

Tłumy na spotkaniach autorskich na tamtejszych konwentach, żywo reagujące na wypowiedzi Sapkowskiego, pozytywne recenzje książek, jak również nie słabnące nim zainteresowanie, widoczne po nie milknących dyskusjach, a także liczbie wznowień i wysokościach nakładów⁸.

Drugi redaktor tego tomu, zapowiadając premierę *Opowieści* na swoim blogu, pisał, że nie interesują go „antologie gotowe”, czyli kupowane od agentów. Jego zdaniem najlepiej skomponować coś z własnych składników i pobudzić do działania autorów. Według Sedeńki o napisanie tekstów zostali poproszeni „absolutnie najlepsi pisarze rosyjskiej fantazy”. Jak podkreśla, zamieszczone w zbiorze opowiadania są bardzo zróżnicowane, ale trzymają wysoki poziom⁹ (tu niestety, nie w pełni mogę się zgodzić, o czym za chwilę).

Przyjrzałam się tym tekstom i skatalogowałam typy odniesień do prozy Sapkowskiego. Pytanie, które sobie postawiłam, brzmiało: w jaki sposób autorzy opowiadań nawiązują do polskiego mistrza, na jakich poziomach i po co to robią. Uporządkowałam typy nawiązań w trzy podgrupy. Pierwsza grupa to nawiązania do postaci występujących w cyklu

7 Zob. <http://www.skiminok.ru/>, <http://fantlab.ru/autor1342>, <http://fantlab.ru/autor70> [dostęp: 28.11.2014]. Pełen spis treści wygląda następująco: L. Kudriawcew, *Ballada o smoku*; M. Uspienski, *Jednooki Orfeusz*; M. Galina, *Lutnia, i to wszystko*; W. Arieniew, *Wesoły, niewinny i bez serca*; W. Wasiliew, *Barwy braterstwa*; A. Zolotko, *Okupanci*; A. Bielanin, *Zawsze jesteśmy odpowiedzialni za tych, których...;* S. Legieza, *Gry na serio*.

8 P. Laudański, *Słowo wstępu* [w:] *Opowieści ze świata wiedźmina. Hołd pisarzy rosyjskich i ukraińskich dla Andrzeja Sapkowskiego*, red. P. Laudański, W. Sedeńko, Stawiguda 2013, s. 10.

9 W. Sedeńko, *Opowieści ze świata wiedźmina – hołd dla Asa*, <http://bit.ly/1QmvKXO> [dostęp: 22.11.2014].

wiedźmińskim, czy to pierwszo-, czy drugoplanowych, a także do ich losów. Drugą grupę stanowią nawiązania do konstrukcji świata, który – za Laudańskim – nazywam światem „pomiędzy”. Trzecia grupa to nawiązania na poziomie językowym i humorystycznym.

Geralt z Rivii, taki, jakiego znamy z cyklu Sapkowskiego, występuje w tym zbiorze tylko raz – w tekście Michaiła Uspienskiego *Jednooki Orfeusz*. Gdy odcięta przez niego głowa iżycy zjada swój korpus i znika, przekreślając tym samym szansę na wiedźmińskie honorarium, musi się zdać na talent poetycki swojego druha, który jest ostatnim ratunkiem przed zbliżającymi się mękami głodu. Turniej poetycki okazuje się jednak areną nie tylko literackich zmagani i znów białowłosa musi stanąć do walki ze złem. I oczywiście nie zawodzi.

W *Opowieściach* częściej pojawiają się jednak bohaterowie, którzy do postaci Białego Wilka nawiązują. W opowiadaniu Wasiliewa *Barwy braterstwa* występuje chodzący w dżinsach i z notebookiem w plecaku wiedźmin Geralt z Wielkiego Kijowa, który zostaje wynajęty do ochrony festynu motocyklistów przed maszynami. Wiedźmiństwem para się także Stefan Żuraw, najmujący się do ochrony statków bohater utworzony na wzór postaci z prozy Sapkowskiego w opowiadaniu Arieniewa *Wesoły, niewinny i bez serca*. Przyjdzie mu się tu zmierzyć z wampirem, który niestety nie będzie sympatycznym abstynentem jak Regis. W tym samym tekście Geralt i Yennefer pojawiają się jako widma. W płaskodennej łodzi ranny mężczyzna w skórzanej kurcie, z białymi włosami przewiazanymi rzemykiem płynie w stronę delikatnej kobiecej postaci, od której wiatr niesie zapach agrestu. Wszystko jasne, prawda, drogi czytelniku? Bielaniń przenosi zaś tę parę do czasów współczesnych – fantazjując sobie na temat, co by było, gdyby żyła dzisiaj.

Częściej na kartach *Opowieści ze świata wiedźmina* – bo trzy razy – spotkamy Jaskra: w tekstach *Ballada o smoku*, *Jednooki Orfeusz* oraz *Lutnia, i to wszystko*. Pozbawiony instynktu samozachowawczego poeta jak zwykle wpada w kłopoty i wikła się w romanse. Tu jednak, inaczej niż w cyklu Sapkowskiego, w większości przypadków (poza historią o Jednookim Orfeuszu Uspienskiego) musi sobie radzić sam z wychodzeniem na prostą. Bywa, że pomagają mu nowi znajomi (Raido z *Ballady*), innym razem to on – z braku Geralta – musi spełnić rolę prawdziwego bohatera. Jak w opowiadaniu Galiny, która rozwinęła dalsze losy Essi Daven, poetki zwanej Oczko. Jak pamiętamy z opowiadań Sapkowskiego, sercem tej właśnie artystki – nie ciałem jednak – pogardził Geralt z Rivii. W tekście Galiny Oczko postanawia wyjść za mąż, bo dość ma już tułaczego życia z lutnią w ręku. Jej matrymonialne plany udaremnia zaraza. Jaskier – tak jak to było w tekście Sapkowskiego *Trochę poświęcenia* – spełnia wobec

Ślady w bohaterach

swojej przyjaciółki Pacynki ostatnią posługę. U Galiny spotkamy też Iolę, tę samą, która odwiedzała nad ranem Geralta w świątyni Melitele. Tutaj pracuje u chirurga Milo Vanderbecka. Pomagała mu kiedyś w szpitalu polowym i stwierdziła, że to jest właśnie jej powołanie: służba innym. Nenneke zwolniła ją więc ze ślubów, by mogła je realizować. Poetka Essi Daven pojawia się też – nie mogło jej tu przecież zabraknąć – na opisanym przez Uspienskiego turnieju, ten pisarz wyznaczył jej jednak rolę raczej drugoplanową i mniej dramatyczną niż autorka *Lutni*.

W większości wypadków rosyjskie i ukraińskie historie nie są prostymi kontynuacjami czy uzupełnieniami tekstów Sapkowskiego. Bohaterowie pojawiający się na ich kartach przypominają tych z książek AS-a, mają ich cechy czy wykonują podobne zawody. Nie jest to jednak prosta teleportacja z jednego świata do drugiego. A skoro już mowa o świecie, to przyjrzyjmy się mu dokładniej.

Ślady w konstrukcji świata

Wspomniany już Laudański we wstępie do omawianego zbioru pisał o tym, że opowieść stworzona przez Sapkowskiego była przez rosyjskich i ukraińskich czytelników odbierana w pierwszym rzędzie jako wizja świata „pomiędzy” innymi mu podobnymi, do którego na skutek bliżej niewyjaśnionej katastrofy przenikają najprzeróżniejszego rodzaju magiczne stwory¹⁰. Do tej wizji świata większość autorów *Opowieści rzezywiście* nawiązuje.

Najbardziej zaskakujące pod tym względem jest opowiadanie Ukrainca Aleksandra Zołotki. Akcja dzieje się w latach 80. XX w. w Polsce. Pod Legnicą znajdują się Wrota, przez które przechodzą driady, leśni ludzie i wszelkiego rodzaju paskudztwa. Kilku żołnierzy radzieckich z Legnicy staje się świadkami sądu nad obcymi, zresztą to, że przeżyli (żołnierze, nie obcy) przypisać należy wyłącznie szczęściu. W tekście Arieniewa – tym, w którym wiedzmin Stefan walczy z wampirem – rzecz się dzieje z kolei na Morzu Szalonym, na którym spotkać można bardzo mocno przerosnięte krewetki i widma. Arieniew, niespełniony biolog, który zanim zaczął studia dziennikarskie, przez rok pracował w kijowskim zoo, dał tutaj wyraz swojej biologicznej pasji w opisach morskich potworów. Wielki Kijów opisany przez Wasiliewa, w którym zdarza się Geraltowi spać pod mostem, to także miejsce niebezpieczne, gdzie oprócz śmiercionośnych maszyn występuje też sporo stworzeń znanych ze świata fantasy. Jak chociażby ta istic wyśmienita kompania Volvo, w skład której wchodzi: elfy Iland i Wachmistrz, gnomy karpackie Buskermolen i Roelowsimon, orko-ogr Michaj, półogr Zeppelin, niziołki Mina i Bielutki, czarny ork Wasia z dziwną ksywką „Seks”, ork Tip Top, połowicznik Trynia

¹⁰ P. Laudański, *op. cit.*, s. 13.

i trzech ludzi. W tekście Galiny, mimo iż ludzie starali się wypędzić wszystkich nieludzi ze swojego świata, też zaplątuje się elf, a właściwie elfka, konkretnie rzecz biorąc, zaplątuje się w ramiona Jaskra. Szefem Ioli, niestrudzenie walczącym z zarazą chirurgiem z dwudziestoletnim stażem, który nie chciał iść w ślady uciekającego z miasta epidemiologa, tylko został, by łagodzić cierpienie chorych, jest niziołek Milo Vanderbeck. Na elfie korzenie Jaskra, których zwykł był używać do wzbudzenia zainteresowania u płci przeciwnej, wskazuje zaś to, że mimo pogryzienia przez pchły zaraza się go nie miała. U Kudriawcewa i Uspińskiego akcja osadzona jest w świecie, który najbardziej przypomina uniwersum Sapkowskiego. Nikogo nie zdziwi tu ani smok, ani iżyca, ani – co za tym idzie – wiedźmin. Sapkowie to sim-świat, do którego trafiają bohaterowie Legiezy (*Gry na serio*). Ta wirtualna rzeczywistość okazuje się zaskakująco podobna do realu. Akcja opowiadania Bielanina (*Wszyscy jesteście odpowiedzialni za tych, których...*) dzieje się we współczesnej Polsce, ale i w niej – jak się okazuje – nie jesteśmy wolni od potworów, które głównie wypełniają ze zsyków na śmieci.

To opowiadanie – napisane przez specjalizującego się w fantastyce humorystycznej Bielanina – to dobry moment, by przejść do ostatniej grupy nawiązań – na poziomie językowym i humorystycznym. W tekście Rosjanina Geralt, ponaglany przez Yennefer, idzie wyrzucić śmieci i spotyka potwora, którego ogłusza kubłem. Nie zabija go jednak, ale odsyła do zoo.

Każdy, kto czytał teksty Sapkowskiego, musi przyznać, że są one bardzo zabawne. Na czym się zasadza ich komizm? Na siarczystych dialogach na pewno, na wywracaniu na nice znanych schematów fabularnych także, na nieoczekiwanych i często absurdalnych zakończeniach – to też. Do wszystkich tych rodzajów humoru – mniej lub bardziej udanie – nawiązują rosyjscy i ukraińscy pisarze. I tak u Kudriawcewa smok, o którym zamyślił napisać balladę Jaskier, okazuje się chwytem marketingowym, pilnie strzeżonym, by nie zmniejszać popularności regionu. W *Jednookim Orfeuszu* Uspińskiego Geralt broni się przed czarami Znakiem Figi i Znakiem Fuck You. Tutaj także, jak to nieraz bywało w tekstach mistrza, wiedźmin musi walczyć o honorarium, i ta walka jest do wygrania trudniejsza niż odcięcie łba od reszty monstrum.

Bywa, że autorom – jak Arieniewowi – z tych transpozycji bardziej wychodzi horror niż komedia, ale strategia przypomina tę znaną z cyklu wiedźmińskiego.

Język bywa okraszany wymyślnymi (i całkiem prostymi) przekleństwami, ale nie jest to regułą. Zdarzają się też wyszukane porównania, jak na przykład: „przeklinać jak przepity gnom” czy „odór jak z rozkopanego kurhanu”.

Ślady w języku

Inspirację Sapkowskim widać też w archaizacji języka, ale i ta nie zawsze się pojawia. Przykłady? Proszę bardzo: tańcować, obwieść, pijanica, zadek, czerep, stronica, zełżeć, grabież.

Autorzy nawiązują też do cyklu w budowaniu nazw własnych. Czy w świecie wiedźmina nie moglibyśmy spotkać Franka Cebuli, Angusa Strzały, Renniego Wątróbki, Schodka Rozwałki, czy bardziej dystyngowanych Barthłomeja de Forbina lub Pompejusza Smyka z Movietonu? A jeśli już poznać ich byłoby nam dane, to czy nie mogłoby do takiego spotkania dojść w karczmie Niebieski Kogut, Tułów Smoka, Pod Flądrami czy na statku „Ślepy Brendan”?

Najbardziej czytelnym nawiązaniem jest używanie Starszej Mowy, języka syren i elfów, który Sapkowski stworzył na potrzeby swojego cyklu. W *Jednookim Orfeuszu* Jaskier przeklina: „Ja krevetko!”, do niego zaś (u Galiny) jego elficka kochanka zwraca się per D’hoine. W Starszej Mowie jest też napisany manuskrypt w opowiadaniu o wiedźminie Stefanie.

Poziomy intertekstualności

Henryk Markiewicz w artykule *Odmiany intertekstualności*¹¹ przypomina sytuacje, w których znaczna część teoretyków skłonna jest intertekstualność dostrzegać. Pozwolę je sobie przypomnieć:

1. Tekst wymienia swój prototekst wprost lub pośrednio.
2. Tekst wprowadza w swój obręb cytaty z prototekstu lub inne jego składniki.
3. Uwzględnienie prototekstu jest niezbędne dla zrozumienia tekstu.
4. Uwzględnienie prototekstu wzbogaca bądź modyfikuje odbiór semantyczny i estetyczny tekstu.
5. Między tekstem a prototekstem zachodzi napięcie semantyczne – tekst w pewien sposób nawiązuje do prototekstu, a zarazem dystansuje się wobec niego¹².

Postaramy się teraz przyłożyć tę miarkę do analizowanych opowiadań. *Opowieści ze świata wiedźmina* już samym tytułem nawiązują do prozy Sapkowskiego, choć tytuł – jak miemam – wymyśliła redakcja. Wprowadzenie do fabuły przez ukraińskich i rosyjskich autorów postaci znanych z kart polskiego cyklu byłoby spełnieniem warunku drugiego. Aby w pełni zrozumieć utwory, czyli na przykład wiedzieć, jakim owocem pachnie Yennefer, czy docenić ich walory estetyczne, jak chociażby humor wynikający z gier słownych, nie ma wyjścia, Sapkowskiego trzeba znać. Prawdopodobnie satysfakcja z lektury tekstu jest wprost propor-

¹¹ H. Markiewicz, *Odmiany intertekstualności...*, s. 198–228.

¹² Niekiedy wysuwa się też – jak pisze Markiewicz – zbieżność strukturalną występującą między tekstem a prototekstem, w związku z tym jednak, że istota tej strukturalności nie rysuje się jasno i że częściowo zachodzi ona na kryterium semantyczne, pozwoliłam sobie ją pominąć. *Ibidem*, s. 212–213.

cyjonalna do znajomości prototekstu. Albo prawie. Można więc odhaczyć punkty trzeci i czwarty. Co do ostatniego, z jednej strony podziw, a z drugiej dystans – to mieszanka charakterystyczna dla omawianych autorów. Każdy z nich ma szacunek dla mistrza, ale jednocześnie nie chciałby być przez niego pożarty. Dlatego też już to wynosi go na piedestał, już to przydeptuje, starając się w tym niełatwym akcie tworzenia znaleźć równowagę między inspiracją a własną indywidualnością. Najlepszym oczywiście się udaje. Tak jak AS-owi udało się wykorzystywać doświadczenia lekturowe z *Zelazny'ego* i Pratchetta, ale jednocześnie płynąć swoim własnym, wrytym patykiem Rio Grande¹³.

Jak zaznaczono w podtytule *Opowieści ze świata wiedźmina*, zbiór ten to hołd złożony Sapkowskiemu przez kolegów po piórze zza wschodniej granicy. Włączenie się w intertekstualną grę miało być wyrazem szacunku dla mistrza i jednocześnie próbą zmierzenia się z jego legendą¹⁴. Pomysł na antologię był też zapewne próbą wytrząśnięcia z tego świata jeszcze dodatkowych pieniędzy, wszak wydawnictwa z tego żyją, że sprzedają książki. Moim zdaniem ten zbiór jest bardzo nierówny – są w nim opowiadania dobre i bardzo słabe. Mnie podobały się te o wiedźminie Stefanie i wiedźminie z Wielkiego Kijowa. Najsłabsze w mojej ocenie napisał Legieza – eksperymentuje w nim z narracją, budując ją jak zapis gry komputerowej, ale zapędy nowatorskie autora nie wyszły tekstowi na dobre¹⁵.

Jeśli chodzi o recepcję tego zbioru w Polsce, to po forach internetowych widać, że była to książka wyczekiwana, jak wszystko, co się z wiedźminlandem łączy. Potem jednak przyszło – przynajmniej do części czytelników – rozczarowanie. Nie brakowało głosów, że wiedźmin powinien zostać polski! Jeden z forumowiczów napisał, że dla niego to jakby ktoś wziął do rąk hymn państwowy i pouzupełniał go wulgaryzmami. Profanacja. Nie brakowało też głosów mniej patriotycznych, a bardziej hejterskich. „Nawet nie chcę się denerwować. Nie pożyczałem, nie pożyczam i nie będę pożyczał. Dla mnie wiedźmin skończył się z sagą, a reszta

Hołd ruski

13 *Wiedźmin w drodze na Łomianki...*, s. 84.

14 Przytaczana już Szpakowska za podobny hołd, tylko wobec Tolkiena, uważała teksty Sapkowskiego. Pisała: „Nawiązania zaś do poprzedników są demonstracyjne i mają charakter albo żartu, albo nawet hołdu. (Niewątpliwym hołdem dla Tolkiena jest na przykład to, że Sapkowski wśród stworzeń człiekopodobnych, wypełniających jego opowiadania, umieszcza hobbity czyli niziołki, których charakterystyka pozostaje ściśle wierna wobec pierwowzoru; jeden z nich jest nawet bohaterem oddzielnego opowiadania)”. M. Szpakowska, *op. cit.*, s. 64.

15 Niewykluczone jednak, że mi – jako osobie niegrającej – zabrakło kontekstu do docenienia i właściwego odczytania tego opowiadania.

to tylko dodatki. Amen” – pisał fan wiedźmina w kanonicznej wersji w lekko sakralnym tonie. Inny, nie przebierając w słowach, metodą intertekstualną miażdżył: „Zmogłem. Zmęczyłem. Zwyciężyłem z własnymi słabościami i skończyłem ten szajs”. Byli też jednak czytelnicy, których teksty wbiły w fotel, którym czytało się fajnie i wyrażający przekonanie, że każdy powinien tu znaleźć coś dla siebie. Z fanatykami dyskutować trudno – czy to religijnymi, czy literackimi – zostawiam ich więc samym sobie. Do wyważonych głosów zaś się dołączam, zastrzegając jednak, że co Sapkowski, to Sapkowski.

Bibliografia

- Genette Gerard, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. T. Stróżyński i A. Milecki, Gdańsk 2014.
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.
- Kristeva Julia, *Słowo, dialog, powieść*, przeł. W. Grajewski [w:] *Bachtin. Dialog – język – literatura*, red. E. Czaplejewicz, E. Kasperski, Warszawa 1983, s. 394–418.
- Laudański Paweł, *Słowo wstępu* [w:] *Opowieści ze świata wiedźmina. Hołd pisarzy rosyjskich i ukraińskich dla Andrzeja Sapkowskiego*, red. P. Laudański, W. Sedeńko, Stawiguda 2013, s. 10.
- Markiewicz Henryk, *Odmiany intertekstualności* [w:] *idem, Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwa*, Warszawa 1989, s. 198–228.
- Opowieści ze świata wiedźmina. Hołd pisarzy rosyjskich i ukraińskich dla Andrzeja Sapkowskiego*, red. P. Laudański, W. Sedeńko, Stawiguda 2013.
- Putin to nastolatek. Z Borisem Akuninem rozmawia Grzegorz Jankowicz*, „Tygodnik Powszechny” 2014, nr 44 (3408), s. 66.
- Sedeńko Wojtek, *Opowieści ze świata wiedźmina – hołd dla Asa*, <http://www.sedenko.pl/2012/08/24/opowiesci-ze-swiata-wiedzmina-hold-dla-asa/> [dostęp: 22.11.2014].
- Szapkowska Małgorzata, *Budowniczo wie*, „Twórczość” 1997, nr 7 (620), s. 67. *Tymi rękami*, <http://www.sapkowski.pl/modules.php?name=News&file=article&sid=602> [dostęp: 22.11.2014].
- Wiedźmin w drodze na Łomianki. Rozmowa z pisarzem Andrzejem Sapkowskim o fantasy, popkulturze, pieniądzach i fanach*, rozm. przeprowadził M. Czubaj, „Polityka” 2006, nr 51/52 (2585).
- <http://www.skiminok.ru> [dostęp: 28.11.2014].
- <http://fantlab.ru/autor1342> [dostęp: 28.11.2014].
- <http://fantlab.ru/autor70> [dostęp: 28.11.2014].

Od powieści do rock opery – *Droga, z której się nie wraca* zespołu Esse

Abstrakt

Artykuł poświęcony jest rock operze *Дорога без возврата* (*Droga, z której się nie wraca*) rosyjskiego zespołu heavy metalowego Esse – najprawdopodobniej jedynej muzycznej realizacji teatralnej opartej na „Sadze o Wiedźminie” Andrzeja Sapkowskiego. Rock opera jako medium wprowadza nowe warstwy do oryginalnej historii zaczerpniętej z literatury, a mianowicie warstwę muzyczną i wizualną. Autorzy analizują, w jaki sposób to nowe medium modyfikuje różne elementy historii o Geralcie z Rivii i w jakiej relacji znajduje się ono w odniesieniu do książkowego pierwowzoru. Rozpatrywanymi elementami są tu: wybór wątków, typy narracji, przeobrażenia ekspresji i estetyki, interpretacja ogólnego przypadku. Kolejną kwestią jest gatunek muzyczny – czy *Droga, z której się nie wraca* można traktować jak musical, album koncepcyjny czy po prostu – zgodnie z tym co twierdzą członkowie zespołu Esse – jako rock operę. Z tego też względu omawiane dzieło zostaje umieszczone w szerszym kontekście kultury rockowej i tradycji teatru muzycznego. Ze względu na fakt, że analizowanym artefaktem jest tu film muzyczny wydany na DVD dla czasopisma Мир Фантастики, a nie wystawiana na scenie rock opera w różnych inscenizacjach i przedstawieniach, ostatnią kwestią omawianą w artykule jest analiza samej realizacji. Uwagi krytyczne skupiają się przede wszystkim wokół estetyki realizacji muzycznej i filmowej.

Słowa kluczowe

Wiedźmin, Esse, rock opera, musical, power metal

Od powieści do rock opery – *Droga, z której się nie wraca* zespołu Esse

Wprowadzenie Rock opera *Droga, z której się nie wraca* jest najprawdopodobniej jedynym scenicznym dziełem muzycznym opartym na kanwie losów wiedźmina Geralta z Rivii. Autorami tego utworu są członkowie rockowego zespołu Esse, wywodzącego się i związanego z rosyjskim miastem portowym – Rostowem nad Donem¹. Głównym pomysłodawcą, autorem libretta i kompozytorem przeważającej części muzyki do *Drogi, z której się nie wraca* jest gitarzysta i lider grupy Jewgienij Pronin. Ten urodzony w 1975 r. muzyk początkowo związany był z death metalowym zespołem Satan's Death, w którym działał do jego rozwiązania w 1998 r., a następnie współtworzył grupę Esse, wykonującą rocka symfonicznego. Warto podkreślić, że działalność artystyczna Pronina ma charakter półprofesjonalny, gdyż na co dzień – jak przyznaje sam twórca – pracuje jako lekarz².

Pomysł napisania rock opery opartej na sadze Andrzeja Sapkowskiego pojawił się w 1993 r. i od tego momentu dzieło powstawało stopniowo. Premiera sceniczna *Drogi, z której się nie wraca* miała natomiast miejsce

- ¹ Informacji o całym przedsięwzięciu dostarcza profesjonalnie zbudowany portal internetowy w języku rosyjskim, który prócz podstawowych danych o autorach, wykonawcach i samym utworze zawiera również multimedia oraz forum dyskusyjne dla fanów zespołu i wielbicieli ich rock opery. Zob. *Esse Online*, <http://esse-online.com/> [dostęp: 10.02.2015].
- ² *Esse Online*, <http://bit.ly/1mZZ127> [dostęp: 10.02.2015]. Warto dodać, że na portalu poświęconym rock operze J. Pronin opisuje swoje preferencje muzyczne oraz literackie, co daje pewne wyobrażenie odbiorcom o kręgu jego kulturowych doświadczeń i inspiracji. Wśród swoich muzycznych fascynacji wymienia grupy: Paradise Lost, Pink Floyd, Nightwish, Rhapsody, Metallica, Death, ДДТ oraz rosyjskie zespoły Эпидемия (Epidemia), Алиса (Alica), Калинов Мост (Kalinov Most), Кино (Kino), Мельница (Młyn) i Люмен (Lumen), natomiast do ulubionych książek zalicza dzieła M. Bułhakowa, M. Gogola, A. Sapkowskiego, J. R. R. Tolkiena, braci Strugackich, G. Orwella czy T. Goodkinda.

w Rostowie nad Donem dopiero w 2009 r., w regionalnym domu kultury Областной Дом Народного Творчества. W realizacji przedstawienia brało udział ponad 20 aktorów, głównie członków miejscowych klubów RPG *Венсен* i *Серебряный единорог*. Ponadto w spektaklu uczestniczyli również tancerze z rostowskiego klubu tańca szkockiego „Tartan butterfly”, a autorką choreografii do scen baletowych była Olga Voronjuk. Zespół muzyczny Esse tworzyło wówczas ośmiu wokalistów oraz grupa instrumentalna, w której skład wchodziły następujące instrumenty: gitary elektryczne, gitara basowa, perkusja, instrumenty klawiszowe, skrzypce, wiolonczela. W latach 2010–2011 nakręcona została wersja filmowa *Drogi, z której się nie wraca*, natomiast w latach 2011–2012 film opublikowano na DVD jako dodatek do magazynu dla miłośników fantazy „Мир Фантастики”³. To właśnie ta filmowa realizacja opery będzie przedmiotem analizy w niniejszym artykule.

Próba przeniesienia powieści na inne medium, jakim jest rock opera, niesie za sobą konsekwencje różnorakiej natury: oprócz warstwy tekstowej (libretta) pojawiają się całkiem nowe elementy – muzyka i aspekt sceniczny, a w przypadku realizacji filmowej również dodatkowe elementy charakterystyczne dla medium filmowego. Rodzi to pytania o relacje z literackim pierwowzorem Sapkowskiego. Przede wszystkim: na ile ta adaptacja modyfikuje treść i przesłanie dzieła, a na ile jest im wierna? Inne pytanie dotyczy tego, gdzie przebiega granica między procesami przetwarzania wiedźmińskiej sagi a procesami twórczymi autorów rock opery. Kolejna ważna kwestia to zagadnienia realizacyjne: cel adaptacji, narzędzia twórcze, język i warsztat artystyczny. Ponadto występują tu pewne istotne przewartościowania estetyczne i przesunięcia w zakresie ekspresji wynikające z różnic między konwencją powieści i opery.

Poniższe rozważania mają na celu przybliżenie trzech kluczowych aspektów dzieła operowego – warstwę tekstową, muzyczną i wizualną – z uwzględnieniem kontekstu, jaki stanowi saga Sapkowskiego. Jak już wspomniano wcześniej, w celu opisanie i analizy dzieła autorzy artykułu obrali sobie jako przedmiot badań wersję filmową opery, gdyż, po pierwsze, była to jedyna wersja dostępna autorom, a po drugie, to właśnie ona, w porównaniu chociażby do wykonan koncertowych czy samej tylko wersji audio, wspomniane trzy aspekty najpełniej realizuje. Należy tu jednak zaznaczyć, że film nie jest prostą rejestracją spektaklu prezentowanego na scenie teatralnej, ale odrębną adaptacją filmową opery.

Droga, z której się nie wraca to pierwotnie tytuł opowiadania Sapkowskiego, które nie wiąże się bezpośrednio z „Sagą o Wiedźminie”, jednak rozgrywa się w tym samym świecie. W kontekście powieści o Geralcie

Opera a powieść

3 *Esse Online*, <http://bit.ly/24rKQ7X> [dostęp: 10.02.2015].

z Rivii tytuł odpowiada kategorii przeznaczenia, która przenika całą książkową sagę, a także determinuje główny wątek omawianej tutaj opery.

Ponieważ narracja muzyczna dokonuje się znacznie wolniej niż słowna, każde libretto oparte na dziele literackim (w tym wypadku napisanym prozą) wymaga redukcji i tym samym skrócenia pierwowzoru. Zazwyczaj librecista (lub kompozytor) pozbywa się wątków pobocznych lub stara się wyeksponować pojedyncze epizody, by stworzyć spójną historię odpowiednią do umuzycznienia. Podobnie dzieje się w przypadku *Drogi, z której się nie wraca*. Opera skupia się na losach księżniczki Cirilli, z pominięciem elementów typowo przygodowych, niewpływających na ostateczny rezultat działań bohaterów. Autor dzieła przede wszystkim starał się wyeksponować ideę przeznaczenia obecną w utworze Sapkowskiego. W tym celu wybrane zostały tylko niektóre wątki książkowe.

TABELA 1. Wątki z sagi Sapkowskiego, które zostały wykorzystane w librecie⁴

Tytuł książki	Wątki z książki wykorzystane w operze
<i>Krew elfów</i>	Pożar Cintry, śmierć Calanthe, uprowadzenie Ciri przez Cahira, zaginięcie Ciri. Odnalezienie Ciri przez Geralta. Ciri ucząca się wiedźmińskiego fachu. Ruiny Shaerrawedd – opowieść o powstaniu elfów pod wodzą Elireny. Nauka magii u Yenifer.
<i>Czas pogardy</i>	Yenifer planuje oddać Ciri do Aretuzy, Szkoły Czarodziejek. Przybywają na zjazd magów i uroczysty bankiet (brak epizodu dotyczącego oskarżenia Vilgeforta o zdradę i uwięzienia go). Rozmowa Vilgeforta z Geralem. Walka ludzi Vilgeforta z magami, ucieczka Ciri przez magiczny portal. Vilgefortz masakruje Geralta, ale zostawia go żywego, wiedźmin zostaje przeniesiony do Brokilonu pod opiekę driad, tam zdrowieje po starciu i później spotyka Jaskra. W trakcie starcia na wyspie Thanedd Filippa przemienia Yenifer w nefrytową statuetkę i zabiera ją ze sobą. Ciri przebywająca na pustyni Korath spotyka jednorożca i dowiadyuje się o swojej mocy panowania nad czasem i przestrzenią. Wojna.
<i>Chrzest ognia</i>	Jaskier i Geralt spotykają Cahira i Emiela Regisa, powstaje wiedźmińska kompania. Yenifer zmieniona na Thanedd w nefrytową figurkę zostaje odczarowana przez czarodziejki. Filippa Eilhart powołuje tajną Lożę Czarodziejek dla dobra i ochrony spraw magii, która ma odmienić losy świata. Wędrownka wiedźmińskiej kompanii.

4 Uwzględniono tutaj wątki zarówno obecne w warstwie tekstowej, jak i wizualnej. Kwestia stosunków pomiędzy librettem i filmem została przybliżona w dalszej części artykułu.

Tytuł książki	Wątki z książki wykorzystane w operze
<i>Wieża Jaskółki</i>	Yennefer dostaje się do niewoli Vilgefortza.
<i>Pani Jeziora</i>	Ciri podróżuje w czasie i przestrzeni. Wątek arturiański. Kompania Geralta przybywa do zamku Vilgefortza. Ciri traci wszelką nadzieję na odnalezienie właściwego miejsca i czasu, jednak nagle niespodziewana pomoc pozwala jej wrócić do odpowiedniego wymiaru. Dziewczynka dociera do miejsca ostatecznego przeznaczenia (w operze to Jednorozec wskazuje jej drogę). Starcie Ciri i kompanii Geralta z Vilgefortzem.

Obok wydarzeń kluczowych dla losów Ciri w operze pojawiają się retrospekcje, wśród których najważniejsze miejsce zajmuje legenda o miłości Lary i Cregennana (scena *Przepowiednia Ithlinne*). Ukazane zostały też przeszłe zdarzenia związane bezpośrednio z akcją opery, np. Geralt wspomina swoją wizytę w Cintrze, kiedy zgodnie z prawem niespodzianki miał okazję zabrać księżniczkę na szkolenie wiedźmińskie (scena *Jaskółka*). Drugi rodzaj retrospekcji to takie, które służą oddaniu specyficznej atmosfery sagi Sapkowskiego i rozwijają wątki poboczne, np. opowieść o powstaniu elfów pod wodzą Elireny (scena *Shaerrawedd*) ma ukazywać ogólne zjawisko, jakim jest konflikt między rasą elfią i rasą ludzką. Trzeci, nieco odmienny typ retrospekcji, to intymne wspomnienia poszczególnych bohaterów, np. niespełniona miłość Essi do Geralta (scena *Essi*), marzenia Yennefer o macierzyństwie i walka Geralta z czarodziejem Istreddem o serce czarodziejki (scena *Yennefer*). Te elementy pozwalają widzowi poznać emocje bohaterów i lepiej zrozumieć ich motywacje, np. wiedza na temat bezpłodności Yennefer tłumaczy jej macierzyński stosunek do Ciri i poświęcenia, jakich dokonuje dla dziewczynki.

Retrospekcje nie odciskają jednak piętna na fabule, są raczej zabiegiem wzbogacającym widza o informacje, które nie są absolutnie konieczne dla zrozumienia akcji. Wyjątek stanowi scena *Przepowiednia Ithlinne*, będąca przedakcją do wydarzeń zawartych w operze.

Aby uprościć fabułę opery, wiele interesujących wątków książkowych całkowicie pominięto. Brakuje tu silnie zarysowanego kontekstu politycznego oraz bitew – w operze zostały one sprowadzone do ogólnego przedstawienia wojny. Najistotniejszą zmianą jest pominięcie postaci cesarza Nilfgaardu Emhyra var Emreisa, będącego obok Vilgefortza jednym z kluczowych antagonistów w sadze. Nie pojawiają się również: czarodziej Rience, który odegrał znaczną rolę w książkach; czarodziejka Triss Merigold, łuczniczka z Brokilonu Milva, cintryjka Angoulême, komando Scoia'tael służące Nilfgaardowi, grupa Szczurów, do której dołączyła Ciri. Nie ma także mowy o żadnych przygodach Cirilli z ludźmi naślanyymi przez Vilgefortza.

Ponadto libretto napisano językiem poetyckim, dalekim od dosłowności. W operze dominuje patos, który zostaje nieraz przełamany potocznymi rozmowami bohaterów, jednak bez wątpienia język w operze odchodzi od dosadności typowej dla języka książek Sapkowskiego.

Budowa tekstu i dobór postaci

Tekst libretta podzielono na dwie części, a każda składa się z siedmiu zatytułowanych scen. Specyficzny – z punktu widzenia budowy niemal każdej sceny – jest wyraźny podział na partie mówione (dialogi lub monologi) oraz partie wokalne (songi)⁵

TABELA 2. Tytuły i budowa scen oraz postaci w poszczególnych scenach

Część	Nr i tytuł sceny	Budowa sceny i osoby wypowiadające się w niej
I	1. Przepowiednia Ithlinne	Dialog: Ciri, Jaskier Song: Lara, Cregennan, Vilgeforsz, Yennefer Monolog: Vilgeforsz
	2. Jaskółka	Monolog: Vilgeforsz Song: Ciri, Vilgeforsz, Lara, Cregennan, Essi Monolog: Vilgeforsz
	3. Essi	Dialog: Geralt, Jaskier Song: Essi, Lara, Cregennan, Geralt Monolog: Jaskier
	4. Geralt	Dialog: Jaskier, Geralt Song: Lara, Cregennan, Geralt, Yennefer, Chór, Ciri, Vilgeforsz
	5. Shaerrawedd	Dialog: Ciri, Geralt Song: Yennefer, Lara, Chór, Geralt, Regis, Vilgeforsz, Cregennan
	6. Yennefer	Dialog: Yennefer, Ciri, Geralt Song: Yennefer, Vilgeforsz, Geralt, Lara, Cregennan, Essi Dialog: Jaskier, Ciri
	7. Wieża Mewy	Dialog: Ciri, Vilgeforsz, Yennefer, Czarodziejka Pierwsza, Geralt Song: Vilgeforsz, Yennefer, Lara, Cregennan, Essi, Ciri, Chór, Geralt
II	8. Czas pogardy	Song: Yennefer, Chór, Vilgeforsz, Geralt, Regis, Essi, Lara, Cregennan, Ciri Monolog: Vilgeforsz
	9. To jest nadaremno	Dialog: Jaskier, Geralt, Cahir, Regis Song: Geralt, Vilgeforsz, Chór Dialog: Jaskier, Regis, Geralt, Cahir
	10. Jednorożec	Song: Lara, Cregennan, Ciri, Essi, Vilgeforsz, Chór Dialog: Ciri, Jednorożec

5 Autorzy artykułu posługują się polską wersją libretta zamieszczoną na stronie internetowej zespołu Esse, gdzie podział na dialogi/monologi i songi wyznacza wielokrotnie powtórzony znak „*”. Zob. *Esse Online* <http://bit.ly/1oD9Hoi> [dostęp: 01.02.2015].

Część	Nr i Tytuł sceny	Budowa sceny i osoby wypowiadające się w niej
	11. Wróg	Dialog: Filippa, Yennefer, Francesca, Czarodziejka Pierwsza, Czarodziejka Druga, Ida Song: Vilgefertz, Chór, Geralt, Yennefer
	12. Wieża Jaskółki	Monolog: Vilgefertz Song: Yennefer, Ciri, Vilgefertz, Geralt, Dialog: Jaskier, Regis, Vilgefertz, Geralt
	13. Pani Jeziora	Song: Lara, Ciri, Vilgefertz, Geralt, Chór, Yennefer, Essi
	14. Wyzwolenie	Song: Geralt, Yennefer, Chór, Lara, Cregennan, Vilgefertz, Ciri Dialog: Jaskier, Ciri

Libretto zostało ograniczone do wypowiedzi jedynie czternastu postaci. Są to: Geralt, Ciri, Yennefer, Jaskier, Essi, Vilgefertz, Regis, Cahir, Filippa, Ida, dwie czarodziejki niewymienione z imienia (Czarodziejka Pierwsza i Czarodziejka Druga) oraz dwoje legendarnych kochanków: Lara i Cregennan. Dodatkowo libretto zawiera fragmenty przeznaczone dla chóru⁶. Po przeanalizowaniu libretta pod kątem rodzaju wypowiedzi (dialog/monolog i song) można wyznaczyć trzy rodzaje osób w dramacie:

1. osoby, które wypowiadają się tylko w partiach mówionych (Jaskier, Czarodziejka Pierwsza i Czarodziejka Druga, Ida, Filippa, Francesca);
2. bohaterowie występujący tylko w partiach wokalnych jako bierni obserwatorzy komentujący zdarzenia i niebiorący udziału we właściwej akcji opery (Chór oraz Lara, Cregennan i Essi – osoby zmarłe, mówiące jakby z zaświatów);
3. postaci wypowiadające się zarówno w partiach mówionych, jak i wokalnych (Geralt, Ciri, Yennefer, Regis, Cahir i Vilgefertz).

Najczęściej przemawiającym bohaterem jest Vilgefertz, pojawiający się w każdej scenie za wyjątkiem *Essi*, zawierającej epizod mało istotny dla akcji opery. Podobnie wyeksponowana jest postać Ciri, która nie pojawia się tylko w dwóch scenach, co jest uzasadnione akcją, ponieważ zarówno scena *To jest nadaremno*, jak i *Wróg* dotyczą poszukiwań dziewczynki. Pierwsza z nich opowiada o wędrownie kompanii Geralta, natomiast druga o spotkaniu tajnej Łoży Czarodziejek.

Znaczne zredukowanie liczby postaci pozwala uwypuklić przede wszystkim wątek główny książkowej sagi, opisujący pogoń za Ciri. Zmienia się także motywacja niektórych bohaterów: ponieważ nie występuje tutaj Emhyr var Emreis, nacisk postawiony został na intrygę samego Vilgeferta (który nie współpracuje już z cesarzem Nilfgaardu), pra-

6 Chór nie stanowi osobnego bohatera zbiorowego, lecz jest jedynie wspólnym śpiewem solistów wykonujących dany song, ma więc on raczej charakter tzw. *tutti*.

gnącego zdobyć Ciri dla własnych celów. Czarodziej to w istocie *spiritus movens* całej akcji opery, kontrolujący sytuację od samego początku. W warstwie wizualnej Vilgefortza przedstawiono jako osobę grającą w szachy figurkami reprezentującymi poszczególnych bohaterów, co jest oczywistą alegorią.

Rodzaje literackie w librecie

Libretto tradycyjnie łączy w sobie różne rodzaje literackie, jednak nie można przyrównać tego typu zabiegu do konwencjonalnego podziału na arie (element liryczny) i recytatywy (element dramatyczny) w operze. Liryka i dramat są najmniej istotnymi pierwiastkami *Drogi, z której się nie wraca* – ta pierwsza występuje w znikomym stopniu (fragment o Essi), natomiast dialogi nie pchają akcji naprzód, lecz stanowią wstęp do songów⁷. To właśnie one decydują o dominacji epickiego charakteru warstwy słownej opery. Nieraz, na wzór chóru w antycznej tragedii greckiej, poszczególni bohaterowie pełnią w songach funkcję narratora. Niesie to ze sobą kilka poważnych konsekwencji. Po pierwsze, w tego typu momentach libretta postaci przestają przynależeć do akcji dramatycznej, a stają się tylko biernymi obserwatorami i komentatorami zdarzeń. Obok pierwszoplanowych bohaterów mogą się zatem pojawić postaci z zaświatów lub osoby o znaczeniu epizodycznym. Takie „egalitarne” rozdysponowanie funkcji narratora wynika właśnie z epickości songów; słowa wypowiedane w nich nie należą do konkretnej osoby i nie dotyczą jej osobistych przeżyć czy też stosunku do zdarzeń. Wobec tego narratorem może być każdy. Po drugie, opera przestaje być dziełem silnie nacechowanym dramatycznie, a skupiając się na aspekcie epickim, staje się tworem bliższym oratorium. Na takie przesunięcie akcentów wskazuje także całkowity brak didaskaliów, odpowiedzialnych za akcję dramatyczną.

Na tle konstrukcji wypowiedzi pozostałych postaci to fragmenty należące do Vilgefortza zdają się najbardziej złożone, ponieważ oprócz udziału w songach, powierzono tej postaci bardzo zróżnicowane monologi: są to zarówno słowa kierowane do konkretnych osób (związane z akcją), jak i wypowiedzi o charakterze narracyjnym (komentarz do zdarzeń) czy wygłaszane do samego siebie relacje z własnych przeżyć wewnętrznych.

Interesującym rozwiązaniem kompozycyjnym libretta jest zawarcie tego samego dialogu Ciri i Jaskra na początku i na końcu opery. Rozmowa ich odbywa się po zakończeniu właściwej fabuły opery, kiedy Ciri postanawia wyruszyć w świat, by służyć innym ludziom swoimi zdol-

⁷ W klasycznej operze to dialogi są kluczowe dla rozwoju akcji dramatycznej, natomiast nacechowane lirycznie arie zatrzymują tok zdarzeń.

nościami: wiedźmińskimi i magicznymi. Początkowy dialog zawiera dodatkowo wygłoszoną przez barda zapowiedź historii o dziecku przeznaczenia. Wskazuje to po raz kolejny na epicki charakter dzieła⁸.

Libretto *Drogi, z której się nie wraca* z powodów opisanych wcześniej nie stanowi samodzielnego utworu dramatycznego. Aby zrozumieć treść opery, należy sięgnąć po jej realizację filmową, która jest w gruncie rzeczy integralną częścią dzieła z kilku powodów. Po pierwsze, w warstwie wizualnej uwzględniono więcej postaci niż w libretcie. Są to np.: królowa Cintry Calanthe, ludzie i elfy na usługach Vilgefortza, legendarna Elirena i jej grupa elfich powstańców, liczni czarodzieje i czarodziejki. Osoby te nie wypowiadają się w libretcie, jednak często decydują o rozwoju akcji, chociażby biorąc udział w potyczkach. Po drugie, jak już wspomniano, dialogi nie są najistotniejszym elementem popychającym akcję naprzód. Stanowią one zazwyczaj wstęp do songów, które umożliwiają zilustrowanie opowiadanych zdarzeń w warstwie wizualnej. Medium filmowe pozwoliło na wprowadzenie takich elementów, jak retrospekcje czy reminiscencje wydarzeń, co uwypukla epicki charakter całego dzieła. Obraz może więc wyjaśniać słowa songu i „dopowiadać” rzeczy, których nie zawarto w tekście. Dopiero dzięki filmowej realizacji widz może śledzić wydarzenia składające się na spójną fabułę.

Libretto a warstwa wizualna opery

Film wykonany został w sposób amatorski, na co wskazują: jakość obrazu, nieprzemyślana praca kamery, niekorzystne ujęcia aktorów, sposób wykonania efektów specjalnych, nieprofesjonalne i niespójne kostiumy, charakterystyka i rekwizyty oraz dobór lokacji. Podobnie jak warstwa tekstowa, część wizualna opery odchodzi od nieco naturalistycznej estetyki książek Sapkowskiego na rzecz konwencjonalnych zabiegów teatralnych, patosu i szeroko rozumianej umowności. Przykładowo, jedno ognisko „zastępuje” tutaj cały pożar Cintry, a ludzi Vilgefortza łatwo można rozpoznać dzięki noszonemu na piersi znakowi w postaci litery „V”. W takiej konwencji Cahir zrywający ten znak po uprowadzeniu księżniczki z objętej pożarem Cintry w symboliczny sposób kończy współpracę z Vilgefortzem. Inny przykładem teatralnej umowności jest wkładanie przez Larę i Cregennana białych płaszczy na ramiona kolej-

Realizacja filmowa

8 W warstwie ideowej zawarcie końca w początku odpowiada kategoriom symbolizowanym przez Uroborosa – pradawny wąż pożerający własny ogon to symbol wiecznego odchodzenia i powracania, nieskończoności. Symbolizuje, że w każdym zdarzeniu kryje się przyszłość, przeszłość i teraźniejszość. „Droga, z której się nie wraca” to taka, której koniec stanowi nowy początek. Jak wiadomo z sagi książkowej, przeznaczeniem Ciri było stać się nieskończonością, być początkiem i końcem zarazem. Zob. A. Sapkowski, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999, s. 15, 174–175.

nym umierającym postaciom, co oznacza ich przynależność do świata zmarłych (legendarni kochankowie noszą biel od początku). Ruch „sceniczny” i gra aktorska są nierealistyczne i przerysowane, jednak dzięki temu bardzo wyraziste i łatwe do odczytania. Ponadto taki zabieg „teatru w filmie” sygnalizuje widzowi, że ma on do czynienia z pewną konwencją i umownością.

Rock opera czy musical rockowy?

Zanim omówiona zostanie dokładniej warstwa muzyczna *Drogi, z której się nie wraca*, należy wyjaśnić pewne zawiłości terminologiczne towarzyszące zaklasyfikowaniu utworu jako rock opery. Gatunek ten wywodzi się z drugiej połowy lat 60. XX w. i wiąże się z emancypacją rocka brytyjskiego i amerykańskiego, a w szczególności z jego próbą wyłamania się ze sfery komercyjnej muzyki rozrywkowej i ewolucji w stronę muzyki artystycznej. Z tego też względu najczęściej wskazuje się na syntetyczność tego gatunku, spajającego tradycje musicalu, opery klasycznej i muzyki rockowej. W sensie historycznym natomiast jego powstanie łączy się z narodzinami rocka psychodelicznego i art rocka (nazywanego często rockiem progresywnym)⁹. Do pierwszych tego typu utworów zalicza się kompozycję *Tommy* (1969) oraz *Quadrophenia* (1973) grupy The Who (autorstwo przypisuje się głównie gitarzyście Peterowi Townshendowi), jednakże wielu krytyków wskazuje też wcześniejsze dzieła, jak np. *The Story of Simon Simopath* (1967) brytyjskiego zespołu psychodelicznego Nirvana z lat 60. czy *S.F. Sorrow* (1968) grupy The Pretty Things¹⁰.

Termin „rock opera” jest dość niejednoznaczny i niekonsekwentnie stosowany – odnosi się do dwóch zgoła różnych zjawisk. Z jednej strony interpretuje się go jako typ albumu koncepcyjnego, w którym poszczególne utwory połączone są wspólną tematyką czy fabułą. Wielu badaczy oraz dziennikarzy wręcz zamiennie używa pojęć „rock opera” i „album koncepcyjny”, a czasem odróżnia jedno od drugiego, stosując jedynie kryterium rozmiaru. Wtedy za rock operę uważa się albumy dwupłytowe i większe, a za album koncepcyjny wydania jednopłytowe¹¹. Z drugiej zaś strony część badaczy do omawianego gatunku zalicza jedynie te albumy koncepcyjne, które tworzone są z myślą o prezentacji scenicznej.

9 W kwestii terminologii muzyki rockowej o tendencjach artystowskich i eklektycznych przyjęto tutaj nomenklaturę za Marcinem Rychlewskim. Zob. M. Rychlewski, *Revolucja rocka. Semiotyczne wymiary elektrycznej ekstazy*, Gdańsk 2011, s. 99–143.

10 Zob. N. Strauss, *The Pop Life; The First Rock Opera (No, Not 'Tommy')*, „The New York Times” 3.09.1998; C. Fleming, *The Who Made the Best Rock Opera Ever, but It's Not the One You Think*, „The Atlantic” 15.11.2011.

11 Zob. R. Shuker, *Popular Music: The Key Concepts*, London 2005, s. 7–8; M. Rychlewski, *op. cit.*, s. 65.

Jednak aby odróżnić album koncepcyjny od rock opery, należy podkreślić, że związki treściowe w albumie koncepcyjnym są znacznie bardziej rozluźnione, przez co sytuują ten gatunek bliżej liryki. Natomiast rock operze bliżej do dramatu, gdyż zwykle występuje tu podział na role, a treść orbituje wokół historii konkretnego bohatera lub bohaterów oraz wokół konkretnej fabuły. Do tej grupy dzieł można zaliczyć m.in. *Jesus Christ Superstar* (1970) Andrew Lloyd-Webbera i Tima Rice'a, wspomniane utwory *Tommy* oraz *Quadrophenia*, a także *The Lamb Lies Down on Broadway* (1974) Genesis czy *The Wall* (1979) Pink Floyd. Ze względu na zawężający charakter definicji i przez to jej większą precyzyjność, drugi sposób rozumienia rock opery wydaje się użyteczniejszy w odniesieniu do analizowanego dzieła i w tym znaczeniu będzie też stosowany w dalszej części rozważań.

Mówiąc o *Drodze, z której się nie wraca*, warto również zwrócić uwagę, że sami autorzy podejmują próbę klasyfikacji gatunkowej swojej kompozycji. Określają ją mianem rock opery, choć jednocześnie pada też nazwa „rockowa fantazja muzyczna”, a ponadto podkreśla się związki dzieła z musicaliem rockowym¹². Ten ostatni termin, zdaniem Shukera, stosuje się zamiennie z pojęciem „rock opery”, a ukuto go po to, by odróżnić typ produkcji inspirowanych muzyką rockową od musicali typowo broadwayowskich i west-endowskich¹³. Termin „musical” wskazuje jednak na kilka istotnych cech, które mogą nieco zmodyfikować klasyfikację gatunkową omawianego dzieła. Do cech tych należą:

1. eklektyczność poprzez sięganie do różnych estetyk muzycznych, zwłaszcza pochodzących z muzyki popularnej,
2. naprzemienność partii mówionych i śpiewanych,
3. tendencja do zespolenia ról wokalista–aktor–tancerz¹⁴.

Na portalu poświęconym projektowi autorzy zwracają uwagę, że obfitujące w emocje następstwa obrazów i zdarzeń w rock operze wymagają łączenia różnych stylów muzycznych. Stąd też pojawiają się zarówno elementy klasycznej metody komponowania, jak i jazzowej improwizacji. Aby stworzyć atmosferę posępności i lęku, bohaterских uniesień, grozy wojny i nienawiści, niezbędne było sięgnięcie po estetykę doom i power metalu z wykorzystaniem symfonicznych brzmień instrumentów smyczkowych i dętych, a w bardziej lirycznych fragmentach – fortepianu. Z kolei próba przeniesienia widza w realia *quasi-średniowiecza* wymagała elementów muzyki folkowej, w tym użycia skrzypiec, fletu czy mandoliny¹⁵.

¹² *Esse Online*, <http://bit.ly/21uChGS> [dostęp: 24.01.2015].

¹³ R. Shuker, *op. cit.*, s. 179.

¹⁴ Zob. M. Konopka, *Musical* [hasło] [w:] *Encyklopedia Muzyki*, red. A. Chodkowski, Warszawa 2001, s. 583–584.

¹⁵ *Esse Online*, <http://bit.ly/1THfIO3> [dostęp: 24.01.2015].

Ponadto w *Drodze, z której się nie wraca* dialogi bohaterów są przerywane fragmentami śpiewanymi. Tymczasem w klasycznej operze oraz w większości rock oper (np. w dziełach *Tommy* czy *Jesus Christ Superstar*), choć również w albumach koncepcyjnych „niescenicznych”, postrzeganych jako rock opery – partie mówione należą do rzadkości lub w ogóle się nie pojawiają, gdyż obecność muzyki lub śpiewu jest tu permanentna. W muzyce klasycznej naprzemiennosc partii mówionych i śpiewanych była charakterystyczna przede wszystkim dla „lżejszych” gatunków operowych, jak: singspiel, wodewil czy operetka. Cecha ta jest też jednak charakterystyczna dla musicalu, co może sugerować, że pod tym względem *Drodze, z której się nie wraca* gatunkowo bliżej właśnie do musicalu, a w mniejszym natomiast stopniu do opery i rock opery.

Co więcej, w klasycznej operze, po części w operetce, a także w rock operze, podstawą obsadzania wykonawców są odpowiednie predyspozycje i umiejętności wokalne pozwalające na wykonanie dzieła. Pozostałe umiejętności schodzą na dalszy plan. Tymczasem w tradycyjnym musicalu umiejętności wokalne nie są aż tak istotne, gdyż wykonawca musi realizować równocześnie trzy równorzędnie zadania – być śpiewakiem, aktorem i tancerzem. W dziele zespołu Esse co prawda wykonawcy nie muszą tańczyć za wyjątkiem dwóch scen baletowych, ale ich umiejętności aktorskie są tu równie istotne, co wokalne.

Podsumowując powyższe rozważania, dzieło *Droga, z której się nie wraca* można określić jako rock operę o charakterze hybrydycznym, gdyż zawiera w sobie wiele elementów musicalu.

Warstwa muzyczna

Jak już wspomniano, warstwa muzyczna omawianego dzieła ma charakter eklektyczny, jednakże dominującą stylistyką są różne odmiany muzyki heavymetalowej, przede wszystkim zaś power metal, a także metal symfoniczny oraz w mniejszym stopniu doom metal. Power metal to jeden z podnurtów heavy metalu, wywodzący się z estetyki takich zespołów, jak: Judas Priest, Scorpions czy Iron Maiden, a później rozwinięty przez np. Manowar, Helloween czy – z grup późniejszych – Sabbath. Estetyka ta jest niejednorodna, łączy w sobie elementy, które pojawiły się w metalu przełomu lat 70. i 80., zarówno te pochodzące z New Wave of British Heavy Metal, jak i te ze speed/trash metalu. W sensie muzycznym widać tu w szczególności nawiązania do muzyki klasycznej, np. wokalista śpiewa zwykle wysokim tenorem, niekiedy używając falsetu. Nie jest to jednak typowy śpiew operowy, ale raczej „śpiewo-krzyk” o dużej głośności i charakterystycznej dla krzyku „nieczystej” fakturze brzmieniowej. Inspiracje muzyką klasyczną widać ponadto w kopiowaniu pewnych modeli faktur z wirtuozowskiej muzyki instrumentalnej Paganiniego czy Bacha, a także hymnicznym charakterze melodyki wywołującym efekt

patosu i teatralizacji. W power metalu lat 90. pojawiły się elementy symfonizacji brzmienia głównie poprzez użycie imitacji brzmień orkiestry smyczkowej lub symfonicznej na syntezatorach. W związku z tym power metal i tzw. metal symfoniczny stały się nurtami zbliżonymi, a w twórczości zespołów z obu tych nurtów zaczęły się do siebie upodabniać¹⁶.

Wybór takiej estetyki przez zespół Esse wydawał się naturalny, nie tylko ze względu na eklektyczne brzmienie power metalu oraz metalu symfonicznego, ale również ze względu na fakt, że najważniejsi przedstawiciele tego nurtu w warstwie tekstowej sięgali najczęściej do tematyki mitologicznej, pogańskiej, rycerskiej i bohaterskiej oraz właśnie fantazy.

Wokaliści w inscenizacji Esse bynajmniej nie przypominają ekstacyznych tenorów z tradycyjnego power metalu. Jak podkreślają na swojej stronie twórcy muzyki, kluczem do wyboru estetyki wokalnejszej poszczególnych bohaterów było dopasowanie głosu do odgrywanej roli. W związku z tym w *Drodze, z której się nie wraca* zaangażowano wokalistów o akademicko wykształconym klasycznym głosie operowym oraz wokalistów posługujących się techniką typową dla jazzu czy rocka. Zdaniem twórców stwarza to dodatkową różnorodność brzmień oraz daje lepszą rozpoznawalność głosów.

Podobnie w warstwie instrumentalnej – różnorodność muzyczna została osiągnięta poprzez nałożenie się różnych doświadczeń, preferencji muzycznych i specjalizacji zawodowych członków zespołu. Klasycznie wykształcona pianistka Diana Bagdasarjan czy basista Oleg Kubrakov, jazzowy perkusista Aleksiej Mudrakov czy „ciężkie”, heavymetalowe riffy przesterowanej gitary elektrycznej Pronina złożyły się na charakterystyczne brzmienie zespołu Esse¹⁷.

Kompozycja utworu obejmuje 14 numerów (odpowiadających kolejnym scenom w libretcie), a każdy z nich – jak już wspomniano – podzielony jest na partie mówione (dialogi i monologi) oraz ogniwa śpiewane (songi). Poszczególne songi nie są jednak przyporządkowane konkretnemu bohaterowi, co sprawia, że nie mają one charakteru solowych popisów wokalnych, jak ma to miejsce w większości muzycznych gatunków scenicznych – nie tylko tych wywodzących się z tradycji klasycznej, ale również tych z tradycji broadwayowskiego musicalu czy rock opery. Każdy utwór wykonuje w zasadzie kilkoro protagonistów, zazwyczaj kontynuując opowiadanie tej samej historii. To również stoi w dużej sprzeczności z tradycyjnymi muzycznymi gatunkami scenicznymi, w których bohater w solowym

Forma muzyczna

¹⁶ Zob. D. Weinstein, *Heavy Metal: The Music and Its Culture*, Chicago 2000, s. 289; *Prog Rock and Metal*, <http://bit.ly/1p9vggN> [dostęp: 10.02.2015].

¹⁷ *Esse Online*, <http://bit.ly/1THfIO3> [dostęp: 10.02.2015].

śpiewie zwykle prezentował silny afekt lub uzewnętrzniał swoje refleksje. Co więcej, śpiew zwykle wstrzymywał akcję, a partie mówione posuwały ją naprzód. W *Drodze, z której się nie wraca* jest zupełnie na odwrót.

Należy zwrócić uwagę, że kompozytor wykazał się niezwykle inwencją muzyczną, gdyż utwór jest bogaty pod względem motywicznym, przez co występuje w nim niewiele powtórzeń, w tym również refrenów. Dominującą formą w songach jest więc forma przekomponowana, a nie zwrotkowo-refrenowa czy kupletowa¹⁸. Być może twórca posunął się nawet pod tym względem aż nazbyt daleko, gdyż przez to w całej rock operze nie ma typowej dla dzieł scenicznych muzycznej charakterystyki postaci, muzycznych motywów przewodnich czy przypominających, które spajałyby wewnątrznie całą kompozycję¹⁹. Melodyka posiada raczej charakter liryczny niż figuracyjny czy wirtuozowski, co ma zapewne na celu nie tylko przyciągnąć słuchacza i sprawić, by z łatwością zapamiętał śpiewne melodie, ale też wpłynąć na zrozumiałość tekstu. Ponadto w omawianym dziele nie występują typowe partie recytatywne, za to od czasu do czasu, gdy wymaga tego dramaturgia, pojawiają się mniej śpiewne deklamacje tekstu na tle akompaniamentu instrumentalnego (np. pod koniec części *Geralt*) albo monologi i dialogi mówione na tle zwykle dość konwencjonalnie improwizowanego podkładu muzycznego (np. na początku sceny *Essi*). Specyficzny jest również podział poszczególnych songów na odcinki różniące się od siebie charakterem, tempem, metrum czy też schematami rytmicznymi partii perkusji, choć warto zauważyć, iż zmiany te podyktowane są nie tyle pojawieniem się kolejnego śpiewającego bohatera, ile treścią opowiadanej historii. Wprowadzanie różniących się od siebie ogniw w obrębie jednego numeru pochodzi zapewne z estetyki trash metalu, który w dużym stopniu uformował power metal. Wszyscy instrumentalniści prezentują wysoki poziom opanowania rzemiosła wykonawczego, zwłaszcza jeśli chodzi o pierwszoplanowe gitary elektryczne, które – *notabene* – w każdej scenie wykonują wirtuozowskie solo, zawierające najważniejsze gitarowe techniki popisowe, jak *tapping*, *bending* czy sztuczne flażolety. Fragmenty solowe nie wnoszą jednak niczego w sensie dramaturgicznym, ale pojawiają się jako muzycznie autonomiczne ogniwo przeznaczone do słuchania. Wszystkie omówione tu cechy wskazują na to, że to konwencja piosenki heavy metalowej z solo gitary w centrum oraz zmiennymi, kontrastującymi ze sobą odcinkami determinuje w największym stopniu formę muzycznych scen, a tym samym całej rock opery.

18 Fragmenty o charakterze zwrotkowo-refrenowym pojawiają się tylko w niektórych scenach, np. *Jaskółce*, *Geraltcie*, *Yennefer* czy *To jest nadaremno*.

19 Niewielkie autocytaty i korespondencje motywiczne pojawiają się jedynie między scenami *Geralt* i *Jednorożec*.

W wariancie operowym historii o wiedźminie nastąpiła całkowita zmiana estetyki w stosunku do wersji książkowej. Twórcy odeszli od charakterystycznego dla Sapkowskiego naturalizmu na rzecz uwypuklenia ogólnego przesłania tej historii w warstwie ideowej (niemożność ucieczki przed przeznaczeniem) oraz swoistego „uwznioślenia” całej opowieści poprzez przeniesienie jej do wyrafinowanego i złożonego gatunku scenicznego, jakim jest rock opera. Ujęty w nowych ramach gatunkowych los wiedźmina znakomicie funkcjonuje w stylistyce power metalu i metalu symfonicznego, w obrębie których porusza się zespół Esse, gdyż tematyka fantasy stanowi typowy i naturalny obszar inspiracji i twórczej eksploracji przedstawicieli obu tych stylów muzyki rockowej. Dodatkowo też pojawił się tu pierwiastek patosu (ocierający się niekiedy o kicz), stanowiący niezwykle ważny element estetyki wspomnianych stylów, a który jest niemal nieobecny u Sapkowskiego. W tym sensie medium rock opery, ze względu na swoją silną konwencjonalność, rozciągnięcie w czasie i багаż synkretyzmu, zdaje się medium nie do końca adekwatnym dla przedstawienia sagi wiedźmińskiej w całej okazałości. Okazuje się za to jak najbardziej właściwym do nadbudowy nowych emocji wokół historii oraz do podkreślenia ogólnego jej przekazu.

Istotną zaletą *Drogi, z której się nie wraca* jest przedstawienie głównego wątku sagi w uporządkowany i logiczny sposób, pomimo niezbędnych redukcji wątków pobocznych. Jednakże omawiana rock opera nie jest do końca dziełem autonomicznym: niezajomość powieści znacznie utrudnia odbiór i zrozumienie fabuły, ponieważ warstwa libretta jest pełna niedopowiedzeń, a film tylko w sposób umowny przedstawia pewne zdarzenia. Można więc uznać, że utwór powstał przede wszystkim z myślą o fanach książek Sapkowskiego i muzyki power metalowej.

Esse Online, <http://esse-online.com/> [dostęp: 10.02.2015].

Fleming Colin, *The Who Made the Best Rock Opera Ever, but It's Not the One You Think* [w:] „The Atlantic” 15.11.2011.

Konopka Magdalena, *Musical* [hasło] [w:] *Encyklopedia Muzyki*, red. Andrzej Chodkowski, Warszawa 2001, s. 583–584.

Prog Rock and Metal, http://www.progrockandmetal.net/progressive_music_definition.htm [dostęp: 10.02.2015].

Rychlewski Marcin, *Rewolucja rocka. Semiotyczne wymiary elektrycznej ekstazy*, Gdańsk 2011.

Sapkowski Andrzej, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999.

Shuker Roy, *Popular Music: The Key Concepts*, London 2005, s. 7–8, 179.

Strauss Neil, *The Pop Life; The First Rock Opera (No, Not 'Tommy')*, „The New York Times” 3.09.1998.

Weinstein Deena, *Heavy Metal: The Music and Its Culture*, Chicago 2000, s. 289.

Podsumowanie

Bibliografia

Radosław Pisula, Łukasz Słoński

Uniwersytet Opolski

Geralt w niewoli kadru. Strategie adaptacyjne i recepcja polskich komiksów o wiedźminie

Abstrakt

Komiks *Droga bez powrotu* z 1993 roku był pierwszą próbą przeniesienia prozy Andrzeja Sapkowskiego na inne medium. Autorzy tego albumu – Bogusław Polch i Maciej Parowski – musieli poradzić sobie z literackością pierwowzoru i sprostać wymaganiom stawianym przez fanów sagi. Artykuł jest próbą prześledzenia zmiennych losów komiksowych przygód wiedźmina Geralta. W tekście znalazły się opisy budzącego skrajne emocje cyklu Bogusława Polcha i Macieja Parowskiego, prześmiewczego *Wiedźmuna* Tomasza Samojlika, związanej z grą *Racja stanu* Michała Gałka, Arkadiusza Klimka i Łukasza Pollera oraz stworzonego w Stanach Zjednoczonych *Domu ze szkła* Paula Tobina i Joego Querio. Autorzy skupili się na estetyce wymienionych tytułów oraz ich recepcji w środowisku fanów.

Słowa kluczowe

Wiedźmin, komiks, adaptacja, Sapkowski, Polch, Parowski

Geralt w niewoli kadru. Strategie adaptacyjne i recepcja polskich komiksów o wiedźminie

Pierwszy – i chyba najbardziej dyskutowany – wkład w przeniesienie wiedźmina w świat komiksu mieli rysownik Bogusław Polch i scenarzysta Maciej Parowski. Duet konsultował się z twórcą Geralta, Andrzejem Sapkowskim. Zanim jednak wkroczymy do niebezpiecznej krainy wiedźminów i strzyg, wcześniej należałoby odwiedzić agencję detektywistyczną „Universs”. W niej spotkamy kosmicznego detektywa Funky’ego Kovala, którego można uznać za „starszego brata” pogromcy potworów z komiksów Polcha i Parowskiego. *Funky Koval (Bez oddechu 1982–1983, Sam przeciw wszystkim 1985–1986)* początkowo publikowany był w częściach na łamach miesięcznika „Fantastyka”. W 1987 r. *Bez oddechu* zostało opublikowane w całości w pierwszym numerze czasopisma „Komiks–Fantastyka”. Twórcami Kovala był wspomniany wcześniej duet oraz Jacek Rodek, redakcyjny kolega Parowskiego. W komiksie można było odnaleźć aluzje do ówczesnych czasów¹. *Funky Koval* doczekał się licznych wznowień, w 2014 r. pojawiło się zbiorcze wydanie gromadzące cztery albumy. Seria miała swoje zagraniczne edycje: czechosłowacką oraz węgierską.

Bez oddechu rozpoczął historię czasopisma „Komiks–Fantastyka” (od 1990 przekształcone w „Komiks”) natomiast *Zdrada*, szósty album z cyklu przygód o wiedźminie, ją zakończyła w 1995 r. Wokół komiksowego cyklu wiedźmińskiego toczyły się rozmaite dyskusje mające na celu zidentyfikowanie winnych upadku tego magazynu (pojawiały się m.in. kwestie związane z plagiatem książki *Papierowy bandyta* Janusza Dunina, którego miał dokonać ówczesny redaktor naczelny czasopisma Waldemar Czerniszewski w artykułach poświęconych historii polskiego komiksu²). Witold Tkaczyk w dwuczęściowym artykule *Dwa polskie*

¹ M. Krzanicki, *Komiks w PRL, PRL w komiksie*, Rzeszów 2011, s. 90.

² Zob. *Wiadomości*, „AQQ” 1993, nr 1, s. 34.

*magazyny*³ opisuje historię czasopism „Komiks” („Komiks–Fantastyka”) oraz „Super Boom!”. W tekście pojawia się sugestia, że „Komiks” po roku 1992 mógł utrzymać się na ówczesnym, bardzo dynamicznym rynku ze względu na przynależność do dużego krajowego wydawcy (Prószyński i S-ka), w odróżnieniu od wielu prywatnych inicjatyw zamykanych po wydaniu kilku numerów. Traczyk, podsumowując historię „Komiksu”, pisze: „Dalsza historia jest znana – *Wiedźmin* przyczynił się do rynkowej porażki »Komiksu«, o czym redakcja i wydawca powiadomili czytelników w opóźnionym o trzy miesiące pierwszym numerze w roku 1994”⁴.

Rzeczywiście we wstępie⁵ do numeru pierwszego redaktor naczelny czasopisma Waldemar Czerniszewski, wraz z reprezentującym wydawcę Zygmuntem Sykulskim, zwrócił uwagę na kłopoty sprzedażowe wynikające ze specyfiki polskiego rynku komiksowego, który został określony jako „wąski i płytki, mogący wchłonąć nieduże nakłady”. Na potwierdzenie problemów ze zbytem podano sprzedaż numeru 8. z 1993 r. (album *Geralt*), z nakładu 50 tys. sprzedano niewiele ponad 14 tys. egzemplarzy.

Komiksowa adaptacja autorstwa duetu Maciej Parowski / Bogusław Polch była pierwszą próbą przeszczepienia opowieści o wiedźminie na język innego medium. Podstawą komiksowych historii stały się opowiadania zebrane przez wydawnictwo Supernova w dwóch tomach: *Miecz Przeznaczenia* (1992) oraz *Ostatnie życzenie* (1993), będące samodzielnymi opowieściami nakreślającymi mitologię Geralta z Rivii. Dodatkowo jeden z albumów komiksowych włącza w ramy wiedźmińskiej narracji opowiadanie *Droga, z której się nie wraca* (opublikowane na łamach „Fantastyki” w 1988 r.), a *Zdrada* jest jedyną oryginalną opowieścią, przygotowaną w drodze konsultacji z Sapkowskim, i przedstawia młodzińcze lata walecznego bohatera.

Premiera pierwszej komiksowej opowieści o białowłosym łowcy potworów powiązana jest ściśle ze specyfiką funkcjonowania fabuł Sapkowskiego wśród fanów rodzimej fantastyki. Pisarz zaprezentował czytelnikom nowe podejście do opowieści fantasy, stosując w swoich dziełach euhemeryzację znanych baśni, postmodernistyczną zabawę gatunkami i oczekiwaniami odbiorców oraz skupienie narracji na sferze dialogowej, gdzie kolejne rozbudowane konwersacje są naznaczone błyskotliwymi uwagami, celnymi ripostami, żywym językiem (specyficznym stylizowanym) oraz czarnym humorem. Była to formuła niespotykana dotychczas na naszym rynku, przyjęta z wielką estymą, przez co pierwszy jej wariant w ujęciu twórców komiksowych spotkał się z natychmiastową krytyką czytelników.

3 W. Tkaczyk, *Dwa polskie magazyny*, „AQQ” 1994, nr 5, s. 30.

4 *Ibidem*.

5 W. Czerniszewski, Z. Sykulski, „Komiks” 1994, nr 1, s. 3.

Wizerunek Geralta i świata przedstawionego autorstwa Polcha był pierwszą rysunkową wersją wiedźmińskiej mitologii, przez co z miejsca wszedł w konflikt z wyimaginowaną projekcją tych elementów istniejącą w umysłach czytelników⁶. Każdy miał „swojego wiedźmina”, gdyż odczytanie tekstu tworzy osobistą wizję i rzadko kiedy ogół graficznej konstrukcji świata pokrywał się z wyobrażeniami odbiorców materiału źródłowego, czego przykładem jest sam autor, który tak komentował jeden z elementów adaptacji opowiadania *Mniejsze zło*: „Banda Renfri miała wyglądać jak heavy-metalowa kapela satanistów, u Bogusia wyszła grupa odpustowych dziadów w worach pokutnych z kapturami”⁷.

Kolejną przeszkodą związaną z adaptacją była wspomniana wcześniej specyfika narracji Sapkowskiego, oparta w głównej mierze na rozbudowanych dialogach determinujących rozwój postaci oraz lakonicznych opisach świata i bohaterów (nawet postać Geralta nie doczekała się szczegółowego opisu, przez co wizerunek Polcha stanowi w większym stopniu oryginalny twór niż tylko adaptację pomysłu pisarza), o czym wspomina Maciej Parowski:

Sapkowski pisze w sposób rozlewny, szeroki, dialogi ma przepiękne, ale ci bohaterowie są strasznie gadatliwi, jak już zaczął gadać, to gadają cudownie, ja jestem zachwycony tym stylem, tylko że komiks to trochę inne medium i te podguszki trzeba było jakoś poskracać. W książce jest po kilka stron, na których faceci się przerzucają perełkami dowcipu, cynizmu, bądź różnymi takimi, ale cholera, z czegoś trzeba zrezygnować. Bo w komiksie stanie się to potwornie nudne. I trzeba było znaleźć jakieś wyjście zastępcze. Znaleźliśmy je, ale ja jasno mówię – to nie jest literatura Sapkowskiego. To jest coś pośredniego, coś okaleczonego w sensie literackim, ale czemu z kolei przybywa inna warstwa – coś do oglądania. Zachowaliśmy niezbędne minimum z tych cudownych dialogów, jest jednak dużo skrótów⁸.

Komiksowa adaptacja ogranicza w tym wypadku elementy ściśle związane z narracją literacką, przystosowując wyraziste cechy decydujące o sukcesie prozy Sapkowskiego do specyfiki opowieści komiksowej. Determinantem narracyjnym staje się w tym momencie warstwa graficzna, która poprzez redukcję warstwy dialogowej podkreśla oryginalność oraz autonomiczność całego wariantu. Powtórzenie zostaje zastąpione przetworzeniem, dzięki czemu adaptacja nie jest dokładna i odchodzi od wyobrażeń czytelników (zaznajomionych dotychczas jedynie z tekstem książkowym, nieprzygotowanych na czerpanie wiedźmińskiej fabuły z innego medium), ale staje się samodzielnym produktem badanym na oddzielnych zasadach.

6 Chociaż już wcześniej Polch ilustrował opowiadania Sapkowskiego pojawiające się na łamach „Fantastyki”. Nie była to jednak tak koherentna i fabularyzowana wizja jak komiksowa opowieść.

7 <http://bit.ly/24roW4z> [dostęp: 1.3.2015].

8 <http://bit.ly/21tZvNq> [dostęp: 1.3.2015].

Polch m.in. dla podkreślenia tych elementów drastycznie zmienił swój styl rysowania, aby jak najbardziej odbiegał od warsztatu artystycznego wykorzystanego podczas kreacji przygód Funky'ego Kowala. Delikatne cienkie linie zastąpiła grubsza, mniej szczegółowa kreska, a zamiast jaskrawych kolorów użyto odcieni brązu, żółci i czerni, podkreślających pewną wyobraźniową konstrukcję *quasi*-średniowiecza. Postaci zyskały wyraziste, wyolbrzymione cechy wyglądu (na przykład groteskowo pociągła twarz Borcha Trzy Kawki). Koronnym przykładem tej strategii w kreowaniu postaci jest postać samego Geralta, który otrzymał rozpoznawalny kucyk, wyraziste „kocie” oczy, mocno zarysowane kości policzkowe oraz specyficzną grzywkę (wzbudzającą najczęściej oburzenie czytelników). Mimo krytyki elementy te z czasem zostały (do pewnego stopnia) zaakceptowane przez fandom i zainspirowały twórców filmu, serialu oraz gier. W tym czasie Polch stworzył także okładki do sześciu książek o przygodach wiedźmina, jeszcze mocniej spajając swój styl rysunkowy z fantastyczną mitologią⁹, a także w pewnym momencie chciał wytoczyć proces twórcom filmowego *Wiedźmina* (reż. M. Brodzki, 2001), gdyż uznał wyraźne wzorowanie się na jego projektach za kradzież własności intelektualnej, podkreślając autonomiczność wersji komiksowej:

Nie mam również wątpliwości, że jest to film w dużej mierze oparty na moich przemyśleniach i pomysłach. Ja sobie nie uzurpuję żadnych praw do filmu, ale są w nim efekty plastyczne zaczerpnięte z mojego komiksu, z moich ilustracji, z mojego świata; moje przemyślenia, sposób kadrowania...; wystarczy przyłożyć zdjęcia i ilustracje i widać wtedy, że twórcy filmu byli pod wpływem mojego komiksu i moich rozwiązań¹⁰.

Pierwsze komiksowe warianty przygód Geralta z Rivii są adaptacją oryginalnych opowiadań Sapkowskiego, realizowaną przy czynnym udziale autora, nieodwołującą się do żadnych wcześniejszych renarracji (gdyż te nie istniały). Równocześnie stanowi pierwszy krok ku ukonstytuowaniu i rozbudowaniu marki, wprowadzając ją w ramy nowego medium, a także dodaje elementy fabularne, które stają się kanoniczne: w *Zdradzie* zostaje wprowadzony konflikt dwóch wiedźmińskich frakcji, wilków i kotów, a opowiadanie niezwiązane z cyklem (*Droga, z której się nie wraca*) zostało przez Parowskiego włączone do mitologii, ujawniając tak ważny element jak personalia domnianego ojca Geralta, o czym wspomina sam Sapkowski:

[...] dla fabuły, która głośno domagała się matki wiedźmina, ojciec był przysłowiowym drugim grzybkim w barszczu. *Pedigree* wiedźmina po mieczu nic nie

9 Ponadto jest autorem okładki do innej książki Andrzeja Sapkowskiego: *Świat króla Artura. Maladie*.

10 <http://bit.ly/21tZvNq> [dostęp: 1.3.2015].

wnosiło i do nikąd nie wiodło. Toteż na pomysł, by to właśnie Korin z *Drogi...* był ojcem wiedźmina, wpadłem bynajmniej nie ja, lecz Maciej Parowski z „Fantastyki”, któremu koncept ten znakomicie pasował na otwierający wielozeszytową serię komiksów o wiedźminie¹¹.

Wiedźmun królem komedii

Pierwsza część komiksu przygotowanego w kluczu parodystycznym przez Tomasza Samojlika, *Wiedźmun – przeznaczenie miecza*, ukazywała się we fragmentach w zinach i na łamach m.in. 10. numeru czasopisma „Science Fiction” (pod koniec 2001 r.), korespondując z huczną premierą filmowej adaptacji przygód Białego Wilka. Historia wiedźmuna składała się ze zbioru krótkich opowieści, utrzymanych w kluczu absurdalnym i groteskowym. Podstawową strategią adaptacyjną motywów związanych z cyklem wiedźmińskim było wyolbrzymienie i przerysowanie elementów definiujących oryginalną inkarnację Geralta, który u Samojlika stał się Gierwaldem Zrywi. Już na poziomie nazewnictwa autor podkreśla podporządkowanie parodystycznym mechanizmom, gdyż oprócz protagonisty swoje humorystyczne imiona zyskują wszyscy główni bohaterowie książek Sapkowskiego: Jaskier (stający się w *Wiedźminie* Kataraktem), Yennefer (Dżenifer), Ciri (Czyrak), Yarpen Zigrin (Xarpen Sikryn) czy wampir Regis (Chmiel Zigi). Główny bohater spotyka również kanoniczne potwory (Szczygę, morderczą fryzjerkę), a historie w swojej konstrukcji przypominają opowiadania Sapkowskiego, gdzie najczęściej podróżujący po świecie Geralt natrafia przypadkowo na jakiś problem, spotyka swoich kompanów, oddaje się uciechom cielesnym, obowiązkowo walczy z potworem, a finalnie „pobity, głodny i bez grosza przy duszy rusza wesoło na spotkanie z nowymi przygodami” (co zaznaczono na ostatnich kadrach poszczególnych opowiadań, gdzie Gierwald przeważnie musi ewakuować się z miejsca swojej obecnej misji). Wyraźnym przykładem parodii książkowych elementów jest także status wiedźminów jako grupy wyklętej, którzy u Samojlika są wyszydzani nawet przez krasnoludki.

Podstawową metodą budowania fabuły i żartów jest postmodernistyczna gra treścią, intertekstualność – popkulturowe odwołania, cytaty i parafrazy związane z kinem, literaturą oraz sztuką. Pojawiają się nawiązania do dorobku kultury światowej (*Aniołki Charliego*, Lara Croft, Harry Potter, *Shrek*, *Gwiezdne wojny*, *Władca pierścieni*) i polskiej (*Reksio*, *Kajko i Kokosz*, król elfów Ol’Brich’Sky – bezpośrednie nawiązanie do aktora Daniela Olbrychskiego, który w filmowym *Wiedźminie* wciela się w taką samą postać).

Obok uniwersalnych odwołań, jak te przytoczone powyżej, dzieło Smojlika zawiera także sporo elementów mających kulturowe znaczenie

¹¹ A. Sapkowski, *Coś się kończy, coś się zaczyna*, Warszawa 2000, s. 7–8.

uwarunkowane przez czas i miejsce premiery, irrelevantnych dla dzisiejszego czytelnika, czego przykładem są nawiązania do programu *Big Brother*.

Parodystyczny klucz związany z adaptacją prozy Sapkowskiego najłatwiej dostrzec można w epizodzie *Cena do uzgodnienia* (żartobliwa parafraza tytułu opowiadania *Kwestia ceny*), będącym pastiszem mitów arturiańskich, których wielbicielem jest Sapkowski (cykl wiedźmiński to trawestacją legendy o królu Arturze i konstytuujących ją elementów). W tej historii Gierwald udaje się na poszukiwanie Świętego Grilla, a w trakcie podróży natyka się na sir Glacaheda (rycerza Trójkątnego Stołu), działającego z ramienia króla Andrusa.

Komiks *Samojlika* zadebiutował na rynku sześć lat po wersji Parowskiego i Polcha, wpisując się intencjonalnie w medialną machinę promocyjną filmu (nawiązanie do Olbrychskiego nie jest przypadkowe). W 2003 r., już po klęsce artystycznej i finansowej zarówno serialu, jak i filmu o Geralcie, pojawiła się kontynuacja przygód Gierwalda: *Wiedźmun – Dwie wieże funduszu emerytalnego*. Tytuł został w tym wypadku narzucony przez wydawnictwo z okazji premiery wysokobudżetowej adaptacji jednej z części tolkienowskiej trylogii (*Władca Pierścieni: Dwie wieże*, reż. P. Jackson, Nowa Zelandia – USA – Wlk. Brytania 2002), co podkreśla sam autor¹². W pierwszej połowie 2015 r. pojawiło się zbiorcze wydanie przygód wiedźmuna przygotowane przez wydawnictwo Kultura Gniewu, nieprzypadkowo celujące z albumem w okolice premiery gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*.

Po premierze *Wiedźmuna* i klapie filmowo-serialowej produkcji rozwój wiedźmińskiej marki został zastopowany, a główny nacisk ponownie został położony na materiał źródłowy, gdyż opowiadania i powieści zdobywały coraz większą popularność poza granicami kraju (zwłaszcza że wpisanie fabuł w dorobek mitologii słowiańskiej oraz europejskich baśni, a także wykorzystanie rozpoznawalnej konwencji z protagonistą przypominającym superbohatera, wymiennie wzmacniało uniwersalność opowieści i wspomagało przeszczepianie jej w zbliżone kręgi kulturowe).

Przełomem okazała się dopiero gra *Wiedźmin* z 2007 r., przygotowana przez polskie studio CD Projekt RED, która stała się niekwestionowanym hitem na całym świecie¹³. Jeszcze przed jej premierą dystrybutor zlecił Maciejowi Parowskiemu i Przemysławowi Truścińskiemu¹⁴ przy-

**Wirtualna
rozgrywka
nowym kanonem?**

12 T. Samojlik, M. Traczyk, *Zwyczajny znój superlotra* „Zeszyty Komiksowe” 2014, nr 18, s. 10–11.

13 Oceny wersji PC na portalu agregacyjnym Metacritic: 81/100 – krytycy, 8,9/10 – użytkownicy, <http://bit.ly/24rpsj2> [dostęp: 1.03.2015].

14 Rysownik ten stworzył także wizerunek Geralta i projekt wiedźmińskiego amuletu na rzecz gry.

gotowanie kolejnej serii albumów adaptujących tym razem powieści składające się na cykl wiedźmiński. Planowany projekt miał zamknąć pięć tomów sagi w sześciu albumach komiksowych, co wiązało się ze skondensowaniem dużo większej ilości treści niż w przypadku wcześniejszego przenoszenia opowiadań na język komiksu. Historia miała stanowić pomost pomiędzy fabułą książki i grą oraz być w swoisty sposób interaktywna, nawiązując do wirtualnego świata na poziomie wizualnym oraz fabularnym¹⁵, a także wpisując się w marketingowe mechanizmy związane z reklamą przygód Geralta (debiutującego w ramach całkiem nowego medium). Wykorzystanie nazwiska Parowskiego – popularnego w polskim fandomie fantastyki i związanego z oryginalną serią komiksową – oraz znanego rysownika miało na celu przekucie przypuszczalnego sukcesu gry w rozwiniętą multimedialną i intertekstualną markę. Projekt niestety nie doczekał się premiery nawet jednego albumu i zostały po nim jedynie szkice Truścińskiego.

W 2011 r., po długiej nieobecności wiedźmina na kartach komiksu, premierę miała *Racja stanu*, historia autorstwa scenarzysty Michała Gałka i odpowiadających za stronę wizualną Arkadiusza Klimka oraz Łukasza Pollera. Opowieść ta ukazała się w dwóch częściach na łamach czasopisma „Komiksowe Hity” (numer 4. i 5.). Periodyk ten prezentował komiksy powiązane z popularnymi gram i kinowymi hitami. *Racja stanu* w założeniach nie była opowieścią z Geralem, a stanowiła autorski projekt osadzony w świecie słowiańskich mitów zatytułowany *Dzieci Peruna*, dopiero rozmowa z naczelnym wydawnictwa Egmont Polska, Tomaszem Kołodziejczakiem, skierowała fabułę w stronę wiedźmińskiej mitologii oraz nawiązania kontaktu ze studiem CD Projekt RED¹⁶.

Komiksowa historia jasnowłosego wojownika po raz kolejny zadebiutowała w magazynie komiksowym w formie fragmentarycznej. Element ten jest symptomatyczny dla sagi wiedźmińskiej, ponieważ źródłowe opowiadania Sapkowskiego również pojawiały się w takim kształcie na łamach „Fantastyki”. Oprócz przystępnej ceny i szerokiej dostępności produktu, podstawą zastosowanej w tym przypadku strategii adaptacyjnej było również skupienie się na połączeniu komiksu z premierą drugiej części gry o Geralecie (*Wiedźmin 2: Zabójcy królów*). Zainteresowanie światem stworzonym przez Sapkowskiego zostało na tym etapie w widoczny sposób odłączone od materiału źródłowego. W ostatniej dekadzie to gra jest podstawą wiedźmińskiej mitologii i adaptacje są z nią w jakiś sposób związane, a nowe pomysły zatwierdza wydawca gry. Scenarzysta Michał Gałek potwierdza ten fakt w jednym

¹⁵ <http://bit.ly/1VGWF41> [dostęp: 1.03.2015].

¹⁶ <http://bit.ly/21u0IJZ> [dostęp: 1.03.2015].

z wywiadów, gdy mówi o potencjalnej reakcji Sapkowskiego na nowy komiks:

Myszę, że on traktuje nasz komiks podobnie jak gry na komórki, obudowy na PC i inne tego typu gadżety okołogrowe. Nie zmienia to faktu, że bardzo chcielibyśmy poznać jego opinię. Naszym „Wielkim Bratem” czuwającym nad stroną fabularną komiksu był Sebastian Sępień z CD Projekt. Pion akceptacji to Egmont i CD Projekt¹⁷.

Zawartość magazynu również wskazuje na reklamową formułę całego przedsięwzięcia. Tytuł wykorzystuje logo gry, na okładce pojawia się projekt wirtualnego Geralta, a na dodatki w środku czasopisma składają się teksty przybliżające wiedźmiński świat przetworzony przez CD Projekt RED, ciekawostki związane z produkcją, konkursy i plakaty.

Sama historia to oryginalna przygoda, niebędąca adaptacją żadnego z tekstów Andrzeja Sapkowskiego, która jednak nie ma wpływu na fabułę znaną z gry i przypomina misję poboczną – wydłuża zabawę, ale może zostać pominięta bez szkody dla narracji. Strona wizualna została natomiast podporządkowana projektowi świata i postaci znanym z gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, odchodząc równocześnie od surowych rysunków autorstwa Bogusława Polcha i przekładając ciężar na inspirację dorobkiem komiksu frankofońskiego¹⁸. Jest to także ostatnia jak dotychczas rodzima adaptacja wiedźmińskiej sagi w formie komiksu. Mimo sukcesu gry *Racja stanu* nie była kontynuowana i nie doczekała się wersji albumowej. Natomiast kolejnym zleceniobiorcą przygotowującym opowieści z Geralem w ramach promocji marki było w 2014 r. amerykańskie wydawnictwo Dark Horse Comics, a autorami obrazkowej historii *Wiedźmin: Dom ze szkła* zostali zagraniczni twórcy: Paul Tobin i Joe Querio. Co ciekawe sama forma opowieści przypominała *Rację stanu* ze względu na swoją autonomiczność i oryginalną historię, chociaż w tym wypadku zamiast skupiać się na imitacji stylu Sapkowskiego (prymarna rola dialogów), autorzy adaptowali mitologię z wykorzystaniem minimalizmu w sposobie prezentacji treści oraz opierali się na klasycznych amerykańskich konwencjach gatunkowych, szczególnie tych związanych z horrorem.

Reakcje na komiksową wizję Polcha i Parowskiego, gdy wydawano serię w latach 1993–1995, bywały różne. W głównej mierze przyjmowały one formę artykułów nastawionych sceptycznie do adaptacji. Takie krytyczne podejście prezentował poznański fanzin „AQQ”. W pierwszym numerze tego periodyku opublikowano recenzję otwierającą cykl *Drogi bez*

Pióro fana ma dwa ostrza – recepcja wiedźmińskich komiksów

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ *Ibidem*.

powrotu. Tekst Łukasz Zdaneckiego¹⁹ zaatakował przede wszystkim rysunki Polcha, które zostały określone jako „schematyczne”, dodatkowo scenom walk zarzucono, że są „statyczne, bez rozmachu”, a jeden z bohaterów przypomina Kovala z dołączonym kucykiem. Recenzent zwrócił jednak uwagę na to, jak ważną serią był, dopiero rozpoczynający swoją karierę, komiksowy wiedźmin: „Mimo wszystko *Wiedźmin* to wydanie. Bohater większego cyklu komiksowego rodzi się w Polsce raz na 10 lat i to za sprawą tego samego ojca (ściślej – ojców). Czyżby reszta była impotentami?”²⁰

Autor ewidentnie odnosi się do *Funky’ego Kovala* i właśnie ten cykl kładzie się cieniem na komiksowych perypetiach Geralta, przygotowanych przez Polcha i Parowskiego. O „nieśmiertelnym duchu” kosmicznego detektywa świadczy podsumowanie listu jednej z czytelniczek czasopisma „Komiks”: „Wiedźmin wiedźminem, a ja wolę Funkiego”²¹. Natomiast w „Super Boomie!” Kamil Śmiałkowski w krótkiej recenzji napisał: „Pierwszy *Wiedźmin* nie zachwyca. A po takim tytule i teamie autorów wszyscy spodziewali się czegoś genialnego”²². Głosy recenzentów i fanki pokazują, że to głównie rysunki stanowiły obiekt krytyki, natomiast w książce *Kontrakt rysownika* Bogusław Polch objaśnia swoje decyzje względem strony wizualnej tego projektu: „Uważam, że ta nasza polska fantazy pszenno-buraczana, tak właśnie powinna wyglądać, a nie być wypicowana zimną, ostrą kreską, tak doskonałą jak w *Funky’m Kovalu*”²³. Podjęta przez artystę droga mogła zrazić więc fanów przyzwyczajonych do jego rysunków z czasów przygód kosmicznego detektywa, które chcieliby oglądać w świecie magii i miecza.

W „AQQ” można odnaleźć opis „konwentowej” reakcji miłośników komiksów na pojawienie się obrazkowych przygód wiedźmina. W artykule *Komiksowi na pomoc*²⁴ Witold Tkaczyk wdaje się w polemikę z tekstem Agnieszki Dajbor *Wiedźminowi na pomoc!* opisującym IV Ogólnopolski Konwent Twórców Komiksu w Łodzi (obecnie Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier w Łodzi). Tkaczyk przedstawia swoje spojrzenie na łódzką imprezę, przy okazji odnosi się do reakcji związanych z *Wiedźminem* i pojawieniem się jego twórców na konwencie. Autor donosi, że komiks spotkał się z miążdżącą krytyką przybyłych fanów, przy okazji zwraca uwagę na kwestie związane ze stroną graficzną. W tym samym

19 Ł. Zdanecki, *Recenzje*, „AQQ” 1993, nr 1, s. 33.

20 *Ibidem*.

21 A. Kropiniewicz, *Panie Waldku i Cała Redakcjo!*, „Komiks” 1994, nr 1, s. 10.

22 K. Śmiałkowski, *Hity i shity*, „Super Boom!” 1993, nr 4, s. 28.

23 B. Polch, K. Śmiałkowski, *Kontrakt rysownika, czyli komiksowy żywot Bogusława Polcha*, Łódź 2009, s. 39.

24 W. Tkaczyk, *Komiksowi na pomoc*, „AQQ” 1994, nr 3, s. 40–41.

numerze w dziale „Wiadomości” znalazła się notka sygnalizująca fatalne wyniki sprzedaży albumów z przygodami Geralta: „Spekulacje na temat przyczyny tej sytuacji [spadek sprzedaży, obniżenie nakładu – Ł. S.] idą w kierunku tezy o całkowitej klapie komercyjnej serii albumów o Wiedźminie”²⁵. W czasopiśmie „Super Boom!” także pojawiła się relacja z tej samej imprezy i również ona uwzględniła spotkanie miłośników komiksu z twórcami obrazkowego wiedźmina:

Po burzliwej debacie nazwanej później „godziną szczerości”, zebrana grupa słuchaczy uznała komiksową adaptację najsłynniejszej postaci literackiej polskiej fantasy za nieudaną. Źle zostały ocenione rysunki, które określono jako zbyt szybkie i nie do końca przemyślane. Dawny urok dzieł Polcha (np.: *Funky I i II*), polegający na wypracowaniu każdego obrazka do ostatniego szczegółu, znikł całkowicie²⁶.

Maciej Parowski, w jednym z udzielonych wywiadów, odniósł się do owych zarzutów fanów, często parających się tworzeniem opowieści obrazkowych:

Widziałem, iż najzacieklej krytykowali *Wiedźmina* ci, którzy nie mogli go rysować, bo nie dostali zamówienia. Widziałem rysunki paru z nich, Geralt i zachód słońca – wyłącznie pierwsze plansze same otwarcia. W Polsce nikt poza Rosińskim nie mógł tego zrobić²⁷.

Scenarzysta sugeruje, że w głosach niezadowolenia mogły pobrzmiwać echa „straconych szans”, zwłaszcza że widoczne było napięcie między redakcją „Komiksu” a innymi środowiskami z tego niewielkiego fandomu.

Obok wrywków z zinoowego życia Geralta trafiały się artykuły starające się dokładniej opisać ten projekt (wspomniane powyżej wypowiedzi zazwyczaj nie przekraczały granicy dziesięciu zdań). Przykładem takiego rozbudowanego tekstu jest artykuł *Drugie życie wiedźmina*²⁸ Wojciecha Birka. Autor ukazuje próbę adaptacji literatury Sapkowskiego jako przedsięwzięcie dosyć ryzykowne ze względu na oczekiwania fanów, których wyobrażenia na temat świata wiedźmina rozmiękały się z autorską wizją twórców komiksu. W dalszej części Birek skupia się na wkładzie scenarzysty w powstającą serię, starającego się wpleść w dialogi język charakterystyczny dla prozy z przygodami Geralta. Po scenarzyście przychodzi pora na rysownika, który z technicznych i precyzyjnych ilustracji przeszedł do „chropowatego i giętkiego” rysunku. Birek dostrzega problemy związane z kładzonymi kolorami mającymi wpływ w odczytaniu historii, która stała się niewyraźna. Recenzent odnosi się

25 *Idem*, *Wiadomości*, „AQ” 1994, nr 3, s. 44.

26 S. Wróblewski *IV Konwent Twórców Komiksu. Relacja z imprezy, o której coraz głośniejsz*, „Super Boom!” 1993, nr 4, s. 21.

27 B. Kurc, M. Parowski, *Jestem służką literatury* [w:] *Trzask prask. Wywiady z Mi-strzami polskiego (i nie tylko) komiksu*, Koluszki 2004, s. 103.

28 W. Birek, *Drugie życie wiedźmina*, „Nowa Fantastyka” 1994, nr 3, s. 74–75.

do wspomnianego już panelu z IV OKTK w Łodzi, wspominając o „gorącej dyskusji”, niestety nie rozwija przed czytelnikami zagadnień podjętych na tym spotkaniu. Recenzja kończy się stwierdzeniem, że pojawienie się „wiedźmińskiego komiksu”, mimo związanych z nim kłopotów, należy uznać za udany projekt. Ta – raczej pozytywna opinia – nie pozostała bez komentarza²⁹, zwłaszcza w podsumowaniu mówiącym o powodzeniu tych albumów. Wypomniano Birkowi, iż czasopismo „Komiks” zmniejszyło swój nakład, a to nie jest wskaźnikiem sukcesu.

W 2001 r. wydawnictwo Prószyński i S-ka wydało dwa zbiorcze tomy (po trzy komiksy w albumie) z przygodami Geralta. Recenzje tej reedycji mają wyraźnie pozytywny charakter, czego powodem może być wyzwolenie komiksu z postrzegania go poprzez pryzmat czasopisma, a także odejście od dyskusji prowadzonych w latach pierwodruku w ówczesnym środowisku komiksowym. Ale na taką recepcję wpływ miał również goszczący w tym czasie w kinowych salach filmowy *Wiedźmin*. Radosław Lipowy w swojej recenzji, wspominając niechlubną przeszłość, zauważa:

Doznania estetyczne podczas czytania są znacznie lepsze niż 8 lat temu, kiedy komiks miał swoją, jednak znacznie przereklamowaną, premierę i kiedy to bądź co bądź przyczynił się do powolnego upadku jedynego ówczesnie poważnego periodyku zajmującego się komiksami³⁰.

Autor zwraca także uwagę na warsztat Polcha i problem z jego dopasowaniem do stylistyki fantasy. Mirosław Zucholl w artykule *Parowski i Polch na wiedźmińskiej „Mordowni”*³¹ przedstawia czytelnikom historię tytułu, przybliża wpływ autorów na kreowanie komiksowej wizji świata opartego na prozie Sapkowskiego. Przygląda się temu, czy rysownikowi udało się wizualizacja Geralta, po chwili zaś dodaje, że wizja Polcha na tyle go przekonała, że podczas lektury książek o wiedźminie „ma w głowie” postać zaprezentowaną w tym komiksie. Zucholl w tekście zaznacza rozwój serii, oswajanie się ze światem i przekonywaniem czytelników do autorskich koncepcji, jednocześnie zwraca uwagę, że otwierająca cykl *Droga bez powrotu* okazała się przysłowiowym gwoździem do trumny. Ilustracje w tym albumie recenzent określa mianem rozgrzewki, przejściem między dokonaniem znanymi z *Kovala* a dopiero rodzącą się stylistyką Geralta. Natomiast *Ostatnie życzenie* określa mianem przełomowego dla duetu ze względu na dynamiczny scenariusz. Na forum Gildii Komiksu, w temacie³² poświęconym cyklowi wydawanemu początkowo

29 W. Tkaczyk, *Wiadomości*, „AQQ” 1994, nr 3, s. 44.

30 R. Lipowy, *Artykuł Wiedźmin: Droga bez powrotu/Zdrada/Geralt*, <http://bit.ly/1Q4lWne> [dostęp: 2.03.2015]

31 M. Zucholl, *Parowski i Polch na wiedźmińskiej „Mordowni”*, <http://bit.ly/2oX61TX> [dostęp: 2.03.2015]

32 <http://bit.ly/1OxkZ2B> [dostęp: 2.03.2015].

w „Komiksie”, widać zarówno głosy zadowolenia, jak i rozczarowania. Internetowe oceny są więc raczej przychylne wobec komiksu Polcha i Parowskiego, potwierdza to zapowiedź kolejnego wznowienia, tym razem w jednym tomie, przez Wydawnictwo Komiksowe.

Racja stanu także dzieliła recenzentów dostrzegających zarówno plusy, jak i minusy w historii mierzącej się z fatum „komiksowego wiedźmina”. Karol Wiśniewski³³ docenił scenarzystę Michała Gałka za napisanie nowej historii, którą potrafił umieścić w uniwersum Sapkowskiego. Dodatkowo Wiśniewski chwali czytelne rysunki Arkadiusza Klimka, gani zaś fragmenty zbyt ciemne i przez to niewyraźne. W podobnym tonie o *Racji stanu* wypowiedział się Dominik Szcześniak³⁴, który zwrócił uwagę na to, że dzieło Klimka/Gałka/Pollera powinno przypaść do gustu fanom komiksu frankofońskiego. Przemysław Grzesiak³⁵ także chwali tę wersję, choć zwraca uwagę na dodatki wypełniające ponad połowę objętości albumu, czyniąc z niego czasopismo, w którym komiks stanowi tylko jedną z atrakcji. W każdym razie większość recenzji jest przychylna tej wersji przygód pogromcy potworów. Ilustracje Klimka spodobały się czytelnikom najprawdopodobniej dlatego, że „postawił na czytelność przekazu tradycyjnego komiksu środka, zamiast realizować śmiałą artystyczną wizję”³⁶.

Komiksowe wizje wiedźmina – na przestrzeni ponad 22 lat – ukazywały się w różnych odsłonach, zależnych od twórców i podejścia do samego tematu. Realizacje te podyktowane były różnymi przesłankami: wynikały z pewnej mody i wzrostu popularności wiedźmińskiej sagi, miały wspomagać inne produkty z uniwersum Sapkowskiego (gry komputerowe) bądź stanowiły próby sparodiowania białowłosego zabójcy potworów. Część z tych opowieści przechodziła bez echa, stając się niewyraźnym śladem na blaknących stronach zinów, inne były przedmiotem burzliwych debat. Wraz z rozwojem marki – co podyktowane było głównie nagłym sukcesem gry komputerowej z 2007 r., która zamieniła ściśle rodzimą markę w produkt rozpoznawalny na całym świecie i przewartościowała znaczenie prozy względem świata wirtualnego – upowszechniała się wykreowana przez Polcha wizja Geralta, przetwarzana w różnych mediach, a pierwsza komiksowa wersja wiedźmińskiej mitologii zyskiwała coraz bardziej na znaczeniu wraz ze wzrostem popularności cyklu. Inne komiksy były w głównej mierze produktami reklamowymi, mającymi wzmacniać oraz podtrzymywać zainteresowanie

33 K. Wiśniewski, *Wiedźmin: Racja stanu*, <http://bit.ly/1SXoEhW> [dostęp: 2.03.2015].

34 D. Szcześniak, *Wiedźmin: Racja stanu*, <http://bit.ly/24rq5ZW> [dostęp: 2.03.2015].

35 P. Grzesiak, *Za mało komiksu w komiksie?*, <http://bit.ly/1SXoIhU> [dostęp: 2.03.2015].

36 K. Wiśniewski, *op. cit.*

głównym produktem, grą komputerową, doprowadzając ostatecznie do zainteresowania sagą amerykańskiego rynku komiksowego – kolebki całego medium.

Bibliografia

- Birek Wojciech, *Drugie życie wiedźmina*, „Nowa Fantastyka” 1994, nr 3.
- Czerniewski Waldemar, Sykulski Zygmunt., „Komiks” 1994, nr 1.
- Kropiniewicz Agata., *Panie Waldku i Cała Redakcjo!*, „Komiks” 1994, nr 1.
- Krzanicki Marcin, *Komiks w PRL, PRL w komiksie*, Rzeszów 2011
- Kurc Bartosz, Parowski Maciej, *Jestem służką literatury* [w:] *Trzask prask. Wywiady z Mistrzami polskiego (i nie tylko) komiksu*, Koluszki 2004.
- Tkaczyk Witold, *Wiadomości*, „AQQ” 1993, nr 1.
- Polch Bogusław, Śmiałkowski Kamil, *Kontrakt rysownika, czyli komiksowy żywot Bogusława Polcha*, Łódź 2009.
- Sapkowski Andrzej, *Coś się kończy, coś się zaczyna*, Warszawa 2000.
- Samojlik Tomasz, Traczyk Michał, *Zwyczajny znój superłotra*, „Zeszyty Komiksowe” 2014, nr 18.
- Śmiałkowski Kamil, *Hity i shity*, „Super Boom!” 1993, nr 4.
- Tkaczyk Witold, *Dwa polskie magazyny*, „AQQ” 1994, nr 5.
- Tkaczyk Witold, *Komiksowi na pomoc*, „AQQ” 1994, nr 3.
- Tkaczyk Witold, *Wiadomości*, „AQQ” 1994, nr 3.
- Wróblewski Sławomir, *1v Konwent Twórców Komiksu. Relacja z imprezy, o której coraz głośniej*, „Super Boom!” 1993, nr 4.
- Zdanecki Łukasz, *Recenzje*, „AQQ” 1993, nr 1.
- <http://www.alejakomiksu.com/artukul/5784/Wiedzmin-Racja-Stanu/> [dostęp: 2.03.2015].
- <http://www.gram.pl/artukul/2007/05/17/rozmowy-na-bronxie-maciej-parowski-i-przemyslaw-truscinski.shtml> [dostęp: 1.03.2015].
- <http://esensja.stopklatka.pl/film/publicystyka/tekst.html?id=4079> [dostęp: 1.03.2015].
- <http://esensja.stopklatka.pl/komiks/wywiady/tekst.html?id=4080> [dostęp: 1.03.2015].
- <http://esensja.stopklatka.pl/komiks/publicystyka/tekst.html?id=4079> [dostęp: 2.03.2015].
- <http://independent.pl/n/13188> [dostęp: 1.03.2015].
- <http://www.metacritic.com/game/pc/the-witcher> [dostęp: 1.03.2015].
- <http://komiks.bestiariusz.pl/komiksy/recenzje/1445/za-malo-komiksu-w-komiksie> [dostęp: 2.03.2015].
- <http://www.komiks.gildia.pl/komiksy/wiedzmin/1/rec1> [dostęp: 2.03.2015].
- <http://www.forum.gildia.pl/index.php/topic,741.msg12117.html#msg12117> [dostęp: 2.03.2015].
- <http://ziniol.blogspot.com/2011/07/wiedzmin-racja-stanu.html> [dostęp: 2.03.2015].

Adam Flamma

Uniwersytet Wrocławski

Postaci kobiet w grze *Wiedźmin* – znaczenie i analiza

Abstrakt

Literackie uniwersum wiedźmina Geralt z Rivii pełne jest postaci kobiet, z którymi protagonista wchodzi w różnorakie relacje. Nie inaczej rzecz ma się z wirtualnymi przygodami Białego Wilka. Kobiety odgrywają w nich ważne role, jednakże interesujące jest nie tylko ich znaczenie w kontekście głównego bohatera, ale także świata przedstawionego. Artykuł stanowi dokładne przedstawienie oraz analizę typów postaci kobiet, które pojawiają się w pierwszej części produkcji CD Projekt RED – *Wiedźmin*. Przedstawione zostają motywacje, historie osobiste, jak również znaczenie dla wydarzeń oraz przedstawionych w grze lokalnych społeczności.

Słowa kluczowe

Wiedźmin, kobiety w grach wideo, kobiety w Wiedźminie, Geralt z Rivii, Triss Merigold

Postaci kobiet w grze *Wiedźmin* – znaczenie i analiza

Próba adaptacji jakiegokolwiek dzieła na język gier wideo zawsze napotyka pewne ograniczenia. Z jednej strony mamy do czynienia z koniecznością zachowania specyfiki oraz aspektu ludycznego samej gry, która musi zachęcać do eksploracji świata. Umożliwia to połączenie klasycznych przekazów narracyjnych z działaniami gracza. Piotr Stasiewicz opisuje to w następujący sposób: „w przypadku gier [...] mamy do czynienia z połączeniem niby-tradycyjnych przekazów narracyjnych z działaniami w czasie rzeczywistym moderowanymi przez gracza”¹. Ta eksploracja wydaje się ważna dlatego, że jak zauważa Torben Grodal, wiąże się ona nie tylko z ciekawością pobudzoną przez sposób przedstawienia otoczenia w grze, lecz także daje graczowi możliwość interakcji ze światem². Jest to możliwość lepszego poznania, zrozumienia i, przede wszystkim, doświadczenia tej – nadal wirtualnej – rzeczywistości. Z drugiej strony w adaptacji należy zachować realia świata przedstawionego, przebieg wydarzeń, czasami również charakterystykę postaci, w tym głównego bohatera i jego losów. Niepomniernie inna będzie w związku z tym adaptacja przykładowo gry fabularnej, w której nie ma jednoznacznie określonego bohatera, od adaptacji powieści czy filmu, gdzie ten jest z góry narzucony³. Kwestia ta doty-

- 1 P. Stasiewicz, *Formy istnienia narracji w grach komputerowych* [w:] *Kody kultury: integracja, transformacja, synergia*, red. H. Kubicka, O. Taranek, Wrocław 2009, s. 484.
- 2 T. Grodal, *Video games and pleasures of control* [w:] *Media entertainment: The psychology of its appeal*, ed. by D. Zillmann, P. Vorderer, London 2000 s. 203, 206
- 3 W kontekście ogólnym pisze o tym chociażby Marta Juza (*Gry fabularne RPG jako szczególnie przykład adaptacji tekstów kultury popularnej*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis, Studia de Cultura” 2013, nr 5, s. 226–236), natomiast o wiedźminie w związku z tą problematyką traktuje m.in. artykuł Aleksandry Smyczyńskiej *Adaptacja w dobie konwergencji mediów: Wiedźmin Andrzeja Sapkowskiego*, „Zeszyt Naukowy Wyższej Szkoły Zarządzania i Bankowości w Krakowie” 2011, nr 22, s. 19–34, <http://bit.ly/1TG1wG9> [dostęp: 28.10.2015].

ka wielu dzieł współczesnej popkultury, zwłaszcza w obrębie rozbudowanych supersystemów rozrywkowych. Jednym z takich przykładów są także gry *Wiedźmin*⁴ i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*⁵. Produkcje studia CD Projekt RED nie stanowią adaptacji prozy Andrzeja Sapkowskiego, lecz świata, jaki pisarz wykreował. W ten sposób – jak zauważa Maria B. Garda – gry raczej dopełniają wiedźmińskie uniwersum⁶. Dzięki nim odwiedzamy miejsca znane z twórczości pisarza, a polityka, ekonomia i konflikty, jakie targają światem, okazują się tożsame; pojawiają się znajome postaci, a sam świat kieruje się zasadami podobnymi do tych, jakie znamy z książek Sapkowskiego. Twórcy gry poprzez zasygnalizowaną na początku rozgrywki amnezję głównego bohatera, wiedźmina Geralta, otwierają dla gracza furtkę, umożliwiającą poznawanie świata i zdobywanie wiadomości znanych z opowiadań oraz sagi wiedźmińskiej. I choć, warto to podkreślić, gry nie stanowią fabularnej adaptacji twórczości Sapkowskiego, to są pełne mniej lub bardziej oczywistych odniesień do niej. Natomiast sam świat przedstawiony w sferze narracyjnej jest w miarę wierną adaptacją tego, co stworzył polski pisarz. Należy tutaj wyróżnić jeszcze jeden fakt – mianowicie w *Wiedźminie* i jego kontynuacji mamy do czynienia z bohaterem nadanym graczowi z góry, co oznacza, że możliwość jego personalizacji w sferze wyglądu, preferencji, charakteru itd. jest stosunkowo niewielka. Możemy wybierać kolejne stroje bądź fryzury (druga część gry), możemy także podejmować liczne decyzje, które zaważą na losie świata (czyli w praktyce wybierać stronnictwa). Jednak niezależnie od tego nasz bohater nadal będzie wiedźminem Geraltem, z którym wiąże się bagaż licznych, nie tylko growych, asocjacji, w tym także nawiązań do literatury umieszczonych w samej grze⁷. Jest to ważne z tego powodu, iż tak wyraźnie zarysowany protagonista może nieść ze sobą pewien określony typ interakcji ze światem bądź z innymi postaciami. Wszystko to ma bardzo duże znaczenie w perspektywie interesującego wątku, jakim jest obecność, rola, funkcja i status kobiet w wirtualnych przygodach Geralta z Rivii. Tematem niniejszego artykułu będzie zatem analiza tego zagadnienia w obrębie pierwszej części gry, w której kobiety pojawiają się niezwykle często. Z kolei analiza całościowa występowania kobiet w wirtualnych przygodach wiedźmina wymaga nie tylko zakończenia trylogii⁸,

4 *Wiedźmin*, prod. CD Projekt RED, wyd. Atari/Infogames 2007.

5 *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, prod. CD Projekt RED, wyd. Bandai Namco Entertainment 2011.

6 M. B. Garda, *Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina*, „Homo Ludens” 2010, nr 2, s. 26, <http://bit.ly/1Q3zP55> [dostęp: 28.10.2015].

7 W samej grze pojawiają się dialogi wprost przepisane z sagi czy opowiadań.

8 W trakcie tworzenia artykułu gra *Wiedźmin: Dziki gon* nie była jeszcze dostępną na rynku.

ale przede wszystkim jest to wątek na tyle rozbudowany, iż należy poświęcić mu osobną, bardziej rozbudowaną niż pojedynczy artykuł pracę.

Wiedźmin

W pierwszej części wirtualnych przygód Białego Wilka kobiety występują niezwykle często. Znajdziemy je zarówno pośród ludzi, jak i innych ras: elfów, krasnoludów itp. Poza pierwszym miejscem, jakie odwiedzamy w grze – wiedźmińskim siedliszczem Kaer Morhen – w każdym miejscu jest ich przynajmniej kilka, nierzadko są to ważne i charakterystyczne dla danego miejsca postaci. Na potrzeby niniejszego artykułu warto zaproponować wskazanie, w jakich miejscach oraz jakie kobiece postaci możemy znaleźć; jaka jest ich społeczna rola (jeśli można to stwierdzić i uznać za relewantne) oraz w jakie relacje może wchodzić z nimi gracz. Wyjątkiem jest postać Triss Merigold, czarodziejki, towarzyszącej Geraltowi praktycznie przez całą grę. Jej postać zostanie omówiona osobno.

Jak już zostało wspomniane, oprócz Merigold, w Kaer Morhen nie spotykamy innych kobiet. Sytuacja zmienia się dopiero w rozdziale I, kiedy trafiamy do Podgrodzia (peryferie miasta Wyzima) i już na samym początku widzimy Karolinę, która nocą spaceruje z chłopcem o imieniu Alvin. Idą leśną ścieżką w kierunku znajdującej się nieopodal karczmy. Początkowo dziecko narzeka, jednak dziewczyna obiecuje mu mleko z miodem, kiedy tylko dotrą na miejsce. Chłopiec cieszy się na myśl o ciepłym napoju, jednak jego radość szybko zostaje przerwana. Nagle oboje widzą wieśniaka atakowanego przez barghesty⁹. Kobieta natychmiast każe Alwinowi uciekać, sama zaś odciąga uwagę bestii. Chłopcu udaje się dostać za palisadę, jednak strażnicy chcą zamknąć bramę przed Karoliną, żeby nie wpuścić potworów na teren karczmy. W tym momencie Geralt rusza kobiecie na ratunek, od czego próbują go odwieść wieśniacy oraz strażnicy. Kobiety ostatecznie nie udaje się uratować; w praktyce zginęła przez strach oraz bierność strażników. W trakcie trwania I rozdziału Alvin często ją wspomina, podkreślając, że poświęciła swoje życie, by go ratować. Choć nie była jego biologiczną matką (prawdopodobnie, gdyż w grze nie bezpośrednio nikt nie odnosi się do tej kwestii, natomiast w internetowych opisach zostaje przedstawiona jako przybrana matka¹⁰), łączyła ich bliska więź. Postać Karoliny okazuje się pierwszą matką, jaka pojawia się w grze, realizując przy tym schemat matki ofiarnej, poświęcającej swoje życie dla dziecka. Warto zwrócić na to uwagę, ponieważ macierzyństwo będzie jednym z najważniejszych zagadnień związanych z postaciami kobiecymi w *Wiedźminie*. Bardziej rozbudowaną egzemplifikację tego motywu znajdziemy w dalszej części gry, kie-

9 W grze są to upiorne psy, zawsze atakujące watahami.

10 Karolina [hasło] [w:] *Wiedźmińska Wiki*, <http://bit.ly/1KNe7n1> [dostęp: 27.02.2015].

dy to Geralt będzie musiał wybrać odpowiednią opiekunkę dla Alvina. W związku z tym Karolina jawi się nie tylko jako przypadkowa ofiara lęku oraz bierności strażników, ale poprzez swoje poświęcenie jako pewien – epizodyczny i nader symboliczny – obraz utraconej matki, którą trzeba będzie zastąpić.

Kolejną ważną kobietą w Podgrodziu jest Abigail, czarownica, zielarka, znachorka, handlarka oraz kapłanka tajemnego i brutalnego kultu Coram Agh Ter – Lwiogłowego Pająka¹¹. Jak sama przyznaje, często „biorą ją za dziwkę, ale nią nie jest”. Przez lokalną społeczność uważana jest za wiedźmę, mieszkańcy boją się jej, ale korzystają ze świadczonych przez nią usług – kupują maści (m.in. na czyraki, która jest jedyną rzeczą, za jaką mieszkańcy chwalą Abigail¹²), zioła, eliksiry miłosne oraz inne specyfiki. Również gracz może nabyć u niej różne przedmioty, w tym takie, które są niezbędne do wykonania zadań istotnych dla fabuły gry. Ponadto postać ta spełnia w grze funkcję informacyjną; jest także dawczynią zadań. Co więcej, gracz ma okazję poznania opinii innych mieszkańców o Abigail. Ważne postaci lokalnej społeczności obwiniają ją za całe zło, jakie się wydarzyło w okolicach Podgrodzia¹³. W ten sposób kobieta zostaje oskarżona o: prostytutkę, trucicielstwo, przejęcie kontroli nad ciałem jednego z mieszkańców, a następnie zabójstwo jego brata. W sumie Abigail jest posądzana o uśmiercenie dwóch osób, a nade wszystko o wywołanie tragicznej w skutkach klątwy barghestów i stworzenie Bestii, terroryzującej mieszkańców. Co prawda większość z zarzutów wydaje się bezpodstawna, jednak wiedźmin co jakiś czas znajduje dziwne przedmioty w domu zielarki – np. lalkę przedstawiającą jednego z mieszkańców. Mimo wszystko główny bohater ufa jej na tyle, by w pewnym momencie oddać pod jej opiekę Alvina. Kobieta wydaje się również doskonale znać na swoim rzemiośle – od razu wyczuwa u chłopca duży potencjał magiczny i próbuje wywołać u niego trans, również jako pierwsza w wiosce rozpoznaje w GERALCIE wiedźmina. Jej cechą charakterystyczną wydaje

11 Kilka informacji o tym kulcie znaleźć można w opowiadaniu *Ziarno prawdy*: „Pewnego dnia wypuściliśmy się aż do Gelibolu, pod Mirt, i obrabowaliśmy świątynię. Na domiar złego, była tam również młoda kapłanka. – Co to była za świątynia Nivellen? – Jedna zaraza wie, Geralt. Ale musiała to być niedobra świątynia. Na ołtarzu, pamiętam, leżały czaszki i gnaty, palił się zielony ogień. Śmierdziało jak nieszczęście [...]” (A. Sapkowski, *Ziarno prawdy* [w:] *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2001, s. 56). „Mieliście wtedy pecha – powiedział. – Ze wszystkich świątyń w Gelibolu i dolinie Nimnar wybraliście akurat chram Coram Agh Tera, Lwiogłowego Pająka. żeby zdjąć przekleństwo rzucone przez kapłankę Coram Agh Tera, trzeba wiedzy i zdolności, których ja nie posiadam” (*ibidem*, s. 62–63).

12 Informację tę Geralt otrzymuje, przysłuchując się rozmowom mieszkańców.

13 Warto tutaj dodać, że w finałowej scenie, tj. przed możliwym linczem, Wielebny określa Abigail, podobnie jak i generalnie kobiety, przyczyną całego zła na ziemi.

się specyficzne poczucie humoru i dystans do siebie, które cechują jej wypowiedzi. Chwilami można odnieść wrażenie, że Abigail bawi to, w jaki sposób jest postrzegana przez innych. Żartuje, że zje Alvina, do którego prawdopodobnie jest przywiązana, po czym dodaje: „tak pewnie mówią inni”. W finale pierwszego rozdziału spotykamy ją w jaskini, gdzie warzy trujący eliksir dla mieszkańców wioski, którzy chcą dokonać na czarownicy samosądu i ją zlinczować. Oskarżona o liczne przewinienia daje graczowi możliwość wyboru¹⁴. Kiedy Geralt zdecyduje się pozwolić mieszkańcom na zabicie wiedźmy, ta przeklina go w imię Lwiogłowego Pająka, a jej widmo pojawi się w późniejszym etapie gry jako przeciwnik wiedźmina. *Notabene* później okazuje się, iż Abigail wcale nie była winna przypisywanych jej przewinień. Co ciekawe, mimo negatywnego nastawienia nikt z mieszkańców nie zwraca uwagi na fakt, iż kobieta opiekuje się Alvinem, sierotą, którego nikt inny nie chciał przygarnąć. Jednakże po pewnym czasie, argumentując to obawą przed jej zgubnym wpływem na dziecko, Wielebny, przywódca lokalnej społeczności, odbiera zielarce chłopca. Jeśli w trakcie spotkania w jaskini gracz zdecyduje się ocalić kobietę, będzie mu wdzięczna, jednak cała sytuacja zakończy się zabiciem wieśniaków oraz najważniejszych postaci na Podgrodziu, które oskarżały czarownicę. Później Geralt spotyka ją jeszcze w wiosce Odmęty, gdzie ponownie pełni funkcję handlarki oraz guślarki (tym razem z pełną aprobatą lokalnej społeczności), a także daje wiedźminowi kolejne zadania oraz udziela cennych informacji. W finale gry jej widmo pomaga wiedźminowi, obdarowując go leczniczymi eliksirami.

Postać Abigail w fabule zdaje się obrazować tytuł jednego z opowiadań Sapkowskiego: *Mniejsze zło*. Choć jest niewinna przypisywanych jej przestępstw, to uwierzenie jej oraz ocalenie, kończy się rzezią na Podgrodziu. Z moralnego punktu widzenia można sobie zadać pytanie: czy było warto. Kwestia ta dotyka charakterystycznego dla Geralta dylematu neutralności, który objawia się w grze *Wiedźmin* nader często, zwłaszcza w sytuacji, kiedy należy dokonać wyboru, mającego – niezależnie od decyzji – tragiczne konsekwencje. Z kolei zezwolenie na zabójstwo Abigail będzie się wiązać z powracającymi wyrzutami sumienia. Również sama postać wiedźmy wydaje się interesująca. Należy zwrócić uwagę, iż jako osoba posiadająca magiczne zdolności w żaden sposób nie wpisuje się w typologię czarodziejek pojawiających się w sadze¹⁵, daleko jej także

14 Sama scena wyboru może być również poprzedzona zbliżeniem z wiedźmą, która po wyjaśnieniu, kto jest za wszystkie oskarżenia odpowiedzialny, również w ten sposób próbuje przekonać wiedźmina do swoich racji, mówiąc: „Sam się przekonaj. Jesteśmy sami. Mamy mnóstwo czasu”.

15 Zob. K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.

do spokojnych i bogobojnych kapłanek. Mimo wspomnianego kultu Lwiogłowego Pajaka (w którego wiara także zostaje zaprezentowana bardzo enigmatycznie) Abigail w żaden sposób nie można nazwać kultystką czy akolitką. Jednakże biorąc pod uwagę jej zdolności, a także mizoginistyczne nastawienie jej przeciwników (Wielebny, Odo, Haren Brogg czy Mikul), przypomnieć może się sytuacja znana z twórczości Sapkowskiego. Wskazówkę w tym kierunku podaje Katarzyna Kaczor, pisząc o posądzeniu dziewczyny o czary w obozie nad Chotlą¹⁶, co ma miejsce w *Chrzcie ognia*¹⁷. Badaczka zauważa, że w momentach kryzysowych osoby naznaczone piętnem inności stają się obiektem agresji i przeróżnych fobii. Analogiczna sytuacja zostaje przedstawiona właśnie w rozdziale pierwszym, gdzie Podgrodzie jest nawiedzone przez Bestię i barghesty, co dla wioski z całą pewnością stanowi moment kryzysu. W dodatku każda z ważnych w lokalnej społeczności osób doświadcza jakiegoś tragicznego zdarzenia, np. śmierci kogoś bliskiego. I choć nie rzadko te postaci są w owe zdarzenia bezpośrednio zamieszane, to nadal są to dla nich trudne, wręcz traumatyczne chwile. Ponieważ odmienność Abigail wydaje się oczywista, konflikt i chęć ukarania wiedźmy doskonale wpisuje się w schemat przedstawiony przez Kaczor. W ten sposób możemy umiejscowić Abigail w realiach uniwersum, choć nadal nie do końca możemy określić, na jakiej zasadzie w nim funkcjonuje. Wciąż pozostaje ona niejednoznaczną, momentami wręcz enigmatyczną postacią. Dzieje się tak zarówno ze względu na nie do końca jasne powiązania z mieszkańcami, jak również z powodu wykonywanej profesji. Znienawidzona i opluwana zielarka tak naprawdę okazuje się niezbędną, zarówno w Podgrodziu, jak i w Odmętach. Co zastanawiające, w tej drugiej wsi jest powszechnie akceptowana i koegzystuje z innymi mieszkańcami. Nie jest także odseparowana od nich, mieszka w pobliżu karczmy, a nie na skraju wioski. Być może ponownie objawia się tutaj mechanizm, na który wskazuje Kaczor, ponieważ mieszkańcy Odmętów wiodą znacznie spokojniejsze życie pozbawione plag. Z gry jednak nie dowiadujemy się, co stanowi przyczynę tego odmiennego podejścia do guślarki. Niezależnie od tego z całą pewnością Abigail jest jedną z najciekawszych kobiecych postaci w grze, a wiążący się z nią wybór moralny stawia przed graczem pytania charakterystyczne dla Geralta z Rivii. Pytania, które okazują się jednym z najtrudniejszych w całej grze i jakie wręcz idealnie wpisują się w wiedźmińskie realia znane z twórczości Sapkowskiego.

Kolejną interesującą postacią, choć epizodyczną, jest Vesna Hood, młoda i urodziwa kelnerka, pracująca we wspomianej karczmie. Jej

¹⁶ Ibidem, s. 82.

¹⁷ A. Sapkowski, *Chrzest ognia*, Warszawa 1996.

osoba jest ewidentnym nawiązaniem do Czerwonego Kapturka, o czym świadczy nazwisko (*hood* to po angielsku kaptur), jak również fakt, że chce się dostać do odległego nieopodal domu babci (z czym wiąże się jedno z zadań gracza). Kolejną przyczyną tej asocjacji jest fakt, iż w trakcie drogi do domu babci notorycznie napadają na nią podobne do wilków *barghesty*. Vesna, bohaterka zadania *Spóźniony słowik*, początkowo napastowana przez miejscowych opryszków, może być przez gracza uratowana i eskortowana do celu swojej podróży. Nagrodą za wypełnienie zadania jest zbliżenie z kobietą (trzeba jednak w umówione miejsce przynieść wino). Co ciekawe, podobnie jak inne postaci, z którymi Geralt może uprawiać miłość fizyczną, *post factum* Vesna zdaje się nie pamiętać tego, co zaszło między nią a Białym Wilkiem. Bohaterka wyróżnia się spośród innych kelnerek swoim podejściem do mężczyzn. Jest bezpośrednia; już przy pierwszym spotkaniu nazywa Geralta „przystojniakiem”, miejscowych zaś krytykuje, co być może poskutkowało późniejszą napaścią. Sprawia wrażenie osoby pragnącej czegoś więcej niż tylko prostego, wiejskiego życia, choć nie wyraża tego wprost. Mimo wyczuwalnej sympatii do wiedźmina często powtarza, że „jest przyzwolita i pracuje”, kończąc w ten sposób dalszą rozmowę.

Przykłady Vesny Hood oraz Abigail doskonale odzwierciedlają zasady, jakimi kieruje się niewielka i dość hermetyczna społeczność Podgrodzia. Jednymi z nich są klasyczna mizoginia oraz ksenofobia, których przejawy uwidacznia podejście mieszkańców do Abigail. Co więcej, można odnieść wrażenie, że wioska rządząca się prawami kultu Wiecznego Ognia, pod patronatem Wielebnego, jej formalnego przywódcy, kieruje się w istocie patriarchalną hierarchią, gdzie najważniejsze role społeczne odgrywają mężczyźni. Ilustruje to stosunek do kelnerek, a zwłaszcza przywoływanej Vesny Hood, będący obrazem całkowitego uprzedmiotowienia kobiet, obrażania ich oraz poniewierania. Dowodem na to okazuje się próba dokonania na młodej kobiecie gwałtu, który – gdyby nie Geralt – prawdopodobnie doszedłby do skutku. Co więcej, można przypuszczać, iż tak jak inne zbrodnie oraz przewinienia wobec kobiet na Podgrodziu, prawdopodobnie pozostałyby bezkarny, tak samo jak zachowanie strażników, które doprowadziło do śmierci Karoliny.

Kolejną postacią, *notabene* jedną z najważniejszych w całej grze, jest medyczka Shani, która pojawia się także w twórczości Sapkowskiego¹⁸.

18 Pisz on o niej w następujący sposób: „Młodziutka medyczka o ciemnorudych, przystrzyżonych tuż poniżej uszu włosach podniosła głowę znad atlasu anatomii” (*Idem, Krew elfów*, Warszawa 1994 s. 184); „Shani. Dziecko cuchnących miejskich zaułków, które trafiło na oxenfurcki uniwersytet dzięki własnej żądzy wiedzy i dzięki niewyobrażalnym wyrzeczeniom opłacających czesne rodziców. Żaczek. Frant. Wesoły urwis” (*Idem, Pani jeziora*, Warszawa 1999, s. 290).

W grze jej osoba koresponduje z tym, czego dowiadujemy się z książek – zarówno pod względem wyglądu, jak i wykonywanej profesji. Z Shani stykamy się praktycznie przez większość gry od momentu spotkania w pierwszym rozdziale. Początkowo, z powodu amnezji, Geralt nie pamięta medyczki. Ta jednak poznaje go od razu, inicjując rozmowę. W grze geneza ich znajomości nie jest wyjaśniona¹⁹, jednak zdaje się to nie mieć większego wpływu ani na fabułę, ani na rozgrywkę.

Kobieta przez cały czas świadczy usługi medyczne. Zarówno graczo-
wi (wystarczy, że wiedźmin do niej podejdzie, a poziom zdrowia wraca do najwyższego stanu), jak i okolicznym mieszkańcom. Jest to dość istotne, ponieważ profesja (oraz prawdopodobnie duże doświadczenie) pomagają jej znaleźć coraz to nowe zatrudnienie, dzięki czemu postać niejako „podróżuje” wraz z Geraltem. Najpierw na Podgrodziu pomaga ofiarom Bestii, natomiast po złamaniu klątwy przez bohatera przenosi się do Wyzimy klasztornej, aby pomagać ofiarom zarazy, tzw. plagi Catriony, a później ofiarom wojny między niełudźmi a Zakonem Płonącej Róży. Należy tutaj podkreślić, iż w niesieniu medycznej pomocy Shani jest bezstronna – pomaga zarówno ludziom, jak i niełudziom, przez co poważnie naraża się Zakonowi. Nie przejmuje się tym, ponieważ niesienie medycznej pomocy jest dla niej najważniejsze. Stanowi przykład bezinteresownego oddania swojemu zawodowi, o czym świadczyć może fakt, że jest cytowana przez siostry zakonne w Szpitalu Lebiody w Wyzimie klasztornej, gdzie na co dzień pomaga ofiarom zarazy. Co ważne, to właśnie Shani jest pierwszą osobą, z którą Geralt rozmawia na Podgrodziu. Ponadto oboje widzą Alvina w trakcie transu, w jaki chłopiec wpadł chwilę po śmierci Karoliny. Tym samym dowiadują się, że chłopiec jest niezwykle i należy go chronić, a także zaopiekować się nim, czego medyczka się podejmuje. Natomiast z punktu widzenia samej rozgrywki początkowo pełni ona funkcję typowo informacyjną, objaśniając bohaterowi sytuację na Podgrodziu. Dopiero pod koniec pobytu w tym miejscu jej postać zyskuje na znaczeniu. Przede wszystkim zostaje napadnięta i przed gwałtem ratuje ją wiedźmin. Następnie, już po zakończeniu wątku Abigail (niezależnie od jego finału), wraz z Białym Wilkiem medyczka udaje się do dzielnicy klasztornej miasta Wyzima. Tam mamy okazję dowiedzieć się o Shani nieco więcej. Opowiada ona o traumie, jaką było dla niej uczestnictwo w wielkiej i krwawej bitwie pod Brenną, w trakcie której pracowała jako pomocnica głównego chirurga. To wydarzenie wpłynęło na jej psychikę

¹⁹ Podobna sytuacja zdarza się w grze kilkakrotnie, co dowodzi tego, iż *Wiedźmin* pełen jest nawiązań do literackiego oryginału, przez co w pełni czytelny staje się głównie dla tych graczy, którzy znają opowiadania i sagę. Nie oznacza to jednak, iż wiedza ta warunkuje uczestnictwo w rozgrywce czy czerpanie przyjemności z zabawy.

i ukształtowało ją, powodując, że chce pomagać ludziom niezależnie od konsekwencji. Bitwa pozostawiła w jej psychice wyraźny i trwały ślad, z czego zwierza się wiedźminowi. Co ważne, sama przyznaje, że prawdopodobnie nikomu wcześniej o tym nie mówiła, ale Geralta darzy wyjątkowym zaufaniem. Okazuje się również, że Shani dobrze zna przyjaciół wiedźmina, m.in. barda Jaskra, krasnoluda Zoltana Chivaya czy Zygfyryda, rycerza Zakonu Płonącej Róży. W miarę rozwoju akcji gracz dowiaduje się, że w przeszłości medyczka miała romans z miejscowym paserem, Talarem, natomiast obecnie żywi uczucie do Geralta. Właśnie to uczucie, podsycone kwestią opieki nad Alvinem, staje się w pewnym momencie przedmiotem jednego z najistotniejszych w całej grze wyborów. Należy wybrać, komu powierzyć opiekę nad chłopcem – Shani czy czarodziejce Triss Merigold. Decyzja ta wydaje się niezwykle trudna i skomplikowana, ponieważ wybór nie sprowadza się wyłącznie do stwierdzenia, kto będzie odpowiedniejszą opiekunką. Decyzja ta stanowi refleksję nad dwiema różnymi drogami życiowymi, które Geralt rozważa²⁰. Shani, jak sama przyznaje, marzy o spokojnym życiu gdzieś na uboczu, w małym domku; wyobraża sobie siebie jako żonę, a Geralta jako męża, zaś Alvina jako ich dziecko. Co więcej, podczas opiekowania się chłopcem każe wiedźminowi bawić się z nim, rozmawiać i odpowiadać na trudne pytania. W ten sposób przygotowuje Geralta do roli ojca, sprawdzając jednocześnie, czy się do tego nadaje. Dlatego też wybierając medyczkę, gracz opowiada się za spokojnym życiem z dala od polityki, zabijania potworów etc.

Z kolei wybór Triss oznacza pozostanie na wiedźmińskim szlaku, ale jednocześnie wiąże się z zapewnieniem Alwinowi fachowej magicznej opieki, dzięki czemu chłopiec nauczy się kontrolować swoją moc. Emocje związane z podjęciem decyzji dodatkowo podsycą widoczna zazdrość kobiet o względy wiedźmina. Należy również zauważyć, że w tej sytuacji Shani reprezentuje klasyczny instynkt macierzyński, o czym świadczyć może sposób, w jaki spędza czas z Alvinem – bawi się z nim, rozmawia, próbuje go wychować, tłumacząc, jakie zachowania są niewłaściwe.

Wspomniany wybór ma również pewne konsekwencje w finale gry. Jeśli wybierzemy medyczkę, ta będzie nas leczyć w ostatecznym starciu, natomiast czarodziejka będzie piorunami razić naszych nieprzyjaciół. Jednakże niezależnie od podjętej przez Geralta decyzji można odnieść wrażenie, iż postać Shani zwraca uwagę na zasadniczy problem wiedźmińskiej egzystencji. Mowa o niemożności normalnego funkcjonowania

20 W trakcie poprzedzającej podjęcie decyzji pijatyki w karczmie w towarzystwie Jaskra i Zoltana Chivaya Geralt może zadeklarować, że kocha jedną z kobiet: albo Triss, albo Shani, opowiadając się jednoznacznie za jedną z dróg życiowych.

z powodu mutacji (skutek Prób Traw) oraz charakterze wykonywanej profesji. Wiedźmin nie może mieć dzieci, jest bezpłodny. W dodatku jest najemnym zabójcą potworów, który w każdej chwili może zginąć. W opozycji do niego medyczka i jej pragnienia reprezentują to, co jest charakterystyczne dla typowego człowieka – pragnienie stałego związku, posiadania rodziny i spokojnego życia²¹, co wydaje się nie przystawać do wiedźmińskiego losu: niepewnego oraz pozbawionego możliwości prokreacji.

Ponadto warto zwrócić uwagę na fakt, iż w patriarchalnym społeczeństwie, jakie zostało przedstawione w grze *Wiedźmin*, postać Shani stanowi przykład tego, iż niezależnie od okoliczności kobiety mogą sprawować ważne funkcje i bywa, że ich praca ratuje ludzkie życie i jest związana z dużym zaufaniem społecznym. W związku z tym one same mogą cieszyć się autorytetem i powszechnym szacunkiem. W świecie gier wideo, zwłaszcza inspirowanych realiami fantasy, nie jest to częste rozwiązanie.

Kolejne postaci kobiet spotykamy dopiero na terenie Wyzimy klasztornej. Są to m.in. pielęgniarki oraz nowicjuszeki zakonne, podobnie jak Shani pracujące w szpitalu im. proroka Lebiody, co nobilituje je w oczach lokalnej społeczności. Cały swój czas poświęcają pracy – opiece nad chorymi i umierającymi. Z punktu widzenia samej rozgrywki pełnią one głównie funkcję informacyjną, jednak bohater kontaktuje się z nimi dość często, gdyż szpital stanowi jedno z najważniejszych miejsc w okolicy, w nim też rozgrywa się ważne dla fabuły wydarzenie. Z gry dowiadujemy się również, że poza kultem proroka Lebiody zakonnice wyznają wiarę w boginię Melitele, znaną z prozy Sapkowskiego. W związku z tym stanowią one przykład kobiet nader pobożnych i oddanych swojej pracy.

Jednymi z najważniejszych postaci kobiecych w Wyzimie klasztornej są prostytutki. Świadczą one usługi seksualne, z których wiedźmin także może skorzystać. Kobiety te pojawiają się zarówno w mieście, jak i przy okolicznej grobli. Jednak tylko z jedną z nich możemy dłużej porozmawiać. Mowa o Carmen, szefowej zamtuza „Chętne uda”, jednej z najważniejszych i najbardziej skomplikowanych postaci w całej grze. Okazuje się ona córką Wielebnego z Podgrodzia. Gdy była nastolatką, przeżyła osobistą tragedię – została zgwałcona przez Mikula i zaszła z nim w ciążę. Jako brzemienista i samotna dziewczyna, w dodatku córka duchowego przywódcy lokalnej społeczności, spotkała się z szykanami oraz ostracyzmem ze strony mieszkańców Podgrodzia. Momentem kulminacyjnym tej tragedii było wyparcie się Carmen przez ojca, któ-

21 Wyda się to sprytnym nawiązaniem do relacji Geralta z Yennefer, która nierzadko zarzuca wiedźminowi, że ich relacja nigdy nie będzie normalna. Tutaj kobieta nieczarodziejka uważa, że Biały Wilk, zabójca potworów, który może zginąć w każdej chwili, jest w stanie być normalnym mężem i ojcem.

ry wyrzucił ciężarną córkę z domu. Trafwszy do Wyzimy klasztornej, Carmen (*de facto* nazywająca się Hela, z którego to imienia się zrezygnowała, ponieważ brzmiało „nazbyt plebejsko”) zajęła się prostytutką i dość szybko zaopiekował się nią herszt lokalnych bandytów, Baranina.

Pierwsze spotkanie prostytutki z Geraltem związane jest z prośbą o pomoc w pozbyciu się nękających jej „dziewczyny” zbirów, co też Geralt czyni. Następnie okazuje się, że Carmen całkiem nieźle gra w kościanego pokera, hazardową grę na pieniądze, popularną na terenie Królestw Temerii. Nieco później dowiadujemy się, iż ukochanym prostytutki jest Vincent Meis, kapitan lokalnej straży miejskiej, który cierpi na klątwę lykantropii. Jednym z największych marzeń Carmen jest odczarowanie ukochanego, w czym może pomóc gracz. Carmen, w młodości zgwałcona i przegoniona przez rodzzonego ojca, z utraconym (prawdopodobnie) dzieckiem, wbrew wszelkim przeciwnościom losu okazuje się kobietą kochającą i skłoną do poświęceń w imię miłości. Co ciekawe, problemem nie jest dla niej różnica społeczna w jej związku z Meisem (którego nikt w Wyzimie Klasztornej nie dostrzega). Okazuje się nim wspomniana klątwa. Żeby się jej pozbyć, Carmen jest w stanie poświęcić wszystko. Dlatego też upór, wytrwałość i wewnętrzna siła bohaterki oraz skłonność do gorącej i wytrwałej miłości, jakiej sama nigdy nie zaznała, mogą budzić podziw. Warto zauważyć, że jej dalsze losy zależą od gracza. Ten może odczynić urok, pozostawić Vincenta Meisa pod działaniem klątwy lub go zabić. W przypadku wyboru tego pierwszego rozwiązania okazuje się, iż klątwę odczynić może tylko prawdziwa i szczerą miłość. Po wyleczeniu kapitana, w *Epilogu*, dowiadujemy się, iż para wzięła ślub, a Carmen, wbrew wcześniejszym nieporozumieniom (związany z jednym z zadań), zaprzyjaźniła się z Shani. Charakter postaci oraz jej psychika znajdują potwierdzenie w jednym interesującym fakcie. Carmen jest niezwykle wierna Vincentowi, pozostając przy tym jedyną prostytutką w grze, z którą Geralt nie może współżyć.

Warto również zaznaczyć, że imię bohaterki stanowi nawiązanie do protagonistki opery Georges’a Bizeta *Carmen*, w której bohaterka-cyganeczka odrzuca uczucia zalotników, gdyż kocha tylko torreadora. Jej wielka miłość stała się prawdopodobnie inspiracją historii prostytutki z Wyzimy i kapitana straży miejskiej.

W Wyzimie klasztornej mamy również do czynienia z aktualizacją klasycznego archetypu „panny w opałach”. Jest nią półelfka, którą gracz może uratować przed bandytami. Warto podkreślić, że jest ona pierwszą przedstawicielką innej rasy, z którą Geralt nawiązuje w grze bliższą relację. Co prawda, jej postać wydaje się naiwna i nieco dziecinna, jednak stara się nauczyć wiedźmina Starszej Mowy, o ile on sam tego zechce. Po jakimś czasie, jeśli nauka idzie sprawnie, możliwe jest także odbycie

stosunku seksualnego z półelfką. Warto zaznaczyć, iż nie jest ona jedyną kobiecą przedstawicielką innych ras, jakie można spotkać w Wyzimie klasztornej, choć większość z nich stanowią grupy zepchnięte na margines miejscowej społeczności. Niezależnie od tego wśród nieludzi postaci kobiet nie sprawują ważnych funkcji, nie pracują w kuźni czy banku ani nie trudnią się handlem. Ponadto przeważnie mieszkają z większą liczbą przedstawicieli swojej rasy, same nie posiadając na własność domów, co odróżnia je od ludzkich kobiet. Należy zauważyć, że stale wzmagająca się w grze niechęć ludzi do elfów i krasnoludów nie wpływa na hierarchię poszczególnych ras, zatem czynnik ten nie zmienia statusu kobiet w szeregach nieludzi. W tym miejscu warto jednak podkreślić to, iż elfki stosunkowo często znajdują się w grupach bojowników Scoia'tael lub innego rodzaju grasujących bandach. To swoiste przyzwolenie na udział kobiet w licznych czynnościach oraz życiu grupy jest zauważalne w pojawiających się w powieściach Sapkowskiego oddziałach bojowników Scoia'tael, dlatego też analogicznie kwestia ta przedstawia się w grze.

Oprócz dzielnicy klasztornej w trakcie pobytu w tej części Wyzimy gracz ma możliwość eksploracji znajdującej się nieopodal grobli oraz wioski ceglarzy na pobliskich bagnach. O ile na grobli, poza prostytutkami oraz nielicznymi handlarkami, kobiety prawie w ogóle się nie pojawiają, o tyle we wspomnianej osadzie znajduje się ich co najmniej kilka. W praktyce jednak ważną rolę odgrywa zaledwie jedna z nich; jest ona także jedyną, której imię poznajemy. To Vaska, przywódczyni ceglarzy, będąca jednocześnie najstarszą w wiosce. Ta wychudzona, szczerbata i siwowłosa kobieta z pozoru nie różni się od innych starych kobiet przedstawionych w grze. Jednak to właśnie ona cieszy się ogromnym szacunkiem wszystkich mieszkańców oraz samych ceglarzy; żadna decyzja nie może zostać podjęta bez niej. Oprócz przewodzenia grupie w grze zleca Geraltowi kilka zadań, a ponadto gra w kościanego pokera (jest jedną z lepszych graczy w *Wiedźminie*). Poza tym można u niej nabyć jedzenie, alkohol oraz mięso i jaja wiwern. Przede wszystkim Vaska daje się poznać jako gorliwa wyznawczyni i kapłanka kultu Wodnych Panów, określanych w grze mianem vodyanoi, będąc tym samym duchową przewodniczką ceglarzy. Co ciekawe, praktycznie nie opuszcza wioski, cały czas będąc w swoim domu bądź przed nim. Z początku może sprawiać wrażenie niezrównoważonej z powodu bardzo dziwnego sposobu wypowiedzania się (jąkanie się, stosowanie szyku przestawnego, długie przerwy między poszczególnymi wyrazami). Wraz z kolejnymi wydarzeniami Vaska przejawia troskę o losy mieszkańców wioski, w szczególności o dzieci. Błaga Geralta o pomoc w znalezieniu zaginionego chłopca, który posiada zdolność wieszczenia i jest w związku z tym cenny dla wyznawców vodyanoi. To właśnie z wiarą w Wodnych Panów

wiąże się najważniejsza rola kobiety, czyli pełnienie funkcji kapłańskich. Staruszka nie tylko odprawia liczne obrzędy, ale przede wszystkim przekazuje mieszkańcom wioski wolę vodyanoi, będąc jednocześnie łącznikiem między wiernymi a ich wyznawcami. Poza tym Vaska pełni jeszcze jedną funkcję w grze – informacyjną. To od niej gracz dowiaduje się wielu rzeczy niezbędnych do ukończenia gry. Warto jednak zauważyć, iż Vaska jako jedyna postać w grze dzieli się z wiedźminem faktami, które rzucają światło na prawdziwą historię ważnych postaci przedstawionych w grze czy też organizacji (np. Zakonu Płonącej Róży). To właśnie kapłanka opowiada Geraltowi legendy oraz historie, o których nikt już nie pamięta albo celowo są one przemilczane. Dzięki nim bohater może dokładniej zrozumieć wydarzenia, których jest świadkiem. Dlatego też staruszka okazuje się najważniejszym źródłem informacji w całej grze, wielokrotnie wyjaśniając skomplikowane kwestie lub uzupełniając informacyjne luki w fabule. Vaska to bez wątpienia jedna z najważniejszych postaci w grze, symbolizująca osoby starsze, które mogą być przydatne i ważne dla lokalnej społeczności z uwagi na swoją wiedzę i doświadczenie. Przypomina nieco szeptunkę, niekiedy szamankę, a poprzez sprawowanie funkcji kapłańskich pokazuje, że kobieta może odgrywać ważną rolę w religijnych obrzędach.

Na tle innych starszych kobiet Vaska znacząco się wyróżnia, podczas gdy inne staruszki pojawiające się w grze nie odgrywają tak znaczących ról. Często są tylko tłem, ale za to pojawiają się – poza Kaer Morhen – praktycznie w każdym miejscu, do którego trafia wiedźmin. Z reguły przygarbione, szczerbate, z czepkiem przykrywającym siwe włosy, okutane w podniszczone szare lub brązowe stroje (u młodszych kobiet kolorystyka jest całkowicie odmienna np. zieleń, czerwień, biel, czerń, fiolet), często narzekają: na głód, na to, co się z nimi stanie po śmierci. Co ciekawe, często zagadują do Geralta, mówiąc np. „Uważaj na siebie, białowłoso”, „Przynosisz ze sobą zgubę, nieznamy”. Utyskują również na pogodę, zwłaszcza na deszcz. Okazyjnie bywają handlarkami, zwłaszcza w pobliżu wioski ceglarzy, Podgrodzia oraz w Wyzimie klasztornej. Swoim wyglądem przywodzą na myśl osoby ubogie, co okazuje się komplementarne z faktem, iż zawsze spotykamy je na świeżym powietrzu. Nie pojawiają się w karczmach czy innych miejscach, gdzie można przenocować lub w inny sposób wydać pieniądze. Niestety, poza Vaską i kobietą, u której mieszka Shani, nie można z nimi wejść w żadną interakcję. Ta ostatnia, nazywana przez medyczkę Babcią (choć nie ma między nimi pokrewieństwa), wnosi swoją postacią do gry element humorystyczny, gdyż ciągle narzeka i otwarcie krytykuje młodzież. W dodatku nie przepada za Geraltem, twierdząc, że jest stary, oraz utrudnia odwiedzanie Shani. Babcie można przekonać do siebie, dając jej podarek lub pijąc z nią

alkohol, jednak wtedy szybko stwierdza, że wiedźmin jest pijany i nie wpuści go do medyczki. Kobieta wygłasza również wiele krytycznych uwag odnośnie do cnoty dziewczyny i jej zachowania. Niezależnie od tego, podobnie jak inne starsze kobiety przedstawione w grze *Wiedźmin*, Babcia nadaje kolorytu światu przedstawionemu i w znaczący sposób go urozmaica. Często jednak osoby starsze pojawiające się w grze stanowią figurę służącą refleksji na temat śmierci i ubóstwa, które pojawiają się w ich wypowiedziach.

Podróżując po bagnach i trafiając do Świętego Gaju druidów, mamy okazję poznać jeszcze jedną kobietę – driadę Morenn, która przykuwa uwagę swoim charakterystycznym wyglądem: jest naga i ma zieloną skórę. Jest ona postacią drugoplanową, chociaż pomaga graczowi w jednym z zadań, przekazuje mu też informacje o driadach i Brokilonie, krainie znanej z cyklu wiedźmińskiego Sapkowskiego. Pełni zatem funkcję informacyjną, wprowadzając tym samym wiadomości znane ze świata literackiego do świata gry. Kiedy dochodzi do interakcji między Geraitem a driadą, Morenn okazuje się bardzo dumna ze swojego pochodzenia. Pozostaje jednak przepełniona smutkiem, wynikającym ze świadomości, że driady wymierają. Dlatego wyznaje ona pogląd, wedle którego miłość fizyczna bez prokreacji jest zła, a nawet bezsensowna, gdyż nie służy pojawieniu się kolejnych driad. Jej przywiązanie do tradycji oraz do zasad obowiązujących w rodzimej społeczności jest bardzo mocne, choć zdaje się ono wynikać z lęku przed całkowitym wyginięciem jej gatunku. Można również odnieść wrażenie, że w świecie, gdzie driady praktycznie nie istnieją, Morenn pozostały już tylko tradycja i duma ze swojego pochodzenia. Co ciekawe, dopiero wiedźmin może nieco zmienić jej poglądy i uzmysłowić m.in., że zbliżenie bez celu prokreacji nie musi być niczym złym ani pozbawionym sensu. Po odbyciu z wiedźminem stosunku Morenn nie wydaje się jednak do końca przekonana i ponownie pogrąża się w smutku i melancholii.

Oprócz wymienionych wyżej postaci w Wyzimie klasztornej pojawiają się również kelnerki i handlarki. Sprzedają one zioła, jedzenie, alkohol, składniki alchemiczne oraz książki. Co istotne, z rozmów Geralta z zielarkami gracz dowiadyuje się, iż nierzadko handlarki ciężko pracują, by być samodzielne i niezależne. Często wskazują też na przeciwności losu, z jakimi mierzą się na co dzień. Wśród nich najczęstsze są ubóstwo i trudna sytuacja rodzinna. Choć w istocie można mówić o tym, że owe kobiety należą do kręgu nizin społecznych, to mimo wszystko sprawują istotne funkcje w lokalnej społeczności, podobnie jak ma to miejsce w przypadku przywoływanej wcześniej Vaski, choć jej rola jest zgoła odmienna.

Kolejny etap gry wiąże się z podróżą wiedźmina do Wyzimy handlowej, najbogatszej dzielnicy miasta, pełnej wojska oraz lokalnej elity:

szlachty, kupców etc. W tym miejscu Biały Wilk ma okazję napotkać kilka ważnych postaci kobiet. Jedną z nich jest królowna Adda Biała, mająca ogromny wpływ na przedstawioną w grze historię. Ta bohaterka stanowi bezpośrednie nawiązanie do opowiadania Sapkowskiego pt. *Wiedźmin*, w którym Geralt odczarowuje Addę zaklętą w strzygę. Przedstawione w grze informacje związane z królowną pochodzą właśnie z tego utworu. Dzięki temu gracz dowiaduje się, iż królowna jest owocem kazirodczego związku króla Foltesta i jego siostry Addy (po której odziedziczyła imię, co tylko zintensyfikował atmosferę skandalu). Ponadto to właśnie Adda Biała jest następczynią tronu Temerii, którego sukcesja jest jednym z głównych wątków fabularnych w *Wiedźminie*. Zarówno tożsamość królowny, jak i jej charakterystyka, została zbudowana na podstawie tego, co stworzył Sapkowski w opowiadaniu. W przypadku postaci drugoplanowych – poza Triss Merigold – w grze CD Projekt RED nie jest to częsty zabieg. Warto również podkreślić, iż przywołane opowiadanie, ze szczególnym uwzględnieniem klątwy ciążyącej na Addzie, stanowią temat intra do gry. Podobne nawiązania zostają wykorzystane w celu uzasadnienia niektórych czynności, jakie wykonuje Geralt. Ilustruje to chociażby zakończenie prologu, kiedy opuszczając Kaer Morhen, wiedźmin udaje się do Temerii, ponieważ „król Foltest ma wobec niego dług”²².

Biały Wilk spotyka królowną na wystawnym przyjęciu, w trakcie którego dziewczynie towarzyszy przyboczna straż. W trakcie rozmowy możemy się dowiedzieć czegoś więcej o królownie, np. tego, że ma niezbyt wysublimowane, chwilami wręcz wulgarne poczucie humoru²³. Przejawia także wyraźne zainteresowanie osobą wiedźmina; prowokuje go, mówiąc o potencjalnym romansie Triss Merigold (z którą Geralt przyszedł na przyjęcie) z jednym z kupców. Ponadto manipuluje swoimi strażnikami, dając im często nieuzasadnione rozkazy, mające na celu pozostawienie ją samą z Geraltem. W niewybredny sposób ocenia również goście zebranych na przyjęciu. Tym samym sprawia wrażenie bezpośredniej, a chwilami wręcz wyuzdanej. Ponadto porównuje politykę do schadzki dwojga kochanków, po czym proponuje graczowi zabawę – odgadnięcie zagadki i chwilę miłosnego uniesienia. Mimo pozornie dobrego wrażenia, jakie kobieta wywarła na wiedźminie, szybko jednak okazuje się, iż przez mieszkańców Wyzimy jest ona wciąż szykanowana z powodu swojej przeszłości²⁴. Później okazuje się również, że współpracuje z tajną organizacją, która terroryzuje miasto i stoi za napaścią na Kaer Morhen. W dodatku

22 W chwili rozstania w wiedźmińskim siedlisku słowa te wypowiada Vesemir, niejako wskazując Geraltowi, gdzie ten ma się udać i gdzie może zasięgnąć pomocy.

23 Czego dowodem jest tzw. żart Addy z wulgarną puentą: „Mysz w piździe? Bez sensu...”.

24 Dowodzą tego żarty ulicznych błaznów, którzy odnoszą się do zaklęcia w strzygę.

Adda, walcząc o prawa do tronu, fałszuje królewskie edykty, a także przygotowuje zamach stanu. Stosunkowo szybko królownie udaje się również pojmać Geralta, po czym skazuje go na śmierć. Szczęśliwa teleportacja wiedźmina z miejsca kaźni wprowadza ją w prawdziwą furję. Następne spotkanie Białego Wilka z królowną ma miejsce znacznie później, kiedy dziewczyna ponownie staje się strzygą. Wtedy, niejako analogicznie do opowiadania Sapkowskiego, gracz ma możliwość dokonania wyboru – może ją zabić lub odczarować. W ten sposób dochodzi do ostatecznego starcia między Geraltem a jednym z jego największych wrogów w grze, czyli Addą. Co więcej, królowna okazuje się jedyną kobiecą antagonistką wiedźmina w grze, a ponadto wytrawną intrygantką odpowiedzialną za polityczne zamieszanie w królestwie Temerii. Kierowana urazą za odwieczne szykany odnoszące się do jej kazirodczego pochodzenia, z nieustającymi pretensjami do ojca o swoje pochodzenie, królowna stara się poprzez zdobycie władzy zapomnieć o wszystkim. Tym samym Adda Biała okazuje się postacią w pewien sposób tragiczną, będącą ofiarą swojej własnej historii, na którą początkowo nie miała wcale wpływu.

W dzielnicy handlowej miasta Wyzima, podobnie jak w poprzednich rejonach, możemy spotkać liczne kobiety lekkich obyczajów. Tym razem nie są to prostytutki, a kurtyzany – eleganckie kobiety, ubrane w bogato zdobione suknie w różnych kolorach, wysławiające się w sposób wskazujący na szlacheckie pochodzenie lub na przebytą edukację. We wspomnianej dzielnicy pojawiają się one w luksusowym przybytku znanym jako „Dom Nocy”. Jego szefową jest Królowa Nocy, która okazuje się wampirem wyższym, czyli istotą w pełni myślącą, posiadającą ludzką postać. Królowa nocy stanowi kolejne nawiązanie do „Sagi o Wiedźminie”, ponieważ to właśnie o niej opowiadał przyjaciel Geralta, wampir Regis, wspominając na kartach prozy Sapkowskiego o swojej dawnej miłości. Wampirzyca jest wdzięczna wiedźminowi za to, że był druhem Regisa w chwili jego śmierci, i wydaje się do niego przyjaźnie nastawiona. Tłumaczy, iż wszystkie kurtyzany w „Domu Nocy” to wampirzyce, świadczące usługi seksualne w zamian za krew, jednak w przybytku nie dochodzi do morderstw. W związku z tym gracz ponownie musi dokonać wyboru – może wampirzyce i jej podopieczne zabić zgodnie ze swoją wiedźmińską profesją lub też je oszczędzić.

Wspomniane wampirzyce są jednym z wielu przypadków, kiedy potwory, z jakimi przychodzi mierzyć się Geraltowi, to istoty o kobiecej fizjonomii. W grze jest ich bardzo dużo, m.in. alpy, bruxy, wampirzyce, południce, północnice, zjadarki itd. I choć wiedźmiński bestiariusz nie stanowi tematu niniejszego artykułu, należy pamiętać, iż w świecie gry *Wiedźmin* napotykanne potwory w dużej mierze przypominają swoją postacią kobiety.

Podobnie jak w poprzednich miejscach, w Wyzimie handlowej można spotkać również handlarki. Należy jednak zauważyć, iż nie ma ich tak wiele, jak w pozostałych dzielnicach Wyzimy. Interesujący jest fakt, że w porównaniu z reprezentantkami tej profesji z innych części miasta, są one dużo lepiej ubrane, nierzadko są starsze i grubsze. Nie sprzedają jednak ziół czy jedzenia, a raczej towary, które można określić mianem ekskluzywnych – tkaniny, biżuterię, drogocenne bibeloty itd.

W całym *Wiedźminie* Wyzima handlowa okazuje się miejscem, gdzie kobiety mają największy wpływ na rozgrywane się wydarzenia. Dotyczy to zarówno Addy, która staje się głównym graczem na scenie politycznej całego królestwa, jak również wampirzycy, której dom publiczny odwiedzają miejscowi notable i wpływowi kupcy. Obie są postaciami skomplikowanymi, o rozbudowanej historii osobistej, a motywacje ich postępowania nierzadko sięgają dzieciństwa. Warto również nadmienić, iż wyższy status społeczny kobiet potwierdzają również szlachcianki, które Geralt spotyka na terenie dzielnicy handlowej. Są one powszechnie szanowane, funkcjonują w elitach towarzyskich, a także bywają na licznych bankietach i przyjęciach. Mimo to, poza Addą Białą i czarodziejką Triss Merigold, przeważnie nie ingerują one w wydarzenia polityczne lub – co wydaje się bardziej prawdopodobne – są od polityki izolowane.

Dzielnica handlowa staje się również miejscem interakcji wiedźmina z miejscowymi urzędniczkami, pracującymi w miejskim banku i ratuszu. Rola tych kobiet z punktu widzenia fabuły oraz samej rozgrywki jest marginalna, jednak wiedźmin może z nimi porozmawiać, a nawet wykonać dla nich drobne zadania, za które otrzyma nietypowe wynagrodzenie, jakim będzie fizyczne zbliżenie z jedną z niewiast. Znacznie istotniejsza wydaje się jednak sprawowana przez nie funkcja w świecie przedstawionym. Praca w administracji miejskiej oraz bankowej stanowi symptom pewnej zmiany. W poprzednich miejscach, jakie odwiedzał Geralt, do tak poważnych i odpowiedzialnych stanowisk nie dopuszczano kobiet. Wszystkie znaczące funkcje sprawowali mężczyźni. Jednak w Wyzimie handlowej, najbardziej cywilizowanej i rozbudowanej części miasta, mamy okazję dostrzec swoistą formę emancypacji, jeśli chodzi o wykonywane prace. W tej dzielnicy kobiety mogą wykonywać różne zawody i nie napotyka to żadnego sprzeciwu ze strony mieszkańców czy lokalnych wielmożów.

Następnym miejscem, w którym postaci kobiet odrywają ważną rolę, jest tzw. Brzeg, czyli wioska Odmęty i jej okolice, a także tajemnicza Wyspa Rybitw. Na początku, w trakcie eksploracji osady, Geralt poznaje dwie skonfliktowane ze sobą siostry: Celinę i Alinę. Obie są córkami zamożnego sołtysa wsi, Tobiasza Hoffmana. To właśnie ojciec okazuje się kluczową postacią w perspektywie relacji obu kobiet, ponieważ od dawna

faworyzuje Alinę, co wzbudza w jej siostrze zazdrość. Ponadto Hoffman jest niezmiernie zadowolony z faktu, iż Alina zaręczyła się z bogatym kupcem, Julianem. Dlatego też sołtys przeznaczył sporą część swojego majątku na posag oraz organizację wesela. Spotyka się to z niezadowoleniem Celiny, która twierdzi, że ojciec jest wobec niej skąpy, gdyż jej siostra ma wszystko, podczas gdy ona, jak mówi, „nie ma się w co ubrać”. Wraz z upływem czasu dziewczyna okazuje się zazdrosna o Juliana, którego skrycie kocha. Daje temu wyraz, chodząc po wiosce i lamentując, informując przy tym, że w rzeczywistości Alina nie kocha Juliana. Co więcej, Celina ciągle mówi o tym, co siostra jej zabrała (ukochanego, dobra materialne, miłość ojca). Przedstawia się w ten sposób graczowi jako postać znajdująca się w cieniu siostry, zawsze niedoceniana, mająca do Aliny nieustanny żal. Obrazuje to sytuacja, w której Celina wyraża obawę, że skoro siostra zabrała jej już wszystko, co było w życiu cenne, to z pewnością uwiedzie również Geralta. Dlatego też decyduje się oddać wiedźminowi „nawet na kamieniu”, by uprzedzić siostrę. Najpierw chce jednak otrzymać piękny pierścionek, by móc pochwalić się nim siostrze i poinformować ją, że również ma swojego adoratora. Niedługo później gracz dowiaduje się, że Alina ginie zepchnięta ze wzgórza. Sprawczynią jest Celina, jednak nie zrobiła tego umyślnie, co sama przyznaje. Kobieta nie radzi sobie z wyrzutami sumienia oraz licznymi oskarżeniami, jakie pod jej adresem wysuwa Adam, jedyny mężczyzna, którego Alina naprawdę kochała. On z kolei nie radzi sobie ze smutkiem i cierpieniem po stracie swojej miłości, wskutek czego z żalu zabija Celinę. Obie siostry nie mogą jednak zaznać spokoju po śmierci – przemieniają się w upiory: południcę i północnicę, z którymi wiedźmin musi się uporać.

Interesującą postacią w tej wyraźnie inspirowanej *Balladyną* Juliusza Słowackiego historii jest sama Alina, młodsza z sióstr, faworyzowana przez ojca, często drwiąca ze starszej siostry. Warto podkreślić, iż w trakcie rozgrywki nie sposób jednoznacznie powiedzieć, czy kobieta czyniła to z premedytacją, ponieważ w trakcie swoich rozmów z Geraltem sprawia wrażenie bardzo naiwnej i dziecinnej, niemającej świadomości, że może kogoś zranić. W dodatku wielokrotnie deklaruje swoją miłość i sympatię do siostry. Ponadto opiekuje się Alvinem, który również trafił do Odmętów. Przyznaje jednak, iż w odróżnieniu od Celiny nigdy nie zajmowała się ciężką pracą, a dni spędzała na zbieraniu kwiatów i malin w pobliskim chruśniaku oraz czytaniu poezji (stąd zna Geralta, którego w swoich dziełach opisywał Jaskier). Pomimo zaręczyn z Julianem nadal romansuje z Adamem. Co więcej, Alina wyraźnie podkreśla, że nie akceptuje narzeczonego, gdyż ten nie lubi Alvina, do którego dziewczyna bardzo się przywiązała. Po tragicznej śmierci staje się południcą i nadal pozostaje skonfliktowana z siostrą. Jedynie wiedźmin

może pogodzić ze sobą dwie siostry-upiory. Rzeczony konflikt w pewnym sensie nosi znamiona tragicznego. Przede wszystkim dlatego, że potęgowana przez lata zazdrość z powodu faworyzowania Aliny przez ojca znajduje swoje ujście oraz eskalację dopiero w momencie pojawienia się Juliana. Mężczyzna wybiera młodszą, a nie starszą siostrę, co w małej wiejskiej społeczności mogło narazić Celinę na szykany i drwinę ze strony mieszkańców Odmętów. Trudno jednak oprzeć się wrażeniu, iż Alina w rzeczywistości została przymuszona przez ojca, aby zgodzić się na ślub, choć początkowo, jak sama przyznaje, Julian naprawdę jej się podobał. Ponieważ jest on mieszczaninem i bogatym kupcem, propozycja małżeństwa, chociażby z powodu awansu społecznego oraz majątkowego, wydawała się niezwykle atrakcyjna, być może wręcz nie do odrzucenia z punktu widzenia ojca dziewczyn. Dlatego też obie siostry można uznać za postaci tragiczne, ponieważ w dużej mierze nie ze swojej winy zostały poróżnione. Dalsze, tragiczne konsekwencje tej sytuacji powodują, iż nawet po śmierci ich dusze nie mogą zaznać spokoju. Sytuacja okazuje się patowa w chwili, w której okazuje się, że Geralt może odczarować jedynie Celinę-północnicę, a Aliny-południcy nie, gdyż ta wciąż nie wierzy w swoją śmierć i postać, jaką przybrała.

Wioska Odmęty to nie jedyne miejsce, które można zaliczyć do tzw. Brzegu. Przynależy do niego także Wyspa Rybitw, gdzie gracz ma okazję spotkać kolejną niezwykłą kobietę, która w istotny sposób dopełnia zbiór damskich postaci w grze *Wiedźmin*. Mowa o Pani Jeziora, bogini czczonej przez mieszkańców Odmętów oraz wspomnianych już vodyanoi. Ze snutej przez nią opowieści wynika, że kiedyś służyły jej setki męskich rycerzy. Jednak wielu z nich zginęło w trakcie różnych wypraw, a ona sama została z wyznającymi jej kult wieśniakami, przez co czuje się samotna. Jedyłą „pociechą” okazał się dla niej Król Rybak, schorowany starzec, który przynosi jej jedzenie. Nie przepada za uczonymi („są nudni”), natomiast bardzo brakuje jej męskiego towarzystwa. Można odnieść wrażenie, że Pani Jeziora, mimo natury bóstwa, w rzeczywistości jest kobietą o bardzo przyziemnych i ludzkich potrzebach. Ilustruje to jedna z rozmów z Geraltem, w której przyznaje, iż nie lubi poetyckich komplementów, a poezja ją nudzi. Z wielkim entuzjazmem przyjmuje za to prosty komplement „Masz najlepszy tyłek w całej Temerii”. Co ważne, Pani Jeziora posiada bardzo refleksyjną naturę. Często wspomina przeszłość oraz pomaga Geraltowi zrozumieć siebie i jego stosunek do przeznaczenia; sama posiada również zdolności profetyczne, co wielokrotnie zmusza ją do refleksji. Ponadto troszczy się o swoich wyznawców. Z tego powodu każe wiedźminowi pozbyć się złego bóstwa vodyanoi, Dagona, który atakuje rybaków. W dodatku jest rozgniewana na Juliana, ponieważ prowadzone przez niego połowy złością ryboludzi, napadających

w odwecie na niewinnych rybaków, którymi Pani Jeziora się opiekuje. W trakcie gry okazuje się, iż przechowuje miecz, Aerondight, który pragnie ofiarować prawdziwemu rycerzowi (w efekcie przypada on Geraltowi). W związku z opieką, jaką roztacza nad mieszkańcami Brzegu, niezwykle zależy jej na zakończeniu konfliktu między vodyanoi a ludźmi. Teoretycznie to właśnie wiedźmin może pomóc w zażegnaniu sporu, jednak bogini wydaje się zawiedziona osobą wiedźmina. Słyszała o nim wcześniej od syreny Sh'eenaz (jest to kolejne nawiązanie to twórczości Sapkowskiemu), która przedstawiała go jako osobę bystrą i spostrzegawczą. Pani Jeziora z początku uważa jednak, że Biały Wilk zachowuje się wręcz odwrotnie. Sytuację zmienia dopiero przywołany komplement, po którym następuje zbliżenie Geralta i bogini. Postać Pani Jeziora to – poza pełnioną przez nią funkcją dawczyni zadań – przed wszystkim fabularna figura, za pomocą której wiedźmin zastanawia się nad swoim przeznaczeniem oraz nad tym, w co naprawdę wierzy. Kiedy oboje rozmawiają o wierze i przeznaczeniu, bogini zwierza się Geraltowi z przyczyny swojej samotności. Rycerze opuścili ją z powodu poszukiwania świętego Graala, przez co do dziś nienawidzi tego przedmiotu, a także jego poszukiwaczy. Odniesienie do tej antypatii pojawia się nieco później, kiedy wiedźmin wykonuje zadania powierzone przez Panią Jeziora oraz zażęga konflikt między ludźmi a vodyanoi. Wtedy, zapytany o dalsze plany, Geralt może oznajmić bogini, że postanawia szukać Graala. Ta będzie się z niego naigrywać i pasuje na rycerza „sir Palanta”. Jeśli jednak wiedźmin zachowa się inaczej, przed opuszczeniem Odmętów zostanie pasowany na Rycerza Pani Jeziora i otrzyma wspomniany miecz. Oczywiście jest, że postać bogini stanowi humorystyczne nawiązanie do legend arturiańskich, choć należy podkreślić, iż bogini z gry *Wiedźmin* nie przypomina wyglądem arturiańskiej Pani Jeziora. Jest naga i zielona (przypomina nieco driadę Morenn), a jej ciało oplecione jest długimi włosami, ponadto wyśmiewa świętego Graala, jeden z najważniejszych artefaktów kojarzonych z legendami arturiańskimi. Jednakże podobnie jak jej pierwowzór również dysponuje mieczem, choć nie nazywa się on Excalibur. Postać ta docenia prostych i oddanych ludzi oraz prawdziwe emocje, nieodziane w szykowane, puste i nic niewarte słowa. Stąd też jej uczucie do Króla Rybaka, z którym – jak przysnaje – czuje się bezpieczna i który jest jej sługą.

Zarówno Pani Jeziora, jak i pozostałe postaci kobiet, pojawiające się w wiosce Odmęty oraz jej okolicach, stanowią przede wszystkim przykład interesujących wariacji na temat motywów literackich. Oprócz tego wyraźnie odczuwalny staje się fakt, iż są to postaci z nieustającym brakiem uwagi. W przypadku Celiny – brak zainteresowania ze strony ojca oraz Juliana, a Pani Jeziora ze strony rycerzy, których straciła.

Ponadto podłoże psychologiczne i motywacja postępowania kobiet wydają się nawiązywać do głębokiej samotności i pragnienia, by nie spędzić całego życia w samotności. Taka motywacja kieruje Celiną, kiedy chce oddać się Geraltowi, także Pani Jeziora z tego samego powodu wchodzi w intymną relację z Królem Rybakiem.

W świecie gry *Wiedźmin* warto wyróżnić jeszcze dwie postaci, które są nader charakterystyczne, a przy tym pojawiają się na kartach cyklu wiedźmińskiego. Pierwszą z nich jest Rayla, o której Andrzej Sapkowski pisze w sposób następujący:

- [...] Wojowniczką ukłoniła się sztywno, otarła spoconą twarz. W łaźni było gorąco, a ona miała na sobie kolczugę i skórzany kaftan.
- Często bywałam w Wengerbergu – powiedziała. – Pani Yennefer. Zwiąże się Rayla.
 - Sądząc po kokardzie, służysz w oddziałach specjalnych króla Demawenda?
 - Tak, pani.
 - W randze?
 - Kapitana²⁵.

Postać kobiety-żołnierza, o ile w sadze Sapkowskiego pojawia się parokrotnie (nie tylko za sprawą Rayli), w grze jest czymś nietuzinkowym, w rzeczywistości przedstawionym głównie za sprawą wspomnianej wojowniczki. Rayla zajmuje się tropieniem oraz unicestwianiem bojowych komand elfów Scoia'tael. Jej profesja ściśle określa relacje z wiedźminem, gdyż stosunek wojowniczki do Geralta związany jest ze stroną konfliktu Scoia'tael – Zakon Płonącej Róży, za którą opowie się Biały Wilk. Jeśli stanie on po stronie Zakonu, Rayla będzie jego sprzymierzeńcem, a także zaproponuje zakład o to, kto zabije więcej elfich bojowników. Wtedy też gracz uzyska więcej informacji na temat samej wojowniczki, która obdarzy go zaufaniem i przyzna, że początkowo chciała zostać pielęgniarką. Na przeszkodzie stanął jednak fakt, iż „za bardzo lubiła zabijanie”. W tym świetle zrozumiały wydaje się fakt, iż wojowniczka, siejąca postrach nawet wśród swoich żołnierzy, postrzegana jest jako niezwykle agresywna, wręcz bezwzględna. W grze *Wiedźmin* zostaje trwale okaleczona, ponieważ w wyniku potyczki z nieładźmi traci rękę (później zastąpioną ostrym hakiem). Nie wpływa to jednak na jej podejście do elfów, choć przyznaje, że czuje się upokorzona.

Zaskakujące wydaje się to, że Geralt może nawiązać z nią romans, choć dopiero wtedy, gdy Rayla zacznie sztydzić z wiedźmina i prowokować go, mówiąc, iż nie byłby zdolny, by walczyć z kobietą. Właśnie wtedy wojowniczka zaczyna zwierzać się Geraltowi, który pokonując ją, sprawił, że czuje się przy wiedźminie bezpiecznie. W ten sposób Rayla opowiada m.in. historie znane z prozy Sapkowskiego (np. o spotkaniu z wojowniczką

25 A. Sapkowski, *Czas pogardy*, Warszawa 1996 s. 87.

Renfri) oraz o ciężącym na niej piętnie „jedynej, która przeżyła” atak na kolumnę uchodźców, których eskortowała. Wszyscy jej podopieczni i towarzysze zostali zabici, czego wojowniczką nie może sobie darować. Przyczyną jej chwilowej wylewności okazuje się gorycz spowodowana dotkliwą degradacją w hierarchii Zakonu, związaną z kalectwem oraz niepowodzeniem jednej z misji. Niedługo później kobieta ginie postrzelona z łuku przez jednego z elfich bojowników. W grze *Wiedźmin* postać Rayli ilustruje sposób, w jaki płeć może determinować zachowanie postaci. Otoczona w szeregach Zakonu Płonącej Róży wyłącznie mężczyznami wojowniczką za wszelką cenę próbuje wykazać się siłą i okrucieństwem²⁶, dzięki którym zyskałaby szacunek i respekt pośród żołnierzy.

Charakterologicznym odpowiednikiem Rayli okazuje się elfka Toruviel, również pojawiająca się na kartach cyklu wiedźmińskiego. Fakt ten jest istotny, gdyż determinuje interpretację zachowania elfki oraz pozwala na sporządzenie dokładniejszego rysu charakterologicznego. W opowiadaniu *Kraniec świata* Toruviel dotkliwie pobiła Geralta i jego przyjaciela Jaskra, których uważała za zagrożenie dla elfiej gromady, w której wtedy przebywała. W produkcji CD Projekt RED postać razem z grupą swoich pobratymców przebywa w jaskini w okolicach Brzegu, gdzie chorują i cierpią głód. Wciąż jest dumna i wyniosła, dlatego też źle znosi fakt, iż musi prosić ludzi o jałmużnę. Mimo to przymusowe obcowanie z nimi wydaje się redukować jej sadystyczne i okrutne zapędy, jakie opisywał Sapkowski. W związku z tym warto zauważyć, że Toruviel doskonale pamięta poprzednie spotkanie z wiedźminem. Z tego powodu stara się unikać Geralta i stroni od rozmów z nim. Ponieważ Biały Wilk w grze *Wiedźmin* cierpi na amnezję i w większości nie pamięta wydarzeń z cyklu wiedźmińskiego, w sposób nieświadomy może dokonać swego rodzaju zemsty na Toruviel. Jeśli gracz opowie się po stronie Scoia'tael bądź pozostanie neutralny, elfka przeżyje i odejdzie w spokoju. W przeciwnym wypadku, kiedy wiedźmin stanie po stronie Zakonu, wojowniczką zostanie brutalnie zgwałcona przez żołnierzy, a następnie powieszona przez Raylę. Warto zwrócić uwagę na symboliczną wymowę tej sytuacji, ponieważ obie wojowniczki darzą wzajemną nienawiścią wrogie rasy. Jednocześnie Rayla i Toruviel krytykują mordercze zapędy swoich wrogów, obiecując przy tym śmierć przeciwnikom. Są okrutne, z wyraźną satysfakcją i nieukrywaną przyjemnością zadają przeciwnikom ból. Poza tym zarówno Toruviel, jak i Rayla są wojowniczkami, co jest stosunkowo rzadkie wśród ludzi i elfów. Biorąc pod uwagę powyższe kwestie oraz fakt, iż obie postaci rywalizują ze sobą, można je uznać za symbol

26 Być może zasadne byłoby tutaj wskazanie inspiracji postacią Czerwonej Soni, która stała się kulturowym archetypem kobiety z mieczem, kobiety-barbarzyńcy.

wzajemnej nienawiści ludzi oraz nieludzi, a także wojny niosącej jedynie zagładę. Tę ostatnią kwestię wymownie ilustruje tragiczny koniec obu kobiet, jaki możemy zaobserwować w trakcie rozgrywki. Należy w tym miejscu podkreślić, iż w grze *Wiedźmin* nie sposób wskazać podobne postaci-symbole wśród męskich bohaterów. Ponadto żaden konflikt nie został tak mocno zaakcentowany w *Wiedźminie*, jak wspomniany antagonizm Rayli i Toruviel.

Triss Merigold

Jedną z najważniejszych kobiet w grze *Wiedźmin* jest bez wątpienia czarodziejka Triss Merigold, kolejna postać znana z „Sagi o Wiedźminie”. Ponieważ w znacznym stopniu wpływa ona na losy Geralta, a także łączy ich silna więź emocjonalna, warto dokładniej przyjrzeć się tej postaci. Przede wszystkim jest to pierwsza osoba, jaką spotykamy w grze. To właśnie ona sprawdza, jak czuje się wiedźmin, i pyta go, czy pamięta, co wydarzyło się wcześniej. Kiedy jasnym staje się, iż Biały Wilk cierpi na amnezję, obiecuje mu pomoc. Oprócz pozytywnego nastawienia do głównego bohatera gry od początku widoczna jest jej sympatia do wiedźminów. Świadczy o tym jej zaangażowanie w obronę Kaer Morhen przed atakiem, w trakcie którego sama zostaje ciężko ranna. Wydarzenia te mają miejsce w prologu gry, w trakcie którego można odnotować jeszcze jedną interesującą rzecz. Wypowiedzi magiczki stanowią zgrabną kalkę z pierwszych stron *Krwi elfów*, pierwszego tomu wiedźmińskiej sagi, kiedy Triss przybywa do wiedźmińskiego siedliska. Nie jest to jedyne nawiązanie tego typu, gdyż w kolejnych etapach gry w wypowiedziach czarodziejki wielokrotnie wpleciono zdania znane z cyklu Sapkowskiego. Jedną z najistotniejszych kwestii wiążących się z postacią czarodziejki jest zdecydowanie jej zażyłość z Geralem, która nawiązuje do znajomości obojga przedstawionej w literackim pierwowzorze. W związku z tym warto zauważyć, iż postać ta, obok barda Jaskra oraz wiedźminów: Vesemira, Lamberta i Coena, jest jedyną, którą wiedźmin pamięta pomimo swojej amnezji. Poza bardem wszystkie te postaci pojawiają się w Kaer Morhen, gdzie zostaje niejako zdefiniowana osobista relacja bohatera z czarodziejką, ponieważ może dojść między nimi do zbliżenia, co staje się obrazem wzajemnego uczucia.

Po ataku na siedzibę wiedźminów Triss decyduje się pomóc w odkryciu przyczyn napaści, przez co na dłużej wiąże swoje losy z Geralem i będzie się pojawiać w kolejnych etapach gry. To właśnie wtedy uwypuklona zostanie jedna z najważniejszych funkcji, jaką sprawuje Merigold. Stanowi ona bowiem źródło cennych informacji, niezbędnych wiedźminowi do wykonania ważnych i zwykle niebezpiecznych zadań. Ponadto nierzadko przychodzi mu z pomocą, niekiedy wręcz ratując życie. To właśnie jedna z takich sytuacji staje się momentem zwrotnym w fabule gry,

ponieważ Triss, ratując bohatera, przenosi go do swojego luksusowego domu w Wyzimie handlowej²⁷. Od tej chwili wzajemna relacja czarodziejki i wiedźmina staje się coraz bardziej zażyła, obrazując jednocześnie podejście magiczki do Geralta. Triss staje się zazdrosna o niego, dlatego też często czyta mu w myślach (analogicznie do postaci Yennefer w cyklu wiedźmińskim). Należy podkreślić, iż takich zdolności nie posiada żadna inna postać w *Wiedźminie*. Warto zauważyć, iż ten silny związek emocjonalny intensyfikowany i podsycany jest przez przeżyte wspólnie wydarzenia (choćby wspomniany atak na Kaer Morhen) oraz wspólny cel (walka z organizacją Salamandra, odpowiadającą za atak na siedzibę wiedźminów). W świetle tego niezwykle problematycznego charakteru nabiera podjęcie wyboru, komu gracz ma powierzyć opiekę nad Alvinem. Oddanie chłopca Shani wywoła złość czarodziejki, która będzie nie tylko krytykować decyzję, ale także obrażać medyczkę, demaskując w ten sposób swoją zazdrość o wiedźmina. Wydaje się to jednak dziwne, gdyż Triss Merigold ani razu nie mówi wprost o uczuciach, jakie żywi do Geralta, nawet gdy ten zdecyduje się wyznać jej swoją miłość. Co więcej, czarodziejka, poza Shani, nie wspomina o innych kobietach, z którymi w intymne relacje wchodzi wiedźmin. Dlatego też można uznać, iż jedynie medyczkę traktuje jako poważne zagrożenie, co ilustruje konflikt związany z opieką nad Alvinem. Ponadto czarodziejka sądzi, że będzie dla chłopca lepszą opiekunką, ponieważ posługuje się magią, w związku z czym może zapewnić chłopcu należytą ochronę i nauczyć go kontroli nad posiadaną mocą. Trudno w tym miejscu nie dostrzec pewnej analogii z początkową relacją Yennefer i Ciri z pierwszych tomów sagi Sapkowskiego. Co ciekawe, niezależnie od podjętej przez gracza decyzji, komu powierzyć Alvina, czarodziejka nadal będzie pomagać Geraltowi. Kolejnym aspektem, w jakim rozpatrywać należy postać Triss Merigold, jest jej zauważalna przemiana charakterologiczna. Mimo silnej więzi łączącej ją z Geraltem w chwili, gdy czarodziejka zaczyna mieć wpływ na wydarzenia polityczne w Temerii, jej podejście do wiedźmina ulega zmianie. Triss zaczyna manipulować bohaterem oraz traktować go instrumentalnie, aby osiągnąć ważne dla niej cele²⁸. Nie jest przy tym bezwzględna, wciąż pomaga Białemu Wilkowi, lecz wykorzystuje go i oszukuje go w wielu kwestiach. Ową pomoc potwierdza ratunek wiedźmina przed niechybną śmiercią z rąk żołnierzy królowy Addy i teleportacja bohatera do wioski Odmęty. Wtedy też otrzymujemy od czarodziejki list miłosny, w którym pisze m.in.:

27 Znajdziemy w nim wiele obrazów, wszędzie na podłodze leżą drogie dywany. Ściany natomiast obfitują w zapelnione woluminami regały.

28 Czyni to niezależnie od tego, czy powierzmy jej opiekę nad Alvinem, czy też oddamy chłopca Shani.

Najdroższy Geralcie!

[...] myśl o mnie. Na pewno jakoś nam się ułoży. Przecież problemy związane z naszym małym romansem nie mogą być trudniejsze do przezwyciężenia niż trudności, z jakimi spotykasz się w czasie swojej misji, prawda? Uważaj na siebie. Czekam.

Twoja Triss

Powyższy list staje się początkiem dywagacji wiedźmina na temat miłości, które sprowadzają się do podjęcia decyzji, kogo Geralt kocha: Triss czy może Shani. Co ważne, jest to jedyny moment w grze, kiedy słowo miłość pojawia się w kontekście relacji głównego bohatera z inną postacią. Tym bardziej zaskakująca, zwłaszcza z punktu widzenia przytoczonego fragmentu, wydaje się reakcja czarodziejki, kiedy to jej Geralt zdecydował się wyznać miłość. Wtedy Triss zbywa go żartami, a także ironizuje na temat wspólnego życia, które miałyby być spokojne, sielskie i niezwykle przewidywalne, czego w żaden sposób sobie nie wyobraża. Ta sekwencja stanowi dualistyczne nawiązanie do wiedźmińskiego uniwersum, ponieważ czarodziejka ponownie używa słów, jakie w analogicznej sytuacji w cyklu wiedźmińskim wypowiada Yennefer. Z drugiej strony wypowiedź ta odwołuje się do Shani, która marzy o wspólnym życiu z Geraltem, które miałyby wyglądać właśnie w taki sposób. Zwłaszcza ostatnia kwestia wydaje się istotna, ponieważ Triss w jawny sposób drwi sobie z postaci medyczki i jej pragnień, podkreślając w ten sposób swoje znaczenie jako czarodziejki i królewskiej doradczynie. Mimo to, kiedy Geralt wyzna jej swoje uczucia, zaczyna przejawiać widoczną troskę o niego – martwi się, kiedy ten „musi zabić kogoś innego niż potwory” lub ma do wykonania jakieś niebezpieczne zadanie.

Triss Merigold okazuje się również obiektem interesującego zabiegu scenarzystów gry, gdyż – niezależnie od przebiegu sercowych perypetii Geralta – po kończącym grę starciu to właśnie czarodziejka czuwa przy wiedźminie. W tym czasie służy Łoży Czarodziejek, dla której wiedźmin jest tylko narzędziem niezbędnym do realizacji ważnych dla organizacji celów. Właśnie to instrumentalne podejście pozwala podać w wątpliwość szczerą intencję oraz uczciwość Merigold względem Geralta, a także Alvina, który okazuje się ważny dla Łoży²⁹. Organizacja ta stara się wpływać na losy świata, w tym kształtować politykę Temerii i królestw ościennych. Dlatego też zaangażowanie Triss działalności Łoży³⁰

²⁹ Podobnie jak Ciri w sadze Alvin jest potężnym Źródłem i plany Łoży wobec niego mogą być analogiczne do tych, jakie czarodziejki miały wobec dziewczynki.

³⁰ W pierwszej części gry Łoża jest jedynie wzmiankowana, nie odgrywa bezpośrednio ważnej roli. Więcej światła rzuca na to dopiero druga część gry, z której dowiadujemy się, iż Łoża funkcjonowała także w trakcie trwania akcji *Wiedźmina* i Triss pomagała realizować jej cele.

determinuje jej podejście do wiedźmina. W zestawieniu z powyższymi faktami zastanawiająca wydaje się jeszcze jedna kwestia – amnezji Geralta. Triss parokrotnie powtarza wiedźminowi, że trzeba poczekać, aż pamięć wróci sama, i lepiej nie przyspieszać tego magią, choć początkowo deklarowała mu pomoc z odzyskaniem wspomnień. Jednak w perspektywie utajonej przed Białym Wilkiem współpracy z Lożą można odnieść wrażenie, iż zanik pamięci u bohatera jest dla czarodziejki niezwykle korzystny. Dzięki temu zabójca potworów staje się ufniejszy i mniej podejrzliwy wobec działań magiczki. Ponadto utrata pamięci oznacza także brak świadomości istnienia Yennefer, największej miłości wiedźmina, czyli potencjalnej konkurentki Merigold. Z punktu widzenia planów czarodziejki wobec Geralta oraz uczucia, jakie żywi do niego, amnezja stanowi bardzo dobrą sposobność do zrealizowania swoich celów³¹.

Choć na postać czarodziejki należy patrzeć z szerszej perspektywy, czyli również w oparciu o kontynuację *Wiedźmina*, to już sama refleksja nad jej osobą przedstawioną w pierwszej części gry pozwala zauważyć, jak ważna jest to postać dla świata przedstawionego oraz opowiedzianej historii. Ponadto jej osoba stanowi – podobnie jak medyczki Shani – reprezentację określonych postaw życiowych, pewnej drogi, jaką może obrać gracz, sterując Geralem z Rivii. Analizując postać czarodziejki, nie sposób pominąć kwestii transmedialności jej postaci, a nawet swoistej transkontekstowości. Jest to kobieta, która pojawia się zarówno w grze, jak i w wiedźmińskiej sadze, a jej kwestie dialogowe niezwykle często stanowią wypowiedzi zaczerpnięte z sagi.

Występująca w grze *Wiedźmin* postać Triss Merigold jest jedną z tych, które wzbudzają największe emocje. Dzieje się tak, gdyż dla gracza zauważalne staje się kielkujące uczucie między czarodziejką a zabójcą potworów, a także pomoc, jaką obie postaci często sobie oferują. Mimo to Triss, choć zaangażowana w losy wiedźmina, wplątuje go w meandry wielkiej polityki, traktując przy tym instrumentalnie, by osiągnąć cele wyznaczone jej przez Lożę Czarodziejek. Oprócz tego bohaterka staje się figurą symbolizującą najistotniejszy i zarazem najtrudniejszy dylemat moralny w grze. Dotyczy on sposobu życia – czy ma ono być spokojne i bezpieczne (czego metaforą jest związek z Shani), czy też może pełne przygód i intryg, co w grze *Wiedźmin* symbolizuje właśnie postać czarodziejki (zwłaszcza od momentu pojawienia się Geralta w Wyzimie handlowej). W dodatku ze słów Triss można wielokrotnie wywnioskować, iż w sytuacji, kiedy wiedźmin nie cierpiałby na amnezję, nie wdałby się z nią w romans. Fakt ten w sposób znaczący intensyfikuje kontrowersje wokół tej postaci w grze

31 Wyjaśnienie tego motywu pojawia się w grze *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, gdzie okazuje się, że Triss celowo nie mówiła wiedźminowi o Yennefer.

Wiedźmin, choć z drugiej strony potwierdza również, że Biały Wilk był dla czarodziejki niezwykle ważną osobą.

Podsumowanie

Z całą pewnością gra *Wiedźmin* jest tytułem zawierającym liczne przykłady rozbudowanych charakterologicznie bohaterek, które posiadają skomplikowane historie osobiste. Te zaś nierzadko odwołują się do różnorodnych tekstów kultury ze szczególnym uwzględnieniem literatury. Z tego względu postaci kobiece z gry studia CD Projekt RED można zestawiać z bohaterkami innych produkcji, jak chociażby serii *Mass Effect* czy *Dragon Age*, przepelnionych intrygującymi postaciami kobiet oraz prawdziwymi heroinami. Oczywiście należy pamiętać, iż w przypadku gier o Gerałcie z Rivii mamy do czynienia z adaptacją świata literackiego. Fakt ten często wpływa na sposób przedstawiania bohaterów: ich język, historię oraz motywacje postępowania, które niejednokrotnie odnoszą się do treści tekstu bazowego, w tym wypadku cyklu wiedźmińskiego. Co więcej, gry o Białym Wilku stanowią zaledwie jeden z elementów (choć niezwykle ważny) wiedźmińskiego uniwersum, tym samym stając się kolejnym składnikiem swoistej narracji transmedialnej. Nie zmienia to jednak faktu, iż personologia w wirtualnym świecie może okazać się niezwykle interesująca. Dowodzi tego przypadek *Wiedźmina*, który obrazuje przy tym pewne tendencje zauważalne w przedstawianiu postaci kobiet w grach wideo. Jedną z takich kwestii jest z pewnością klasyczna typologia damskich postaci w multimedialnej rozrywce. Według niej rozróżniamy: kobiety jako seksualne obiekty oraz nagrody (np. prostytutki czy też postaci oddające się Geraltowi po tym, jak udzielił im pomocy), ofiary (tzw. damy w opałach), heroiny (w pewien sposób jest nią Triss Merigold) oraz bohaterki pełniące stereotypowe kobiece role: matki i żony, bardzo często wspierające swoich synów i mężów³². W grze znajdziemy również nowy typ heroin pojawiających się w grach wideo³³, wzorem którego kobiety niejednokrotnie poddane są popularnej w grach seksualizacji³⁴, jednak w żaden sposób nie wpływa to na ich historie osobiste ani motywacje. Przykładem takiej postaci jest z całą pewnością wspomniana Triss Merigold. Postać czarodziejki staje się także figurą, która znamionuje bardzo mocne powiązanie gry z prozą Sapkowskiego. To zaś uwidacznia się w charakterystyce tego świata i rządzących nim zasadach. Dlatego też

32 G. H. Popescu, *Women in video games: from Barbie to Xena* [w:] *Gender and the (post) East / West Divide*, ed. by M. Frunză, T. H. Văcărescu, Bucharest 2004, s. 152–153.

33 N. Chonin, *Forget Lara Croft – the new video game heroines are smarter, better trained and dressed to kill* [w:] *San Francisco Chronicle*, <http://sfg.ly/1QfS99a> [dostęp 20.02.2015].

34 Zob. M. Consalvo, *Hot Dates and Fairy-Tales Romances: Studying Sexuality in Video Games* [w:] *The Video Game Theory Reader*, ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron, New York 2003, s. 171–194.

świat przedstawiony w grze CD Projekt RED to świat brutalny, momentami bardzo zmaskulinizowany, którym władają głównie mężczyźni, co skutkuje próbami ingerencji w światową politykę ze strony czarodziejek. Jednocześnie jest to jednak świat pełen kobiet, które pełnią w nim określone funkcje oraz wykonują przeróżne zawody. W ten sposób w przedstawionej w grze opowieści możemy obserwować m.in. prostytutki, handlarki, urzędniczki, wojowniczkę, arystokratki czy nawet pretendentkę do tronu. I choć w grze nie spotykamy rzemieślniczek, to większość dróg zawodowych wydaje się dla kobiet otwarta. Co ważne, status majątkowy postaci kobiecych – różny w zależności od ich pochodzenia oraz miejsca zamieszkania – nie zmienia tego, iż są one pewne siebie i chcą walczyć o swoje miejsce w życiu, choć wielokrotnie zdane są tylko i wyłącznie na siebie. Dotyczy to również klasycznych „dam w opałach”, które padają ofiarami przemocy ze strony mężczyzn (głównie gwałty, tortury i bestialskie pobicia). Z jednej strony jest to ukazane jako sytuacja niecodzienna, której zapobiec może wiedźmin, jak miało to miejsce w przypadku napaści na Vesnę Hood. Z drugiej strony, w zasłyszanych przez Geralta rozmowach kobiet, często pojawiają się informacje o tym, że mąż regularnie bije żonę, na co gracz nie może w żaden sposób zareagować.

Wirtualny świat wiedźmina to również arena występowania postaci kobiet silnych charakterologicznie, które nie chcą być bierne. Wręcz przeciwnie, chcą sięgać po władzę, kształtować świat. Nierzadko są przy tym bezlitosne, bezwzględne, skłonne do poświęceń, sięgania po niedozwolone metody, a nawet do oszukiwania osób im bliskich, czego dowodzi przykład królowny Addy. Oczywiście, jak już zostało wspomniane, świat *Wiedźmina* bazuje na literackich fundamentach. Jednak dzięki medium, jakim są gry komputerowe, wiele postaci może być rozbudowanych, a ich rola w świecie przedstawionym lub samej historii Geralta z Rivii może zostać znacznie wzbogacona. W ten sposób niektóre bohaterki znane z kart literatury kontynuują swoją działalność znaną z sagi, jednak tym razem mamy możliwość przyjrzeć się dokładniej ich motywacjom oraz bezpośrednim relacjom z wiedźminem. Tym samym mamy do czynienia z postaciami, które swoim charakterem uatrakcyjniają fabułę gry, nierzadko wpływając znacząco na jej kształt.

Chonin Neva, *Forget Lara Croft – the new video game heroines are smarter, better trained and dressed to kill* [w:] *San Francisco Chronicle*, www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/chronicle/archive/2000/07/06/DD49674.DTL [dostęp 20.02.2015].

Consalvo Mia, *Hot Dates and Fairy-Tales Romances: Studying Sexuality in Video Games* [w:] *The Video Game Theory Reader*, ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron, New York 2003 s. 171–194.

Bibliografia

- Garda Maria B., *Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina*, „Homo Ludens” 2010, nr 2, s. 19–27.
- Grodal Torben, *Video games and pleasures of control* [w:] *Media entertainment: The psychology of its appeal*, ed. by D. Zillmann, P. Vorderer, London 2000, s. 197–213.
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006, s. 37–41.
- Popescu George H., *Women in video games: from Barbie to Xena* [w:] *Gender and the (post) East / West Divide*, ed. by M. Frunză, T. H. Văcărescu, Bucharest 2004.
- Sapkowski Andrzej, *Chrzest ognia*, Warszawa 1996.
- Sapkowski Andrzej, *Czas pogardy*, Warszawa 1996.
- Sapkowski Andrzej, *Krew elfów*, Warszawa 1994.
- Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2001.
- Sapkowski Andrzej, *Pani jeziora*, Warszawa 1999.
- Stasiewicz Piotr, *Formy istnienia narracji w grach komputerowych* [w:] *Kody kultury: integracja, transformacja, synergia*, red. H. Kubicka, O. Taranek, Wrocław 2009, s. 479–491.
- Smyczyńska Aleksandra, *Adaptacja w dobie konwergencji mediów: Wiedźmin Andrzeja Sapkowskiego*, „Zeszyt Naukowy Wyższej Szkoły Zarządzania i Bankowości w Krakowie” 2011, nr 22, s. 19–34, <http://zeszytnaukowy.pl/download.php?article=1028> [dostęp: 28.10.2015].
- Wiedźmin*, prod. CD Projekt RED, wyd. Atari/Infogames 2007.
- Wiedźmińska Wiki*, <http://wiedzmin.wikia.com>

Paulina Drewniak
Uniwersytet Wrocławski

Are we there yet? A snapshot in the haphazard history of *Wiedźmin*'s English translations

Abstract

“A European superstar, in English for the first time”. The note on the cover of the British edition of „The Last Wish” surely sounds paradoxical to anyone familiar with the dynamics of contemporary popular culture, and the absolute reign of English in this field. Though the Witcher books are a translational phenomenon, the likes of which Polish literature has rarely seen, their presence in that language is relatively new. Having spread like wildfire across Central and Eastern Europe, the stories have been introduced into English only recently, largely thanks to CD Projekt's games. Why is that, and what are the results?

The article traces the erratic history of the witcher's English translations, laying them against the broad landscape of East-West power dynamics, the protean fan cultures of contemporary transmedia franchises, and the nascent modern identities of Eastern European nations. I attempt to show how the founding work of Polish genre fantasy was caught in crosswinds of these various influences, with some surprising results, best embodied by this very tagline.

Keywords

translation, power, fandom, transmedia, nation, identity

Paulina Drewniak
Uniwersytet Wrocławski

Are we there yet? A snapshot in the haphazard history of *Wiedźmin's*¹ English translations

It is 2015, and we have all known the *Witcher* franchise as a huge international success. The books have been translated into dozens of languages, including Chinese—an epitome of exoticism for their Polish readers—and the game is just about to hit its third instalment. The character of Geralt, the professional monsterslayer-turned-philosopher, has successfully made a name for himself in the global market.

And yet,
the *Witcher* cycle
is still unavailable
in English

More precisely, as of March 2015 the situation is as follows. Out of eight books of the cycle (two short stories collections and six² novels), only four have been released in print (*The Last Wish*, *Blood of Elves*, *Time of Conquest* and *Baptism of Fire*), and not in canonical order at that. The second short story collection *The Sword of Destiny*, skipped by Gollancz in

- ¹ A note on terminology: throughout the paper *Wiedźmin* and *Witcher* are used interchangeably to denote the content in Polish and English respectively. This is on purpose, to reflect a deeper philosophical assertion. Translation cannot and does not give us the original back, but rather exists alongside it, albeit in a parallel cultural space. Therefore *wiedźmin* and the *witcher* are two different literary persons. Whenever I intend to put the focus on the Polish one, i.e. the Polish body of texts and their cultural context, I write *Wiedźmin*; *The Witcher*, analogically, focuses on the English side. To avoid confusion, when I mean the original 1986 short story I always specify that.
- ² I include the latest book by Sapkowski, *Sezon burz* (2013), as the sixth novel of the cycle, on the grounds that its plot is set in the *Witcher* universe and centres around Geralt. Some argue that because this is not a direct continuation, and because it was released fourteen years after the publication of the preceding novel *Pani Jeziora*, it lies outside of the saga. Yet this probably has more to do with the author's disclaimers, and the fans' general disappointment with the book—more and more people, including the author of this study, agree that *Sezon burz* in many ways looks as if the author wrote fan fiction to his own series. For a good characterization of the problem, try <http://bit.ly/1SRyP7I> (in Polish).

2007³, now is promised to be released in May 2015 alongside the computer game *The Witcher 3: The Wild Hunt*. The cult first short story *Wiedźmin* can be found separately, either in a booklet from the first game (as *The Witcher*), or in the collection *A Polish Book of Monsters* (as *Spellmaker*). This is all a law-abiding English reader can buy. The subsequent two books, though already acquired by Gollancz and scheduled for release in 2016 and 2017 respectively, so far are only available in fan translations, the most important source being the CD Projekt RED's official *Witcher* game forum. Unsurprisingly, little interest is shown in *Sezon burz* [Season of Storms] as of yet.

Book & translator	Publication data	Contains
<i>The Witcher</i> Danusia Stok	Booklet in <i>The Witcher</i> Enhanced Edition, September 2008 (not all countries)	<i>Wiedźmin</i>
<i>The Last Wish</i> Danusia Stok	UK 2007 (Gollancz) US 2008 (Orion)	<i>Ostatnie życzenie</i>
<i>Blood of Elves</i> Danusia Stok	UK 2008 (Gollancz) US 2009 (Orion)	<i>Krew elfów</i>
<i>A Polish Book of Monsters. Five Dark Tales From Contemporary Poland</i> Michael Kandel	US 2010 (PIASA)	<i>Wiedźmin</i> (as <i>Spellmaker</i>)
<i>Time of Contempt</i> David French	UK 2013 (Gollancz) US 2013 (Orbit)	<i>Czas pogardy</i>
<i>The Malady and Other Stories: An Andrzej Sapkowski Sampler</i> Wiesiek Powaga, Danusia Stok, David French	UK Gollancz, July 2014 Kindle only	<i>Maladie, Wiedźmin, Kraniec świata, Krew elfów</i> (chapter 1), <i>Chrzest ognia</i> (chap- ter 1) draft
<i>Baptism of Fire</i> David French	US Orbit 2014 UK Gollancz 2015	<i>Chrzest ognia</i>

TABLE 1. Officially published English translations of books from the *Witcher* universe

But there is more. Not only is the English translation of *Wiedźmin* late to the party, compared to both the appearance of other translations (Russian, Czech, German, Spanish, French, Lithuanian) and the release of the first game. It is also a patchwork. The existing English versions span nearly a decade (2006–2015) and involve the work of four professional translators (Agnieszka Fulińska, Michael Kandel, Danusia Stok, David French) and who knows how many industrious fan translators. Moreover, there are also the parallel versions of the content written by authors other than Andrzej

3 After releasing *The Last Wish*, the publisher decided to leave out the second collection of short stories and move on to translating the novels, i.e. “The *Witcher* Saga” proper.

Sapkowski (e.g. comics *Reasons of State* and *House of Glass*). Clearly Geralt's presence in the English-speaking world is a long a complicated story.

**The translational
positioning of the
books: a conceptual
matrix**

If we were to portray different languages' cultural spaces as salons, English would be the royal court⁴. It is a central⁵ language on nearly all accounts: the number of speakers, the potential impact of publications and the cultural prestige it offers (as Ray Bradbury observed, "writers in powerful countries often get far more attention than they deserve"). In a manner typical for royalty, it is boldly self-centred: translated books constitute but a fraction of the Anglophone market. In the UK, for instance, literary translations from other languages oscillate in the region below 5 percent⁶. Last but not least, English cultural space is the home of speculative fiction, so much so that some theorists write about the inherent *Westernness* of its genres⁷, while others reinforce this dynamics by introducing into their literary analyses only works written originally in English⁸.

- 4 "The basic units of world-system of translation are language groups", and not countries (J. Heilbron, *Towards a Sociology of Translation: Book Translations as a Cultural World System* [in:] M. Baker *Critical Readings in Translation Studies*, New York – London 2010, pp. 308).
- 5 Heilbron even calls it a hyper-central language (*ibidem*). He lists Polish as a semi-peripheral language in the world translation system, though the data this assessment is based on is arguably too old to be reliable, as they come from 1978.
- 6 <http://bit.ly/1QF5htV> Accessed 5 February 2015.
As Anthony Pym argues (with Lawrence Venuti), the percentage of translated books in a given literature does not necessarily measure its cultural openness. However, it is still a good diagnostic device as to the position of translated literature within a given polysystem. The text in question can be found at <http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/rates/rates.html> (accessed 5 February 2015).
- 7 D. Gutfeld, *Elementy kulturowe w angielsko-polskich przekładach science fiction i fantasy*, Toruń 2012, pp. 37–39 (quoting Sapkowski's dismissive article on Slavic mythology).
- 8 F. Mendlesohn, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown 2008. Mendlesohn divides fantasies into four types, depending on how the fantastic enters the story: portal-quest fantasies, immersive, intrusive and liminal ones. But she states that "this book is essentially about English language fantasy; it has to be because it is about rhetoric and language. It would require a real expert in the alternative languages to assess accurately whether the arguments I have made here have validity—and to make use of translations would, however good the translation, essentially perform as a study of the translator not the author." While this is a fair point with regard to language, the high-level structure of the story usually remains intact in translation (I doubt whether there is a translation of Narnia books without the portal in the wardrobe). and hence can be analysed. What is more, results of analyzing English language fantasies only are naturally limited, as Mendlesohn herself admits, as she mentions being asked regularly about the place of magic realism in her taxonomy (pp. 105–106).

The hypercentrality of English as a language of fantasy fiction is probably the most important factor, but not the only one. In case of Sapkowski, we also need to pay attention to: the East-West cultural ridge present in the thinking of many Polish fans, which is sometimes seen as postcolonial⁹; the emergence of transmedial entertainment and its impact on book markets, including translation market; the related phenomenon of participatory fan cultures; the tension between high and popular culture in both languages; and eventually, the meta-questions of cultural identity, alterity, and intercultural communication. All this produces a rich tapestry against which the story of “The Witcher Saga” unfolds.

Technically speaking, the first English translation of a witcher story is *Hexer* by Agnieszka Fulińska (2000). The text was published along seven other Polish short stories in the collection *Chosen by Fate: Zajdel Award Winner Anthology*, by SuperNOWA, Sapkowski’s original Polish publisher. Though the book was prepared carefully, in cooperation with Śląski Klub Fantastyki [Silesian F&SF Society], and involved the work of some top Polish fandom personages (including the acclaimed Pratchett translator Piotr W. Cholewa, the Tolkien translation authority Agnieszka Sylwanowicz, and the future Oscar nominee Tomasz Bagiński as author of the cover art), it was unsuccessful, and now remains largely forgotten. The first culturally significant appearance of Geralt in English came through CD Projekt’s promotional materials for the game, which feature a translation of the same iconic *Wiedźmin* short story, this time by Michael Kandel (known for translating Stanisław Lem). The first book of the saga, the collection *Ostatnie życzenie*, is published in English in 2007, the same year the game is released. It is clearly marketed to the gaming crowd, to the point where it literally featured the game’s logo on the cover. In an interview for Eurogamer.pl Andrzej Sapkowski complained about it, saying that the publishers were doing him ‘a disservice¹⁰’ connecting him to the game in this or any other way. Like many of Sapkowski’s recent comments, this observation shows a puzzling disconnection from reality from an author once considered a genius in picking up trends in popular entertainment. Why? Because to anyone familiar with current media developments it is

Translation and convergence

9 Postcolonial or post-dependence studies and approaches are certainly gaining popularity in Poland. For instance M. Janion’s *Niesamowita Słowiańszczyzna*, dealing with Slavicness in Polish literature, admits taking inspiration from Edward Said’s seminal book *Orientalism*.

10 <http://bit.ly/1pFkQWv>. Accessed Feb 10, 2015. The original story and interview in Polish are available at Eurogamer Poland: <http://bit.ly/1QdIU9B>.

clear that this was no coincidence. The main reason behind translating the saga into English was the release of the videogame, and it remains so to this day. It is quite obvious that without the games, and their huge marketing machine kickstarting the witcher into worldwide popularity, the English Geralt would be in a very different place. . Due to that, the book is now in a peculiar position, to the point where it becomes almost impossible to study its cultural impact without referring to the CD Projekt's signature games.

ILLUSTRATION 1. First translations of „Ostatnie życie” in Europe. Green signifies translation before the release of *The Witcher* game (2007), orange—after



Obviously this is more than just a convenient marketing strategy. In the language of contemporary media scholarship, *The Witcher* is an example of a transmedial franchise, and functions in the Anglophone context primarily in this form. Transmedial franchises are characterized, among other things, by world building as a central activity, collective and dispersed authorship and unified branding (Henry Jenkins sees the last element as key¹¹). In transmedia storytelling, the binding element is the universe, and individual stories set in it can be told by different authors across different media. Each work is self-contained, and each can serve as a point of entry into the franchise. Henry Jenkins sees *The Matrix* as a prime example¹².

¹¹ H. Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York 2006, *Convergence* entry in *Glossary*.

¹² *Ibidem*, p. 148.

**The emergence
of transmedia
storytelling changed
the dynamics of
translation markets**

If each work can be a point of entry, the success of one is often enough to create an insatiable demand for more. In fact, this is often what publishers count on. Hence, a franchise in translation works like a marines' team—'leave no man behind'—in that a success of one of the works creates space in the target culture where more is expected. This aids greatly in introducing new content into a culture as resilient to translations as the English cultural circle. In case of *The Witcher*, its transmediality created a literary vacuum to accommodate the translations of Sapkowski's books in this language. This vacuum appeared already around 2005, created by the increasing publicity for the then-upcoming game, and further aided by the word of mouth among fantasy fans, as Sapkowski was already an Eastern European star. Hence the videogame opened a way for the books in English.

Notably, this link between gaming and fantasy (translations) is a worldwide phenomenon. Gamers are well accustomed to AAA titles being accompanied by other narrative content (source books, comics, novelizations). They voraciously expect it, and if the franchises do not deliver, the fans can take matters in their own hands. In Taiwan for instance the development of gaming scene resulted in a sudden upsurge of fantasy translations: when faced with a lack of their favourite content in their native language, gamers actually brought it wholesale¹³. (I have limited knowledge of the Chinese translation of the *Witcher*, and Chung unfortunately does not list the primary sources, but it is a pretty safe bet to assume that the 2011–2014 Chinese-Taiwanese translations¹⁴ of the *Witcher* books could be partly facilitated by the existence of that movement.)

True, *The Witcher's* transmediality is not as seamless as *The Matrix's*, mostly due to Sapkowski's possessive attitude towards his books. For instance, in the same interview he openly rejects the idea of collective authorship, claiming that only he himself can write the story of the witcher Geralt. The official *Witcher* wiki bows to the celebrity author, stating rather sheepishly that game plots are to be considered non-canonical. Sapkowski also has little respect for translators, some of whom see him as difficult to work with, and has a history of getting into legal battles over his books. But the author's word alone cannot reverse the media trends: since the release

13 Y.-L. Chung, *Translation and Fantasy Literature in Taiwan. Translators as Cultural Brokers and Social Networkers*, London – New York 2013.

14 *Ostatnie życzenie*: 獵魔士：最後的願望 [Lièmóshì: Zuìhòude yuànwàng], trans. Wei-Yun Lin-Górecka (林蔚昀), Taipei 2011; *Miecz przeznaczenia*: 獵魔士：命運之劍 [Lièmóshì: Mìngyùn zhī jiàn], trans. Wei-Yun Lin-Górecka (林蔚昀), Taipei 2012; *Krew elfów*: 獵魔士長篇 1 – 精靈血 [Lièmóshì chángpiān 1 – Jīnglíng xiě], trans. Ye Zhi-Jun (葉祉君) Taipei 2014; *Czas pogardy*: 獵魔士長篇 2 蔑視時代 [Lièmóshì chángpiān 2 – mièshì shídài], trans. Ye Zhi-Jun (葉祉君), Taipei 2014.

of the game the position of the literary witcher changed in many ways. What was secondary in the Polish context became primary in English, and consequently the book was reduced to something that to an untrained eye looked like a piece of game merchandise. To the author's eternal dismay.

Translation and fan culture

Finally, there is the multifaceted relationship with fan culture(s). The characterization of fan culture is a formidable task in itself; for the sake of the present article let me just clarify that I mean here in the narrow sense 'the fandom', i.e. the sci-fi and (later) fantasy subculture formed in the US around 1930s, branched out into other countries and languages and united around convention movement, and in the broad sense the convergence/participatory movement it grew into when mixed with modern media. Historically the fan movement, often dubbed the 'geek' culture, was niche, often ridiculed and therefore developed a strong underdog identity¹⁵—a peculiar mixture of tribal narcissism, bitter resentment towards the 'mainstream' and a parallel need for recognition. Its other important characteristics are the strong identification with one's favourite genre or work (which becomes a matter of identity), technophile tendencies (early adopters) and 'intense communal activities'¹⁶. Altogether, this facilitates both a missionary zeal in promoting the literature fans favour, and the forming of fan interpersonal networks between members of the community.

Fan networks manifested themselves quite early in the *Witcher's* translational history. The earliest translations of Geralt stories were in fact fan-driven. Sapkowski's active presence in Czech and Russian fandoms paved the way for his books through personal friendships and promotional appearances at conventions. The publishers of those translations were often small enterprises specializing in fantasy and science fiction. This is no different in the English translation: Gollancz is the oldest dedicated F&SF publisher in Britain. What is different, however, is the kind of audiences. For readers in languages like Czech, Russian and Lithuanian, suffering from peripherality just like the Polish fans, the saga's Central European cultural colouring served as a selling point, making the books both relatable and 'as good as any Western work'. For the Anglophone readers it is also a novelty, but a foreign one.

Moreover, Anglophone audiences do not suffer from a lack of books utilizing their local Celtic and Norse mythologies, geographies and heritage. To use our initial metaphor, translating the *Witcher* for Eastern

15 Which is now arguably outdated. As blogger Pete Warden put it, 'We're still behaving like the rebel alliance, but now we're the Empire.' <http://bit.ly/1Um97b5>. Accessed February 15, 2015.

16 R. A. Reid, *Fan Studies* [in:] *Routledge Companion to Science Fiction Studies*, eds. M. Bould, A. M. Butler, A. Roberts, & S. Vint, London – New York 2010, p. 205.

Europeans was more like visiting the salons of friends and family. The English translation seemed both more glorious and more challenging. Meanwhile, media developments happening in this language produced a special kind of readers, characterized by three key features. The first two are inherent to convergence: the new readers are both voracious and migratory “in search of the kind of entertainment experiences they want¹⁷”. But it is the third feature that is the most important. It’s the participatory mindset, which produces phenomena such as fan fiction, fan visual art, and in our case—fan translations. These features of course intersect with perceptions about genre and themselves prevalent in a given community. In case of the *Witcher* translations, for example, it is safe to assume that the participatory mindset was aided by the peculiar, missionary zeal of Polish fans, fuelled by national pride and the aforementioned peripherality complex: the sense of being the forever undervalued and forgotten children of the idealized ‘West’.

Fan communality (described by Reid in her article¹⁸) and the practice of collective knowledge production (discussed by Jenkins) manifested themselves in the fan translations. First, shy attempts circulated around the web probably even before the official translations appeared. But in a quite unprecedented manner, they took over when the official publishing industry failed to deliver, utilizing the *Witcher*’s official game forum. After the publication of the first two translated books in 2007–2009, a period of stagnation occurred. The further releases did not come, and the fans were getting restless—particularly in the gaming circles, where the news of the expected second instalment of the videogame kept the interest burning. After two years of waiting and with no new books in sight, on May 10th 2010¹⁹ an online petition was launched on the *Witcher*’s official forum, in hopes the publisher would speed up the process. It was addressed rather vaguely to *Publishing firms*, but the content suggested the authors meant firms who were believed to possess the rights to the stories at the time, i.e. Gollancz and the Orbit group. The text read:

We, the undersigned, are dedicated readers of Andrzej Sapkowski’s Geralt Saga. Andrzej Sapkowski is a famous Polish fantasy writer and generally recognized as the king of fantasy in Eastern Europe. Slowly but surely his short stories and novels about Geralt the witcher have crossed national borders and garnered an international audience. His Geralt saga is being translated into many languages, one *work* at a time. The saga itself begins with two short story collections followed by five novels.

17 H. Jenkins, *op. cit.*

18 R. A. Reid, *Fan Studies* [in:] *Routledge Companion to Science Fiction...*, p. 204–205.

19 It’s interesting to see how nicely the fan translational events coincide with CD Projekt marketing campaigns. Here: the second game was announced officially on March 24 2010.

Our concern refers to choices made regarding the English translation. The first short story collection, entitled “The Last Wish”, has already been translated as has the first novel, “Blood of Elves”. Chronologically speaking, the second short story collection, “The Sword of Destiny”, should have been included between “The Last Wish” and “Blood of Elves”, as many of the events in that collection paved the way for later scenes in “Blood of Elves”.

Unfortunately there seems to be no intention to translate “The Sword of Destiny” into English, though we assure you that there is indeed a substantial English speaking audience who would very much want to purchase and read this collection. To wit, we formally request a translation and release of “The Sword of Destiny” short story collection by your publishing firm.

As of May 2014, there were 1049 signed. This suggests that the petition was neither successful nor very popular. (Ironically, even its general address indicates this was a cry of desperation on the part of people with little or no idea how the industry worked, or why the translation was taking so long.) Some members of the *Witcher* gaming community were quick to realize that and decided to take matters into their own hands. On January 18 2011²⁰ a special thread was started, called *Our Community Fan Translations*. The original poster, going by the nickname ‘cassandra13eee’ and declaring to be from Greece, stated:

Since The Witcher have spread the interest for the saga written by Andrzej Sapkowski all over the world, more and more English readers want to enjoy the stories in this language.

Fortunately, there are many members with creativity, talent, willingness to make us happy, and some of them are doing very well with the art of writing. More fortunately, these kind members have decided to share with us stories from Andrzej Sapkowski’s books, translated in English, just to raise the appetite until the publishers give us the whole work. I’ll put them together in this topic, because such love and devotion can’t be unnoticed²¹.

The thread has been constantly updated and has grown into a discussion over 80 pages long in the last three years. As such, it became a tremendously interesting space of intimate interaction, something that translations rarely inspire should they go through the official publication channels. The fan translators submit their work directly, comment on the creative process, get feedback on their results, and sometimes explain their choices. It is apparent that they see their role as subsidiary, not only to the originals but to the official translations which are often perceived as a sign of consecration and therefore desirable in the fan community. They do not challenge the official publications, but rather see their works as provisional, and consequently withdraw their translations once a book has been offi-

20 See the footnote above. *The Witcher 2: Assassins of Kings* was officially released on May 17, 2011 (PC edition).

21 In both quotes, emphasis mine.

cially released by Gollancz. This marks a difference to some other forms of fan participation, e.g. fan edits of films, where grassroots fan activism often goes against the intentions of the industry or the original creator.

Thanks to the saga's smashing success in Poland, Andrzej Sapkowski obtained a double status in the Polish culture: both within the fandom, as a local fantasy classic and fan celebrity, and outside, as a 'national hero'. The initial publication in "Fantastyka" in 1986 was itself a high starting point, since the magazine was well known as the centre of fan movement in the country, and thanks to the pioneering content it published (including fragments of doctoral dissertations on fantasy and science-fiction) was considered high-class within the subculture. Hence Sapkowski was anointed within the fandom from the very beginning (consecration²² #1: within the Polish fandom). This was confirmed when Sapkowski was also awarded the Zajdel award²³ (five times). But soon the popularity of Sapkowski's books went beyond the 'ghetto' of fantasy literature. As a staple of Polishness, they became omnipresent: there was literally a point when everyone in the country was either reading *Wiedźmin* or begrudgingly declaring it was not their cup of tea. The second edition of the novels was published with patronage from a mainstream magazine "Polityka", usually awarded to artists considered important to national culture (consecration #2: mainstream Polish culture). When the film was produced towards the end of the century, *Wiedźmin* was already a household name in Poland, and his author a literary celebrity.

At the same time, the cycle was seen as a novelty within the Polish culture. As one well-established fan declared, it was believed that Sapkowski does not draw from anyone from the Polish literary canon. This is of course untrue: the language of Sienkiewicz²⁴, the plots of Roman Zmorski²⁵ and the

**Between pulp
and the Mount
Olympus: the official
translations**

22 For an overview of translation as consecration, see P. Casanova *Consecration and Accumulation of Literary Capital. Translation as Unequal Exchange* [in:] *Critical Readings in Translation Studies*, ed. M. Baker New York – London 2010, pp. 294–299.

23 The highest award of the Polish fandom, named in honour of Janusz A. Zajdel.

24 „Witam i pięknie się kłaniam! – Jaskier wyszczerzył zęby do panienci zamiatającej schody. – Czy ktoś już mówił waćpannie, że jest śliczna?” (*Wieczny ogień* [Eternal fire] short story).

25 The short story *Wiedźmin* (1986), published in "Fantastyka" in 1986 as a competition entry, is arguably based on a fairytale recorded by Roman Zmorski in the nineteenth century. The readers were quick to notice, and the magazine was flooded with letters accusing Sapkowski of plagiarism. Subsequent issues tried to address the controversy. On behalf of the jury and the editorial team, Rafał A. Ziemkiewicz defended the author, stating that despite plot similarities Sapkowski's work constitutes a fully legitimate literary retelling of a known story. In retrospect, this seems fairly reasonable; after all, both Marlowe and Goethe had their take on Doctor Faustus.

rich gallery of borrowings from Polish and Slavic culture²⁶ are relatively easy to spot²⁷, despite all the appearances of total originality the author attempts to keep up. But while such a statement may be seen as evidence of the Polish fan culture's disconnection from its own roots, it is nevertheless a testimony to the strong identification of fantasy as a foreign genre. This perception of fantasy translated to the perception of "The Witcher Saga" as a hybrid work: a Western genre saturated with Eastern mythology. This in turn contributed to the belief that Sapkowski's material is foreign enough for other nations to enjoy (with the literary convention of fantasy serving as an internationally recognizable framing device) and 'ours' enough to be worthy of promoting, (i.e. it offered something new within that convention). It was deemed a good export product—and hence CD Projekt's decision to make it its flagship game.

This duality continues in the English translations. In the Gollancz/Orbit editions, their 'nerd' roots are visible in the choice of publisher and the strong ties with the game (as we said, Gollancz has historically specialized in genre works). *The Last Wish* in both British and American edition feature the game logo on the cover²⁸, which clearly positions them as elements of a transmedial franchise. The message is further reinforced by the paratexts: 'Introducing the Witcher'. Later editions abandon the logo, opting for more sophisticated cover art, but maintain the game link. The covers these editions openly announce "The bestselling novel which inspired the cult videogame THE WITCHER."

At the same time, institutional patronage comes from high literary circles. The translation by Danusia Stok was financed with the help from the ©POLAND Translation Program by Instytut Książki [Polish Book Institute], a publicly funded national cultural institution²⁹. As the Institute's website declares:

Thanks to the financial support which we provide through the ©Poland Translation Programme, in recent years more than 1200 translations of Polish books have been

26 E.g. "Tu jest wampir pogrzebany" ("Here is the vampire buried", a paraphrase of the Polish proverb *Tu jest pies pogrzebany* [Here is the dog buried], known also in German as *Hier ist der Hund begraben* and meaning "This is the heart of the matter, the real issue"), archaisms like *alkierz*, *polewka* (*Wieczny ogień* [Eternal fire] short story); *Lokietek* as a name of a young girl (see Table 3); the selection of monsters with an emphasis on the vampire and the devil (the latter to be found as a central character in the short story *Kraniec świata*—a figure strangely reminiscent of the benevolent tricksters Boruta and Rokita); and, last but not least, the *ved'mak* himself, a magical-liminal creature known from Eastern Slavic folklore.

27 Further analysis can be found in M. Roszczynialska, *Sztuka fantasty Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków 2009.

28 Many other European editions published after 2007 also feature the game logo.

29 This information is provided in the editorial data on the first pages of the first British edition of *The Last Wish* (2008).

published abroad, including works by Czesław Miłosz, Wisława Szymborska, Ryszard Kapuściński, Olga Tokarczuk, Andrzej Stasiuk, Andrzej Sapkowski, Marek Krajewski and many others³⁰.

Here Sapkowski is placed along Nobel-winning high classics such as Szymborska, and traditional (non-fantasy) authors such as Kapuściński. The only ‘odd one out’ in this list is Krajewski, also a popular culture author, who nevertheless writes his midwar crime stories in the form of traditional mimetic novels.

Kandel’s translation eventually found its way into a short story collection *A Polish Book of Monsters. Five Dark Tales From Contemporary Poland*, published under the auspices of the Polish Institute for Arts and Sciences of America, New York in 2010. The collection, edited and translated wholly by Kandel, downplays the game link completely, going instead for the ‘promoting Polish culture’ angle. It contains a selection of five stories by some of the most prominent Polish fantasy authors – Andrzej Sapkowski, Jacek Dukaj, Marek S. Huberath, Tomasz Kołodziejczak and Andrzej Ziemiak. The translator provides a short bio for each author, a characterization of Poland, and a fantastically insightful introduction into the nature of Polish monsters, which in his opinion differ from the Western counterparts in that “they come from within”.

Gollancz and Orbit marketing teams are trying their best to make Sapkowski more widely known in the English speaking circles, and to keep the interest alive. Apart from the core Witcher books, in July 2014 they released a Kindle book called *The Malady and Other Stories: An Andrzej Sapkowski Sampler*. The book contains Sapkowski’s Arthurian short story *Maladie*, translated by Wiesiek Powaga as *The Malady*, as well as *The Witcher*, *The Edge of the World* and the first chapter of *Blood of Elves*, all in in Danusia Stok’s version, and also the first chapter of *Baptism of Fire* by Gollancz’s new translator David French. The last one comes with a disclaimer that this is but a sneak peek: “It has not been edited, copyedited or proofread. It should not be quoted from or assumed to be representative of the final version, which may be significantly different”. (While a bit puzzling, this is undeniable evidence that with the games around, the publication of Sapkowski in English is now demand-driven.)

Wiesiek Powaga is the translator who previously edited and translated *The Dedalus Book of Polish Fantasy* (1996), a collection of short stories by Polish authors ranging from Tadeusz Miciński through Władysław Reymont to, again, Dukaj and Huberath.

All in all, the official English translations of the Witcher are a result of, on the one hand, favourable conditions created in the transmedial

30 <http://bit.ly/1LGqaO3> Accessed Jan 5 2014.

entertainment world by the appearance of the games, and on the other hand the conscious effort of nationally funded cultural institutions and individuals to promote Polish culture. It is safe to assume that the latter perceive genre works such as those written by Krajewski and Sapkowski to be more in line with world trends and hence quite marketable. Interestingly, much as an invitation to the court elevates the status of the invited among his peers, translation from a peripheral language into a central one constitutes literary consecration in a peripheral author's native culture. Sapkowski for instance in 2014 received a state medal for merit to culture *Gloria Artis*, awarded by the Ministry of Culture and National Heritage, and is widely seen as a national treasure.

Parallel versions

The turbulent translational history leaves a number of parallel versions of the text. As we already mentioned, the cult short story *Wiedźmin* has three official translations, by Stok, Kandel and Fulińska. The first chapter of *Baptism of Fire* has two official versions by the same translator—the Kindle-only beta edition and the final one, published first on Kindle and then in paperback. Each of the Witcher stories and books likely has a fan edit somewhere on the internet. What is more, other media (the 2001 film, the videogames, the comics etc.) can have their own, independent renditions of individual elements of the witcher world.

This leads to an interesting situation, where for some translational problems a number of approaches become visible to the audience. Comparing Kandel and Stok, for instance, gives a good illustration of the former's heavily domesticating strategy (he changes even Western-sounding proper names, whereas Stok seems to be playing it safe, sometimes to the point of over-explication). David French's sample chapter provides a sneak peek into his hermeneutic and decision-making process. Fan translators' choices provide similar insight, as well as valuable information about the folk understanding of the translation process and the criteria for evaluating its product. Interestingly, of all of the translators Kandel has the most courage in relation to Sapkowski's text: he doesn't seem to be prioritizing faithfulness, or simply has a much more nuanced understanding of it, not limited to easily identifiable linguistic markers.

TABLE 2. Sample problems and solutions (MK-Kandel, DS-Stok, DF-French, W1, W2 - games)

Category	Original	Versions
Unique	wiedźmin	hexer (2001 film) witcher (games, comics, DS) spellmaker (MK)
Proper names	Wyzima	Wyzim (DS) Klothstur (MK) Vizima (W1, W2)

Category	Original	Versions
	Pogwizd	Pogwizd (fan) Stribog (DF final)
Intertext, wordplay	I wiedźmin poszedł przez ogień i wodę, wstecz się nie oglądał. Ale nie wziął ni butów żelaznych, ni kostura. Wziął tylko swój miecz wiedźmiński. Nie posłuchał słów wróżki. I dobrze zrobił, bo to była zła wróżka. (<i>Chrzest ognia</i> , motto of Chapter 1, 1996) Zła wróżka = 1) an evil one, or 2) a stupid, incompetent one. Also: a far echo of the iconic line from the cult film <i>Psy</i> [Dogs] (1992).	The witcher went through fire and water, he did not look back. He did not take iron boots or a staff of steel. He took only his sword. He did not listen to the words of prophets. And he did well be- cause she was a bad prophet. (fan edit, author unknown) And the witcher walked through fire and water, never looking back. But he took neither hobnailed boots nor a staff. He took only his witcher's sword. He obeyed not the words of the soothsayer. And rightly so, for she was evil. (DF draft, Kindle Sampler) And the witcher walked through fire and water, never looking back. But he took neither hobnailed boots nor a staff. He took only his witcher's sword. He obeyed not the words of the soothsayer. And rightly so, for she was wicked. (DF final version)
Cultural encyclo- pedia	Łokietek In Polish: the nickname of king Ladislaus I, meaning 'the short one'—łokietek is a diminutive of łokieć, a medieval unit of length analogous to ell. In the book: a nickname of a short girl.	Thumbelina (fan) Squirt (DF final) (Merriam-Webster dictionary: squirt—a kid, an impudent youngster)

At this stage we can say that the Witcher's English translations have been received rather well—albeit we must note that they seem to have reached mostly the gaming and genre literature communities. The most attention was paid to *The Last Wish* when it won the David Gemmel Fantasy Award in 2009. However, some bloggers complained that due to the selection happening through voting online, this is in fact a popularity contest, and not an award for literary merit; similarly, some reviewers on Amazon and Goodreads see Sapkowski as a pulp author³¹. When it

Reception

³¹ Some examples:

"Unfortunately, *The Last Wish* is more akin to a YA sword and sorcery title. Nothing wrong with that, of course, provided that's what you are looking for. Clearly, this was not what I signed up to read." <http://bit.ly/1RobVBG>. Accessed March 2 2015.

isn't about the games, mainstream British and American newspapers hardly notice his existence at all. Overall, he seems to have drowned in the mass of paperback UK and US native fantasy works.

TABLE 3. The popularity of Sapkowski versus selected other books on Goodreads, as of February 2015 (larger numbers rounded)

Title	Number of ratings	Number of reviews
A Game of Thrones	800 000	36 000
Solaris	31 000	1 200
The Last Wish	16 000	837
With Fire and Sword	2500	78
A Polish Book of Monsters	4	1

On Goodreads *The Last Wish* enjoys pretty good ratings, averaging on 4.18 out of 5. Most readers declare that they got down to reading it mostly thanks to the game, and that they wish to have the whole saga available. This shows that promotion of peripheral literatures through links with modern media is rather effective. As for other aspects of the *Witcher's* reception—time will tell.

Conclusions

The first UK edition of *The Last Wish* features a rather curious line on the front cover: “A European superstar, in English for the first time”. This tiny sentence is in itself a postcolonial dream come true: not only is it possible to be a European star without speaking English, you can become important enough to break into the big guys' club. Eastern Europe has built itself a royal court of its own.

“The Last Wish by Andrzej Sapkowski has so much going for it, but in the end it was a disappointment. The title is great, the cover is awesome, and the story premise is just cool. Who wouldn't want to read about a guy that goes around fighting monsters and demons for a living? And now that I have, I don't know if I can recommend it. Sapkowski is one of the best known fantasy writers in Poland and it's sad because it seems like there are some things that were lost in the translation into English. The dialogue sounds like the characters are overacting and that's about as close as I can come to describing it. The way the monsters interacted with the Witcher just didn't seem real, even for the world that was created. I really wanted to like this book, too. There are such a variety of monsters, vampires, etc. and Geralt, the Witcher, is a great character who can stand up to any of them. In the end, it just didn't do it for me and I even debated giving up on the book multiple times throughout reading it.

Who should read this? If you're in the mood for something really fast-paced and light with very little world-building, this may be right up your alley. This also happens to be the book that inspired the video game *The Witcher*, so that might be another reason. Otherwise, it may not be for you. <http://bit.ly/1QffviG> Accessed February 12, 2015.

(Emphasis mine).

Most reviews, however, are favourable, even enthusiastic. Many seasoned fantasy readers are quite excited to find Eastern European folklore woven into fantasy stories.

But there is more. *Wiedźmin's* undeniable cultural complexity poses huge translational difficulties in communicating it to Anglophone audiences (as pre-illustrated in Table 3). This invites wider questions of cultural alterity, identity, hybridity, and cultural translation as understood by scholars of recent decades. Are Polish monsters really different from Western ones, as Kandel suggests? Is *Wiedźmin* particularly Polish or Slavic? What would that even mean? There is a reason why none of this is tackled in the present article. This is in fact a much deeper, far-reaching question, a meta-question of the identity of Eastern Europe at a transitional moment in its history. The Geralt saga and its translations constitute an incredibly promising material for investigation.

As for now we can, however, quite certainly say that the convergence of modern media and the readership cultures it produced have substantially altered channels of intercultural communication by producing a translinguistic, transnational platforms of reference. While not without its dangers, this still offers unique advantages of intercultural exchange. You cannot force a dominant culture to notice you. You can, however, talk to them in a language and manner they understand.

- Casanova Pascale, *Consecration and Accumulation of Literary Capital. Translation as Unequal Exchange* [in:] *Critical Readings in Translation Studies*, ed. M. Baker, New York – London 2010, pp. 285–303.
- Gutfeld Dorota, *Elementy kulturowe w angielsko-polskich przekładach science-fiction i fantasy*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012.
- Heilbron Johan, *Towards a Sociology of Translation: Book Translations as a Cultural World System* [in:] *Critical Readings in Translation Studies*, ed. M. Baker, New York – London 2010, pp. 304–316.
- Jenkins Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York 2006.
- Mendlesohn Farah, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown 2008.
- Reid Robin Anne, *Fan Studies* [in:] *Routledge Companion to Science Fiction Studies*, eds. M. Bould, A. M. Butler, A. Roberts, & S. Vint, London – New York 2010, pp. 204–213.
- Roszczyńska Magdalena, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków 2009.
- Yu-Ling Chung, *Translation and Fantasy Literature in Taiwan. Translators as Cultural Brokers and Social Networkers*, London – New York 2013.

Bibliography

Bibliografia wydanych do końca roku 2015 prac naukowych poświęconych twórczości Andrzeja Sapkowskiego

Prezentowane zestawienie bibliograficzne stanowi możliwie kompletną listę polskich publikacji naukowych, których przedmiotem jest twórczość Andrzeja Sapkowskiego bądź jej adaptacje. Dla większej przejrzystości bibliografię podzielono – ze względu na tematykę poszczególnych tekstów – na trzy zasadnicze części. Pierwsza z nich zawiera prace poświęcone opowiadaniom i powieściom o wiedźminie Geralcie autorstwa Sapkowskiego; druga – pozostałym utworom tego pisarza; w części trzeciej zaś znalazły się monografie i artykuły traktujące o różnych adaptacjach tej prozy (komiksach, filmie i serialu, grach: komputerowych i RPG. Teksty, które zajmowały się więcej niż jednym z wymienionych aspektów, odnotowano w każdej z odpowiednich części bibliografii.

- Bartnicka Alicja, *Postać czarodzieja w literaturze fantasy. J. R. R. Tolkien, A. Sapkowski, J. K. Rowling*, Toruń 2014.
- Błaszowska Marta, Jakubiak Mateusz, *Inni, obcy, potworni. Wokół zagadnień obcości i inności w cyklu wiedźmińskim* [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [4.12.2015].
- Cieśliński Szymon, *Mutant, odmieniec, wiedźmin. O problematyce rasizmu w wiedźmińskim cyklu Andrzeja Sapkowskiego* [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [4.12.2015].
- Dobosiewicz Joanna, *Baśń odarta z otuchy, czyli Sapkowskiego zabawy z Grimmami* [w:] *Grimm: potęga dwóch braci. Kulturowe konteksty Kinder- und Hausmärchen*, red. W. Kostecka, Warszawa 2013.
- Dziwisz Marcin, *Językowe mechanizmy tworzenia autorskich neologizmów w utworach z gatunku fantasy (na przykładzie opowiadań An-*

**Opowiadania
i powieści Andrzeja
Sapkowskiego
o wiedźminie**

- drzeja Sapkowskiego), „Acta Humana” 2013, nr 4, <https://phavi.umcs.pl/at/attachments/2015/0129/135823-ah-druk-t-4.pdf> [4.12.2015].
- Dziwisz Marcin, *Mitologizacja tekstu przekładu jako przykład fałszowania obrazu fantastycznej rzeczywistości (na podstawie przekładu powieści Andrzeja Sapkowskiego Ostatnie życzenie)*, „Acta Humana” 2012, nr 3, <http://phavi.portal.umcs.pl/at/attachments/2014/0623/140719-acta-humana-nr-3-2012-pdf.pdf> [4.12.2015].
- Fedoryszyn Magdalena, *Językowe wykładniki opisu postaci w Ostatnim życzeniu Andrzeja Sapkowskiego*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Rzeszowskiego. Pedagogika i Psychologia” 2006, z. 3.
- Filip Mariusz, *Geneza popularności Wiedźmina – interpretacje*, „Kultura Popularna” 2004, nr 2, https://www.academia.edu/1468806/Geneza_popularno%C5%9Bci_Wied%C5%BAmina_-_interpretacje [4.12.2015].
- Florence Katarzyna, *Wiedźmina Geralta podróż z Zachodu: transfery kulturowe w cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego i serii gier komputerowych Wiedźmin [w:] Adaptacje II. Transfery kulturowe*, red. W. Hajduk-Gawron, Katowice 2015, http://www.postscriptum.us.edu.pl/biblioteka_ps.php [4.12.2015].
- Frycie Stanisław, *Polska fantastyka literacka dla dzieci i młodzieży z lat 1989–2005*, „Literaturoznawstwo” 2011, nr 1, <http://polona.pl/item/9699334/2/> [4.12.2015].
- Gąska Lidia Elżbieta, *Bajka jako tworzywo literatury fantasy. Przypadek Andrzeja Sapkowskiego i Neila Gaimana [w:] Bajka w przestrzeni naukowej i edukacyjnej*, red. M. Zaorska, J. Nowacka, Olsztyn 2011.
- Gąsowska Lidia, *Fantasy – gra z czytelnikiem o historię*, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2011, nr 1.
- Gemra Anna, *Fantasy po polsku: kilka uwag nad twórczością Andrzeja Sapkowskiego*, „Europa Orientalis” 2002, nr 20, <http://www.ifp.uni.wroc.pl/data/files/pub-2534.pdf> [4.12.2015].
- Gerwatowska Agnieszka, *Beauty and the Beast and Jacques Derrida – overtuning the hierarchy: an analysis of two short stories: The tiger’s bridge by Angela Carter and The grain truth by Andrzej Sapkowski*, „Acta Philologica” 2009, nr 35, <https://www.yumpu.com/it/document/view/3970191/acta-35b-acta-philologica-universytet-warszawski/29> [4.12.2015].
- Gruszczyński Waldemar, *Tysiąc twarzy Geralta, czyli cechy mityczne bohatera w prozie Andrzeja Sapkowskiego [w:] Fantastyczność i cu-downość. Mityczne scenariusze – od fikcji do mitu*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, t. 2, Zielona Góra 2011.
- Hernik Monika, *Po prostu fantastyczny, czyli o czytaniu Sapkowskich ksiąg*, „Pogranicza” 1998, nr 1.

- Kaczmarek Anna, *Wiedźmiński świat nad Sekwaną: o francuskim przekładzie opowiadań Andrzeja Sapkowskiego (Ostatnie życzenie)*, „Kwartalnik Opolski” 2008, nr 1.
- Kaczor Katarzyna, *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrofie* [w:] *Anatomia wyobraźni. 12 esejów o fantazjowaniu w kinie, telewizji, komiksach i literaturze popularnej*, red. S. J. Konefał, Gdańsk 2014, http://gkf.org.pl/files/AF_20_fragment.pdf [4.12.2015].
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.
- Kaczor Katarzyna, *Piękne i wiedźmin. Antybaśnie Andrzeja Sapkowskiego* [w:] *Barwy świata baśni*, red. U. Chęcińska, Szczecin 2003.
- Kaczor Katarzyna, *Wampir Regis – najlepszy przyjaciel Geralta. Meta-morfozy wampira*, „Literatura i Kultura Popularna” 2002, nr 10.
- Kaczor Katarzyna, *Wiedźmin Geralt, Szarka i Twardokęsek – dobrzy czy źli?* [w:] *Rozważając fantasy. Etyczne, dydaktyczne i terapeutyczne aspekty literatury i filmu fantasy*, red. J. Deszcz-Tryhubczak, M. Oziewicz, Wrocław 2007.
- Kalarus Oskar, *Królowna Śnieżka kontra postmodernizm. Na podstawie twórczości Donalda Barthelmego, Andrzeja Sapkowskiego i Kaori Yuki* [w:] *Baśń we współczesnej kulturze. Niewyczerpana moc baśni: literatura – sztuka – kultura masowa*, red. K. Ćwiklak, t. 1, Poznań 2014.
- Kasperek Kinga, *Ciri – dziecko, dziewczica, cyborg* [w:] *Literatura popularna*, t. 2: *Fantastyczne kreacje światów*, red. E. Bartos et al., Katowice 2014.
- Kondracka-Zielińska Anna, *Fascynacja Słowiańszczyzną w Sadze o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego*, „Dyskurs” 2011, z. 6.
- Kondracka-Zielińska Anna, *Obecność elementów baśniowych, mitów i legend w Sadze o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego oraz „Koralinie” Neila Gaimana. Aspekty edukacyjno-wychowawcze we współczesnych powieściach fantastycznych* [w:] *Bajka w przestrzeni naukowej i edukacyjnej*, red. M. Zaorska, J. Nowacka, Olsztyn 2011.
- Kostecka Weronika, *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenia gatunku. Intertekstualne gry z tradycją literacką*, Warszawa 2014.
- Kostecka Weronika, *Tendencje postmodernistyczne we współczesnej literaturze baśniowej dla dzieci i młodzieży* [w:] *Nowe opisanie świata. Literatura i sztuka dla dzieci i młodzieży w kręgu oddziaływań*, red. B. Niesporek-Szamburska, M. Pogłódek, Katowice 2013.
- Koszarska Maja, *„Wiedźmin” czy „brujo”? Kilka uwag o tłumaczeniu neologizmów*, „Studia Iberystyczne” 2009, nr 8.
- Koszarska Maja, *El Humor Polaco en la Realidad Espanola: Los Juegos de Palabras en „Ostatnie życzenie” de Andrzej Sapkowski y su Traducción por Jose Maria Faraldo*, „Studia Romanica Posnaniensia” 2007, vol. 34, https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/bitstream/10593/3015/1/17_M_

- Koszarska_El_humor_polaco_en_realidad_espanola_los_juegos_217-230.pdf [4.12.2015].
- Kraśner Katarzyna, *Czarownice i czarodziejki w literaturze fantasy* [w:] „Gorsza” kobieta. Dyskursy inności, samotności, szaleństwa, red. D. Adamowicz, Y. Anisimovets, O. Taranek, Wrocław 2008, <http://www.ifp.uni.wroc.pl/data/files/pub-6715.pdf> [4.12.2015].
- Krzysztofik Małgorzata, *Sposoby wyrażania uczuć w prozie Andrzeja Sapkowskiego (na przykładzie wybranych emocji negatywnych)* [w:] *Język – styl – gatunek. Katowickie spotkania doktorantów*, red. M. Kita, Katowice 2009, http://www.sbc.org.pl/Content/18553/jezyk_styl_gatunek.pdf [4.12.2015].
- Kuster Maciej, *Sylwa, palimpsest, intertekst. Modele zapożyczeń intertekstualnych w „Sadze o Wiedźminie”* [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [4.12.2015].
- Lemann Natalia, *Literatura arturiańska w twórczości Andrzeja Sapkowskiego, czyli wszystkie drogi prowadzą do Kamelotu*, „Zeszyty Naukowe WSHE w Łodzi” 2001, nr 6.
- Majkowski Tomasz, *Powieść, której nie było: o Sezonie burz Andrzeja Sapkowskiego*, „Wielogłos” 2013, nr 4.
- Majkowski Tomasz, *W cieniu Białego Drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Kraków 2013.
- Mazurkiewicz Adam, *Współczesna polska literatura fantasy: stan obecny, szanse, zagrożenia* [w:] *Rozważając fantasy. Etyczne, dydaktyczne i terapeutyczne aspekty literatury i filmu fantasy*, red. J. Deszczyk-Tryhubczak, M. Oziewicz, Wrocław 2007.
- Moroz Agnieszka, *Jak uwieść czytelnika? Jonathan Carroll i Andrzej Sapkowski wobec kulturowych koncepcji śmierci*, Warszawa 2014.
- Olczyk Adam, *Dlaczego wiedźmini nie mają kodeksu? O niesystemowej etyce Geralta z Rivii w kontekście myśli Leszka Kołakowskiego* [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [4.12.2015].
- Poradecki Mateusz, *Społeczne i rasowe relacje w obliczu wojny w prozie Johna Ronalda Reuela Tolkiena i Andrzeja Sapkowskiego*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi. Seria 1. Nauki Filologiczne”, 2003, z. 2.
- Poradecki Mateusz, *Szlakiem hobbitów i Wiedźmina. Podróże w literaturze fantasy* [w:] *Metamorfozy podróży. Kultura i tożsamość*, red. J. Sztachelska, Białystok 2012.
- Poradecki Mateusz, *Światy i przyroda w literaturze fantasy – na podstawie utworów Tolkiena i Sapkowskiego*, „Acta Universitas Lodziensis. Folia Litteraria Polonica” 2005, z. 7.

- Poradecki Mateusz, *Władza w polskiej literaturze fantasy*, Łódź 2009.
- Pustowaruk Marek, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009.
- Rogoż Michał, *Pomiędzy konwencją a mimesis – różne wymiary świata przedstawionego w opowiadaniach Andrzeja Sapkowskiego Ostatnie życzenie i Miecz przeznaczenia* [w:] *Fantastyczność i cudowność. Wokół źródeł fantasy*, red. B. Trocha, T. Ratajczak, Zielona Góra 2009.
- Roszczyńska Magdalena, *Fanfiction jako świadectwo odbioru*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Zarządzania i Bankowości w Krakowie” 2006, z. 4.
- Roszczyńska Magdalena, *Nowa baśń. „Strzyga” Romana Zmorskiego i „Wiedźmin” Andrzeja Sapkowskiego*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2003, nr 3, http://pbc.up.krakow.pl/dlibra/docmetadata?id=22&from=&dirids=1&ver_id=&lp=5&QI= [4.12.2015].
- Roszczyńska Magdalena, *O mottach w cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego. Wprowadzenie*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2004, nr 4, http://pbc.up.krakow.pl/dlibra/docmetadata?id=23&from=&dirids=1&ver_id=&lp=1&QI= [4.12.2015].
- Roszczyńska Magdalena, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków 2009.
- Roszczyńska Magdalena, *Sztuka życia czy sztuczne życie. Andrzeja Sapkowskiego strategie stawania się sobą*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2006, nr 6, http://pbc.up.krakow.pl/dlibra/docmetadata?id=25&from=&dirids=1&ver_id=&lp=4&QI= [4.12.2015].
- Roszczyńska Magdalena, *Tekstowe hybrydy – na przykładzie cyklu o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2007, nr 3.
- Roszczyńska Magdalena, *Wiedźmin – mniejsze zło czy kwestia ceny?* [w:] *Relacje między kulturą wysoką i popularną w literaturze, języku i edukacji*, red. B. Myrdzik, M. Karwatowska, Lublin 2005.
- Roszczyńska Magdalena, *Wielogatunkowość „Sagi o wiedźminie” Andrzeja Sapkowskiego*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 2002, nr 1, http://pbc.up.krakow.pl/dlibra/docmetadata?id=20&from=&dirids=1&ver_id=&lp=3&QI= [4.12.2015].
- Staszczak Marta, *Wybrane elementy inicjacyjne w „Sadze o Wiedźminie” Andrzeja Sapkowskiego*, „Literatura Ludowa” 2006, nr 4/5.
- Szczepaniak Grzegorz, *Podróże w krainie wyobraźni, czyli świat wiedźmina Geralta*, „Studium” 2002, nr 1.

- Szcześniak Jolanta, *Fantasy – nowe zjawisko w literaturze końca xx wieku* [w:] *Literatura dla dzieci i młodzież (po roku 1980)*, red. K. Heska-Kwaśniewicz, Katowice 2008, http://www.sbc.org.pl/Content/67090/literatura_dla_dzieci.pdf [4.12.2015].
- Szelewski Maciej, *Nazewnictwo literackie w utworach Andrzeja Sapkowskiego i Nika Pierumowa*, Poznań 2003.
- Szłaśny Piotr, *Fenomen „Wiedźmina” w Republice Czeskiej* [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [4.12.2015].
- Szapkowska Małgorzata, *Budowniczości*, „*Twórczość*” 1997, nr 7.
- Szymczak Małgorzata, *Sakralizacja i desakralizacja rzeczywistości w opowiadaniach o wiedźminie oraz cyklu powieściowym Andrzeja Sapkowskiego*, „*Przegląd Humanistyczny*” 2002, nr 2.
- Tkacz Małgorzata, *Baśnie zbyt prawdziwe. Trzydzieści lat fantasy w Polsce*, Gdańsk 2012.
- Wałaszewski Zbigniew, *Wiedźmin – pierwszy polski supersystem rozrywkowy* [w:] *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. A. Werner, T. Żukowski, Warszawa 2013, https://www.academia.edu/7991831/Wied%C5%B4min_pierwszy_polski_supersystem_rozrywkowy [4.12.2015].
- Witecki Arkadiusz, *Fantastyka naukowa jako pole przenikania się kultur polskiej i rosyjskiej (na przykładzie twórczości Andrzeja Sapkowskiego i Siergieja Łukianienki)*, „*Acta Polono-Ruthenica*” 2008, t. 13.
- Wolski Michał, *Wampir: wiwisekcja. Wyobrażenia krwiopijców we współczesnej kulturze*, Wrocław 2014, <http://tricksterzy.pl/download/wampir-wiwisekcja/> [4.12.2015].
- Wróblewska Violetta, *Wartości w czasach kryzysu, czyli fantasy Andrzeja Sapkowskiego* [w:] *Rozważając fantasy. Etyczne, dydaktyczne i terapeutyczne aspekty literatury i filmu fantasy*, red. J. Deszcz-Tryhubczak, M. Oziewicz, Wrocław 2007.
- Zaborowski Paweł, *Mitologia słowiańska w cyklu o wiedźminie* [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [4.12.2015].
- Żukowska Elżbieta, *Mitologie Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2011.
- Żukowska Elżbieta, *Mityczne struktury fantasy słowiańskiej* [w:] *Fantastyczność i cudowność. Wokół źródeł fantasy*, red. B. Trocha, T. Rajczak, Zielona Góra 2009.
- Pozostałe utwory A. Sapkowskiego**
- Cieliczko Paweł, *Historyczne powieści Andrzeja Sapkowskiego jako szansa rewitalizacji gatunku* [w:] *Powieść historyczna dawniej i dziś*, red. T. Budrewicz et al., Kraków 2006.

- Cieliczko Paweł, *Szałeństwo tłumów w historii i literaturze. Powieści Husyckie Andrzeja Sapkowskiego*, „Rocznik Towarzystwa Literackiego Imienia Adama Mickiewicza” 2007, nr 42.
- Gemra Anna, *Reinmara z Bielawy dolnośląskie i czeskie przypadki: „Trylogia husycka” Andrzeja Sapkowskiego* [w:] *Śląskie pogranicza kultur*, red. M. Ursel, O. Taranek-Wolańska, t. 1, Wrocław 2012, s. 205–221, <http://www.ifp.uni.wroc.pl/data/files/pub-7462.pdf> [4.12.2015].
- Gołufński Mirosław, *Inwazja zaświatów w polskiej historical fantasy. Rekoniesans* [w:] *Literatura popularna*, t. 2: *Fantastyczne kreacje światów*, red. E. Bartos et al., Katowice 2014.
- Kostecka Weronika, *Tendencje postmodernistyczne we współczesnej literaturze baśniowej dla dzieci i młodzieży* [w:] *Nowe opisanie świata. Literatura i sztuka dla dzieci i młodzieży w kręgu oddziaływań*, red. B. Niesporek-Szamburska, M. Pogłódek, Katowice 2013.
- Lemann Natalia, *Epicka historiografia we współczesnej prozie polskiej*, Łódź 2008.
- Siuciak Mirosława, *Styl współczesnej powieści historycznej – na przykładzie najnowszej trylogii Andrzeja Sapkowskiego*, „Język Polski” 2006, z. 4.
- Ucherek Dorota, „Absolutnie klasyczne, absolutnie kanoniczne i absolutnie anachroniczne”? *Postacie władające magią w najnowszej literaturze i serialu fantasy* [w:] *Związki i rozwiązki. Relacje kultury i literatury popularnej ze starymi i nowymi mediami*, red. A. Gemra, H. Kubicka, Wrocław 2012, <http://books.google.pl/books?id=DQ2gAWAAQBAJ&lp-g=PA1&hl=pl&pg=PA3#v=onepage&q&f=false> [4.12.2015].
- Ucherek Dorota, *Ile horroru w fantasy, ile fantasy w horrorze? Groza w twórczości Andrzeja Sapkowskiego* [w:] *Groza w kulturze polskiej*, red. R. Dudziński, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/groza-w-kulturze-polskiej/>.
- Wapińska Malwina, *Między trylogią a trylogią: Tolkien czy Sienkiewicz – do kogo bliżej Sapkowskiemu?*, „Kultura Popularna” 2006, nr 3.
- Widera Kaja, *Z wątków romantycznych w „Narrenturm” Andrzeja Sapkowskiego* [w:] *Od oświecenia ku romantyzmowi i dalej... Autorzy – dzieła – czytelnicy*, red. M. Piechota, J. Ryba, t. 3, Katowice 2009, http://www.sbc.org.pl/Content/73376/od_oswiecenia_ku_romantyzmowi_3.djvu [4.12.2015].
- Zdziechiewicz Alicja, *Andrzeja Sapkowskiego gry z czytelnikiem, czyli ahistoryczni bohaterowie na średniowiecznym obrazku*, „Śląskie Miscellanea” 2005, t. 18, <http://www.sbc.org.pl/Content/91300/ii499767-18.pdf> [4.12.2015].
- Czerniuk Julia, *Literatura przez programistów pisana*, „Panoptikum” 2012, nr 11.

- Dudziński Robert, Kowalczyk Kamila, *Kość Przeznaczenia ma sześć ścianek. Model rozgrywki w Wiedźminie: Grze Wyobraźni* [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [4.12.2015].
- Dudziński Robert, *Zrozumieć Wiedźmina. Film i serial Marka Brodzkiego a polska kinematografia przełomu wieków* [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [4.12.2015].
- Duszyński Henryk, *Gryfy, harpie, syreny i inne stwory – o hybrydach w narracyjnych grach fabularnych*, „Homo Ludens” 2012, nr 4, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/4/> [4.12.2015].
- Flamma Adam, *From sex objects to heroines – a tough road for female characters in video games*, „Journal of Literature and Art Studies”, 2014, no. 5.
- Flamma Adam, *Virtual relationships. The „Witcher’s” video game universe as an example of introducing female-male relationships into virtual world* [w:] *Proceedings In Global Virtual Conference & WORKSHOP GV-CONF 2013*, ed. by Z. V. Sovreski, M. Mokrys, S. Badura, Zilina 2013.
- Florence Katarzyna, *Wiedźmina Geralta podróż z Zachodu: transfery kulturowe w cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego i serii gier komputerowych Wiedźmin* [w:] *Adaptacje II. Transfery kulturowe*, red. W. Hajduk-Gawron, Katowice 2015, http://www.postscriptum.us.edu.pl/biblioteka_ps.php [4.12.2015].
- Garda Maria, *Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina*, „Homo Ludens” 2010, nr 2, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/2/> [4.12.2015].
- Hendrykowski Marek, *Współczesna adaptacja filmowa*, Poznań 2014.
- Klimek Kaja, *Bez książek, bez dostępu do Internetu i bez sensu. Serial i film Wiedźmin vs. fani prozy Andrzeja Sapkowskiego* [w:] *Literatura i kino. Polska po 1989 roku*, red. P. Marecki, A. Pilarska, K. Puto, Kraków 2013.
- Kornacki Krzysztof, *Polskie Kino Nowej Przygody* [w:] J. Szyłak et al., *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011.
- Kubiński Piotr, *Dystans ironiczny w grach Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy królów* [w:] *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015, <http://tricksterzy.pl/download/wiedzmin/> [4.12.2015].
- Mochocka Aleksandra, *Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich – rekonesans* [w:] *Adaptacje II. Transfery kulturowe*, red. W. Hajduk-Gawron, Katowice 2015, http://www.postscriptum.us.edu.pl/biblioteka_ps.php [1.12.2015].
- Pogoda Maria Anna Monika, *Sfilmować marzenie: o ekranizacjach Wiedźmina, Harry’ego Pottera i Władcy Pierścieni*, „Pogranicza” 2002, nr 4.

- Siuda Piotr *et al.*, *Prosumpcjonizm pop-przemysłów. Analiza polskich przedsiębiorstw z branży rozrywkowej*, Warszawa 2013, http://otworzksiazke.pl/images/ksiazki/prosumpcjonizm_pop_przemyslow/prosumpcjonizm_pop_przemyslow.pdf [4.12.2015].
- Smyczyńska Aleksandra, *Adaptacja w dobie konwergencji mediów: Wiedźmin Andrzeja Sapkowskiego*, „Zeszyt Naukowy Wyższej Szkoły Zarządzania i Bankowości w Krakowie” 2011, nr 22, <http://zeszyt-naukowy.pl/download.php?article=1028> [4.12.2015].
- Szeja Jerzy Z., *Życie w grze, seks w grze*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/1/> [4.12.2015].
- Szeja Jerzy Z., *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
- Świątek Paweł, *Gra czy film interaktywny? Czyli o wizualności współczesnych produkcji CRPG na przykładzie gry Wiedźmin 2*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2013, nr 5.
- Wałaszewski Zbigniew, *Wiedźmin – pierwszy polski supersystem rozrywkowy* [w:] *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, red. A Werner, T. Żukowski, Warszawa 2013, https://www.academia.edu/7991831/Wied%C5%B4min_pierwszy_polski_supersystem_rozrywkowy [4.12.2015].
- Wolski Michał, *Więcej niż gra wyobraźni. Kilka uwag o komputerowych adaptacjach gier RPG*, „Literatura i Kultura Popularna” 2013, nr 19.

Zestawili: Robert Dudziński, Kamila Kowalczyk

Summaries

Joanna Płoszaj

Some adventures of the Witcher. Construction and deconstruction of plot patterns in volumes of Sapkowski's stories

This article describes how the main determinants of adventure literature – which were exchanged and delineated by Mikhail Bakhtin in his classic work *Forms of time and of the chronotope in the novel* – are used in fantasy literature. Authoress presents the different ways how the elements of adventure literature got to fantasy and evolved in this background and constituted its adventure type – sword and sorcery. The main part of the article consists of the analysis of Andrzej Sapkowski's stories collected in the volumes: *The Last Wish* and *The Sword of Destiny* and description of plot patterns which occur in these texts. The aim of this article is to present how the construction of time and chronotope affects the adventure character of stories about the Witcher and to show methods which Sapkowski uses to deconstruct known plot patterns.

Keywords

The Witcher, Andrzej Sapkowski, fantasy, adventure novel, Mikhail Bakhtin, time, chronotope

Miłosz Markocki

Geralt of Rivia – antihero as the fantasy hero

Andrzej Sapkowski created a fantasy hero character, who in other fantasy works could be seen as an antihero or a villain. Geralt is a witcher – a mutated monster hunter whom people approach with fear and mistrust. What makes Geralt an original and rather unconventional fantasy hero is the uncommon combination of characteristic personality traits that make up his character – on the one hand those that make him reminiscent of the unhuman creatures, villains or even antiheroes, and on the other hand those that are typical of common fantasy heroes.

Keywords

antihero, fantasy hero, fantasy, the Witcher

Dorota Ucherek

Sorceresses (and sorcerers) in the Witcher's world

As the presence of magic is one of the distinctive features of fantasy literature, the characters of sorcerers and sorceresses are particularly significant for this genre. This paper presents those characters in one of the most important Polish fantasy cycles – “The Witcher Saga” by Andrzej Sapkowski. Their appearance, stages of education, sources of power, community structure and the political role they play in the Witcher's world are investigated into. What proves to be particularly interesting are the different ways of portraying female

Keywords

literary character, fantasy literature, wizard, wizardess, witch, magic, Andrzej Sapkowski, “The Witcher Saga”

and male characters with magical powers in this saga. The female characters are most concerned about appearing youthful and attractive, and seem to be insincere and vain at first glance; the male ones take on a more mature appearance which implies knowledge, wisdom and experience, and they seem to dominate in the guild. However, the analysis of the saga proves that it's the sorceresses who demonstrate more smartness and resourcefulness, and influence Sapkowski's world more profoundly. Although their interaction is usually limited to superficial kindness only, in critical circumstances it's them, and not the sorcerers, who form the secret Lodge that is supposed to determine the fate of the world.

Krzysztof Solarewicz

Monstrum, or Description of the Witcher – Trial of Herbs and problem of humanity in the Witcher's multiverse

Keywords
The Witcher, humanity,
fantasy, emotions

Recipients of the Witcher-related cultural texts (books, comics, movies, video games) cannot doubt that The Trial of Herbs is a process both dangerous and fateful – from the superhuman agility, through changes in biology, to the complete emotional suppression. This lack of emotionality is often stressed – sometimes, long after the unique status of the witcher Geralt (emotional, moral, and human) has been proven. This double description lets the protagonist be, depending on the circumstances, cynical or idealist, insensitive or passionate, cold-blooded professional or caring guardian – as well as an avenger. The idea behind this paper is, after proving the said claims, to answer why the witcher's persona is presented in this, seemingly self-contradicting, way.

Anna Wróblewska

How to write a bestseller? Origins of Witcher's popularity from the perspective of the sociology of literature

Keywords
The Witcher, Andrzej
Sapkowski, sociology
of literature, recep-
tion theory, transmedia
storytelling

The aim of the article is to describe the phenomenon of narratives on witcher Geralt, created by Andrzej Sapkowski, in Poland and all over the world. The author considers reasons of hero's popularity using sociology of literature methods, in particular reception theory and Marcin Rychlewski's distribution and esthetic fields. Within distribution field, she puts an accent on transmedia storytelling, marketing strategy and both critical and reader's acclaim proved by numerous awards. Within esthetic field, she underlines strong antihero vibe, multigenre structure of saga and its hypertextuality.

Ewa Krzywicka

In Pursuit of the White Wolf: On Ukrainian and Russian Stories from the World of the Witcher

Keywords
The Witcher,
intertextuality,
tribute

Stories from the World of the Witcher (Opowieści ze świata wiedźmina) is a collection of short stories published in 2013 by Solaris. It gathers works of Russian (A. Belyanin, M. Galina, L. Kudryavcev, M. Uspenski) and Ukrainian (V. Arenev, S. Legeza, V. Vasiliev, A. Zolotko) authors, invited to partake in the joint project by the editors of the volume. I analysed these texts to catalogue the ways in which they relate to the prose of Andrzej Sapkowski. The question I posed to myself was: how do the authors of the stories connect with Sapkowski's oeuvre – on what levels and in what manner? I arranged the references into three subsets. The first consists of references to characters from the Witcher series, whether primary or secondary, as well as their further development. The second is made up of references to the structure of what Paweł Ludański called a world „in-between”. The third lists linguistic and humoristic references. As the title of the short story collec-

tion suggests, its purpose was to allow Sapkowski's counterparts from the East to pay him tribute. Their engagement in an intertextual play here testifies both to the authors' reverence for a master and their willingness to match up against a legend.

Aida Michałowska, Jakub Kasperski

From a novel to a rock opera: *A Path with No Return* by Esse

This article concerns the rock opera *Дорога без возврата* (*A Path with No Return*) by the Russian heavy metal band Esse, which is probably the one and only music drama based on the Witcher Saga by Andrzej Sapkowski. A rock opera set as a medium adds new layers to the original story taken from the literature, i.e. musical and visual ones. The authors analyse how this new medium transforms different elements of story about Geralt of Rivia and how it relates to the original books. Elements taken into consideration are as follows: selection of plots, types of narration, expression and esthetic transformations, general message interpretation. Another issue is the musical genre: whether *Дорога без возврата* can be classified as a musical, concept album or just simply a rock opera as Esse members claim. Discussed work is, thus, put into the wider context of rock culture and musical theatre tradition. As the scrutinized artwork is the musical movie released on DVD for *Мир Фантастики* *мультимедиа* and not a staged rock opera with its different settings and performances, the last issue in this article is the analysis of the production itself. The critique focuses mainly on the esthetics of music and movie production.

Keywords

The Witcher, Esse, rock opera, musical, power metal

Radosław Pisula, Łukasz Słoński

Geralt in the captivity the of frame. Adaptation strategies and reception of polish comics about *The Witcher*

The comic A Road of No Return from 1993 was the first attempt to bring the prose of Andrzej Sapkowski to other media. The authors of this album - Bogusław Polch and Maciej Parowski - had to cope with the literary original and meet the demands of fans of the saga. The article is an attempt to trace the vicissitudes of the comic adventures of Geralt the Witcher. The text contains descriptions of Polch and Parowski's cycle, which to this day is a very emotional topic among polish fans, *Wiedźmun* - a parody by Tomasz Samojlik, associated with the game *Reason of State* by Michał Gałek, Arkadiusz Klimek and Łukasz Poller, and *The Witcher: House of Glass* created in the United States by Paul Tobin and Joe Querio. The authors focused on the aesthetics of these comics and their reception among fans.

Keywords

The Witcher, comic, adaptation, Andrzej Sapkowski, Bogusław Polch, Maciej Parowski

Adam Flamma

Female characters in *The Witcher* - meaning and analysis

The literary universe of *The Witcher* is full of women, with whom the protagonist enters into various relationships. In the virtual adventures of the White Wolf, the situation is no different. Women play an important role in the games, which is interesting not only because of their relevance to the main character, but to the world of the game as well. The aim of this article is to investigate the representation and analyze the types of female characters that appear in the first CD Projekt RED's game - *The Witcher*. The article presents female motivations, their personal histories, the influence events of the game has on them, as well as their roles in local communities.

Keywords

The Witcher, women in video games, women in the witcher, female characters, Geralt of Rivia, Triss Merigold

Paulina Drewniak

Daleko jeszcze? Krótka historia angielskich przekładów *Wiedźmina*

Słowa kluczowe
przekład, asymetria, fan-
dom, transmedia, naród,
tożsamość

„A European superstar, in English for the first time”, głosi brytyjska okładka *Ostatniego życia* – zdanie z całą pewnością zaskakujące dla każdego, kto wie, jak absolutna jest dominacja języka angielskiego we współczesnej kulturze popularnej. Choć cykl o wiedźminie był fenomenem tłumaczeniowym właściwie od zarania swych dziejów, na przekłady na najważniejszy język popkultury przyszło czekać długo i pojawiły się one właściwie wyłącznie dzięki wpływowi gier wideo wydawanych przez CD Projekt. Dlaczego i jakie są tego rezultaty? Niniejszy artykuł śledzi burzliwą historię angielskich przekładów cyklu, kreśląc ją na szerokim tle asymetrii między językami Wschodu i Zachodu, żywych kultur fanowskich powstających wokół współczesnych franczyz transmedialnych oraz rodzącej się nowoczesnej tożsamości Europy Środkowej. Staram się pokazać, jak dzieło założycielskie polskiej fantastyki popularnej dostało się w sieć tych sprzecznych wpływów i jak zaskakujące są czasem rezultaty – czego najlepszym wyrazem jest właśnie wspomniana okładka.

To druga już publikacja Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster” poświęcona w całości fenomenowi wiedźmina. Gdy pracowaliśmy nad oboma tomami poświęconymi temu fenomenowi (a wcześniej także nad konferencją naukową „Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni”), chcieliśmy przede wszystkim w sposób systematyczny i uporządkowany przyjrzeć się różnym obliczom Geralta z Rivii, który od 1986 r. stał się bohaterem nie tylko opowiadań i powieści, lecz także komiksów, gier, filmu czy rock opery. Zależało nam więc zarówno na wykorzystaniu odmiennych perspektyw metodologicznych i narzędzi badawczych, jak i na analizach skupiających się na różnych narracjach o wiedźminie. Wystarczy spojrzeć na spisy treści obu publikacji, aby przekonać się, że cel ten w znacznej mierze udało się osiągnąć.

