

Ksenia Olkusz

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa
w Raciborzu

PORTRET FANTASTYCZNEGO ŻOŁNIERZA. O POSTACI I DRODZE WOJOWNIKA W POWIEŚCI JAROSŁAWA GRZĘDOWICZA *PAN LODOWEGO OGRODU*

Ktoś, kto [...] nosi miecz za pasem, nigdy nie może zapomnieć o duchu walki.

A wtedy jego umysł jest niewzruszenie ukierunkowany na śmierć.

Bo [wojownik], który nie docenia ducha walki, chociaż nosi miecz za pasem,
jest tylko chłopcem albo kupcem w skórze wojownika.

Daidōji Yūzan, *Kodeks młodego samuraja*.

Postać wojownika jest jednym z najbardziej fascynujących i produktywnych motywów wykorzystywanych w literaturze i sztuce, przy czym w piśmiennictwie współczesnym zachodzi znamienna transformacja archetypu wojownika. Zmienia się bowiem zarówno jego wizerunek, jak i umysłowość, psychika, a nawet sposób oraz filozofia walki, inspirowane już nie tylko ideałami rycerskimi (z różnych kultur światowych), lecz także rzeczywistymi sposobami szkolenia żołnierzy czy estetyką walki prezentowaną w kinematografii (choreografia walki). Egzemplifikacją tego stwierdzenia jest jeden z bohaterów cyklu Jarosława Grzędowicza *Pan Lodowego Ogrodu* – żołnierz jednostek specjalnych, Vuko Drakkainen. Etos bohatera stanowi w powieści Grzędowicza właśnie taką wielopoziomą czy raczej wieloelementową konstrukcję. Kreacja wojownika (przeobrażonego potem w superbohatera) kumuluje bowiem czynniki przynależące do różnych kręgów kulturowych, składając się w zasadzie z zestawu archetypów charakterystycznych dla kilku tradycji wojowniczych.

Jako pierwszy wymienić należy model współczesnego superwojownika, a zatem komandosa, żołnierza o szczególnych predyspozycjach psychofizycznych i umysłowych, perfekcyjnie wyszkolonego i przystosowanego do prowadzenia działań bojowych w najbardziej ekstremalnych warunkach. Fakt przynależności do elitarnej formacji stanowi ekwiwalent nadludzkich zdolności herosa w fantasy i zaświadcza o jego wyjątkowości wśród powieściowych bohaterów.

Bohater zyskuje status nadczołwieka, ponieważ dysponuje mocą przekraczającą umiejętności każdego członka elitarnych jednostek wojskowych, a to dlatego, że w jego mózgu zaszczerpiono pasożytniczy grzyb, zwany cyfralem. Dzięki tej biotechnologii możliwe staje się widzenie w ciemności, wyczulenie słuchu, przyspieszenie reakcji

organizmu w chwilach zagrożenia. Pasożyt, „tłocząc [...] w żyły hiperadrenalinę”¹, potrafi znieczulić, wyleczyć, a także „wyświetlić mapę na zamkniętych powiekach albo celownik na siatkówce oka”² lub umożliwić porozumiewanie się z ludami zamieszkującymi miejsce lądowania. Jednak najważniejsze jest to, że cyfrol odbiera bohaterowi strach, blokując „zdolność do zwykłego, ludzkiego przerażenia. Do paniki albo hysterii”³, uruchamiając za to mechanizmy obronne, również te oparte na kalkulacji czy taktyce. Jak stwierdza Vuko:

w obliczu zagrożenia do końca kombinuję, myślę, planuję. Jestem zaniepokojony albo przestraszony, ale nie mogę poczuć paraliżującej grozy. [...] Kiedy nie dzieje się nic szczególnego, jestem beznamiętnie pogodny. Nie przejmuję się na zapas⁴.

Oprócz tego Drakkainen dysponuje ekwipunkiem wykonanym najnowocześniejszymi, futurystycznymi metodami. Posiada więc m.in. miecz, wykonany „w zakładach Nordland produkujących grawitacyjne śmigłowce bojowe. [Mający] jednosieczne ostrze, wyhodowane jako monomolekularna cząsteczka”⁵ czy specjalnie zaprojektowaną zbroję, zrobioną z „nowoczesnych materiałów, którym kazano jak najwierniej udawać kutą stal, plecione rzemienie i utwardzaną skórę”⁶ i która – w przeciwieństwie do „rynsztunku normalnego woja z Wybrzeża”⁷ – waży zaledwie dwanaście kilogramów.

Technologia i bioinżynieria przynależą tutaj do sfery transgresyjnej, bo pochodzą spoza planety. Pełnią rolę fetyszu, którego działanie polega na determinowaniu rzeczywistości przez rzekomą nadprzyrodzoność. Z drugiej wszakże strony ta wzajemna relacja destabilizuje pewien stan równowagi pomiędzy dwiema przestrzeniami – tą, z której przybył bohater i tą, w której wykonuje zadanie. W kontekście doświadczeń bohatera i pojawienia się tajemniczego doradcy (Kruczego Cienia), uzasadnia się teza o przekroczeniu porządku transcendentalnego w obrębie tuziemczej cywilizacji (także dlatego, że bohater bierze udział w wojnie bogów). Przełożenie aspektów materialnych na sprawy z poziomu duchowego równoznaczne jest z przekroczeniem pewnej granicy pomiędzy tym, co „normalne”, a tym, co „niezwykłe”, „nadprzyrodzone”, także z punktu widzenia bohatera.

Jednak magiczna wartość ekwipunku Drakkainena jest iluzoryczna w tym sensie, że wszystko, co posiada bohater jest tak naprawdę wytworem wysoko zaawansowanej technologii. Różnica w poziomie zaawansowania cywilizacyjnego jest na tyle znacząca, że aby przeżyć i pozostać niezauważonym bohater musi przyjąć zasady i sposób funkcjonowania w prymitywnych warunkach. Technologia stanowi jednak warunek przeżycia, determinuje możliwości i wydolność organizmu żołnierza, stając

¹ J. Grzędowicz, *Pan Lodowego Ogrodu*, Lublin 2005, t. I, s. 27.

² *Ibidem*.

³ *Ibidem*, s. 28.

⁴ *Ibidem*, s. 29.

⁵ *Ibidem*, s. 25.

⁶ *Ibidem*.

⁷ *Ibidem*.

się gwarantem przetrwania w najbardziej niesprzyjających okolicznościach. Warto jednak zauważyć, że Drakkainen używa technologii dość oszczędnie, posługując się nią wyłącznie w sytuacji, gdy nie ma innego wyjścia lub gdy technologia (a konkretniej – cyfral) reaguje samoczynnie.

Multikulturowa proveniencja głównego bohatera powieści uzasadnia się także jako zestaw cech i zdarzeń, które stanowią czytelne nawiązanie do skandynawskiego rejestru bogów i bohaterów. Pierwszy rozdział pierwszego tomu sugeruje również przynależność bohatera do sfery mitologicznej wykształconej w opisywanym obszarze przedstawionym, ponieważ już w pierwszym akapicie historia Drakkainena zostaje przedstawiona jako pieśń o herosie:

powiadali, że wyszedł wprost z fal Północnego Morza [...]. Powiadali, że wyszedł z Pustkowi Trwogi. [...] Mówili, że był synem Hinda, boga wojów⁸.

Niewątpliwie los bohatera jest ściśle związany z przeznaczeniem lub przypadkiem, ponieważ to splot różnorodnych okoliczności doprowadza do wysłania Drakkainena z misją, a następnie konfrontacji z szalonym naukowcem, van Dykenem. Bohater-wojownik posiada tutaj wszelkie cechy predestynujące go z jednej strony do wypełnienia misji, z drugiej – do wstąpienia do panteonu herosów. Drakkainen postępuje według określonych regulaminem procedur, starając się wykonać powierzone rozkazem dowództwa zadanie. Heroizm polega tutaj przede wszystkim na postawieniu obowiązku przed osobistym spełnieniem, na wyborze pomiędzy niez zaangażowaniem w sprawę a poświęceniem jej własnego istnienia. Zauważyć w tym kontekście należy, iż

cechą człowieka mądrego jest w epice germańskiej [...] chęć znalezienia się w głównym nurcie zdarzeń w taki sposób, by zostawić po sobie dobrą sławę, związać swe imię z tym, co bohaterskie, dobre i mądre. Moment śmierci ma zatem wielkie znaczenie, oznacza bowiem pograżenie się w przeszłości, lecz nie zniknięcie, zostaje bowiem pamięć o człowieku, sława, przechowywana w pieśni. Dokonując czynów wielkiego znaczenia, [...] człowiek umieszcza się w przeszłości na godnym miejscu obok herosów, stając się samemu jednym z nich⁹.

Wprawdzie Drakkainen nie przejawia świadomie podobnej dążności, jednak wszystko, co go spotyka, predestynuje go do osiągnięcia nieśmiertelności w pieśniach, do rozstawienia jego czynów i trwałego zapisania w pamięci ludu Wybrzeża. Unicestwienie bohatera pod koniec pierwszego tomu (oczywiście jest to bardziej zawieszenie pomiędzy życiem a śmiercią i jednocześnie rodzaj próby wytrzymałościowej dla przyszłego herosa), nawiązuje do skandynawskiej filozofii czy wizji losu wojownika, ponieważ

ten, który poległ, stawał się wybrańcem boga. Unikał przy tym grozy krainy zmarłych i miał bezpośredni kontakt z *sacrum*. Uzyskiwał tym samym cechy nadludzkie, jak i nieśmiertelność poprzez sławę¹⁰.

⁸ *Ibidem*, s. 11.

⁹ L.P. Słupecki, *Wyrocznie i wróżby pogańskich Skandynawów*, Warszawa 1998, s. 174.

¹⁰ R. Maciszewski, *Mity skandynawskie*, Warszawa 2002, s. 22.

Drakkainen w istocie staje się wybranym, a właściwie potwierdza jedynie swoją wyjątkowość. Zostaje uwolniony spod władzy zaklęcia, które sytuuje go poza granicą życia i granicą śmierci jednocześnie i rzeczywiście dotyka sfery *sacrum*, ponieważ nikt przed nim nie przechodzi tej próby zwycięsko. Bohater nie poddaje się szaleństwu i zamyka we własnym świecie wspomnień o przeszłości, tworzy iluzję dawnego trwania i wraca do terażniejszości na wyraźne wezwanie tajemniczego dobroczyńcy, Kruczego Cienia. Ten ostatni zresztą prowokuje asocjację z boskim awatarem, który zjawia się, aby wyzwolić przyszłego bohatera po pomyślnym przejściu próby. Kruczy Cień może – ze względu choćby na imię lub zdolność prorokowania – stanowić odpowiednik Odyna, choć blisko mu także do tajemniczej natury Lokiego. Nadmienić zresztą trzeba, że i sam Drakkainen ma w sobie element boskości. Oto bowiem składa ofiarę z własnego życia, a przebity jesionową włócznią, przeobraża się w Drzewo Świata. Tożsamość losu Drakkaina z losem Odyna, samoofiarowującego się i przybitego właśnie włócznią do Yggdrasila nie ulega wątpliwości, zwłaszcza w kontekście prowadzonej z adwersarzem rozmowy, która wieńczy zmaganie.

Ta ironia w obliczu śmierci, jakie to normańskie. Panu się zdaje, że to jakaś pieśń o pierścieniu Nibelungów? Wie pan, zrobimy inaczej: dzisiaj [...] wąż zabija Sigurda. [...] Trójkątne ostrze wsunęło się w pierś Drakkaina [...] – Włócznia Odyna [...] – rzekł van Dyken – Jesionowa. Władcy kruków i powieszonych, przyjaciela ludzi. Coś jak ty. [...] Jestem jesionem [...] świata, jak Yggdrasill. [...] Staję się drzewem¹¹.

Pokrewieństwo z mitem Odyna zaznacza się również poprzez przywołanie motywu kruka. Odynowi bowiem służyły dwa kruki – Myśl i Pamięć, które informowały go o tym, co dzieje się na świecie. Ponadto bóg ten zwany był „Bogiem Kruków”, co odnosiło się również do sfery związanej z wojną i prowadzeniem walki. Natomiast bohater *Pana Lodowego Ogrodu* zyskuje inteligentnego, w pewnym stopniu posługującego się ludzką mową kruka, ochrzczonego imieniem Nevermore. Porozumiewanie się ze zwierzęciem jest możliwe wyłącznie dzięki połknięciu przez ptaka ziarna-pasożyta, rozwijającego jego zdolności intelektualne. Następuje tutaj odwrócenie obecnego w skandynawskiej mitologii motywu bohatera, który sam uczy się mowy ptaków, aby w ten sposób zyskać magiczną przewagę nad przeciwnikami. Nevermore dostarcza Drakkainenowi wskazówek i podczas zaklęcia w drzewo staje się łącznikiem pomiędzy światem żywych i światem umarłych, umożliwia zawieszonemu w półistnieniu bohaterowi zachowanie równowagi psychicznej, spełniając przy tym przypisaną tradycyjnie funkcję psychopompa (a więc pomostu pomiędzy dwoma światami). Warto też podkreślić, iż kruk stanowił ważny element skandynawskiego mitu wojownika, pojawiając się jako symbol zwycięstwa i „przynosząc niezawodne szczęście wojownikowi, jeśli towarzyszył mu w drodze”¹².

¹¹ J. Grzędowicz, *op. cit.*, s. 543-546.

¹² A.M. Kempniński, *Ilustrowany leksykon mitologii Wikingów*, Poznań 2003, s. 172.

Z aspektem zwierzęcym obecnym w tradycji wojowniczej związane jest również imię bohatera, w dużym stopniu determinujące jego osobowość. Chorwackie imię „Vuko” oznacza wilka, co inicjuje określone konotacje, związane nie tylko z wykładnią słowiańską, lecz również z symboliką skandynawską i germańską. Warto przy tym zauważyć, iż

mimo że powszechnie jest [on] uważany za symbol zła [...], bywa również traktowany jako duch opiekuńczy i wówczas oddaje mu się cześć. W swoim mrocznym aspekcie kojarzony jest z bogami śmierci – często występuje, tak jak kruk, jako familiariusz pierwotnych bóstw zmarłych – a nawet reprezentować może samą śmierć¹³.

W tradycji skandynawskiej kojarzony jest m.in. z postacią dosiadającego go Ody-na, ponadto ściśle wiąże się z symboliką wojowniczności¹⁴, także z berserkami, a więc „wysoko cenionymi wojownikami”¹⁵. Bohater wymiennie używa tutaj imienia Ulf, jednoznacznie wiążącego go z berserkami z *Sagi o Egilu*, z których jeden nosił właśnie to imię (od *Ulfr* – „wilk”) lub „Kweldulf” („Wieczorny Wilk”). Również przydomek Grzędowiczowego bohatera – „Nocny Wędrowiec” – stanowi czytelną aluzję do tego przezwiska. Miano bohatera predestynuje go wszakże do wielkich czynów, wyznacza mu określoną drogę tak w życiu, jak i w walce. Nieprzypadkowo obdarzony on zostaje takim zestawem imion, ponieważ wiążą go one z tradycją heroiczną i narzucają mu brzemień odpowiedzialności za losy świata. Z odpowiedzialnością tą ściśle wiąże się topos przywołanego wcześniej drzewa świata, które

jest częstym elementem kosmogonii różnych ludów. [...] Na nim opiera się kosmos [...]. Będąc fundamentem struktury „boskiego ładu”, zapewnia mu stabilność, stając się jednocześnie Drzewem Życia. Gdy ono umrze, musi również umrzeć świat¹⁶.

W przypadku zamienionego w jesion Drakkainena zachodzi identyczna prawidłowość. Jeśli bohaterowi-drzewu nie uda się ocaleć, wówczas i światu grozi zagłada, ponieważ nie będzie nikogo, kto odważyłby się stanąć do walki z siłami zła.

Lecz droga prawdziwego wojownika – niezależnie od kultury, do której przynależy – to droga rozwijania się poprzez doświadczenie, poszukiwanie indywidualnego sposobu dążenia do rycerskiego ideału. W kontekście tym warto nadmienić, iż

wyprawa w świat stanowi zarówno w legendach, jak i w baśniach literackich uosobienie drogi samodoskonalenia, a niekiedy także duchowej pokuty¹⁷.

Motyw drogi jest w powieści Grzędowicza realizowany na dwóch płaszczyznach: dosłownej i metaforycznej. Bohater w istocie odbywa podróż, wypełniając misję ra-

¹³ W. Kopaliński, *Wilk*, [w:] *idem, Słownik symboli*, Warszawa 1990, s. 294.

¹⁴ Zob.: A.M. Kempniński, *Zwierzęta*, [w:] *idem, Ilustrowany leksykon...*, s. 238.

¹⁵ A.M. Kempniński, *Berserkowie*, s. 40.

¹⁶ R. Maciszewski, *Mity...*, s. 15.

¹⁷ V. Wróblewska, *Przemiany gatunkowe polskiej baśni literackiej XIX i XX wieku*, Toruń 2003, s. 253.

tunkową i prowadząc poszukiwania, nie należy jednak zapominać o metaforycznej wykładni wędrówki, wyjaśniającej się właśnie jako proces kształtowania charakteru, a uobecniającej w azjatyckich sztukach i filozofii walki, zwłaszcza zaś w japońskim *budo* (oznaczającym „wojenne sztuki samodoskonalenia”¹⁸). W procesie doskonalenia wewnętrznego wojownik musi przejść decydującą próbę, nauczyć się jedności ciała i ducha. Dzieje się tak dlatego, że

ciało [...] pełne jest lęku, bólu, głodu, pożądania. Pełne jest błędu i niepokoju, poczucia zbędności, chaosu wrażeń, klęsk fizycznych oraz psychicznych, spowodowanych przywiązaniem do osób i rzeczy. Do siebie. [...] Ciało nie może przestać być ciałem, bycia śmiertelnym – mimo kosmicznego wysiłku intelektu¹⁹.

Stąd potrzeba zrównoważenia obu tych pierwiastków, zharmonizowanie ich i w rezultacie doskonałość. Reguła panowania nad ciałem i duchem realizuje się choćby w zasadach posługiwania się mieczem, wyłożonych przez japońskiego mistrza, Musashiego Miyamoto, w *Księdze pięciu kręgów*.

Serce miej czyste i na wszystko otwarte. [...] Utrzymaj ducha w równowadze, abyś nie zбочył ni w lewo ni w prawo. A kiedy zadrży ci serce i zaczniesz się wahać – natychmiast [...] musisz to drżenie zatrzymać [...]. Serce nie podlega ciału. Ciało nie podlega sercu. [...] Na polu walki [...] nie ma czasu na myślenie [...]. Zawsze więc bacz pilnie, aby duch twój był nieporuszony²⁰.

Japońskie sztuki i filozofia walki są w powieści jednym z istotniejszych elementów kształtujących czy określających postawę bohatera wobec świata. Nie bez znaczenia jest także fakt, że Drakkainen szkolony był właśnie na sposób dalekowschodni, co potwierdzają choćby nazwy zadawanych ciosów np. *hassō no kamae*²¹ czy określenie *reishiki* – oznaczające etykietę²². Rzecz jasna wykluczone jest tutaj pokrewieństwo z samurajami, roninami czy ninja. Tym, co ważne jest pewna metoda walki stosowana przez bohatera. Sposób walki oraz taktyka, które stosuje, są dalekie od świadomej realizacji i bezpośredniego odwoływania się do zasad kodeksu samurajskiego. Drakkainen przebywa w przestrzeni, w której dominuje element skandynawski (i stąd pierwiastek mitologiczny tego obszaru), ale w jego szkoleniu pojawia się czynnik azjatycki. Stąd przywołanie na poziomie techniki walki tradycji japońskiej, ponieważ w jej obrębie pierwiastek filozoficzny bywa użyteczny jako narzędzie „programowania” psychiki.

¹⁸ D.F. Draeger, *Tradycyjne Budo*, tłum. M. Matusiak, Bydgoszcz 2006, s. 11.

¹⁹ N. Skupniewicz, *Młodsza siostra życia*, [w:] *Japońskie haiku śmierci*, [b.r.w., b.m.w.], s. 8.

²⁰ M. Miyamoto, *Księga pięciu kręgów*, tłum. A. Zuławska-Umeda, Bydgoszcz 2004, s. 40.

²¹ Określenie „kamae” oznacza po prostu „postawę do walki”. „Różne kamae nie tylko ułatwiają ćwiczącemu prawidłowe dopasowanie się do danej sytuacji, ale jednocześnie mogą stanowić swego rodzaju »język znaków« mówiący obserwatorowi, jak powinien się zachować w odpowiedzi na określony sygnał” (D.F. Draeger, *op. cit.*, s. 39).

²² W tym także etykietę walki.

W tradycyjnym *budo* ów filozoficzny aspekt realizuje się jako podstawa koncepcji drogi („*dō*, względnie *michi*”²³), będąca

trasą, którą przemierza się życie. Droga ta nie ma końca. [...] Jej głębia sprawia, że należy traktować ją jako środek samodoskonalenia prowadzący do perfekcji²⁴.

W Grzędowiczowym bohaterze *dō* uobecnia się jedynie w planie fizycznych możliwości wojownika, natomiast nie realizuje się jako życiowe motto czy zasady postępowania bohatera poza polem walki. Nawet kiedy mowa jest o medytacji, rudymentarnym składniku osiągnięcia doskonałości, przez proces osiągnięcia oświecenia rozumiane jest wyłącznie dokonanie pewnego wyboru w walce. To bardziej taktyka, aniżeli droga życiowa. W przypadku Vuka droga życiowa i droga wojownika są osobne, inaczej niż w przypadku samuraja, gdzie powinny być nierozzerwalnie złączone. Dlatego w odniesieniu do Drakkainena jest mowa tylko o zasadach i metodzie walki, a także znaczeniu pewnych symboli z walką związanych, natomiast nie pojawia się (bo nie może) zagadnienie świadomego przyswojenia zasad etycznych. Z punktu widzenia bohatera pewne umiejętności są mu po prostu niezbędne do walki, nie muszą natomiast być afirmowane w płaszczyźnie pozawojskowej. Vukożołnierz to mimo wszystko ktoś inny niż Vukoczłowiek. Zasady walki, jeśli potraktować je jako uniwersalne metody przetrwania, są wszędzie takie same. Japońska filozofia walki przywołana zostaje ze względu na bardziej wyrafinowane zasady przetrwania na polu walki, odwołujące się jednocześnie do sfery ciała i ducha, do koncepcji niemożności ich rozłączenia²⁵.

Sytuacja wpisania w drzewo jest tedy dla bohatera nie tylko próbą charakteru, lecz jednocześnie stanowi ćwiczenie doskonalące, w którym chodzi o jedność dłoni z mieczem (bronią w ogóle) i przekłada się na kwestie duchowe. Słowa Musashiego odnoszące się do sposobu trzymania długiego miecza *tachi* można przecież odczytywać jako sugestię czy wskazówkę mówiącą o stałości charakteru wojownika, o przestrzeganiu zasad i kodeksu honorowego. Pojedynek z wrogiem jest w tym sensie zwieńczeniem procesu stawania się wojownikiem, sprawdzianem możliwości w prawdziwej walce. Doskonały duchowo i cielesnie żołnierz ma szansę na wygraną, o ile pomyślnie przejdzie wszystkie stopnie nauki władania bronią, także te odnoszące się do sfery umysłu czy ducha. Koncepcja zjednoczenia wewnętrznego określa jednocześnie drogę, którą wybiera żołnierz, aby stać się godnym noszenia broni, a w konsekwencji przeobrazić się w bohatera. Właściwa postawa to taka, w której podstawową metodą weryfikacji rzeczywistości jest wiedza oraz pewność, czym jest zło i dobro.

Każdy samuraj powinien dobrze rozróżniać te dwa pojęcia. Jeżeli wie, jak czynić dobro, a unikać złego, będzie szedł drogą *bushidō*. [...] Ten, kto nie widzi żadnej różnicy pomiędzy

²³ D.F. Draeger, *op. cit.*, s. 24.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ Na marginesie zaznaczyć trzeba, iż na okładce pierwszego tomu znajduje się ilustracja przedstawiająca wojownika odzianego w zbroję wyraźnie stylizowaną na japońską.

złem i dobrem, postępuje wbrew rozsądkowi. [...] Przyczyną tego jest niewielka zdolność do samokontroli²⁶.

Kwestia zachowania równowagi decyduje bowiem o jakości wojownika, a zdolność do prawidłowej oceny świata przekłada się na umiejętność wyboru właściwej strategii, zarówno w zmaganiu, jak i w życiu w ogóle.

Tylko odpowiednio przygotowany umysł mógł zapewnić najpierw kontrolowanie własnego wnętrza, a dopiero potem przeciwnika i zmiennych warunków napotykanym w starciu²⁷.

Postawa umysłowa wojownika ma odzwierciedlać wyzwolenie od czynników zewnętrznych, dlatego bohater cyklu Grzędowicza musi „zajrzeć” w głąb siebie. Przemiana w drzewo odpowiadać tutaj może kontemplatywności jako narzędziu budowania więzi z Absolutem oraz wyjściu poza ograniczenia własnego umysłu. Zcentralizowane wnętrze bohatera stanowić ma skuteczne narzędzie w walce ze zdecentralizowanym światem zewnętrznym, manifestowanym przez nieopanowaną żądzę władzy i poczucie wszechmocy właściwe dla van Dykena. Owo pograżenie się w siebie odczytywać można jako iluminację, natomiast drogę, która ku niemu prowadzi – jako *zen*. Zenistyczne techniki medytacji pomagały w doznaniu oświecenia, które jako moment szczególnie stanowiło cel i najwyższe pragnienie.

Aby przeżyć olśnienie, trzeba zbudzić ze snu [...] intuicję wyższego rzędu przy pomocy czynników wewnętrznych i wsluchiwanie się w siebie²⁸.

Iluminacja warunkuje zatem odmienne od dotychczasowego spojrzenie na rzeczywistość w każdym jej aspekcie, powodując powstanie nowego, zintegrowanego ze sobą i ze światem człowieka.

„Koncepcja *dō* zakłada harmonię²⁹, która warunkuje proces samodoskonalenia, prowadząc w rezultacie do przeobrażenia się adepta w mistrza, czyli w *meijin*. Jest to człowiek, którego „umiejętności wykraczają daleko poza zwykłą biegłość techniczną, a ich istota jest duchowej natury”³⁰. Doskonale i wszechstronnie wyszkolony, pozbawiony przez cyfrała strachu Drakkainen nie stanie się wojownikiem doskonałym, póki jego możliwości i zdolności nie zintegrują się pod wpływem przemiany duchowej. Warto także zwrócić uwagę na fakt, że bohater dysponuje wszystkimi cechami, które predestynują go do przeobrażenia w *meijina*, włącznie z najtrudniejszym do osiągnięcia tzw. *kan-ken futatsu-no koto*. Wyrażenie to w *bujutsu* oznacza „stan specyficznej czujności, umożliwiającej perfekcyjną, ale nieświadomą reakcją na stan zagrożenia”³¹,

²⁶ D. Yūzan Taira-no Shigesuke, *Kodeks młodego samuraja*, tłum. D. Marczevska, Bydgoszcz 2004, s. 26.

²⁷ O. Ratti, A. Westobrook, *Sekrety samurajów. Studium o japońskich sztukach walki*, tłum. M. Matusiak, s. 313.

²⁸ S. Piskor, W. Paźniewski, *W poszukiwaniu siebie*, „Poezja” 1975, nr 1, s. 38.

²⁹ D.F. Draeger, *op. cit.*, s. 27.

³⁰ *Ibidem*, s. 32.

³¹ *Ibidem*, s. 28.

natomiast w *budo* zyskuje znaczenie nieco głębsze, odwołujące się do kwestii „widzenia i rozumienia własnego wnętrza”³². Początkowo tedy bohater posługuje się cyfralem jako pewnym mechanizmem czy rodzajem broni, natomiast w fazie późniejszej przechodzi na płaszczyznę wyższą, doskonali się duchowo.

Gotowość do konfrontacji ze złem osiągnięta zostaje na drodze próby i nauki, lecz nie należy zapominać o ogromnej roli nauczyciela-przewodnika. Taką zaś spełnia w powieści tajemniczy nieznajomy, wspomniany wcześniej Kruczy Cień. Pomiędzy bohaterem a Cieniem wytwarza się znamienna relacja, przypominająca właśnie układ mistrz – uczeń. W kulturze orientalnej

mistrz nie jest nauczycielem. Nie czyni ze swej wiedzy przedmiotu nauczania. Tę wiedzę, uzyskaną przede wszystkim przez doświadczenie, zawsze przekazuje przez doświadczenie³³.

Podobnie zorientowana więź umożliwia Drakkainenowi samodzielne podejmowanie decyzji oraz działań, natomiast Kruczy Cień niejako nadzoruje czy obserwuje wędrówkę bohatera, pomagając mu w krytycznej sytuacji przegranego pierwszego pojedynku z van Dykenem. Nie chroni jednak bohatera przed popełnianiem błędów, udzielając w zasadzie tylko wskazówek, wedle których Drakkainen może, lecz nie musi postępować. Zresztą Kruczy Cień porozumiewa się z Vukiem za pomocą zagadek, słownych gier, dokładnie takich, jakimi operują mistrzowie *zen*. Interpretacja komunikatu zależy od słuchającego, jego postawy duchowej i poniekąd także intelektualnej. Dzieje się tak dlatego, iż

mistrz nie może siać na byle jakim gruncie. Jak dobry ogrodnik, sprawdza najpierw ziemię, eliminuje zanieczyszczenia i poprzez cierpliwe starania doprowadza ją do stanu gotowości, w którym możliwe jest kiełkowanie. A kiedy ziarno wykiełkuje, kiedy zmieni się w piękne, potężne drzewo, mistrz wycofuje się³⁴.

Porządek taki zostaje zachowany w odniesieniu do relacji Kruczy Cień – bohater. Początkowe przypadkowe spotkania przeobrażają się w znamiennej zależności, w której jeden pełni rolę nauczyciela/przewodnika/mistrza, drugi zaś staje się uczniem, pilnie wsłuchującym się we wskazówki, podążającym drogą kształtującą w nim ducha wojownika. Nauka jest niekiedy brutalna, ale ma wartość dopiero wówczas, gdy staje się doświadczeniem, kolejnym stadium procesu przeobrażenia z adepta w mistrza.

Niezwykle istotnym etapem jest tutaj pojedynek jako potwierdzenie wartości i jednocześnie rezultat doskonalenia. Wskazuje on stopień gotowości wojownika do wypełnienia postawionych przed nim zadań. Wyzwolenie od strachu przed magiczną mocą van Dykena wykląda się jako kolejna z zasad, według której należało

oddzielić umysł od negatywnego wpływu czynników zewnętrznych, towarzyszących walce. Takim głównym czynnikiem przykuwającym uwagę była przede wszystkim broń nieprzyjaciela³⁵.

³² *Ibidem*, s. 29.

³³ C. Durix, *Sto kluczy zen*, tłum. P. Klukowicz, Poznań 1999, s. 191.

³⁴ *Ibidem*, s. 192.

Dzieje się tak, kiedy

umysł koncentruje się na mieczu przeciwnika, wtedy staje się jego niewolnikiem. [...] Umysł daje się „pochwyć” rzeczy zewnętrznej i traci w ten sposób całe swoje mistrzostwo³⁶.

Drakkainen nie jest zatem gotowy do walki, póki determinuje go obawa – świadoma lub podświadoma – przed mocą van Dykena.

Doskonały wojownik to taki, który wie, że

w taktyce wojennej, zarówno w wielkich bitwach, jak i w samotnej walce, nie ma miejsca na postrzeganie rzeczy drobnych. [...] Jeżeli starasz się dostrzec szczegóły i rzeczy małe, zapominasz o rzeczach wielkich i ważnych, zaczynasz błędzić i z pewnością przeoczysz moment, gdy przyjdzie możliwość zwycięstwa³⁷.

Testem kompetencji wojownika jest jego zdolność do pozyskiwania sojuszników, ale też umiejętność zjednywania sobie towarzyszy broni, budowania szacunku dla zdolności przywódczych, sprawności we władaniu bronią. Lojalni towarzysze broni stają się wzajemnie dla siebie oparciem, dokumentując już nie tylko skuteczność w zmaganiu z wrogiem, lecz również wartość prawdziwej żołnierskiej przyjaźni. Drakkainen zyskuje szansę na wygraną nie tylko dzięki swoim nadludzkim umiejętnościom, ale też dlatego, że poznaje i zdobywa szacunek nieustraszonych wojowników. Wieńcząca drugi tom powieści akcja zbrojna poświadcza z jednej strony doskonałość wyszkolenia bohatera oraz jego zdolność dowodzenia, z drugiej – staje się momentem przełomowym, w którym Drakkainen zaczyna dostrzegać kwestie ważniejsze niż wypełnienie misji. To moment, w którym zmienia się perspektywa myślenia – z małych spraw uwaga przenosi się na te większe, ważniejsze, stwarzając szansę na zwycięstwo. Jest to równocześnie chwila, w której poświadczony zostaje heroizm tak przybysza, jak i tubylców, ponieważ podjęta przez nich decyzja o wyprawie przeobraża się w decyzję o ratowaniu świata.

Konterfekt fantastycznego wojownika uzupełniony zostaje tutaj o zdynamizowane opisy wymiany ciosów, które upodobniają się do układu choreograficznego. Podobna technika opisu przypomina filmowy styl walki, gdzie każdy cios zostaje zawczasu ustalony i zwizualizowany w spektakularny sposób. Filozofia walki jest tutaj elementem istotnym o tyle, że pozwala określić zachowanie bohatera, wynikające nie tylko z posiadanych umiejętności, lecz również z zakresu zdolności taktycznych, szybkości myślenia oraz instynktu walki. Czynniki składające się na obraz wojownika stanowią kompilację elementów przypisanych kilku diametralnie różnym kulturom. Lecz zaznaczyć trzeba, że droga fantastycznego żołnierza jest drogą niełatwą, bowiem „profesja wojownika w znacznie większym stopniu niż jakokolwiek inna [wymaga] porzucenia własnego ego i dostrojenia się do otaczającego świata”³⁸.

³⁶ *Ibidem*.

³⁷ M. Miyamoto, *op. cit.*, s. 94.

³⁸ D.F. Draeger, *op. cit.*, s. 32.

Ksenia Olkusz

**PORTRAIT OF FANTASY WARRIOR. ABOUT THE CHARACTER
AND THE WAY OF THE WARRIOR IN THE NOVEL
PAN LODOWEGO OGRODU
[MASTER OF ICE GARDEN] BY JAROSŁAW GRZĘDOWICZ**

Summary

Warrior character belongs to the most fascinating tropes in both literature and culture in general. Recently, however, we can see that the archetype of warrior has undergone significant transformation. In contemporary literature both the image of fictional warriors and their philosophy of combat are not only based on chivalric ethos (or its equivalents from other cultures) but also incorporate elements of modern military training, imagery commonly portrayed in contemporary video games and role-playing games and aesthetics of cinematic combat (fighting choreography). This conclusion is exemplified by the elite trooper Vuko Drakkainen, one of the characters in the novel *Pan Lodowego Ogrodu* [Master of Ice Garden] written by Jarosław Grzędowicz. I focused primarily on Drakkainen's methods of combat. The world Vuko lives in is dominated by the Scandinavian culture (thus strong presence of elements taken from and inspired by Norse mythology), but Drakkainen's mindset is influenced also by elements typical of East-Asian culture. The latter operate however only on pragmatic level (depicting fighting techniques and combat-related symbolism) and do not contribute to Drakkainen's personal traits or behavior shown in situations unrelated to warfare.

Translated by Daniel Vogel