

Wiedźmin

bohater masowej wyobraźni

pod redakcją Roberta Dudzińskiego

Adama Flammy

Kamili Kowalczyk

Joanny Płoszaj



Wiedźmin

bohater masowej wyobraźni

Wiedźmin

bohater masowej wyobraźni

pod redakcją Roberta Dudzińskiego

Adama Flammy

Kamili Kowalczyk

Joanny Płoszaj



Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”

Wrocław 2015

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, Adam Flamma, Kamila Kowalczyk, Joanna Płoszaj
adiustacja Robert Dudziński, Dorota Ucherek
korekta Kamila Kowalczyk, Joanna Płoszaj
składanie i łamanie Michał Wolski
projekt okładki Michał Wolski
książkę złożono krojem Minion Pro 10/13,5 i 8/10,5

ISBN 978-83-64863-01-1

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

Maciej Kuster
Sylwa, palimpsest, intertekst. Modele zapożyczeń
intertekstualnych w „Sadze o Wiedźminie” 9

Paweł Zaborowski
Mitologia słowiańska w cyklu o wiedźminie 21

Adam Olczyk
Dlaczego wiedźmini nie mają kodeksu? O niesystemowej
etyce Geralta z Rivii w kontekście myśli Leszka Kołakowskiego 33

Szymon Cieśliński
Mutant, odmieniec, wiedźmin. O problematyce rasizmu
w wiedźmińskim cyklu Andrzeja Sapkowskiego 51

Marta Błaszowska, Mateusz Jakubiak
Inni, obcy, potworni. Wokół zagadnień obcości
i inności w cyklu wiedźmińskim 69

Robert Dudziński
Zrozumieć *Wiedźmina*. Film i serial Marka Brodzkiego
a polska kinematografia przełomu wieków 83

Robert Dudziński, Kamila Kowalczyk
Kość Przeznaczenia ma sześć ścianek. Model rozgrywki
w *Wiedźminie: Grze Wyobraźni* 99

Piotr Kubiński
Dystans ironiczny w grach *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* 113

Piotr Szałaśny
Fenomen „Wiedźmina” w Republice Czeskiej 127

Summaries 137

Wstęp

*Później mówiono, że człowiek ten nadszedł
od północy od bramy Powroźniczej.*

A. Sapkowski, *Wiedźmin*

Ostatnie miesiące, gdy swoją premierę miała gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, dowiodły dobitnie, że stworzona przez Andrzeja Sapkowskiego marka „Wiedźmin” jest najważniejszym i jednym z najciekawszych fenomenów współczesnej polskiej kultury. Świadczy o tym przede wszystkim jej ogromny zasięg – rozumiany na dwa sposoby. Z jednej strony, mamy z pewnością do czynienia z jedną z najlepiej rozpoznawalnych polskich marek, która wzbudza powszechne zainteresowanie na międzynarodowych rynkach i która, co raczej nietypowe dla polskiej kultury masowej, trafia do odbiorców na całym świecie. Z drugiej strony, *Wiedźmin* dawno już wykroczył poza swoje pierwotne literackie ramy, stając się fenomenem transmedialnym, w ramach którego współistnieją wzajemnie uzupełniające się teksty kultury. Mnogość produktów, za pośrednictwem których odbiorcy mogą obcować z tym światem (opowiadania i powieści, komiksy, gry komputerowe, planszowe i fabularne, film i serial, opera, a nawet zapowiadany właśnie sceniczny musical), pozwala bez cienia wątpliwości traktować „Wiedźmina” jak rozbudowaną (i wciąż rozbudowującą się) franczyzę, dorównującą najbardziej znanym zachodnim markom.

Fenomen ten, przede wszystkim w swoim literackim wydaniu, od kilkunastu lat bywa omawiany przez badaczy reprezentujących różne dyscypliny, brakuje jednak w ramach dyskursu naukowego próby kompleksowego uchwycenia zjawiska. Monografia *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, która oddajemy w Państwa ręce, stanowi taką właśnie próbę. Udało nam się zgromadzić artykuły kilkunastu badaczy, reprezentujących różne dyscypliny i ośrodki, chcieliśmy bowiem spojrzeć na fenomen „Wiedźmina” jak najszerzej i opisać go w sposób kompleksowy.

Tom ten otwiera pięć tekstów poświęconych prozie Andrzeja Sapkowskiego. Maciej Kuster analizuje ją w perspektywie intertekstualnej, wskazując na palimpsestowy i sylwiczny charakter opowiadań i powieści polskiego autora. Z kolei Pawła Zaborowskiego interesują przede wszyst-

kim pojawiające się w ramach kreacji świata przedstawionego „Sagi o Wiedźminie” inspiracje czerpane przez Sapkowskiego z mitologii słowiańskiej. Wywód Adama Olczyka dotyczy ważkiej kwestii wiedźmińskiego kodeksu – autor tekstu przekonująco wskazuje etyczne implikacje wynikające z powoływania się przez Geralta na, nieistniejący przecież, kodeks zawodowy. Wreszcie dwa ostatnie teksty traktują o w znacznej mierze pokrewnych kwestiach. Szymon Cieśliński analizuje bowiem problem rasizmu w „Sadze o Wiedźminie”, Marta Błaszczowska i Mateusz Jakubiak piszą zaś o funkcjonowaniu w niej kategorii inności, obcości i potworności.

Kolejne cztery artykuły dotyczą z kolei istnienia „Wiedźmina” w kontekście pozaliterackim. Tekst Roberta Dudzińskiego stanowi próbę przeanalizowania filmowej i serialowej adaptacji opowiadań o Geralcie, nakręconej w 2001 r., zaś artykuł dwojga autorów – Kamili Kowalczyk i Roberta Dudzińskiego – dotyczy gry fabularnej *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, bazującej na „Sadze o Wiedźminie”. Z kolei Piotr Kubiński na przykładzie gry komputerowej *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* omawia zjawisko dystansu ironicznego. Tom zamyka zaś tekst Piotra Szałaśnego, traktujący o recepcji różnych tekstów kultury, opowiadających o przygodach Geralta, w Republice Czeskiej.

Oddając pierwszy tom naszej monografii w ręce Czytelników, mamy nadzieję, że przysłuży się ona uzupełnieniu luki w badaniach nad współczesną polską kulturą. Jednocześnie rozpoczynamy pracę nad drugim tomem, w którym – jak sądzimy – znajdzie się jeszcze więcej interesujących tekstów, analizujących odmienne aspekty wiedźmińskiej marki.

Redaktorzy

Maciej Kuster

Uniwersytet Jagielloński

Sylwa, palimpsest, intertekst. Modele zapożyczeń intertekstualnych w „Sadze o Wiedźminie”

Abstrakt

„Saga o Wiedźminie” jest dziełem o bardzo bogatych relacjach intelektualnych – zarówno wewnętrznych, jak i tych dotyczących „świata zewnętrznego” – co sprawia, że jest podatna na odczytania ponowoczesnych metod wiedzy o literaturze. Figury sylw współczesnych oraz palimpsestu ilustrują schemat budowy cyklu powieściowego oraz zarysowują jego związki z różnymi dziedzinami wiedzy o kulturze, historii, a w końcu literaturze.

Dzięki umiejętnemu wykorzystaniu różnych zasobów inwentarza kultury współczesnej i dawnej Andrzej Sapkowski zdołał stworzyć stabilne i bardzo atrakcyjne dla odbiorców uniwersum, które doczekało się wielu rozwinięć i reinterpretacji na poziomie różnych systemów medialnych i semiotycznych. Wszystko to sprawia, że rozpoznanie i opisanie elementów składowych i zapożyczeń ułatwia lekturę książek o Wiedźminie oraz pomaga zrozumieć fenomen ich popularności.

Słowa kluczowe

intertekstualność,
sylwa, palimpsest,
konwergencja,
fantastyka

Sylwa, palimpsest, intertekst. Modele zapożyczeń intertekstualnych w „Sadze o Wiedźminie”

Gdyby nawet intertekstualność nie miała większego znaczenia dla teorii literatury, to i tak pozostałaby kluczową kategorią opisową jednego z najważniejszych aspektów literatury postmodernistycznej.

Ryszard Nycz¹

- 1 Książki Andrzeja Sapkowskiego o Geralcie z Rivii należy umieścić w kręgu literatury postmodernistycznej² choćby tylko z jednego powodu i na jeden moment. Na tę chwilę, kiedy badamy, jak saga jest zrobiona. Badanie takie wykazuje, że do najważniejszych elementów konstrukcji narracji cyklu zalicza się – dostępna dzięki narzędziom ponowoczesnego literaturoznawstwa – intertekstualność.

Aby przejść do konkretnych przykładów, trzeba ustalić możliwie stabilne granice tego zjawiska oraz przywołać dwa, leżące u jego podstaw, pojęcia, których desygnaty należą dziś do zakresu badań poetyki historycznej, a które same wyparte zostały przez coraz szerzej (i przez to niejednoznacznie) rozumianą intertekstualność właśnie. Pojęciami tymi są sylwa i palimpsest. Teresa Kostkiewiczowa w *Słowniku terminów literackich* wyjaśnia:

Silva rerum (łac. = las rzeczy) – zbiór utworów różnych autorów i różnej treści. W okresie staropolskim także księga domowa lub rodzinna, w której zapisywano różne wydarzenia, teksty literackie, praktyczne przepisy, porady domowe itp.³

Palimpsest – starożytny lub średniowieczny rękopis, zapisany na pergaminie, z którego został zeszkrobany albo starty tekst wcześniejszy⁴.

1 R. Nycz, *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy* [w:] *idem, Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, wyd. 2, Kraków 2000, s. 82.

2 Przychyłam się do rozumienia postmodernizmu, jakie proponuje J.-F. Lyotard (*Odpowiedź na pytanie: co to jest postmodernizm*, przeł. M. P. Markowski [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997).

3 T. Kostkiewiczowa, *Silva rerum* [w:] *Słownik terminów literackich*, red. M. Głowiński [et al.], Wrocław 1976, s. 405.

4 *Eadem, Palimpsest* [w:] *Słownik...*, s. 288.

Struktura sylwiczna⁵ i palimpsestowość⁶ uwidaczniają się tam, gdzie wskazujemy w sadze relacje intertekstualne, czyli taki sposób konstrukcji i odbioru tekstu, który uzależniony jest od znajomości innych tekstów⁷. W przypadku cyklu o wiedźminie rysuje się wyraźna typologia tych zjawisk: motta poszczególnych rozdziałów (pochodzące z dzieł literatury światowej i istniejących tylko w świecie przedstawionym sagi), intertekstualność ciągła (niewydzielona w żaden szczególny sposób, przy prototypie⁸ niewskazywanym przez autora w toku narracji) oraz kilka wyjątków.

Uznajmy, że saga składa się z trzech logicznych części – opowiadań (*Ostatnie życzenie*, *Miecz przeznaczenia*), pięcioksięgu (*Krew elfów*, *Czas pogardy*, *Chrzest ognia*, *Wieża Jaskółki*, *Pani Jeziora*) oraz *Sezonu burz*. W opowiadaniach motta nie występują, każdy z tomów pięcioksięgu oraz wszystkie (w liczbie 44) zawarte w nich rozdziały posiadają zaś przynajmniej jedno. Równie konsekwentnie skonstruowanych jest 20 rozdziałów *Sezonu burz*. Sapkowski przywołuje passusy po polsku, angielsku, francusku i niemiecku, niekonsekwentnie oznaczając autora, tytuł dzieła lub tłumacza – w przypadku przekładów. Cytaty pochodzą z dzieł literatury światowej różnych okresów (układ według występowania w tomach, niektóre nazwiska pojawiają się wielokrotnie): Dire Straits¹⁰, Brunona

2

Ot, zacytować dosłownie *Księgę Henrykowską*, czy *Iliadę* – ciekawe, kto rozpozna? W Roku Mickiewiczowskim do *Pani Jeziora* wplotłem bez liku cytatów z Mickiewicza. Jak ktoś wszystkie znajdzie, ma u mnie specjalną nagrodę.

Andrzej Sapkowski⁹

- 5 S. Skwarczyńska (*Kariera literacka form rodzajowych bloku silva* [w:] *eadem*, *Wokół teatru i literatury. Studia i szkice*, Warszawa 1970, s. 182–202) wskazuje na dwa czynniki konstytuujące strukturę sylwiczną: 1) *varietas*, tj.: a) wielość jednostek literackich wchodzących w skład zbioru, b) różność ich treści, formy i rodzaju, c) niewspółmierność podejmowanej tematyki; oraz 2) „uszeregowanie tych jednostek w planie jednym, z tym, że ich rząd nie jest rzędem zamkniętym”; zob. R. Nycz, *Sylwy współczesne wobec literackości* [w:] *Studia o narracji*, red. J. Błoński, J. Jaworski, J. Sławiński, Wrocław 1982.
- 6 Najbardziej chyba znaną teorię palimpsestów przedstawił G. Genette (*Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. A. Milecki [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, oprac. H. Markiewicz, t. 4, cz. 2, Kraków 1992, s. 321), wyróżniając 5 typów intertekstualności: 1) intertekst – obecność jednego tekstu w drugim, np. cytat, plagiat, aluzję, 2) paratekst – tytuły, podtytuły, w tym przypadku również motta, 3) metatekst – komentarz łączący wiele tekstów, 4) hipertekst – pomiędzy tekstem wcześniejszym, np. *Eneidą* i *Ulisessem a Odyseją*, oraz parodię i pastisz, 5) architekt – relację zachodzącą w obrębie gatunku.
- 7 Zob. R. Nycz, *Intertekstualność...*, s. 84.
- 8 Zob. H. Markiewicz, *Odmiany intertekstualności* [w:] *idem*, *Wymiary dzieła literackiego*, Kraków 1984.
- 9 P. Kempa, *Boski Sapkowski, czyli nic nie powiem o wiedźminie*, transkrypcja wywiadu radiowego z A. Sapkowskim, <http://bit.ly/1lcaYaZ> [dostęp: 7.01.2015].
- 10 Mottem *Chrzestu ognia* jest cała druga strofa utworu Dire Straits *Brothers in Arms* (1985).

Bettelheima¹¹, *Księgi Rodzaju*¹², Johna R. R. Tolkiena¹³, markiza de Sade'a¹⁴, Thomasa Mallory'ego¹⁵, Edgara Allana Poe'go¹⁶, François Villona¹⁷, Rudyarda Kiplinga¹⁸, Johanna Wolfganga Goethego¹⁹, Friedricha Nietzschego²⁰,

- 11 Motto rozdziału drugiego *Wieży Jaskółki* to parafraza lub po prostu pobieżne tłumaczenie pewnego akapitu pracy B. Bettelheima *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni* (t. 2, przeł., przedm. D. Dudek, Warszawa 1985, s. 125). Sapkowski tłumacza nie identyfikuje.
- 12 Pierwsze motto rozdziału piątego *Wieży Jaskółki*; por. *Pierwsza Księga Mojżeszowa* [w:] *Biblia Warszawska*, rozdział 9, werset 6a, <http://bit.ly/1GZncFq> [dostęp: 7.01.2015].
- 13 Drugie motto rozdziału piątego *Wieży Jaskółki*; por. J. R. R. Tolkien, *Drużyna Pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 63. Sapkowski nie identyfikuje tytułu dzieła ani tłumacza.
- 14 Motto rozdziału dziesiątego *Wieży Jaskółki*. Idzie prawdopodobnie o ten – sprofrazowany w motcie – fragment: „Że to, co niesłusznie nazywamy złem, naprawdę wcale nim nie jest i że ów stan rzeczy jest tak konieczny z punktu widzenia bytu, który nas stworzył, iż przestałby on być panem swego własnego dzieła, gdyby zło nie występowało powszechnie na ziemi. Szczerze przekonany do tego systemu, powiadam: istnieje Bóg; jakaś ręka w sposób konieczny stworzyła wszystko, co widzę; stworzyła to jednak tylko w imię zła, ma upodobanie jedynie w złu, zło stanowi jej istotę, a wszelkie zło, jakie każe nam popełniać, nieodzowne jest dla realizacji jej planów” (D. A. F. de Sade, *Julietta. Powodzenie występku*, wyb., przeł. B. Banasiak, K. Matuszewski, Kraków 2003, s. 126). Sapkowski nie oznacza tytułu dzieła.
- 15 Motto rozdziału pierwszego *Pani Jeziora*. Sapkowski odnotowuje, że cytat pochodzi z *Le Morte d'Arthur*, nie identyfikuje jednak tłumacza, mnie również nie udało się tego zrobić. Oryginał (z rozdziału xxv *Le Morte...*) brzmi: „So they rode till they came to a lake, the which was a fair water and broad, and in the midst of the lake Arthur was ware of an arm clothed in white samite, that held a fair sword in that hand. Lo! said Merlin, yonder is that sword that I spake of. With that they saw a damosel going upon the lake. What damosel is that? said Arthur. That is the Lady of the Lake, said Merlin” (<http://bit.ly/1Ft5l48> [dostęp: 7.01.2015]).
- 16 Motto rozdziału drugiego *Pani Jeziora*; por. E. A. Poe, *A Dream Within a Dream*, <http://bit.ly/1QoVv9I> [dostęp 5.01.2015]. Sapkowski nie identyfikuje tytułu dzieła ani tłumacza.
- 17 Pierwsze motto rozdziału trzeciego *Pani Jeziora*; por. F. Villon, *Wielki testament*, przeł. T. Boy-Żeleński, ballada po fragmencie CXXIX, <http://bit.ly/1M4nyKm> [dostęp: 7.01.2015]. Sapkowski nie podaje tytułu dzieła.
- 18 Trzecie motto rozdziału trzeciego *Pani Jeziora*; por. R. Kipling, *The Second Jungle Book*, <http://bit.ly/1ePiUpo>, s. 120 [dostęp: 7.01.2015]. Sapkowski nie podaje tytułu dzieła.
- 19 Pierwsze motto rozdziału piątego *Pani Jeziora*; por. J. W. Goethe, *Erlkönig*, <http://gutenberg.spiegel.de/buch/johann-wolfgang-goethe-gedichte-3670/231> [dostęp: 7.01.2015]. Sapkowski nie podaje tytułu dzieła.
- 20 Pierwsze motto rozdziału pierwszego *Sezonu burz*; por. F. Nietzsche, *Jenseits von Gut und Böse, Aforyzm 146*, <http://bit.ly/1KMmPA2> [dostęp: 7.01.2015] „Wer mit Ungeheuern kämpft, mag zusehn, dass er nicht dabei zum Ungeheuer wird. Und wenn du lange in einen Abgrund blickst, blickt der Abgrund auch in dich hinein”. Sapkowski notuje tytuł w języku niemieckim, nie podaje jednak tłumacza.

William Szekspira²¹, Emily Dickinson²², Leonarda Cohena²³, Carlosa Castanedy²⁴, Ji Yuna²⁵, Wiktora Pielewina²⁶, Pierre'a de Ronsarda²⁷, Antona Szandora LaVeya²⁸ i w końcu Siegfrieda Sassoona²⁹. „Funkcją owych cytatów jest antycypowanie przebiegu fabuły. One też wiążą bohaterów w sieci sugerowanych odniesień i interpretacji”³⁰, a ponadto – dzięki multiplikowaniu schematów fabularnych, antycypacji i tworzeniu pozatekstowej płaszczyzny odwołań – są konstytutywnym składnikiem świata przedstawionego³¹.

Obok wymienionych – jako motta przytaczane są passusy z dzieł istniejących w świecie przedstawionym: literatury pięknej, encyklopedii, bajek i klechd, legend, maksym, przysłów, w końcu cytatów i napisów naściennych. Oto przykłady pochodzące z takich właśnie *Bajek i klechd* autorstwa Flourensa Delannoya:

- 21 W tym przypadku autor oznacza tytuł dzieła i tłumacza: W. Szekspir, *Kupiec wenecki*, przeł. J. Paszkowski (rozdział trzeci *Sezonu burz*); *idem*, *Koriolan*, przeł. S. Barańczak (rozdział czwarty *Sezonu burz*); *idem*, *Ryszard II*, przeł. S. Kozmian (rozdział osiemnasty *Sezonu burz*). Jedynie motto *Pani Jeziora* nie zostaje opatrzone tytułem dzieła oraz podane jest w oryginale (*Burza*, akt IV, scena I, w. 156b–158). Również: *Kupiec wenecki*, <http://bit.ly/1JpKXXt> [dostęp: 7.01.2015] oraz *The Tempest*, <http://bit.ly/1Ft5K6w> [dostęp: 7.01.2015].
- 22 Pierwsze motto rozdziału siódmego *Sezonu burz*; por. E. Dickinson, *Wild nights – Wild nights!*, <http://bit.ly/1MktRtV> [dostęp: 7.01.2015]. Sapkowski nie podaje tytułu.
- 23 Drugie motto rozdziału siódmego *Sezonu burz*; por. L. Cohen, *The Traitor*, <http://bit.ly/1deoqgM> [dostęp: 7.01.2015]. Sapkowski nie podaje tytułu.
- 24 C. Castaneda, *Journey to Ixtlan. The Lessons of Don Juan*, New York 1972; polskie tłumaczenie: *Podróż do Ixtlan. Nauki Don Juana*, przeł. Z. Zagajewski, M. Pilarzka, Poznań 1996 (rozdział jedenasty *Sezonu burz*); *idem*, *The Wheel of Time: The Shamans of Mexico Their Thoughts about Life Death and the Universe*, New York 1998 (rozdział dwunasty i dziewiętnasty *Sezonu burz*). Motta są niedokładnymi tłumaczeniami lub parafrazami fragmentów książek o oznaczonych tytułach.
- 25 Motto rozdziału czternastego *Sezonu burz*. Sapkowski zaznacza, że cytat pochodzi od chińskiego uczonego dynastii Quing nazwiskiem Ji Yun, czego nie udało mi się zweryfikować.
- 26 Motto rozdziału piętnastego *Sezonu burz* – tłumaczenie akapitu *Świętej księgi wilkołaka*, ale nieco inne niż proponuje E. Rojewska-Olejarczuk (Warszawa 2006, s. 16).
- 27 Motto rozdziału szesnastego *Sezonu burz*; por. P. Ronsard, *Sonet IV*, <http://bit.ly/1H-KbiLD> [dostęp: 7.01.2015]. Sapkowski nie podaje tytułu.
- 28 Motto rozdziału siedemnastego *Sezonu burz*; por. A. Szandor LaVey, *Biblia Szatana*, [bez tłumacza], Wrocław 1996.
- 29 Motto rozdziału dwudziestego *Sezonu burz*. Prawdopodobnie chodzi o wiersz oznaczony incipitem „What you are I cannot say”, nie mogłem jednak tego zweryfikować.
- 30 K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006, s. 125.
- 31 *Ibidem*, s. 122.

Potem czarodziejka i wiedźmin pobrali się i huczne wyprawili weselisko. Ja też tam byłem, miód i wino piłem. A oni później żyli szczęśliwie, ale bardzo krótko. On umarł zwyczajnie, na atak serca. Ona umarła niedługo po nim, a na co, o tym bajka nie wspomina. Mówią, że z żalu i tęsknoty, ale któżby tam bajkom wiarę dawał³².

– Mogę dać ci wszystko, czego zapragniesz – powiedziała wróżka. – Bogactwo, władzę i scepter, sławę, długie i szczęśliwe życie. Wybieraj.

– Nie chcę bogactwa ni sławy, władzy ni sceptru – odrzekła wiedźminka. – Chcę mieć konia, który byłby czarny i niedościgły jak nocny wichur. Chcę mieć miecz, który byłby jasny i ostry jak promień księżyca. Chcę nocą czarną przebiegać na mym czarnym koniu świat, chcę porażać moce Zła i Ciemności moim świetlistym mieczem. Tego pragnę³³.

– Mam wielkie ślepie, by cię dobrze widzieć! – zawrzasnęło żelazne wilczyisko. – Mam wielkie łapy, by cię nimi chwycić i objąć! Wszystko mam wielkie, wszystko, zaraz się o tym przekonasz dowodnie. Czemu tak dziwnie mi się przypatrujesz, mała dziewczynko? Czemu nie odpowiadasz?

Wiedźminka uśmiechnęła się.

– Mam dla ciebie niespodziankę³⁴.

Fragmenty te mogą wyjaśniać luki w fabule cyklu, jednak przedstawione w formie ludowej opowieści – poza głównym tokiem narracji – tracą na wiarygodności i pozostawiają czytelnika w niepewności. Większość z tak spreparowanych przez autora fragmentów pełni jednak przynajmniej jeszcze jedną funkcję: pozostaje w relacji intertekstualnej ze znanymi dziełami literatury polskiej i światowej. Pierwszy fragment zawiera cytat z zakończenia *Pana Tadeusza*, prototypem drugiego może być *Sonet v (O nietrwalej miłości rzeczy świata tego)* Sępa Szarzyńskiego:

Komu tak będzie dostatkami smakować
Złoto, scepter, sława, rozkosz i stworzone
Piękne oblicze, by tym nasycone
I mógł mieć serce, i trwóg się warować?³⁵

Trzeci natomiast wyraźnie inspirowany jest baśnią o Czerwonym Kapturku.

Kolejną ciekawostką związaną z *Bajkami i klechdami* stanowi sam ich autor. W fikcyjnej *Encyklopedii Maxima Mundi* – w jej tomie IV – znajduje się zapis:

Delannoy, Flourens, językoznawca i historyk, 1432 w Vicovaro, w latach 1460–1475 sekretarz i bibliotekarz na dworze cesarskim. Niestrudzony badacz legend i baśni ludowych, autor wielu rozpraw uważanych za pomniki dawnego języka i literatury północnych regionów Imperium. Z dzieł jego najważniejsze są: „Mity i legendy

32 A. Sapkowski, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999, s. 484.

33 *Idem*, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 1997, s. 5.

34 *Ibidem*, s. 391.

35 M. Sęp Szarzyński, *Sonet V*, http://staropolska.pl/barok/Sep_Szarzynski/sonety_05.html [dostęp: 7.01.2015].

ludów Północy”, „Bajki i klechdy”, „Niespodzianka, albo mit Starszej Krwi”, „Saga o wiedźminie”, oraz „Wiedźmin i wiedźminka, czyli nieustające poszukiwanie”. Od roku 1476 profesor akademii w Castell Graupian, gdzie zmarł 1510³⁶.

Okazuje się więc, że to Flourens Delannoy jest autorem „Sagi o Wiedźminie” – relacja intertekstualna ma tutaj charakter autoteliczny. Literacka opowieść o przygodach Geralta zdaje się niejako istnieć „w sobie”, w świecie przedstawianym przez nią samą.

Na podobnych zasadach funkcjonują w sadze przypadki intertekstualności ciągłej, czyli takiej, która nie jest przez autora oznaczana lub wydzielona w żaden sposób z toku narracji. Ulubione powiedzonko Yennifer z Vengerbergu: „Co było, a nie jest, nie pisze się w rejestr”, może znajdować swe źródło w przekładzie *Fausta* Emila Zegadłowicza:

To niedorzeczność pusta, ciągle pisać w rejestr,
co kiedyś czymś tam było, lecz dziś niczym nie jest³⁷,

a jeśli nawet nie tam należy szukać bezpośrednich korzeni tej frazy, to dzięki Sapkowskiemu mogła ona zostać rozpowszechniona³⁸. Podobną funkcję pełni następujący *passus* z cyklu:

Ciemnowłosa córka bartnika odrzuciła na plecy zawadzający jej warkocz, wróciła do wściekle energicznego obracania żaren. Wysiłki Jaskra pozostawały daremne – słowa poety zdawały się w ogóle nie trafiać do adresatki. Jaskier mrugnął do reszty kompanii, udał, że wzdycha i wznosi oczy ku powale. Ale nie rezygnował.
– Daj – powtórzył, szczerząc zęby. – Daj, ac ja pobruszę, a ty skocz do piwnicy po piwo³⁹.

Prototypem jest tutaj najstarsze zapisane polskie zdanie: „Daj, ac ja pobruszę, a ty poczywaj”, pochodzące z *Księgi Henrykowskiej*⁴⁰. Kolejnym ciekawym przykładem są mądrości proroka Lebiody z *Dobrej Księgi*, których prototyp stanowi bez wątpienia *Biblia*:

– Wszelką mądrość mieści w sobie Dobra Księga.
– A mówi twoja Dobra Księga, co czynić, jeśli przychodzi taki Dijkstra i domaga się od ciebie miliona?
– Księga – zamrugęła znad okularów Zuleyka – nic nie mówi o niegodziwej mamonie. Ale w jednym z ustępów powiedziane jest: dawać większym jest szczęściem, niżli otrzymywać, a wspieranie ubogiego jałmużną jest szlachetne. Powiedziane jest: rozdaj wszystko, a uczyni to twą duszę szlachetną⁴¹.

36 A. Sapkowski, *Wieża...*, s. 265.

37 J.W. Goethe, *Faust*, cz. 2, przeł. E. Zegadłowicz, <http://wolnelektury.pl/katalog/lektura/goethe-faust-czesc-druga.html> [dostęp: 5.01.2015], w. 2354–2355.

38 Narodowy Korpus Języka Polskiego notuje jej występowanie tylko w pierwszej dekadzie obecnego stulecia (<http://nkjp.pl> [dostęp: 7.01.2015]).

39 A. Sapkowski, *Wieża...*, s. 86.

40 B. Walczak, *Zarys dziejów języka polskiego*, wyd. 2, Wrocław 1999, s. 64.

41 A. Sapkowski, *Wieża...*, s. 290.

Powiada prorok Lebioda: zaprawdę, ubogiego datkiem wesprzyj. Ale miast dać ubogiemu całego arbuza, daj mu pół arbuza, bo się gotowo ubogiemu we łbie przewrócić od szczęścia⁴².

Prześmiewczy zwykle charakter takich parafraz często stanowi podstawę humoru lub anegdota wygłaszanych przez postaci w sadze. Szczególnymi wyjątkami są rozdziały będące wyimkami z memuarów Jaskra, noszących tytuł *Pół wieku poezji*. Rozdział trzeci *Wieży Jaskółki* jest w całości dokończeniem motta rozdziału – w narracji pierwszoosobowej, prowadzonej przez bohatera (poetę), a nie przez narratora.

- 3 Właśnie pewien rodzaj humoru wydaje się dominować w momentach, w których czytelnik dekonspiruje metodę autora i postanawia zagrać w proponowaną przez pisarza grę. Magdalena Roszczynialska posuwa się o krok dalej: „Gra jego [tj. Sapkowskiego – przyp. M. M. K.] obliczona jest na zysk i – z pewnością – na niewątpliwą uciechę samego twórcy. Sapkowski chyba najpełniej [...] reprezentuje postmodernistyczną estetykę przyjemności”⁴⁴. Stwierdzenie to wydaje się niezwykle trafne – pobudzanie uwagi i zaciekawianie czytelnika odbywa się na innym poziomie niż fabularny i językowy, angażując do dekodowania ukrytych konotacji.

Próbuje się nobilitować mnie mądrze brzmiącymi tytułami i kategoriami – no bo ta fantastyka to jest przecież takie brzydkie słowo, które przez usta przejść nie może. Najlepiej powiedzieć więc: postmodernista. A jeszcze lepiej, że to co piszę, to jest alegoria, pastisz, bardzo mądra filozofia! Andrzej Sapkowski⁴³

Jak słusznie pisze Katarzyna Kaczor, proza Sapkowskiego „stanowiąca przebogaty zbiór cytatów i parafraz powszechnie znanych toposów oraz przywołująca pierwotne wersje modyfikowanych matryc, jednocześnie odzwierciedla i kodyfikuje efekty i mechanizmy ich interpretacji”⁴⁵. W dalszej części swojej książki – poza godnymi podziwu analizami zasobów kultury inspirujących twórcę sagi – zarzuca (również słusznie) bohaterom Sapkowskiego „piętno wtórności”, które wynika z multiplikacji klisz i stereotypów na temat powszechnie znanych tekstów kultury, a „wrażenie oryginalności opowiadań i pięcioksięgu o wiedźminie wynika z faktu przełamania przez ich autora konwencji o charakterze strukturalnym na poziomie: schematu fabularnego, postaci i języka”⁴⁶. Odnajdywanie i rozszyfrowanie ukrytych powiązań intertekstualnych (presupozycji, atrybucji i anomalii⁴⁷) prowadzi jednak – często przez humor, wywoływanie satysfakcji i przyjemności – do wystąpienia swobodnego zjawiska, będącego jednocześnie – według współczesnego rozumienia

42 *Ibidem*.

43 P. Kempa, *op. cit.*

44 M. Roszczynialska, *Postmodernistyczne łowy*, <http://bit.ly/1EVqox7> [dostęp: 7.01.2015].

45 K. Kaczor, *op. cit.*, s. 7.

46 *Ibidem*, s. 125.

47 Zob. R. Nycz, *Tekstowy świat...*

kultury⁴⁸ – jej immanentną częścią. Zjawiskiem tym jest kultywacja, a więc bezustanne wykorzystywanie wytworzonych już zasobów kultury, ich reinterpretacja i aktualizacja, przyczyniające się do ciągłości zmiany kulturowej.

Kaczor twierdzi również, że w sadze „poza erudycyjnymi fajerwerkami i pesymistyczną diagnozą pozatekstowej rzeczywistości nie pojawia się nic więcej”⁴⁹, Sapkowski wykorzystuje wyłącznie tezy Umberta Eco, a „oryginalne zabiegi pisarza ograniczają się jedynie do kombinatoryki”. W tym świetle saga nie jest – i nie może być – niczym nowatorskim, jednak trudno odmówić Sapkowskiemu umiejętności zachowywania i przekraczania swoistej masy krytycznej wykorzystywanych konwencji, klisz i schematów, która pozwala czytelnikowi na relatywnie swobodny dostęp do arsenału środków i metod kulturowych reinterpretacji. Nie trafne okazuje się więc, moim zdaniem, stwierdzenie zawarte w podtytułach książki Kaczor – o „kulturowym recyklingu” – gdyż substratem nie są tutaj odpadki lub śmieci, a produkt nie zawsze jest zdalny do użytku, ponieważ odczytanie kulturowych asocjacji zależy od kompetencji odbiorcy i przetworzone teksty kultury mogą wcale nie zostać rozpoznane jako budulec powieści. Ponadto recyklingu wolno się dopatrywać jedynie w przypadku w pełni świadomego i intencjonalnego działania podmiotu, a przecież kiedy idzie o literaturę, nie może być o tym mowy. Absurdalne też okazują się w tym kontekście posądzenia autora sagi o plagiat czy *re-writing* legend i baśni, ponieważ – jak pisze Krzysztof Uniłowski na temat Sapkowskiego i Pawła Huellego:

Trudno [...] sobie wyobrazić, by pisarz podkraadał to i owo z podstawowych tekstów naszej kultury, licząc, że nikt tego nie zauważy. Skoro więc mamy do czynienia z pisarstwem „cudzożywnym”, to pewnie dlatego, że właśnie tak miało być i było również zamiarem pisarza, abyśmy na to zwrócili uwagę. *Hic nata est* łopatologiczna intertekstualność dla ubogich!⁵⁰

Nawet jeśli jest owa intertekstualność „łopatologiczna” i „dla ubogich”, to doskonale się sprawdza w swojej roli (z wyłączeniem może *Sezonu burz*) i to trzeba – na fali popularności książek, komiksów i gier komputerowych – Andrzejowi Sapkowskiemu przyznać.

Bettelheim Bruno, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł., przedm. D. Dudek, t. 1–2, Warszawa 1985.

Castaneda Carlos, *Journey to Ixtlan. The Lessons of Don Juan*, New York 1972.

48 *Idem*, wykład pt. *Kultura jako czasownik* z 11.05.2014, wygłoszony w ramach Copernicus Festival 2014, PWSZ w Krakowie; <http://bit.ly/1QoYkHJ> [dostęp: 7.01.2015].

49 K. Kaczor, *op. cit.*, s. 122.

50 K. Uniłowski, *Lorginalność, czyli coś się kończy, coś zaczyna*, <http://bit.ly/1EVql2R> [dostęp: 7.01.2015].

Bibliografia

- Castaneda Carlos, *The Wheel of Time: The Shamans of Mexico, Their Thoughts about Life Death and the Universe*, New York 1998.
- Cohen Leonard, *The Traitor*, <http://www.leonardcohen.com/us/music/recent-songs/traitor> [dostęp: 7.01.2015].
- Dickinson Emily, *Wild nights – Wild nights!*, <http://www.poetryfoundation.org/poem/173343> [dostęp: 7.01.2015].
- Genette Gérard, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. A. Milecki [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, oprac. H. Markiewicz, t. 4, cz. 2, Kraków 1992.
- Goethe Johann Wolfgang, *Erkönig*, <http://gutenberg.spiegel.de/buch/johann-wolfgang-goethe-gedichte-3670/231> [dostęp: 7.01.2015].
- Goethe Johann Wolfgang, *Faust*, przeł. E. Zegadłowicz, cz. 2, <http://wolnelektury.pl/katalog/lektura/goethe-faust-czesc-druga.html> [dostęp: 5.01.2015].
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.
- Kempa Paweł, *Boski Sapkowski, czyli nic nie powiem o Wiedźminie*, transkrypcja wywiadu radiowego z A. Sapkowskim, <http://www.fahrenheit.net.pl/archiwum/f16/kempa.html> [dostęp: 7.01.2015].
- Kipling Rudyard, *The Second Jungle Book*, <http://www2.hn.psu.edu/faculty/jmanis/kipling/2-Jungle-Bk.pdf> [dostęp: 7.01.2015].
- Kostkiewiczowa Teresa, *Palimpsest* [w:] *Słownik terminów literackich*, red. M. Głowiński [et al.], Wrocław 1976.
- Kostkiewiczowa Teresa, *Silva rerum* [w:] *Słownik terminów literackich*, red. M. Głowiński [et al.], Wrocław 1976.
- Liotard Jean-François, *Odpowiedź na pytanie: co to jest postmodernizm*, przeł. M. P. Markowski [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997.
- Mallory Thomas, *Le Morte d'Arthur*, <http://www.gutenberg.org/files/1251/1251-h/1251-h.htm#link2HCH0025> [dostęp: 7.01.2015].
- Markiewicz Henryk, *Odmiany intertekstualności* [w:] *idem, Wymiary dzieła literackiego*, Kraków 1984.
- Nietzsche Friedrich, *Jenseits von Gut und Böse*, <http://gutenberg.spiegel.de/buch/jenseits-von-gut-und-bose-3250/6> [dostęp: 7.01.2015].
- Nycz Ryszard, *Sylwy współczesne wobec literackości* [w:] *Studia o narracji*, red. J. Błoński, J. Jaworski, J. Sławiński, Wrocław 1982.
- Nycz Ryszard, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, wyd. 2, Kraków 2000.
- Nycz Ryszard, wykład *Kultura jako czasownik* z 11.05.2014 w ramach Copernicus Festival 2014, PWSiP w Krakowie, <http://youtu.be/PpiAuOxWfzg> [dostęp: 7.01.2015].
- Pielewin Wiktor, *Święta księga wilkołaka*, przeł. E. Rojewska-Olejarczuk, Warszawa 2006.
- Pierwsza Księga Mojżeszowa* [w:] *Biblia Warszawska*, rozdział 9, werset 6a, <http://biblia-online.pl/biblia,biblia,warszawska,pierwsza,ksiega,mojzeszowa,rozdziel,9,wers,1,0,1,1,t.html> [dostęp: 7.01.2015].

- Poe Edgar Allan, *A Dream Within a Dream*, <http://www.poetryfoundation.org/poem/237388> [dostęp: 5.01.2015].
- Ronsard Pierre, *Sonet IV*, <http://www.poesie-francaise.fr/pierre-de-ronsard/poeme-a-mon-retour.php> [dostęp: 7.01.2015].
- Roszczyńska Magdalena, *Postmodernistyczne łowy*, <http://www.wsp.krakow.pl/konspekt/konspekt7/roszczyn.html> [dostęp: 7.01.2015].
- Sade Donatien Alphonse François de, *Julietta. Powodzenie występku*, wyb., przeł. B. Banasiak, K. Matuszewski, Kraków 2003.
- Sapkowski Andrzej, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999.
- Sapkowski Andrzej, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 1997.
- Sęp Szarzyński Mikołaj, *Sonet V*, http://staropolska.pl/barok/Sep_Szarzynski/sonety_05.html [dostęp: 7.01.2015].
- Szekspir William, *Koriolan*, przeł. S. Barańczak, Kraków 2003.
- Szekspir William, *Kupiec wenecki*, http://pl.wikisource.org/wiki/Kupiec_wenecki [dostęp: 7.01.2015].
- Szekspir William, *Ryszard II*, przeł. S. Koźmian, Warszawa 1981.
- Szekspir William, *The Tempest*, <http://www.sparknotes.com/shakespeare/tempest> [dostęp: 7.01.2015].
- Skwarczyńska Stefania, *Kariera literacka form rodzajowych bloku silva [w:] eadem, Wokół teatru i literatury. Studia i szkice*, Warszawa 1970.
- Słownik terminów literackich*, red. M. Głowiński [et al.], Wrocław 1976.
- Szandor LaVey Anton, *Biblia Szatana*, [bez tłumacza], Wrocław 1996.
- Tolkien John R. R., *Drużyna Pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002.
- Uniłowski Krzysztof, *Łorginalność, czyli coś się kończy, coś zaczyna*, http://www.fa-art.pl/artukul.php?id_artykułu=5&szablon= [dostęp: 7.01.2015].
- Villon François, *Wielki testament*, przeł. T. Boy-Żeleński, <http://wolnelektury.pl/katalog/lektura/wielki-testament.html> [dostęp: 7.01.2015].
- Walczak Bogdan, *Zarys dziejów języka polskiego*, wyd. 2, Wrocław 1999.

Paweł Zaborowski

Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie

Mitologia słowiańska w cyklu o wiedźminie

Abstrakt

Cykl o wiedźminie bazuje w dużym stopniu na motywach mitologii różnych kręgów kulturowych. Wśród nich znajduje się także mitologia i folklor słowiański. Ich adaptacja uczyniła Sapkowskiego jednym z pionierów gatunku slavic *fantasy* w Polsce, a także wprowadziła pewną świeżość do polskiej fantastyki, wyraźnie zdominowanej przez etos tolkienowski. W moim artykule próbuję dokonać rekonstrukcji analogii i ukrytych powiązań między mitologią słowiańską a cyklem książek o wiedźminie. W powieściach tych zdekodować można wyraźną obecność postaci słowiańskiego panteonu oraz demonologii, stanowiącej jedną z głównych inspiracji wiedźmińskiego bestiariusza. Figury mitologiczne zaadaptowane zostały przez autora w różnoraki sposób, część z nich z zachowaniem pierwotnej struktury formalno-znaczeniowej, zdecydowana większość poddana jednak została specyficznej renarracji i reinterpretacji. Skupiam się także na owych nieścisłościach i przekształceniach, które odróżniają wiedźmińskie reprezentacje od ich modelu mitologicznego. Nakreśliłem w ten sposób obraz użyteczności i adaptowalności motywów mitologii słowiańskiej dla potrzeb współczesnej literatury *fantasy*, przedstawiając jednocześnie zmiany zachodzące w zbiorowej świadomości i wyobraźni czytelników fantastyki. Wykazuję tym samym, że oczekiwania czytelników jak i współczesne formy prezentacji mitu, pozostają ściśle związane z przemianami społeczno-kulturowymi ostatnich dekad (takimi jak sekularyzacja społeczeństwa czy rozwój świadomości ekologicznej). Przyjęcie perspektywy słowiańskiej pozwala także uzupełnić dominujący kierunek interpretacji cyklu o wiedźminie, w którym postrzega się mitologię zachodnią, w tym mit arturiański, jako podstawowe źródło inspiracji dla powieści.

Słowa kluczowe

religia słowian, mitologia, bestiariusz, wampir, reinterpretacja

Paweł Zaborowski

Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie

Mitologia słowiańska w cyklu o wiedźminie

Wstęp Wśród mitologicznych interpretacji cyklu o wiedźminie dominuje postrzeżenie powieści w kontekście mitów arturiańskich oraz celtyckich. Autorzy tych interpretacji odnajdują analogie ze światem mitów Europy Zachodniej¹ w osi konstrukcyjnej fabuły, figurach bohaterów, nazewnictwie miejsc i postaci oraz kosmogonii i kosmologii cyklu Andrzeja Sapkowskiego. Interpretacje te wpisują się w powszechne przekonanie o istnieniu gatunkowej zależności łączącej mitologię z gatunkiem *fantasy*. W mojej analizie chciałbym skupić się na rzadko dotąd poruszonym problemie obecności motywów mitologii słowiańskiej, stanowiących, moim zdaniem, nie mniej ważne źródło inspiracji cyklu powieści o wiedźminie. Pod pojęciem mitu będę rozumiał nie tylko opowieść świętą na temat istotnych wydarzeń umiejscowionych u początku dziejów, zgodnie z teorią Mircei Eliadego², lecz także zbiór sądów ludów niepiśmiennych na temat rzeczywistości metafizycznej, fenomenów świata i człowieka.

Religię Słowian tworzyły wierzenia, praktyki i zachowania kultowe występujące w obrębie społeczności słowiańskich, powstałe przed nastaniem chrześcijaństwa³. Niektóre z nich funkcjonowały u wszystkich Słowian, jednak wyraźną część fenomenów religijnych odnajdujemy tylko w obrębie jednej lub kilku zbliżonych do siebie grup etnicznych (np. regionalne nazwy bóstw). Informacje o wierzeniach Słowian czerpiemy z traktatów i kronik rzymskich, greckich, bizantyjskich oraz niemieckich. Dalsze rekonstruuje się na podstawie badań folkloru niechrześcijańskiego, a także dzięki badaniom archeologicznym oraz analizie językowej

1 Zob. K. Łęk, *Mit arturiański w cyklu utworów o wiedźminie Geralcie A. Sapkowskiego*, Lublin 2005, <http://bit.ly/1G6cAUp> [dostęp: 12.01.2013].

2 M. Eliade, *Aspekty mitu*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 1998, s. 11.

3 Zob. *Słowian religie* [hasło] [w:] *Encyklopedia PWN*, <http://bit.ly/1G6cBYu> [dostęp: 18.04.2013].

zabytków pisanych i nazw miejscowych. W związku z brakiem klarownych źródeł historycznych przedstawienie pełnej mitologii Słowian jest niemożliwe – dlatego Aleksander Brückner ironizował: „istnienie mitów słowiańskich samo jest mitem”⁴. Pomimo tych trudności jesteśmy w stanie odtworzyć przynajmniej część krajobrazu wierzeń słowiańskich i w jego świetle przyrzec się powieściom o wiedźminie.

Bogowie, ich nazwy czy funkcje w cyklu o wiedźminie opisywane są rzadko, ich charakterystyka jest oszczędna i powierzchowna. Autor posłużył się wyłącznie jedną figurą panteonu słowiańskiego, której przejęcie dokonał z zachowaniem oryginalnego imienia. Jest nią Żywia, zwana również Siwą lub Śiwią. Kult tej bogini, mający charakter agrarny, występował na połabszczyźnie, gdzie była ona jednym z najwcześniejszych bóstw, personifikującym życie oraz urodzajność⁵. Powieściowa Żywia jest natomiast postacią, pod którą objawia się bóstwo sił przyrody. Jej fizyczną manifestację stanowi jasnowłosa panna zdozna w kwiaty, przechadzająca się po łące w okresie żniw; panna ta przyciąga zwierzęta, a miejsca, po których stąpa, stają się święte i urodzajne:

Panteon i demonologia słowiańska

Wiedźmin oparł się na łokciu, przysuwając księgę bliżej ogniska.

– Ujrzeć ją można – zaczął – letnim czasem, od Dni Maju i Czerwca aż po dni Października, ale najczęściej zdarza się to we Święto Sierpa, które prastarzy zwali: „Lam-mas”. Objawia się ona jako Panna Jasnowłosa, we kwiatkach cała, a wszystko, co żywie, podąża za nią i lgnie do niej, zajadno, ziele czy zwierz. Dlatego i imię jej jest Żywią. Prastarzy zwą ją: „Danamebi” i czczą ją wielce. Nawet Brodaci, chociaż we wnętrzu gór, nie wśród pól mieszkają, szanują ją i imionują: „Bloemenmagde”.

– Danamebi – mruknął Jaskier. – Dana Meabdh, Panna Polna.

– Kędy Żywia stąpnie, ziemia kwitnie i rodzi, i bujnie lęgnie się wszelaki stwór, taka jej moc. Ludy wszystkie ofiary jej składają z urodzaju, w nadziei płonnej, że ich, nie cudzą dziedzinę Żywia odwiedzi. Bo mówią też, że kiedyś na koniec osiędzie Żywia wśród tego ludu, który się nad inne wybije, ale są to, ot, babskie bajki. [...]

– [...] Bądź pozdrowiona, Panno Polna! Za urodzaj, za kwiaty w Dol Błathanna, ale i za skórę niżę podpisanego, którą ocaliłaś przed podziurawieniem grotami strzał⁶.

Kolejne motywy słowiańskie występują w powieściowym bestiariuszu. Pierwszym przykładem jest wampir, którego opisuje się na dwa różne sposoby. Pierwszy z nich wiąże się z postacią Regisa, jednak jego przykład bliższy wydaje się wampirowi z literatury doby romantyzmu oraz jego późniejszym, literackim i filmowym reinterpretacjom. W perspektywie słowiańskiej bardziej interesujący okazuje się powieściowy folklor,

4 A. Brückner, *Mitologia słowiańska i polska*, wstęp, oprac. S. Urbańczyk, Warszawa 1980, s. 65.

5 Zob. W. Kocznów, *Utracona Inonia*, Łódź 1976, s. 55–59.

6 A. Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2001, s. 211.

w którym odnajdujemy odmienny opis tej postaci. Wampir jest osobą zmarłą, przywróconą do życia, a sposób na jego zabicie to rozczłonkowanie ciała, odcięcie głowy, przebicie serca kołkiem drewnianym oraz powtórne pogrzebanie. „Chłopi mało mnie nie zatłukli, na szczęście nie wiedzieli, jak się do tego zabrać... Podziurawili mnie kołkami, odrąbali głowę, oblali wodą święconą i zakopali” – wspomina Regis⁷.

Przytoczony opis bliższy jest słowiańskiemu wążowi czy wążowowi aniżeli postać Regisa. Słowianie wierzyli, że osoby nieopogrzebane po śmierci lub zmarłe w sposób nienaturalny, zamieniały się w lunarnego demona, wysysającego krew, rozszarpującego i pożerającego napotkanych ludzi. Słowiańskiego wampira charakteryzowała nadzwyczajna żywotność, siła i długowieczność, a do jego słabych stron należała wrażliwość na czosnek i cebulę. Sposobem na powstrzymanie takiego potwora było dopełnienie obowiązku grzebania zmarłych, natomiast zwłoki osób podejrzanych o wampiryzm chowano twarzą ku ziemi, ze związanymi kończynami i z sercem przebitym za pomocą drewnianego kołka. Również rozczłonkowanie ciała: odcięcie stóp, głowy, rozcięcie brzucha, było przyjętą praktyką⁸.

Kolejna figura z wiedźmińskiego bestiariusza mająca rodowód słowiański to rusałka – demon kobiecy, występujący w folklorze wschodnim i południowym, powstały z duszy i ciała kobiet zmarłych przedwcześnie, w sposób nienaturalny, a także nieochrzczonych dzieci⁹. Rusałki były demonami leśnymi, polnymi lub wodnymi, bytującymi w miejscach uzdrowień, gdzie składano dary, prosząc demonice o miłosne eliksiry i napary w noc kupalną. Ponadto rusałki zsyłały choroby, uroki, a nawet śmierć. Oprócz tego, że porywały małe dzieci, podążały w magicznych korowodach, uwodząc śpiewem – w nieznanym języku – młodych mężczyzn, których następnie uśmiercały przez okrutne załaskotanie¹⁰.

Charakterystyka rusałki w prozie Sapkowskiego jest dość zdawkowa. Rusałkami są piękne kobiety o pociągającym wyglądem, młodym ciele, z głębokimi, hipnotyzującymi oczyma. Budzą wśród mężczyzn pożądanie większe niż ludzkie kobiety. Do tego śpiewają magiczne pieśni w nieznanym języku, którymi hipnotyzują napotkanych mężczyzn. Nie są to jednak demony ani duchy osób zmarłych, ale przedstawicielki osobnego gatunku stworzeń o charakterze magicznym; pozostają dzieki i niedostępne, poza miłosnymi igraszkami nie utrzymują większych kontaktów z ludźmi: „Temu złap rusałkę, temu nimfę, owemu dziwo-

7 *Idem, Chrztost ognia*, Warszawa 2001, s. 123.

8 Zob. H. Łowmiański, *Religia Słowian i jej upadek (w. IV–XII)*, Warszawa 1986, s. 139.

9 Zob. *ibidem*, s. 151–152.

10 Zob. W. Kocznów, *op. cit.*, s. 72–73.

żonę... Pogłupieli doszczętnie, po wsiach pełno dziewczek jak rzepy, a im się chce nieludek”¹¹.

Z kolei strzyga w wierzeniach Słowian była demonem, w którego zamieniał się zmarły człowiek, pozostający na ziemi, by błędzić wśród żywych, polując i napadając na ludzi; nie nasyczał się przy tym samą krwią, lecz zjadał całe wnętrze ofiary. Na wygląd strzygi składały się dwa rzędy zębów, długie pazury i czerwone ślepie. Po odbytych posiłku udawała się ona na miesięczny spoczynek. Sposobem na jej powstrzymanie było spalanie, przebicie ciała gwoźdźmi i rytualny pochówek głową w dół¹².

Wiedźmińska strzyga, przeciwnie do większości figur bestiariusza powieściowego, jest demonem powstałym z przekształcenia duszy i ciała człowieka, a nie osobnym gatunkiem stworzeń. To nadaje jej analogiczny względem mitologicznego pierwowzoru charakter istoty demonicznej. Strzyga, której odczarowania podejmuje się Wiedźmin w opowiadaniu ze zbioru *Ostatnie życzenie*, stała się osobą powita z niestosownego związku brata i siostry, znajdująca się pod wpływem uroku. Wygląd strzygi jest również bliski pierwowzorowi: długie, mocne zęby, czerwone, świecące w ciemnościach oczy i pazury. Od najmłodszych lat pragnie ona mordować ludzi oraz pożerać ich ciała. Jej makabryczne zachowania nasilają się podczas pełni. Na co dzień śpi w sarkofagu, gdzie odpoczywa po nocnych ucztach¹³:

A jakże, zleciało się ich [tj. czarodziejów] z dziesięciu, ale już potem, kiedy okazało się, co leży w tym sarkofagu. I co z niego nocami wylazi. A zaczęło wylazić nie od razu, o nie. Siedem lat od pogrzebu był spokój. Aż tu którejś nocy, była pełnia księżycy, wrzask w pałacu, krzyk, zamieszanie!¹⁴

Pozostałe elementy powieściowego bestiariusza mające proveniencję słowiańską potraktuję zbiorczo. Są to: lelek, leszy, świtezianka, kikimora, dzwizona, mora, nawia, wiła, latawiec, bieda, mamun, wij, topiec (topielec), skrzat, wilkołak, baba jaga oraz sukub. Każdy z nich figur wchodzi w skład demonologii słowiańskiej (w kilku przypadkach, jak wilkołak czy sukub, także innych mitologii). Figury tych demonów nie zostały jednak w cyklu scharakteryzowane w stopniu wystarczającym do przeprowadzenia ich osobnej analizy. Niektóre z nich wymienione są jedynie z nazwy, w kontekście zagrożenia, jakie stanowią.

W obrębie opisywanego w powieściach o wiedźminie kultu odnaleźć można również pewne analogie z rytuałami słowiańskimi. W powieściowym

**Kult i folklor
słowiański**

¹¹ A. Sapkowski, *Ostatnie...*, s. 165.

¹² Zob. A. Gieysztor, *Mitologia Słowian*, Warszawa 1982, s. 222.

¹³ A. Sapkowski, *Ostatnie...*, s. 12.

¹⁴ *Ibidem*, s. 13.

folklorze natrafiamy na kilka opisów kultu zmarłych czy też sposobów pośmiertnej egzystencji. Jeden z bohaterów pobocznych narzeka na gnębiące go nieprzyjemne sny, pojawiające się po śmierci grupy postaci, zwanych Bandą Szczurów, których pochówku zaniedbano. Sny nachodziły owego człowieka do momentu, w którym sprawił on odpowiedni pogrzeb zmarłym i postawił stosowny nagrobek. Po spełnieniu tego rytuału przestały go dręczyć¹⁵. Innym, bardziej rozbudowanym przykładem jest opis kultu zmarłych w kontekście zagrożeń, którymi skutkuje zaniedbanie pochówku. Dowiadujemy się tutaj o istnieniu takich praktyk jak dziurawienie kołkami ciała podejrzanego o przemianę w wampira, odrąbanie jego głowy oraz powtórny pochówek¹⁶.

Powieściowy folklor obejmuje także wierzenia dotyczące ingerencji zmarłych w świat żywych podczas obchodów nocy zmarłych. W trakcie tego święta – nocy Saovine – dusze zmarłych wracają na ziemię, zaglądając w domostwa swych rodzin, prosząc o wpuszczenie do środka – czego czynić, oczywiście, nie wolno. Zamiast tego duchy zmarłych należy przebłagać, by odeszły, zostawiając na progu domu miód i kaszę.

– To noc Saovine! – oznajmił dziad przejętym głosem. – W taką noc duchy chodzą po ziemi! Duchy zmarłych pukają do okien, wpuście nas, jęczą, wpuście. Tedy im trzeba miodu dać a kaszy, a to wszystko wódką pokropić¹⁷.

Jedną z form kultu zmarłych u Słowian były zaduszne uczty, urządzone w domu zmarłego, przy jego grobie lub w świętych gajach, miejscach kultu. Zmarłym ofiarowywano część żywności, pozostawianą w kącie domu lub na jego progu, w celu ich przebłagania; ofiarę tę zwano obiata lub trzebą¹⁸. Jej złożenie było konieczne, gdyż duszom przodków zdarzało się powracać do świata żywych i gnębić potomków zaniedbujących ich miejsce pochówku. Gnębienie to mogło odbywać się m.in. poprzez zsyłanie snów¹⁹.

W słowiańskiej mitologii odnaleźć można też relikty związane z wyobrażeniem zbliżonym do kosmologicznego *axis mundi* – pod postacią Łysej Góry. Wzgórza o tej lub podobnej nazwie (Łysica, Łysiec) uważa się za miejsca święte lub ośrodki kultu, a także za punkty kulminacji energii kosmicznych, centra kultowe wspólnot słowiańskich²⁰ czy przestrzenie spotkań i sabatów czarownic w każdą pełnię księżyca lub w noc Jana Chrzciciela.

15 *Idem, Pani Jeziora*, Warszawa 2001, s. 450.

16 *Idem, Chrzest...*, s. 285.

17 *Idem, Wieża Jaskółki*, Warszawa 2001, s. 383.

18 Zob. A. Szyjewski, *Religia Słowian*, Kraków 2003, s. 142.

19 Zob. A. Gieysztor, *op. cit.*, s. 216–224.

20 Zob. A. Kowalik, *Kosmologia dawnych Słowian. Prolegomena do teologii politycznej dawnych Słowian*, Kraków 2004, s. 424–436.

W powieściowym folklorze Łysa Góra występuje jako miejsce kultu oraz spotkań czarownic podczas rytualnych sabatów. Na Łysą Górę, w nieznanach odstępach czasu, zlatują się na miotłach czarownice z całego świata. Jej opis jest szczątkowy, przedstawiony zostaje w oderwaniu od powieściowych religii i nie wiąże się z żadnym konkretnym bóstwem. Zamiast tego pojawia się zdanie: „Więc uczą nas kroniki, że konwent mistrzyń zebrał się na zamku Łysa Góra, by uradzić, jakim sposobem zakończyć szkodliwą wojnę”²¹.

Ogień był jednym z głównym przedmiotów kultu słowiańskiego. Utożsamiany był z bogiem Swarozycem, wyobrażanym jako personifikacja tego aspektu przyrody, lub z Perunem, którego – według analizy źródeł historycznych – czczono wiecznym ogniem dębowym, płonącym w świątyni w Nowogrodzie²². Bezustannie podtrzymywany drewnem dębowym ogień czczono także w świątyniach gajach i lasach. Jego zgaszenie było niedozwolone i mogło być karane śmiercią²³.

Ten aspekt kultu świętego, niegasnącego ognia został również wykorzystany w powieści, gdzie w fikcyjnej miejscowości Novigrad (której nazwa jest przekształceniem źródłowego Nowogrodu) ogień zapewnia bezpieczeństwo i ochronę przed demonami i zagrożeniami ze strony potworów. Wieczny ogień dla jego wyznawców symbolizuje nadzieję oraz ochronę przed niebezpieczeństwami o charakterze nadprzyrodzonym, a miejscem jego kultu są świątynie i ołtarze ofiarne stawiane w różnych miejscach²⁴.

Mianowicie, mamy do czynienia z herezją i świętokradczym bluźnierstwem. Wiadomo bowiem, że [...] żaden inny potwór nie mógłby nawet zbliżyć się do murów Novigradu, bo tu w dziewiętnastu świątyniach płonie Wieczny Ogień, którego święta moc chroni miasto. Kto twierdzi, że widział vexlinga [...] o rzut kamieniem od głównego ołtarza Wiecznego Ognia, ten jest bluźnierczym heretykiem i swoje twierdzenie będzie musiał odwołać. Gdyby zaś odwołać nie chciał, to mu się w tym dopomoże w miarę sił i środków, które, wierzcie mi, mam w lochach pod ręką²⁵.

Wpływ innych cywilizacji na krajobraz kulturowy i religijny Słowian był niewątpliwy. Dla przykładu, źródła kultu świętych gajów i świętych drzew upatruje się u Celtów. Miejsca te pełniły funkcję centrów czci, w których kapłani sprawowali ofiary, wierząc, że przebywa w nich lub objawia się bóstwo. Spośród wszystkich drzew największym kultem otaczano dęby, którym przypisywano moc leczenia czy zsyłania chorób. Jedną z form tego kultu stanowiło ofiarowanie pokarmu pod konarem

21 A. Sapkowski, *Pani...*, s. 295.

22 A. Brückner, *op. cit.*, s. 101, 238.

23 Zob. A. Kowalik, *op. cit.*, s. 150–151.

24 A. Sapkowski, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2001, s. 142–145.

25 *Ibidem*, s. 144.

drzewa; wykorzystywano je także w rytuale zaślubin²⁶, natomiast święte gaje służyły jako miejsca uczt lub cmentarze²⁷.

Wewnątrz powieściowego świata funkcjonują dwie grupy czczące święte lasy oraz święte drzewa. Pierwszą z nich są driady, których krainą jest las Brokilon. Wszystkie drzewa, bez wyjątku, mają dla nich status świętych i nie wyrządzają im żadnej krzywdy. Zamieszkują konary największych z nich, jednak nie ingerują w ich rozwój inaczej niż tylko przez magiczne praktyki. W stolicy świętego lasu driad, zwanym Miejscem Dębu, oddają one cześć najstarszym i największym spośród tych drzew: „Następnego dnia dotarli do Drzew. Braenn uklękła, pochyliła głowę”; „Duén Canell, Miejsce Dębu. Serce Brokilonu”²⁸.

Drugą grupę wyznającą kult drzew tworzą powieściowi druidzi. Są to kapłani religii o charakterze panteistycznym, obejmującej oddawanie czci dębom, do których należy prastary Bleobheris, miejsce spotkań i centrum druidzkiego kultu. Polana wokół tego dębu emanuje dobrem i pokojem, stąd nazwana została Miejscem Przyjaźni. Druidzi posiadają w powieściowym świecie także inne sanktuaria, o charakterze świętych gajów bądź lasów, do których wstęp jest zakazany. Do takich miejsc należą Caed Myrkvid oraz Caed Dhu²⁹. Jeden z druidów mówi:

Wszyscy jesteśmy dziećmi Matki Ziemi [...]. Jesteśmy dziećmi Matki Natury. I choć matki naszej nie szanujemy, choć niekiedy przysparzamy jej zmartwień i bólu, [...] ona kocha nas³⁰.

Koń był dla Słowian zwierzęciem kultowym, wykorzystywano go między innymi w rytuale wróżenia o przebiegu planowanej wyprawy. Na podstawie kronik Herborda, Kowalik opisuje, że zwierzę przepowiedało los poprzez trzykrotne przejście przez dziewięć położonych na ziemi włócznie. „Koń wykorzystywany w tym rytuale był maści karej i nieujeżdżony; pieczę nad nim sprawowali kapłani”³¹. Podobny opis rytuału wróżenia o przebiegu wyprawy przedstawia w swojej kronice Thietmar³².

W ramach powieściowego folkloru również funkcjonuje rytuał wróżenia przy pomocy konia. Do jego odprawienia konieczne jest użycie właśnie zwierzęcia nieujeżdżonego, o kolorze karym. Scenariusz tego rytuału wygląda następująco: koń podążać ma swobodnie po terenie

26 Zob. A. Gieysztor, *op. cit.*, s. 172–175.

27 Zob. A. Kowalik, *op. cit.*, s. 48.

28 A. Sapkowski, *Miecz...*, s. 252–254.

29 *Idem*, *Wieża...*, s. 228, 261.

30 *Idem*, *Krew elfów*, Warszawa 2001, s. 22.

31 *Idem*, A. Kowalik, *op. cit.*, s. 382.

32 Th. von Merseburg, *Kronika Thietmara*, przeł., wstęp, przypisy M. Z. Jedlicki, posł. K. Ożóg, Kraków 2002, s. 131.

przypuszczalnego spoczynku wampira, pomiędzy nagrobkami i mogiłami. Miejsce, w którym się zatrzyma, zostaje odczytane jako to, w którym należy doszukiwać się ciała demona: „A jakże nam inaczej grób upiора znaleźć? Wždy wiada, że trza na karym źrebcu żalnik objechać, a u której mogiły źrebiec stanie i ruszyć się z miejsca nie dozwoli, tam wapiierz leży”³³.

Przedstawiona analiza dostarcza następujących rezultatów. Panteon i bestiariusz wiedźmińskiego świata wzbogacone zostały o analogie słowiańskie, z naciskiem na demonologię jako źródło inspiracji. Analogie mają charakter zbieżności pomiędzy figurami mitologii słowiańskiej a ich odpowiednikami w tekście literackim. W przypadku niektórych demonów Sapkowski zrealizował – czasem już przetworzony – pierwowzór słowiański. Wampir, rusałka i wilkołak są tymi figurami o inspiracji mitycznej, które na stałe weszły do kanonu bestiariuszy literatury *fantasy*. Ich popularność na przestrzeni dziejów skutkowałą powstaniem alternatywnych wyobrażeń, niekiedy pozostających w konflikcie z mitycznymi pierwowzorami. Sapkowski w realizacji przedstawienia tych figur sięgał do pierwowzorów z mitologii słowiańskiej, które poddał pewnym przekształceniom, jak również czerpał z późniejszych, także popkulturowych form.

Wzbogacenie powieściowego bestiariusza o motywy mitologii słowiańskiej ma uzasadnienie w konstrukcji powieści i postaci wiedźmina – jego zadaniem jest walka z niebezpieczeństwami zagrażającymi człowiekowi. Chęć uatrakcyjnienia inwentarza fantastycznych niebezpieczeństw mogła być powodem, dla którego Sapkowski zaadaptował z demonologii słowiańskiej mało popularne w gatunku *fantasy* demony. Z drugiej jednak strony, za oryginalną nazwą rzadko następuje rozbudowany opis danej figury. Przekształcenia mają najczęściej charakter renarracji fragmentarycznej, połączonej ze zjawiskiem eliminacji, polegającej na przeniesieniu konkretnej figury mitycznej w ramy powieści, z wykluczeniem niektórych elementów jej opisu. Ten typ renarracji pojawia się w przypadku większości wyodrębnionych w tekście postaci z demonologii słowiańskiej. Odmiana tegoż typu – renarracja totalna, w której ramach figura mitologiczna zostaje przeniesiona w pełni – występuje w przypadku figur Żywii oraz strzygi.

Przekształcenia zastosowane przez autora cyklu o wiedźminie nazwać można także adiaforyzacją³⁴, czyli eliminacją jakości metafizycznych, nadprzyrodzonych czy duchowych na rzecz czysto estetycznej bądź

Wnioski

33 A. Sapkowski, *Chrzest...*, s. 146

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

funkcjonalnej prezentacji, jak to ma miejsce w przypadku wszystkich postaci demonologii, oprócz strzygi czy ludowego wampira, których pojawienie się w powieści pociąga za sobą mityczną opowieść o możliwości pośmiertnego przekształcenia człowieka w demona. Powszechność zastosowania techniki adiaforyzacji prowadzi do wniosku, że we współczesnym gatunku *fantasy* pierwotne figury o charakterze demonicznym, budzące uczucie zagrożenia, nie sprawdzają się. Ten charakter musi zostać przekształcony, sprowadzony do wymiaru fizycznej egzystencji, a nadprzyrodzone właściwości – wyłączone ze sfery metafizyczno-duchowej i naznaczone magicznością. Być może, jest to wyrazem przemian we współczesnej kulturze zachodniej, której wyobraźnia ulega postępującej desakralizacji na skutek sekularyzacji społeczeństwa. W takim wypadku redukcja demonicznego charakteru figur mitologicznych Sapkowskiego może wiązać się z transformacjami społeczeństwa zachodniego, w tym wyobraźni czytelników *fantasy*, i być środkiem ich ekspresji. Zagadnieniem otwartym pozostaje, czy korespondencja prozy Sapkowskiego z mechanizmami desakralizacji jest celem świadomym, czy też niezamierzonym rezultatem tych przemian.

Z łatwością zauważyć można także kilka właściwości w korzystaniu w mitologicznych wzorców w powieściowym kulcie oraz folklorze. Powszechnym zabiegiem jest redukcja aspektu boskiego bądź powiązania adaptowanego wzorca z bóstwem. Zabieg ten występuje w przypadku wszystkich form kultu zmarłych, które pomimo analogii względem rytuałów słowiańskich, pozbawione zostały w powieści związku z bóstwami. Zabieg ten zastosowano również w przypadku kultu wiecznego ognia – w powieści będącego kultem zjawiska natury, niezwiązanym z żadnym konkretnym bóstwem. Powieściowy kult świętych gajów ma analogiczny wymiar; jest to przejaw kultu samej przyrody, religii o charakterze panteistycznym, w której antropomorficzne bóstwa nie występują. Folklor słowiański posłużył ponadto jako źródło wartości estetycznych dla wykreowania obrazu fikcyjnego folkloru, będącego elementem powieściowego świata.

Powszechność stosowania przekształcenia, w którego ramach pewne wzorce mitologiczne włączone zostają do powieści po usunięciu ich związku z istotą boską, jest celowym zabiegiem autora, co można odczytać jako krytykę systemów religijnych opartych na kulcie bóstwa antropomorficznego. Powodem usunięcia figur bóstw z mitologicznego wzorca może być także przekonanie o coraz mniejszej funkcjonalności takich wyobrażeń we współczesnej literaturze *fantasy*. Chcąc uczynić mitologiczne motywy atrakcyjnymi i aktualnymi względem potrzeb współczesnego czytelnika *fantasy*, należy dokonać eliminacji ich powiązań z figurami bóstw. Podobnie jak w przypadku powszechnego zasto-

sowania afiliacji adiaforyzacji w konstruowaniu figur bestiarusza, usunięcie duchowo-metafizycznego charakteru z powieściowych systemów wierzeń może być wyrazem tej samej desakralizacji współczesnej wyobraźni czytelniczej.

Na tle tych rezultatów analizy wyróżnia się motyw Żywii, która jest jedynym przykładem konsekwentnej realizacji mitologicznego wzorca. Świadczy to o funkcjonalności uduchowionych przedstawień kultu przyrody w literaturze *fantasy* i odsyła do często podejmowanego w tym gatunku tematu ekologii i kultu natury, co z kolei pozwala wnioskować o sprawdzalności tworzenia w gatunku *fantasy* zestawienia: ekologia–duchowość, a także przedstawiania ekologii jako współczesnej formy kultu natury. Wpisanie kultu Żywii w nurt ekologii może być także wyrazem współczesnej poprawności polityczno-społecznej w powieści, której składnikiem jest proekologiczny styl życia i światopogląd. To pozwala stwierdzić, że treścią religii słowiańskiej posiadającą potencjał adaptacyjny we współczesnej literaturze *fantasy*, jest właśnie kult natury.

Mitologia słowiańska funkcjonuje w cyklu wiedźmińskim na dwa różne sposoby. Po pierwsze, służy jako źródło gotowych rozwiązań i figur dla urozmaicenia kreacji fikcyjnego świata. Pod tym względem spełnia funkcję prezentacji estetycznej, w której ramach treści stojące za wzorcami mitologicznymi są często pomijane lub zastępowane przez inne. Drugi sposób dotyczy takiego przenoszenia mitologicznych wzorców, w którym zachowany zostaje ich semantyczny wymiar. Treści stojące za tymi wzorcami adaptowane są w powieści i stanowią cel ich prezentacji, jak w przykładzie kultury natury, zaadaptowanego pod płaszczyzną współczesnej ekologii.

Brückner Aleksander, *Mitologia słowiańska i polska*, wstęp, oprac. S. Urbańczyk, Warszawa 1980.

Eliade Mircea, *Aspekty mitu*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 1998.

Gieysztor Aleksander, *Mitologia Słowian*, Warszawa 1982.

Kocznow Wasilij, *Utracona Inonia*, Łódź 1976.

Kowalik Artur, *Kosmologia dawnych Słowian. Prolegomena do teologii politycznej dawnych Słowian*, Kraków 2004.

Łęk Katarzyna, *Mit arturiński w cyklu utworów o wiedźminie Geralcie A. Sapkowskiego*, Lublin 2005, <http://wiedzaiedukacja.eu/wp-content/uploads/2008/10/mit-arturianski-w-cyklu-utworow-o-wiedźminie-geralcie-asapkowskiego-katarzyna-lek.pdf> [dostęp: 12.01.2013]

Łowmiański Henryk, *Religia Słowian i jej upadek (w. IV–XII)*, Warszawa 1986.

Merseburg Thietmar von, *Kronika Thietmara*, przeł., wstęp, przypisy M. Z. Jędrlicki, posł. K. Ożóg, Kraków 2002.

Słowian religie [hasło] [w:] *Encyklopedia PWN*, <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/3976551/slowian-religie.html> [dostęp: 18.04.2013].

Bibliografia

- Sapkowski Andrzej, *Chrzest ognia*, Warszawa 2001.
Sapkowski Andrzej, *Krew elfów*, Warszawa 2001.
Sapkowski Andrzej, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2001.
Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2001.
Sapkowski Andrzej, *Pani Jeziora*, Warszawa 2001.
Sapkowski Andrzej, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 2001.
Trocha Bogdan, *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009.
Szyjewski Andrzej, *Religia Słowian*, Kraków 2003.

Dlaczego wiedźmini nie mają kodeksu? O niesystemowej etyce Geralta z Rivii w kontekście myśli Leszka Kołakowskiego

Abstrakt

W artykule wskazywałem na problemy etyczne, które pojawiały się w „Sadze o Wiedźminie”, starając się przy tym wykazać, że istnieją silne racje przemawiające za uznaniem, iż brak wiedźmińskiego kodeksu jest w książkowej kreacji Andrzeja Sapkowskiego wyrazem niepokoju moralnego tożsamego z tym, któremu w zakresie kodyfikowania etyki dawał w swoim dziele, głównie w *Etyce bez kodeksu*, Leszek Kołakowski. Przedstawiłem ideę kodeksu wiedźmińskiego jako kodeksu zawodowego, pokazując przy tym, dlaczego wiedźmini powołują się na kodeks, który „nie istnieje”, odnosząc się w tym zakresie zarówno do tego, co daje kodeks wiedźmiński samym wiedźminom, jak i do tego, jakim roszczeniom społeczeństwa on odpowiada. Dalej przystawiłem go do trzech podstawowych zarzutów, jakie wobec kodyfikowania etyki prezentował Kołakowski: 1) asymetrii roszczeń i powinności; 2) asymetrii roszczeń i wartości; 3) niehomogenicznego charakteru wartości – by końcowo wskazać, że obaj analizowani autorzy podzielają pogląd, zgodnie z którym osoby, które nie kierują się w swoim postępowaniu bezwzględny wymogiem działania w zgodzie z zupełnym i niesprzecznym systemem wartości, mają świadomość pewnych istotnych intuicji o charakterze moralnym.

Słowa kluczowe

Kołakowski, Sapkowski,
etyka zawodowa, kodeks,
asymetria powinności

Dlaczego wiedźmini nie mają kodeksu? O niesystemowej etyce Geralta z Rivii w kontekście myśli Leszka Kołakowskiego

1. Wprowadzenie Skonstruowany w cyklu wiedźmińskim świat jest kreacją, w której podstaw leży taka między innymi myśl: człowieczeństwa łatwiej doszukać się u tych istot, które ludźmi nie są, niż u samych ludzi. Spostrzeżenie to wymaga stosownych zastrzeżeń co do kontekstu, w jakim używa się w nim terminu „człowieczeństwo”. Nie chodzi przecież o człowieczeństwo rozumiane jako bycie zwierzęciem dwunożnym i nieopierzonym, istotą myślącą lub społeczną, pracującą czy też czującą, względnie: celem samym w sobie, nie zaś tylko środkiem do niego prowadzącym. Pojęcie to odnieść trzeba do tego wszystkiego, co zwykło się konotować przy traktowaniu opozycji ludzkie–niełudzkie jako kryterium oceny ludzkich zachowań, to znaczy do tego, co uważane jest za spełnianie obowiązków, jakie spoczywają na człowieku z racji tego tylko, że jest człowiekiem, czyli, w uproszczeniu, do kategoryzowania zachowań i określania ich jako zasługujące na moralną aprobatę i godne potępienia. Wypowiedź taka niesie ze sobą nieartykułowane przekonanie, że bycie człowiekiem jest u podstaw dobre i im bardziej można powiedzieć o kimś, że jest ludzki, z tym lepszym człowiekiem ma się do czynienia.

Oczywiście, to tylko założenie, bez trudu można sobie wyobrazić, by ktoś określał czyn mianem ludzkiego, a jednocześnie wyrażał tym zwrotem moralną pogardę dla komentowanego zachowania. W istocie, lektura książek o Geralcie z Rivii może prowadzić do takiego wniosku – Andrzej Sapkowski konsekwentnie kreuje świat, w którym rasa ludzka wiezie prym w popełnianiu czynów niełudzkich. Aby odróżnić tak rozumiane człowieczeństwo od pojęcia dobra, wskazać dodatkowo należy, że używany termin ma podkreślić antropocentryczny charakter skali klasyfikującej zachowania, zrzuca on transcendentny balast, jakim obciążone są kategorie dobra i zła, czy też inaczej: kładzie akcent na okoliczność, że przedmiotowe wartościowanie nie zachodzi na mocy

absolutnych zasad, współtworzących rzeczywistość i wynika ono raczej z poczucia przynależności gatunkowej, którego konsekwencją jest odczuwanie moralnych obowiązków.

Przykładem na poparcie powyższej tezy może być choćby postać wampira Emiela Regisa – bohater ten wydaje się bardziej ludzki niż większość postaci w sadze¹, jest niemalże bez wad, co znamienne, z towarzyszy Geralta w wyprawie do Nilfgaardu (przynajmniej tych wspierających go do końca) on tylko nie jest człowiekiem i zarazem jego zachowania są najmniej wątpliwe, jeśli chceć je moralnie oceniać. Nie tylko nikomu nie wadzi, nie „grzeszy”, ale także, kiedy świadom konsekwencji rezygnuje z wygody i bezpieczeństwa, jakie zapewnia mu życie ukryciu, i odsłania przed wiedźminem swoją naturę dla uratowania kobiety prowadzonej na szafot², wykazuje się zdolnością, która należy do kategorii najchwalebniejszych nie tylko w naszej kulturze – zdolnością do poświęcenia. Przykładów jest jednak co niemiara: poświęcić się dla miłości – w odróżnieniu od jej ukochanego, człowieka – potrafi syrenka Sh’eenaz³; na życie sympatycznego smoka Villentretenmertha (Trzy Kawki), którym kierują instynkty rodzicielskie, dybią zachłanni ludzie (choć sprawiedliwie trzeba dodać, że wśród polujących są też krasnoludy)⁴; dramat zamienionego w potwora Nivellena jest okazją do zarobku dla chciwych kupców⁵; nie człowiek, a silvan Torque pomaga głodującym elfom⁶; to ludzie także pełnią dowódcze role w konflikcie zbrojnym, mimo że ten ma po części charakter rasowy. Podnieść dodatkowo należy, że spośród czarnych charakterów różnych gatunków to ci będący ludźmi zajmują szczególną uwagę autora (Bonhart przykładem).

Oczywiście, świat wiedźmina nie jest światem ścisłego podziału na złych ludzi i dobre istoty, które ludźmi nie są. Jest przecież reprezentujący siły chaosu dżin, dewastujący miasto Rinde⁷, egoistyczne elfy w krainie Aen Elle⁸, są też i liczne stwory, które wiedźmin zabija wyzuty z wątpliwości, a także szlachetni, dobrzy ludzie, jak starzec Vysogota czy arcykapłanka Nenneke. Nadto, okoliczność, że to głównie ludzie są źli, może

1 Przyjmuję szerokie ujęcie tego określenia. Tym samym, na „Sagę o wiedźminie” składają się: zbiory opowiadań *Ostatnie życzenia* oraz *Miecz przeznaczenia*, pięcioksiąż, a także *Sezon burz*.

2 Zob. A. Sapkowski, *Chrzest ognia*, Warszawa 2001, s. 160.

3 Zob. *Idem*, *Trochę poświęcenia* [w:] *idem*, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2001, s. 222–223.

4 Zob. *Idem*, *Granica możliwości* [w:] *idem*, *Miecz...*, s. 5–78.

5 Zob. *Idem*, *Ziarno prawny* [w:] *idem*, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2001, s. 68–70.

6 Zob. *Idem*, *Kraniec świata* [w:] *idem*, *Ostatnie...*, s. 202.

7 Zob. *Idem*, *Ostatnie życzenie* [w:] *idem*, *Ostatnie...*, s. 267–273.

8 Zob. *Idem*, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 2001, s. 150–179.

być prostą konsekwencją kreacji świata, który jest liczbowo przez nich zdominowany, może być niesłusznym wrażeniem odniesionym w związku ze skupieniem na nich uwagi autora.

Odpowiedzieć należy, że kontrprzykłady mają charakter raczej incydentalny – niebezpieczne i złe stwory najczęściej pozbawione są inteligencji, zaś demoralizacja pozostałych nie ludzi zazwyczaj stanowi skutek ludzkiej hegemonii. Co do argumentu wskazującego na panowanie rasy ludzkiej w świecie wiedźmina podnieść trzeba, iż przewaga ta wiąże się m.in. z ich nie ludzkimi instynktami, niskimi popędami (jak eksplikuje w wykładzie dla Ciri Yarpem Zigrin)⁹ i brakiem szacunku dla wartości przyjmowanych przez innych. Tym samym, jest owa okoliczność wtórna wobec tezy, zgodnie z którą większy ułamek moralnie nagannych zachowań spotkać można u ludzi niż u innych istot. Na marginesie warto odnotować, że motyw nietolerancji wobec dobrych nie ludzi jest eksploatowany także w trylogii husyckiej¹⁰.

W niniejszej pracy chcę wykazać, że okoliczność, iż wiedźmini nie posiadają kodeksu, jest kolejnym argumentem przemawiającym na rzecz omawianego twierdzenia¹¹, a także podnieść, że Sapkowski podziela filozoficzne przekonania Leszka Kołakowskiego w zakresie tworzenia kodeksów, to znaczy: zauważa, że pragnienie ujęcia wartości w formułę kodeksu przeciwstawia się pewnym fenomenom świadomości, które przeciwdziałają degradacji moralnej i społecznej¹². W tym celu w pracy niniejszej: przedstawię kwestię ujęcia kodeksu wiedźmińskiego jako kodeksu zawodowego, wyjaśnię, dlaczego wiedźmini zwykli powoływać się na kodeks (który przecież nie istnieje), przystawiając to zagadnienie do potrzeby poszukiwania bezpieczeństwa moralnego, kolejno zaś dam wyraz wątpliwościom, jakie zachodzą w związku z próbą ujęcia zasad wiedźminów w postać kodeksu, opierając się przy tym na rozważaniach Kołakowskiego w zakresie kodyfikowania etyki, bazując przede wszystkim na jego tekście z 1962 r. pod tytułem *Etyka bez kodeksu*¹³.

9 *Idem*, *Krew elfów*, Warszawa 2001, s. 132.

10 *Idem*, *Narrenturm*, Warszawa 2002; *idem*, *Boży bojownicy*, Warszawa 2004; *idem*, *Lux perpetua*, Warszawa 2006.

11 Czynień w tym zakresie założenie, zgodnie z którym wiedźmini nie są ludźmi czy też – w łagodniejszej wersji – nie są za nich uznawani. Skłaniają mnie ku temu liczne fragmenty, w których wiedźmini traktowani są jako odmienne, różni od ludzi, monstra. Zob. choćby: *Monstrum albo wiedźmina opisanie* [w:] *idem*, *Krew...*, s. 43.

12 L. Kołakowski, *Etyka bez kodeksu* [w:] *idem*, *Kultura i fetysze*, Warszawa 2000, s. 153.

13 *Ibidem*.

Szczególnie istotną rolę dla prowadzonych tu rozważań odgrywa fragment opowiadania *Głos rozsądku 4*, w którym Geralt opowiada o sobie milczącej kapłance Ioli¹⁴. W pewnym momencie wiedźmin powiada:

Błędy? A jakże. Popełniałem.

Ale 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 i poważa.

Nie ma żadnego kodeksu. Nigdy nie ułożono żadnego wiedźmińskiego kodeksu. Ja sobie swój wymyśliłem. Zwyczajnie. I trzymałem się go. Zawsze...

Nie zawsze.

Bo było tak, iż wydawałoby się, że nie ma miejsca na żadne wątpliwości. Że należałoby powiedzieć sobie: „A co mnie to obchodzi, to nie moja sprawa, ja jestem wiedźminem”. Że należałoby posłuchać głosu rozsądku. Posłuchać instynktu, jeżeli nie tego, co dyktuje doświadczenie. A choćby i zwykły, najzwyklejszy strach.

Wypowiedź ta przesądza jednoznacznie: nie ma czegoś takiego jak kodeks wiedźmiński. Konieczne wydaje się przy tym wyjaśnienie, o jakiego rodzaju kodeks chodzi, wszak istnieją różne kodeksy. Szeroki zakres desygnatów tej nazwy jest oczywisty, gdy wskaże się, że kodeksem (łac. *codex* – księga, spis, pismo)¹⁵ – można określić akty normatywne, takie choćby jak obowiązujące w Polsce Kodeks karny czy Kodeks cywilny, kodeksem jest Dekalog, ale też i Kodeks prawa kanonicznego, kodeksem może być zbiór zasad wyróżnionych przez jednostkę, co do których ma ona intencję stosować się w życiu, wreszcie kodeks może mieć charakter kodeksu zawodowego – takim dysponują np. adwokaci (Kodeks etyki adwokackiej), psychologowie (Kodeks etyczno-zawodowy psychologa) czy dziennikarze (Dziennikarski Kodeks Obyczajowy). Ostatnie ujęcie jest właściwe dla kodeksu wiedźmińskiego i tak też należałoby go rozumieć, gdyby istniał.

Do konstytutywnych cech kodeksu zawodowego należy, po pierwsze, to, że jest on zbiorem nakazów etycznych¹⁶, czyli inaczej – jeżeli przyjąć, że mamy w tym przypadku do czynienia z etyką normatywną, zwaną czasem po prostu „etyką” – zespołem poleceń odwołującym się do kategorii dobra i zła¹⁷. Po drugie, nakazy takie odnoszą się do etyki zawodowej, która stanowi konkretyzację ogólnych norm moralnych i określa szczegółowe konsekwencje w stosunku do tych sytuacji, które są typowe dla osób wykonujących dany zawód¹⁸. Po trzecie, kodeksy

2. Kodeks wiedźmiński – ogólnie uwagi

2.1. Kodeks wiedźmiński jako kodeks zawodowy

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

15 W. Kopaliński, *Kodeks* [hasło] [w:] *idem*, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych z almanachem*, Warszawa 2000, s. 265.

16 Zob. I. Lazari-Pawłowska, *Etyka zawodowa*, „Etyka” 1969, nr 4, s. 69–70.

17 Zob. M. Ossowska, *Podstawy nauki o moralności*, Warszawa 1947, s. 1–10.

18 P. Łabieniec, *Etyka – Etyka Zawodowa – Prawo (zarys problematyki)*, „Prokurator” 2002, nr 2, s. 25.

zawodowe mają ambicje bycia w pełni rozstrzygalnym systemem, to znaczy, że po przystawieniu opisu danej sytuacji do regulacji kodeksowej, o ile obejmuje ona swoim zakresem tę sytuację, można wydedukować stosowny sąd wartościujący lub też jego negację; w tymże celu w kodeksach zawodowych formułuje się reguły odpowiednio uszczegółowione. W taki też sposób rozumiany jest kodeks wiedźmiński w niniejszym tekście, czy inaczej: takie też jest wyobrażenie kodeksu wiedźmińskiego, które wiedźmini próbują wykreować. Tym samym, nie chodzi mi o kodeks, który Geralt ma na myśli, gdy w powyższej wypowiedzi podnosi, że przy podejmowaniu decyzji kierował się przyjętym indywidualnie zespołem zasad lub wartości bądź przynajmniej uważał je za ważne.

Warto przy tym wskazać, że problematyczna jest kwestia związku między prawem a etyką zawodową¹⁹. Kodeks wiedźmiński nie istnieje, należy więc jednoznacznie stwierdzić, że w wykreowanym przez Sapkowskiego świecie nie może on być włączony do systemu prawa. Nie sposób też uznać, że ci, którzy obcuja z wiedźminami, mogliby odnieść przeciwne wrażenie, skoro żyją oni w przeświadczeniu, że treść kodeksu nie może być im ujawniona. Ewentualnie rozważyć by można, czy istnieje przekonanie co do tego, że treść przedmiotowej regulacji może być egzekwowana wewnątrz społeczności samych wiedźminów. Okoliczność tę trudno przesądzić ze względu na zdawkowość poruszania tego zagadnienia przez Sapkowskiego, nie jest też ona istotna dla toczonych tu rozważań.

Podnieść również trzeba, że zarzuty Kołakowskiego stawiane kodeksom odnoszą się do etyki w jej ujęciu ogólnym, gdy przedmiotem niniejszej pracy, jak wskazano wyżej, jest kodeks wiedźmiński traktowany jako konkretyzacja ogólnych norm moralnych w odniesieniu do sytuacji typowych w danym zawodzie²⁰. To, że obszar regulacji w dziele Sapkowskiego jest węższy, nie podważa jednak w żaden sposób tego, iż przedstawione w nim zostały moralne niepokoje, jakie wiążą się z kodyfikowaniem etyki – tak w ogólnym, jak i w skonkretyzowanym wymiarze. Podstawową okolicznością jest bowiem dążność do ustanowienia kodeksu zawierającego normy etyczne, który jednocześnie posiada przymioty niemożliwe do połączenia z pewnymi istotnymi w naszej kulturze wartościami, o czym dalej.

2.2. Kodeks jako podstawa społecznego szacunku

O ile kodeks zawodowy służy ustaleniu pewnej skali, do której przystawiać można zachowania reprezentantów odpowiedniego zawodu, by w jej świetle dokonywać moralnej oceny tych zachowań (drugorzędną

¹⁹ *Ibidem*, s. 28–33.

²⁰ Relacja pomiędzy etyką zawodową a etyką ogólną stanowi przedmiot zainteresowania badaczy. Zob. choćby: I. Lazari-Pawłowska, *Etyka zawodowa bez kodeksu*, „Etyka” 1994, nr 27, s. 177–180.

kwestią jest to, czy celem takiego przystawienia miałyby być ustalenie odpowiedzialności podmiotu podlegającego ocenie), o tyle powstaje pytanie o zasadność i powód powoływania się przez wiedźminów na kodeks, którego nie ma. Dalsze rozważania poprzedzić należy następującym spostrzeżeniem: uzasadnienie swoich zachowań autorytetem kodeksu jest dla wiedźmina zawsze korzystne – to kodeks pozwala uniknąć wnikliwych pytań o doświadczenie zawodowe i metody pracy, nadto stanowi argument ucinający kwestię możliwości przyjęcia określonego zlecenia²¹. Nigdy natomiast nie są jego zasady nie po myśli wiedźmina, w cyklu Sapkowskiego brak fragmentu, w którym Geralt wydawałby się sprzyjać pewnemu zamiarowi, a którego realizacji musiałby poniechać wobec nieustępliwego kodeksu; brak również przypadku, w którym kodeks nakazywałby podjęcie jakiegoś działania – jego normy zawsze czegoś zakazują, choć przecież szereg istotnych zasad wyrażanych w kodeksach zawodowych ma często charakter nakazujący bądź zezwalający. W kontekście wcześniejszego wskazania, że jest on jedynie wymyślonym projektem, oczywistym jawi się, dlaczego tak jest – skoro kodeksu nie ma, wiedźmini mogą korzystać z tej figury w sposób dowolny, w dyspozycji tylko ich woli pozostaje kwestia tego, czy podejmą się zleconego im działania, czy odmówią, a także to, w jakim stopniu zdradzą tajniki swojego fachu, w jakim zaś obowiązuje ich tajemnica zawodowa. Decyzja taka zyskuje uzasadnienie o tyle, że nie wydaje się tylko wyrazem dowolnego wyboru jednostki, znajduje bowiem poparcie w autorytecie kodeksu. Można przy tym nadmienić, że wyraźna przychylność samych wiedźminów w stosunku do ich kodeksu i życzliwe traktowanie każdej jego normy już same w sobie mogą wzbudzać niepokój książkowych bohaterów co do tego, czy kodeks taki „istnieje”.

W przytoczonej wypowiedzi Geralt stwierdza, że ludzie szanują i darzą powagą takich, którzy mają kodeksy i zwykli się na nie w swoich czynach powoływać. W istocie, poza możliwością zasłonięcia się kodeksem celem usprawiedliwienia działań bądź zaniechań służy on wiedźminom w umniejszaniu ich złej sławy. Dochodzi do tego głównie dzięki większemu uznaniu, jakim cieszą się ci, którzy w życiu stosują się do jakichś zasad, w odróżnieniu od tych, po których ciężko czegoś zasadnie oczekiwać. Oczywista potrzeba przewidywania zdarzeń stanowi wyraz powszechnie uświadamianego, żywo obecnego w kulturze pragnienia unikania zgody na świat przypadkowy²², zaś wiedźmin, który w wykonywaniu swojego zawodu nie jest chaotyczny, którego działania są rządzone pewnymi prawidłowościami i po którym można się czegoś

21 A. Sapkowski, *Wiedźmin [w:] idem, Ostatnie...*, s. 18–19.

22 L. Kołakowski, *Obecność mitu*, Warszawa 1986, s. 14.

spodziewać, odpowiada w swym skromnym zakresie podstawowemu pragnieniu widzenia świata jako ciągłego, świata, w którym zachodzą takie zdarzenia, które mają charakter powtarzalny.

Kolejno, wskazując za Iją Lazari-Pawłowską, że kodeksy zawodowe zwykle zawierają w swej treści normy, których nie można przekroczyć w żadnych okolicznościach, zwłaszcza wtedy, gdy w rękach przedstawiciela danego zawodu spoczywają dobra szczególnie cenne (np. zdrowie ludzkie, możliwość obrony przed oskarżeniem), nadmienić trzeba, iż wiedźmini – w których istotę profesji wpisane jest decydowanie o życiu i śmierci – muszą ustosunkować się do tych roszczeń członków społeczeństwa, które wzywają do zapewnienia gwarancji odnośnie przewidywalności działań, jakie zachodzą w ich wymiarze zawodowym²³. Wskazać bowiem należy, że kodeks zawodowy nie tylko odpowiada na potrzebę jednostki znalezienia moralnego oparcia w pozaosobowym porządku, równie istotny jest fakt, że „ludzie pragną mieć gwarancję, iż lekarz, adwokat lub nauczyciel pewnych czynów nie dopuści się wobec nich w żadnym wypadku”²⁴. Tym samym, posługiwanie się formułą kodeksu wiedźmińskiego służy nie tylko wiedźminom, ale wszystkim tym, którzy mają z nimi do czynienia. Zapewnia on ich o tym, że wiedźmini nie dopuszczają się pewnych czynów, daje gwarancję, że ich działanie kierowane jest jakimiś zasadami, które – choćby przed indukcją – są jednak poznawalne. Niezbicie, brak przekonania o istnieniu kodeksu potęgowałby tylko strach, jaki wiedźmini potrafią wywoływać. Projektując abstrakcyjną sytuację w hipotetycznym świecie, w którym brak przedmiotowego kodeksu, a w której to sytuacji wiedźmin odmawia kilkakrotnie przyjęcia zlecenia na zabicie człowieka, takie zachowanie, nie znajdując odzwierciedlenia w zasadach, według których wiedźmin powinien sprawować swoją profesję, nie pozwala przyjąć żadnej reguły, która stanowiłaby o tym, że wiedźmin zrezygnuje z takiego zamówienia kolejnym razem.

Perspektywa kodeksu, choćby o niepoznawalnej treści, wyposaża zatem w poczucie pewności – mniejszej niż pewność tych, którzy dysponują wiedzą o treści danego zbioru zasad, ale zdecydowanie lepszej, mimo że złudnej, od jej braku. Nadto, przekonaniu, że kodeks sam w sobie cieszy się szczególną estymą, wyraz daje też spostrzeżenie, iż brak jest intensywnych prób podważenia samej zasadności istnienia wiedźmińskiego kodeksu. Rozmawiającym z wiedźminem nie zawsze podoba się jego kodeks, chętnie widzieliby Geralta naruszającego przyjęte w nim

23 Za: J. Staniszevska, *Kodeks zawodowy – konieczność czy absurd?* [w:] *Etyczne dylematy psychologii*, red. J. Brzeziński, M. Toeplitz-Wiśniewska, Poznań 2000, s. 61.

24 I. Lazari-Pawłowska, *Etyka zawodowa*, „Etyka” 1969, nr 4, s. 70.

zasady, podważają również zasadność sztywnego trzymania się wiedźmińskich reguł²⁵. W całej sadze nikt nie wpada jednak na (nie aż tak przecież odważny) pomysł podważenia sensu tworzenia kodeksu wiedźmińskiego w ogóle i mrzonką byłoby sądzić, by któryś z bohaterów sagi niebędący wiedźminem mógł z uporem utrzymywać, że nie jest wskazane, by wiedźmini kodeks mieli, zaś wszystkim byłoby znacznie lepiej, gdyby zdali się oni w pełni na swoje wewnętrzne poczucie moralności.

Kodeksy tworzy się jednak nie tylko po to, by uzasadnić własną niechęć przez odniesienie jej do nakazu autorytetu, bądź po to, by być szanowanym i darzonym powagą. Do rudymenarnych cech każdego kodeksu moralnego należy bowiem zapewnienie tego, co Niemcy nazywają *Geborgenheit*²⁶ – czyli bezpieczeństwa o charakterze moralnym. Od bezpieczeństwa rozumianego jako wolność od zagrożenia fizycznego różni je to, że daje ono poczucie uczestnictwa w ładzie, który ma charakter transcendentny wobec jednostki, ładzie, który zobowiązuje do zbiorowej realizacji transcendentnych celów i wartości. Daje ono poczucie życia w świecie, w którym decyzje zostały już podjęte, tworzy pejzaż świata wartości, w którym można jednoznacznie umiejscowić każdą sytuację o charakterze moralnym. Tym samym, dla przykładu, ład gwarantowany kodeksem jest w stanie przystawić do siebie takie wartości jak życie czarodzieja Stregobora i wojowniczej Renfri, grożącej zastosowaniem „tridamskiego ultimatum”²⁷, a następnie jednoznacznie rozstrzygnąć o tym, jak należy postąpić. Kluczowym jest przy tym, że kodeks pozwala zredukować każdą decyzję konkretną do decyzji o charakterze abstrakcyjnym, przez co uwalnia od wszystkich nieprzyjemności, jakie związane są z koniecznością dokonywania wyborów moralnych, czyni ludzi pewnymi, że mogą „rzucić kamieniem”²⁸.

Tym samym, gdyby wiedźmini posiadali kodeks zawodowy, usuwałby on wątpliwości, z jakimi muszą się oni mierzyć wobec braku takiej regulacji. Odniesienie do kodeksu pozwala postawić nieprzekraczalną granicę w szeregu kolejnych pytań o uzasadnienie danego postępowania. Odpowiedź na „Dlaczego?” jest w tym kontekście zawsze wyczerpująca, gdy brzmi: „Bo kodeks tak stanowi”. I tak, dylematy, z którymi Geralt musi się mierzyć w swojej pracy, mogłyby się w najgorszym razie ograniczać do kwestii odpowiedniej interpretacji norm kodeksu, który jednak zachowuje nieustannie cechy zupełności i pełnej rozstrzygalności.

2.3. *Geborgenheit*

25 Zob. A. Sapkowski, *Wiedźmin...*, s. 22; *idem*, *Kwestia ceny* [w:] *idem*, *Ostatnie...*, s. 132–134; *idem*, *Granica...*, s. 39.

26 L. Kołakowski, *Etyka...*, s. 153.

27 A. Sapkowski, *Mniejsze zło* [w:] *idem*, *Ostatnie...*, s. 102, 109–110.

28 L. Kołakowski, *Etyka...*, s. 164.

Za Kołakowskim zaznaczyć tu należy, że drugorzędną jest kwestia istnienia naszkicowanego ideału – istotna bowiem pozostaje dążność do jego posiadania, założenie, że ów istnieje²⁹.

Kodeks wiedźmiński czyniłby więc życie wiedźmina łatwiejszym o tyle, że usuwałby z niego wszystkie dylematy o charakterze zawodowym, ich rozwiązanie znajduje się bowiem w kodeksie. Dążność do bezpieczeństwa moralnego dostrzec można w przypadku Geralta w wielokrotnych deklaracjach wiedźmina o jego neutralności. Geralt zapalczywie wzbrania się przed dokonaniem aktu „ekspresji maksymalnie wyróżniającej” (*Lebensentfaltung*)³⁰, starając się zredukować swoją osobowość do udziału w transcendentnym porządku, co do którego wydaje się wyrażać – tak swoimi wypowiedziami, jak i czynami³¹ – przekonanie, że jest on neutralny wobec toczącego się konfliktu. Ostatecznie bohater nie potrafi jednak się nie zaangażować; wprost o tym mówiąc („Mam dosyć przyglądania się”)³², zdaje się w pewnym zakresie na życie w ciągłym niepokoju, z uczuciem lęku wobec wyborów, które nie mają swojej racji dostatecznej w żadnym gotowym zbiorze reguł. Zarazem, nie wybiera on jednej ze skrajności opozycji *Geborgenheit* – *Lebensentfaltung* całkowicie podporządkowując się którejś z nich. Jego losy wyznacza konieczność nieustannego balansowania między poszukiwaniem schronienia w nieustalonym ładzie świata a ową ekspresją maksymalnie wyróżniającą.

W związku z powyższym powstaje pytanie o przyczynę braku systemowego ujęcia zasad etyki wiedźmińskiej. Skoro postępowanie w zgodzie z kodeksem jest łatwiejsze niż bez niego, dlaczego z niego rezygnować? W tym zakresie Sapkowski przedstawia w cyklu wiedźmińskim te same wątpliwości co do kodyfikowania etyki, którym konsekwentnie dawał wyraz w swoim programowo niekonsekwentnym dziele Kołakowski: po pierwsze, że sytuacjom moralnym przypisać można pewne własności, które przystawione do etyki kodeksowej doznają „znieczulenia”; po drugie, że istotne w naszej kulturze wartości nie są szanowane przez osobowości o charakterze kodeksowym³³. Odnosząc się do podziału dokonanego przez Kołakowskiego w *Etyce bez kodeksu*, omówię kolejno trzy grupy zarzutów, jakie polski filozof stawiał w przedmiotowym zakresie, prezentując, jakie założenia dobrego kodeksu są nie do pogodzenia z intuicjami moralnymi obecnymi w naszej kulturze. Będą to kolejno: dwie asymetrie, pierwsza dotycząca powinności i roszczeń,

29 *Ibidem*, s. 157.

30 *Ibidem*, s. 153–155.

31 Zob. A. Sapkowski, *Krew...*, s. 125, 149, 243; *idem*, *Czas pogardy*, Warszawa 2001, s. 143–144, 220.

32 A. Sapkowski, *Chrzest...*, s. 98.

33 L. Kołakowski, *Etyka...*, s. 157–158.

druga – powinności i wartości, a także kwestie związane z niejednorodnym charakterem wartości, kodeksowa „produkcja świętych”.

Jak wskazuje Jan Andrzej Kłoczowski, pierwsze z założeń dobrego kodeksu – symetria powinności i roszczeń – stanowi trawestację kantowskiego imperatywu kategorycznego³⁴ i odwołuje się do twierdzenia, zgodnie z którym jeżeli na mocy kodeksu zachodzi dla kogoś powinność zachowania się w określony sposób w określonej sytuacji, to na mocy tegoż samego kodeksu każda inna osoba może domagać się w tej samej sytuacji uczynienia zadość tej powinności. Dobierając najprostszy przykład: jeżeli kodeks wyraża zakaz zabijania smoków, to wówczas każdy może bezwzględnie domagać się, by zasady tej przestrzegano, powinności (nakazowi) niezabijania smoków odpowiada więc stosowne, symetryczne roszczenie o to, by nie zabijać tych istot. W tym kontekście Kołakowski wskazuje na okoliczność, którą określa mianem „współczynnika *cogito*”, tzn. subiektywność i jednostkowość sytuacji moralnych, i wyjaśnia, że samowiedza w tym zakresie bywa nieprzetłumaczalna na regułę powszechną³⁵.

Nieredukowalność powinności etycznej do modelu umowy cywilnoprawnej dobrze oddaje przykład idei poświęcenia, dla której wyjaśnienia posłużyć się można wyobrażeniem dwóch analogicznych bohaterów: Geralta z Rivii oraz Regalta z Virii. Obaj są wiedźminami związanymi nicią przeznaczenia z młodymi dziewczętami, dziećmi-niespodziankami – pierwszy z Ciri, drugi z Rici, łączą ich również podobne życiorysy. Gdyby założyć, że wychowanki wiedźminów krzyżują miecze w walce, zaś opiekunowie stają w ich obronie w ramach realizacji szczytnych i moralnie wysoko cenionych idei ratowania życia bliskiej osoby oraz poświęcenia, zauważyć można problem ze znalezieniem normy, która regulowałaby stosunki między nimi, a która w zastosowaniu przewidywałaby jeden, prawidłowy model stosownego zachowania. Bez wątpienia, odczuwanej subiektywnie przez Geralta chwalebnej powinności ratowania Ciri nie odpowiada żądanie Regalta o analogicznej treści. Więcej, subiektywnie odczuwanej powinności uchronienia przed śmiercią Rici odpowiada żądanie Regalta sprzeczne z tym, którego może domagać się Geralt – poświęcenia życia Ciri dla Rici. Przyczyną sprzeczności między dwoma normami indywidualno-konkretnymi: „Geralt powinien walczyć z Regaltem” i „Regalt powinien walczyć z Geraltem”, które występują naprzeciw wspomnianej wyżej ambicji pełnej rozstrzygalności, jest właśnie współczynnik *cogito*.

3. Obiekcje wobec kodeksów

3.1. Asymetria powinności i roszczeń i „współczynnik *cogito*”

34 J. A. Kłoczowski, *Więcej niż mit. Leszka Kołakowskiego spory o religię*, Kraków 1994, s. 268.

35 L. Kołakowski, *Etyka...*, s. 161.

W „Sadze o Wiedźminie” Sapkowski wyraźnie zwraca uwagę na tę właśnie cechę wyróżniającą powinność etyczną, zgodnie z którą jednostka może odczuwać jej obligatoryjny charakter niezależnie od oczekiwań należnego postępowania innych w takich samych okolicznościach³⁶. Najlepszym przykładem jest podróż, którą Geralt rozpoczyna w Brokilonie, a którą kończą wydarzenia w zamku Stygga, motywowana jest ona bowiem właśnie owym jednostronnie doznawanym poczuciem obowiązku – polegającym na wyruszeniu na ratunek Ciri. Zauważa to Regis, który wobec niechęci Geralta do uzyskania pomocy, wyrzuca wiedźminowi:

Cel twojej wyprawy to wszak cel osobisty i prywatny, więcej, charakter celu wymaga, byś zrealizował go sam, osobiście. Ryzyko, zagrożenie, trud, walka ze zwątpieniem muszą obciążyć tylko i wyłącznie ciebie. Bo są wszak elementami pokuty, odkupienia winy, które chcesz uzyskać. [...] Bo gdyby ktoś cię w tym wsparł, pomógł, wziął na siebie choćby cząstkę tego chrztu ognia, tego bólu, tej pokuty, zubożyłby cię tym samym. Pozbawił należącej mu za współudział części ekspiacji, która wszak jest wyłącznie twoja ekspiacją. To wyłącznie ty masz dług do spłacenia [...]³⁷.

Istotny jest przy tym nacisk na szczególną rolę subiektywnie odczuwanego poczucia powinności. Geralt nie czyni zadość roszczeniom kogokolwiek, nikt nie żąda od niego, by wyruszył na ratunek Ciri. Więcej, od pomysłu tego niektórzy chcą go odwieść³⁸. To czyni natomiast jego działanie zyskującym moralną aprobatę, to czyni z niego (przynajmniej w tym zakresie) bohatera. Poczucie powinności Geralta nie jest wnioskiem dedukcji z ogólnie obowiązującej normy. Bliżej niż do świętego Jerzego, wyruszającego na bój ze smokiem z poczucia podobnego temu, które w sadze o wiedźminie żywił Eyck z Denesle³⁹, jest Geraltowi do postaci Abrahama i jego interpretacji w tradycji egzystencjalistów, zapoczątkowanej słynnym tekstem Sorena Kierkegarda⁴⁰.

Geralt nie działa, oczywiście, motywowany poczuciem boskiego rozkazu, jednak uosabia on trwogę ludzką w sytuacji, gdy człowiek musi wybierać między istotnymi wartościami wobec braku zewnętrznych racji⁴¹. Zarówno Jaskier, jak i Milva odradzają mu podróż, ta ostatnia

36 S. Amsterdamski, *Tertium non datur?* [w:] *idem, Tertium non datur? Szkice i polemiki*, Warszawa 1994, s. 23.

37 A. Sapkowski, *Chrzest...*, s. 220.

38 Zob. *ibidem*, s. 64, 68.

39 A. Sapkowski, *Granica...*, s. 61–62.

40 S. Kierkegaard, *Bojaźń i drżenie. Choroba na śmierć*, przeł. J. Iwaszkiewicz, Warszawa 1981.

41 L. Kołakowski, *Abraham czyli Smutek wyższych racji* [w:] *idem, Klucz niebieski albo opowieści budujące z historii świętej zebrane ku pouczeniu i przestrodze*, Warszawa 1965, s. 23.

podnosi nawet, że Ciri znalazłszy się w pałacowych pokojach wręcz nie zechce przyjąć Geralta⁴². Jednak wiedźmin, prowadzony snem⁴³, który – równie niepewny co rozkaz wydany przez Boga Abrahamowi – nie może dać niezachwianej gwarancji, tak co do źródła, jak i treści, wyrusza po Cirillę na przekór niebezpieczeństwu. Podobnie, chwalebne jest postępowanie towarzyszących mu w podróży, od których tym bardziej nie można oczekiwać, by mieli moralny obowiązek pomóc dziewczynie, którą ledwo znali, a którzy nie spłacają przy tym żadnego długu, czy to wobec Geralta, czy kogokolwiek.

Uwagi te są o tyle zarzutem wobec kodyfikowania etyki, że pokazują one, iż to, co czyni zachowanie Geralta chwalebny, znajduje się poza sferą roszczeń kogokolwiek. Gdyby Geralt działał według oczekiwań innych, gdyby był wiedźminem, jakiego chcą mieć ludzie, gdyby był wiedźminem, którego życie sprowadza się do wypełniania poleceń kodeksu, byłby dokładnie tym, o co ci sami ludzie go posądzają – bezmyślnym, wyzutym z uczuć monstrum.

Kwestię asymetrii powinności i wartości łączy Kołakowski z zagadnieniem tzw. „mniejszego zła” – opowiadanie Sapkowskiego o tym samym tytule stanowi natomiast bardzo dobrą ilustrację przedmiotowego problemu. Jak zaznacza Stefan Amsterdamski, w koncepcie tym podkreśla się poważne powody natury etycznej, które wzbudzają niepewność co do uznania rezultatu czynu podyktowanego powinnością za automatycznie tożsamy z czynieniem dobra⁴⁴. Oznacza to, że postępując w zgodzie z kodeksem, nie zawsze działamy tylko dobrze. Nie można stawiać znaku równości między wybraniem mniejszego zła a wybraniem dobra. Zło jest zawsze złem i mimo że czasem należy się go dopuścić, wzbraniać trzeba (tu Kołakowski wypowiada się głosem karnodziei) przed stanowiskiem optymistycznym, niebezpiecznym o tyle, że stwarza wrażenie możliwości uniknięcia uwikłania w zło oraz w dwuznaczność⁴⁵.

Odnosząc powyższe do opowiadania Sapkowskiego, wskazać trzeba, że Geralt, zmuszony wybierać między życiem Renfri i jej bandy oraz życiem Stregobora⁴⁶, musi mieć świadomość konsekwencji decyzji, którą podjął, musi mieć świadomość, że wybrał zło. Zło, nawet gdyby było w tym przypadku powinnym zachowaniem, nie zmieniło tym samym swojego oblicza – zabójstwo Renfri nie przestaje być zabójstwem, można je wyjaśnić, uznać za odpowiednie w danych okolicznościach, jednak

3.2. Asymetria powinności i wartości

42 A. Sapkowski, *Chrzest...*, s. 64.

43 *Ibidem*, s. 69.

44 S. Amsterdamski, *op. cit.*, s. 23.

45 J. A. Kłoczowski, *op. cit.*, s. 270.

46 A. Sapkowski, *Mniejsze...*, s. 106–107.

trudno oczekiwać dlań moralnej aprobaty. Zgodnie z tym konceptem Geralt, który dokonuje zabójczej jatki na ulicach Blaviken, słusznie spotyka się z wygnaniem i brakiem poparcia wśród mieszkańców miasta, zyskując przy tym miano rzeźnika.

Okoliczność ta podkreśla pedagogiczny wymiar myśli Kołakowskiego – aprobowanie przekonania, że mord na ulicach miasta jest dobry, bowiem pozwolił uniknąć większego zła (mordu większej liczby osób), mogłoby tylko uniewrażliwić naszą samowiedzę moralną oraz usmierzyc niepokój, który czasem jest słusznym przewodnikiem po świecie moralności. Edukacyjny walor tego konceptu uwidacznia się również w związku z możliwościami społecznych przemian. Przekonanie o bezwzględnej słuszności naszego działania oparte tylko na tym, że postąpiło się zgodnie z pewnymi zasadami, w zgodzie z kodeksem, może prowadzić ku inercji zachowań, które miałyby ten świat uczynić lepszym, nie prowokuje bowiem do uznania, że w popełnienie danego czynu wkrađło się coś, co należy uznać za godne potępienia. To, że należało zabić Renfri, nie może czynić ślepych na całą jej przeszłość, nie może czynić wolnym od zła, które jej wyrządzono, a także zwalniać od odpowiedzialności – nie tylko tych, których bezpośrednio ją skrzywdzili, ale także tych, którzy nie podjęli działań, mogących sprowokować zmianę świata na taki, w którym nie doszłoby do wyrządzenia jej takiego cierpienia⁴⁷.

3.3. Niejednorodność wartości oraz kodeks i produkcja świętych

Wspomniany wcześniej współczynnik *cogito* nie tylko stoi u podstaw uznania asymetrii roszczeń i powinności, ale także stanowi jedną z racji świadczących przeciw twierdzeniu o homogenicznym charakterze wartości⁴⁸. Wychodzi on naprzeciw pogładowi, zgodnie z którym świat wartości jest światem logiki dwuwartościowej⁴⁹, tzn. nie zgadza się z założeniem, że można raz na zawsze przesądzić wybór między wartościami alternatywnie się wykluczającymi. Tym samym kodeks, który po przystawieniu dwóch wartości – np. życia smoka oraz sporej szansy wyleczenia bezpłodnej kobiety – wybiera jednoznacznie i ustanawia hierarchicznie wyższą jedną z nich, nie bierze pod uwagę tego, że moralna ocena decyzji dokonywana jest przez określoną samowiedzę, której obcy jest „gatunkowy” bądź „kosmiczny” punkt widzenia, zaś jej motywów nie da się wypowiedzieć w formie uniwersalnej⁵⁰. Ocena decyzji jest dla Yennefer różna od oceny, której dokonuje Geralt, Jaskier, Yarpegn Zigrin, król Niedamir, sam smok czy też ktoś, kto w ogóle w tej historii nie uczestniczył.

47 L. Kołakowski, *Etyka...*, s. 167.

48 *Ibidem*, s. 162.

49 *Idem*, *Pochwała niekonsekwencji* [w:] *idem*, *Pochwała niekonsekwencji. Pisma rozproszone sprzed roku 1968. Tom II*, Londyn 2002, s. 255–256.

50 J. A. Kłoczowski, *op. cit.*, s. 268–269.

Podobnie, czym innym jest uczynienie zadość kodeksowemu nakazowi zabicia wampira, gdy chodzi o anonimowego, nieznanego stwora, czym innym podjęcie takiej decyzji, gdy pojawiają się dodatkowe okoliczności, osobista relacja z wampirem, wdzięczność za uratowanie życia i podobne.

Drugim argumentem na rzecz uznania, że zabiegi, które zmierzają ku takiemu ułożeniu relacji między wartościami będącymi przedmiotem powinności moralnej, iż przypominają one kreski na termometrze, kłócą się z elementarnymi intuicjami moralnymi, jest brak obiektywnego kryterium dla uznania jakiegokolwiek rozwiązania, sztuczność każdej takiej próby. W „Sadze o Wiedźminie” Sapkowski niejednokrotnie przystawia do siebie wartości, w stosunku do których próżno szukać argumentu, pozwalającego jednoznacznie przesądzić, jakiej wartości należy dać pierwszeństwo. Pisarz akcentuje przy tym nie tylko relatywny charakter osądów moralnych, jak we wskazanym przykładzie z Yenifer, ale także fasadowość jednoznacznych, zawsze właściwych moralnie reguł. Zresztą, już sytuacja z czarodziejką jest dobrym tego przykładem – o ile bowiem pominąć kwestię jej osobistego zaangażowania, powstaje pytanie o to, czy zastosowanie kodeksowego rachunku, charakterystycznego dla niektórych doktryn, zgodnie z którym dwa życia są cenniejsze niż jedno (czyniąc przy tym założenie, że życie smoka jest tak samo cenne jak ludzkie), nie powinno prowadzić do uznania, iż Yenifer słusznie polowała by na stwora wtedy, gdyby planowała spłodzić przynajmniej dwójkę potomków.

Cała „Saga o wiedźminie” jest bogata w sytuacje, w których unaoczniają się problemy związane z „ważeniem” ludzkich żywotów: w *Chrzcie ognia* pozbawiony wątpliwości Geralt ratuje kobietę gwałconą w toku wojennej pożogi, zabijając przy tym wszystkich zbirów⁵¹, gdy klasyczna doktryna utilitarystyczna wydawałaby się uznawać wyższość kilku żywotów nad jednym; w *Granicy możliwości* wiedźmin, w odpowiedzi na twierdzenie czarodzieja Dorregaraya, że świat pozostaje w równowadze, zaś „Wyniszczenie naturalnych wrogów człowieka [...], które już się zaczyna obserwować, grozi degeneracją rasy”⁵² odpowiada: „czarownikowi [...], przejdź się kiedyś do matki, której dziecko pożarł bazylierek i powiedz jej, że powinna się cieszyć, bo dzięki temu rasa ludzka ocalała przed degeneracją”⁵³; w *Mniejszym źle* Geralt, wobec groźby zastosowania tridamskiego ultimatum, zmuszony jest przystawić życie mieszkańców do życia Renfri i członków jej bandy; wreszcie, cała podróż wiedźmina z Rivii po Ciri przystawiona do „kosztów” w postaci

51 A. Sapkowski, *Chrzest...*, s. 97–101.

52 *Idem*, *Granica...*, s. 41.

53 *Ibidem*.

ofiar poniesionej na tej drodze również nie prowadzi do jednoznacznego przesądzenia klasycznego „czy było warto” – jeżeli oceniać tę historię z „kosmicznego” punktu widzenia.

Wątpliwości, jakie powstają wobec braku kodeksu homogenicznie hierarchizującego świat wartości, jakkolwiek odpowiadają pewnym intuicjom, czynią życie uciążliwszym o tyle, że zmuszają każdorazowo do samodzielnych decyzji, dla których brak ostatecznego oparcia, a przez to pozostawiają w ciągłej niepewności co do słuszności podjętych działań. W tym kontekście zasadne jest rozważanie, czy mimo wszystko nie bez racji jest tworzenie takich jednorodnych systemów ujmujących określone wartości, skoro wspomnianym nieprzyjemnościom mogą zapobiec lub przynajmniej je ograniczyć? Odpowiedzieć trzeba, że toczony tu rozważania skupiają się nie na podważaniu zasadności tworzeniu kodeksów w ogóle, ale na czymś, co można nazwać „osobowością kodeksową”⁵⁴, charakteryzującą te postawy, które bez wątpliwości, z bezrefleksyjnym automatyzmem wydają się przyjmować gotowe przepisy na poprawne życie. W *Etyce bez kodeksu* Kołakowski omawiając tę kwestię, podobnie zresztą jak w *Pochwale niekonsekwencji*⁵⁵, przybiera znów ton homilisty i poucza: „przewagi społeczne moralistyki nastawionej na wychowywanie grzeszników świadomych własnej grzeszności nad moralistyką, która ma produkować świętych świadomych własnej świętości, wydają się nieskończone”⁵⁶.

Osobowość kodeksowa, po przyjęciu określonego systemu, może przestać zastanawiać się nad uzasadnieniem wynikających z niego zasad, może oddać się błogiemu stanowi moralnego stuporu i ślepo brnąć naprzeciw wspomnianym wcześniej intuicjom. Stosując się do kodeksu, osobowość taka rośnie we własnych oczach na postać wręcz świętą – świętość bowiem gwarantowana jest sztywnym trzymaniem się kodeksowych regulacji. Tymczasem, poucza Kołakowski, taka zupełna konsekwencja jest niczym innym niż praktycznym fanatyzmem, ślepym na jakąkolwiek tolerancję⁵⁷. Również Sapkowski zauważa niebezpieczeństwo kodeksowej „produkcji świętych”, tworzeniu osobowości pewnych moralnych statusów swoich czynów, pozbawionych w tym zakresie dylematów – poza wiedźminami, których stanowisko jest przecież szczególne, postaci, które powołują się w swoim działaniu na autorytet kodeksu, to osoby dalece zdemoralizowane.

Dobitnym przykładem jest choćby postać Falwicka. W opowiadaniu *Głos rozsądku* 7 ów rycerz Zakonu Białej Róży, który wprost powołuje

54 Zob. L. Kołakowski, *Etyka...*, s. 170.

55 *Idem*, *Pochwała...*, s. 262.

56 *Idem*, *Etyka...*, s. 166.

57 *Idem*, *Pochwała...*, s. 254.

się na obowiązujący go kodeks kapituły zakonu, traktuje kodeksowe zasady jako usprawiedliwienie haniebnego czynu postawienia Geralta wobec złudnej alternatywy, która przy każdym wyborze skończy się ma co najmniej okaleczeniem wiedźmina. Jak podsumowuje sam Geralt:

Jeśli dobrze rozumiem – powiedział – mam stanąć do pojedynku, bo jeżeli odmówię, to mnie powieszają. Jeśli będę walczył, to mam pozwolić by przeciwnik mnie okaleczył, bo jeśli ja go zranię, to mnie połamią kołem⁵⁸.

Kodeks tym samym służy niczemu innemu niż legitymizowaniu czynu w sposób oczywisty nagannego moralnie. Warto przy tym wskazać, że chwilę później Falwick rezygnuje z wyjaśnienia tych treści kodeksu, które mogłyby narazić jego życie na niebezpieczeństwo, czym daje słuszność wyrażonemu przez Kołakowskiego pogładowi, zgodnie z którym przyjęcie postawy konserwatywnej (leżącej u podstaw osobowości kodeksowej) jest sposobem, w jaki tchórzostwo radzi sobie z unikaniem odpowiedzialności⁵⁹. Podobnie, kapłan, który w *Chrzcie ognia*⁶⁰ oskarża młodą dziewczynę o czary, wykazuje najgorsze ludzkie cechy, zasłaniając swoje kłamstwo i rządzę przelewu krwi dowodem niewytrzymującym konfrontacji z rzeczywistością; ostatecznie zaś powołuje się na sąd boży, ślepo przyjęty system, który ma usprawiedliwić niegodziwy czyn. I tym razem, Sapkowski nie tylko w ciemnym świetle stawia osobowość kodeksową, ale także unaocznia złudność bezpieczeństwa zapewnionego kodeksem, które podważa czyn Emiela Regisa.

W pracy niniejszej starałem się wykazać, że istnieją silne racje przemawiające za uznaniem, iż brak wiedźmińskiego kodeksu jest w książkowej kreacji Sapkowskiego wyrazem niepokoju moralnego tożsamego z tym, któremu w zakresie kodyfikowania etyki dawał w swoim dziele Kołakowski. Kwestia ta unaocznia się już przy wyróżnieniu tej postawy ludzkiej, która szuka schronienia w transcendentnym porządku normatywnym (*Geborgenheit*). Jak wykazywałem wcześniej, postać wiedźmina wyraźnie „zawieszona” jest między pragnieniem uczestniczenia w łaździe świata a potrzebą własnej ekspresji. Geralt nieustannie miota się między porządkiem, w ramach którego przychodzi mu egzystować, a własną osobowością, uwikłaną w szereg zależności. Jego życie stanowi mieszaninę obawy i nadziei⁶¹. Obawia się on przyjęcia odpowiedzialności, co najlepiej oddają liczne deklaracje o neutralności, a z drugiej strony,

4. Podsumowanie

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

59 L. Kołakowski, *Etyka...*, s. 143.

60 *Idem*, *Chrzest...*, s. 155–161.

61 L. Kołakowski, *Etyka...*, s. 172.

ma nadzieję na wolność i autonomię, o czym świadczy podejmowanie kolejnych działań wychodzących naprzeciw biernej postawie. Kolejno podnosiłem, że trzy założenia dobrego kodeksu *implicite* wpisane w systemowe ujęcie etyki są nie do pogodzenia z pewnymi istotnymi intuicjami moralnymi. Wykazywałem przy tym, w jaki sposób wątpliwości te są wyrażone w „Sadze o Wiedźminie”.

Konkluzja, do której zmierzałem, odpowiedź na postawione w tytule pytanie: „dlaczego wiedźmini nie mają kodeksu?” ma w intencji pokazać, że wiedźmini nie mają kodeksu, ponieważ czyni ich to moralnie lepszymi od tych, którzy w swoim życiu przyjmują kodeksy, sztywno się ich trzymając. W ujęciu zaprezentowanym przez obu autorów postawa kodeksowa jest bowiem odmową wzięcia odpowiedzialności nie tylko za siebie, ale i za cały świat⁶². Nie jest to oczywiście jednoznaczna krytyka wszelkich kodeksów, w tym zawodowych – Sapkowski, podobnie jak Kołakowski, daleki jest od udzielania kategorycznych odpowiedzi, zaś jego dzieła konsekwentnie unikają moralizatorskiego tonu, próżno szukać też w nich wskazówek jednostronnie rozstrzygających. Jest to raczej wyraz wspomnianego niepokoju, pisarska kreacja budząca podejrzliwość co do sfery cieszącej się pewnym uznaniem, zdanie sprawy z poważnych wątpliwości natury moralnej, jakie powstają w związku z poszukiwaniem schronienia w niesprzecznym i zupełnym kodeksie.

⁶² *Ibidem*, s. 139–143.

Szymon Cieśliński

Uniwersytet Łódzki

Mutant, odmieniec, wiedźmin. O problematyce rasizmu w wiedźmińskim cyklu Andrzeja Sapkowskiego

Abstrakt

Artykuł jest próbą analizy serii opowiadań i powieści *fantasy* o GERALCIE z Rivii autorstwa Andrzeja Sapkowskiego pod kątem widocznych w niej przykładów zachowania rasistowskiego. Poprzez zastosowanie postkolonialnych teorii dotyczących rasizmu reprezentowanych przez Alberta Memmiego i Etienne Balibara autor stara się wyjaśnić, jak funkcjonują mechanizmy rasistowskie we współczesnym świecie oraz sprawdzić, czy liczne przykłady rasizmu obecne w cyklu wiedźmińskim mają coś wspólnego z założeniami teoretycznymi. Artykuł ukazuje i analizuje konflikty rasowe pomiędzy ludźmi, a innymi rasami, tożsamość rasową Geralta i problem klasyfikacji potworów a także poddaje pod dyskusję problematyczną rolę kodeksu wiedźmińskiego. Wniosek końcowy artykułu stanowi stwierdzenie, że teoretyczne tezy znajdują odzwierciedlenie w fikcyjnym świecie cyklu wiedźmińskiego, a wiele jego fragmentów pozwala się odczytać jako tekst o społeczeństwie multikulturowym, zmagającym się z problemem rasizmu.

Słowa kluczowe

Wiedźmin, rasizm, ksenofobia, studia postkolonialne, literatura *fantasy*, Albert Memmi, Etienne Balibar

Szymon Cieśliński

Uniwersytet Łódzki

Mutant, odmieniec, wiedźmin. O problematyce rasizmu w wiedźmińskim cyklu Andrzeja Sapkowskiego

Już od pierwszej sceny opowiadania *Wiedźmin*, pierwszego tekstu wchodzącego w skład wykreowanego przez Andrzeja Sapkowskiego cyklu wiedźmińskiego, jego tytułowy bohater, Geralt z Rivii, musi zmagać się z przejawami rasizmu i ksenofobii. Problem wykluczenia dotyka jednak nie tylko wiedźminów. W powieściowym uniwersum koegzystuje ze sobą wiele ras. Sapkowski wykreował wielokulturowy świat, w którym wrogość do obcych jest czymś powszechnym. Elfy, krasnoludy, gnomy, ludzie i inne rasy co rusz uruchamiają mechanizmy ekskluzji i inkluzji, co rodzi kolejne konflikty.

Niniejszy artykuł ma na celu zbadanie wybranych przykładów funkcjonowania owych mechanizmów oraz ich analizę w kontekście postkolonialnych teorii dotyczących rasizmu, w tym myśli Étienne'a Balibara i Alberta Memmiego. W związku z obszernością poruszanej tematyki niniejszy artykuł nie próbuje całościowo ująć i opisać omawianego zjawiska, a jedynie poprzez egzemplifikację określić jego najistotniejsze elementy, co z kolei pozwoli odpowiedzieć na pytanie, czy fragmenty cyklu wiedźmińskiego da się odczytać jako tekst o społeczeństwie multikulturowym, zmagającym się z problemem rasizmu.

Rasizm w ujęciu postkolonialnym

Istotną rolę w ramach studiów postkolonialnych odgrywają badania nad rasizmem. Francuski pisarz i teoretyk rasizmu Albert Memmi definiuje go jako:

uogólniony i absolutyzowany osąd prawdziwych lub fikcyjnych różnic dla uzyskania korzyści przez oskarżającego oraz na szkodę jego ofiary. Ów osąd ma za zadanie uzasadniać i usprawiedliwiać przywileje lub agresję oskarżającego¹.

1 „Der Rassismus ist die verallgemeinerte und verabsolutierte Wertung tatsächlicher und fiktiver Unterschiede zum Vorteil des Anklägers und zum Nachteil seines Opfers, mit der seine Privilegien oder seine Aggressionen gerechtfertigt werden sollen”. A. Memmi, *Rassismus*. Hamburg 1992, s. 103. Wszystkie teksty obcojęzyczne w przekładzie autora artykułu.

Badacz stwierdza przy tym, że „różnica nie jest istotą rasistowskiego myślenia i postępowania”² oraz wyjaśnia, że podkreślanie różnic samo w sobie nie czyni jeszcze nikogo rasistą³, ponieważ o wiele istotniejsze od samej różnicy jest znaczenie jej przypisywane oraz zapowiadanego przez nie zachowanie⁴. W związku z powyższym Memmi optuje za walką o uznanie różnic oraz przeciwko zaprzeczaniu ich istnieniu⁵. Badacz wychodzi z założenia, że można przyjąć, iż istnieją fundamentalne różnice między kulturami, ale zarazem podkreśla, że „owe różnice same w sobie nie są ani dobre, ani złe”⁶. Przyjmuje, że *być* oznacza *być innym*⁷ i podkreśla przy tym, że problemem jest wyłącznie to, iż bycie innym kojarzone jest często z czymś złym i negatywnym⁸.

Znaczenie pytania o różnice i wynikających z nich hierarchii podnosi także francuski filozof Etienne Balibar. Rasizm w ujęciu ogólnym wpisuje się jego zdaniem w:

dużą liczbę praktyk (do których zaliczamy zarówno stosowanie przemocy, jak i zniewagę, nietolerancję, celowe poniżanie i wyzyskiwanie) oraz dyskursów i reprezentacji, które prezentują nic więcej, jak tylko intelektualne sformułowanie fantazmatu segregacji lub też zapobiegliwości (tj. konieczności oczyszczenia ciała społecznego oraz ochrony tożsamości „własnego ja” lub też „my” tak przed każdym promiskuityzmem, każdym „rasowym wymieszaniem”, jak i „zalewem” obcości), które są artykułowane w kontekście stygmatyzujących cech osoby radykalnie „innej” (takich jak imię, kolor skóry oraz praktyki religijne)⁹.

W swoich pismach teoretycznych Balibar dokonuje dodatkowo różnicowania pomiędzy rasizmem historycznym oraz tzw. „neo-rasizmem”¹⁰

2 „der Unterschied [ist] der Angelpunkt der rassistischen Denk- und Handlungsweise”. *Ibidem*, s. 48.

3 *Ibidem*, s. 56.

4 Zob. *ibidem*, s. 60.

5 *Ibidem*, s. 51 i 54.

6 „diese Unterschiede an sich [sind] weder gut noch schlecht”. *Ibidem*, s. 56.

7 *Ibidem*, s. 53.

8 *Ibidem*, s. 50.

9 „Der Rassismus gehört vielmehr [...] in den Zusammenhang einer Vielzahl von Praxisformen (zu denen Formen der Gewaltanwendung ebenso gehören wie Formen der Missachtung, der Intoleranz, der gezielten Erniedrigung und der Ausbeutung), sowie von Diskursen und Vorstellungen, die nichts weiter darstellen als intellektuelle Ausformulierungen des Phantasmas der Segregation bzw. der Vorbeugung (d.h. der Notwendigkeit, den Gesellschaftskörper zu reinigen, die Identität des »eigenen Selbst« bzw. des »wir« vor jeder Promiskuität, jeder »rassistischen Vermischung« oder auch jeder »Überflutung« zu bewahren) und die sich um die stigmatisierenden Merkmale des radikal »Anderen« (wie Name, Hautfarbe und religiöse Praxisformen) herum artikulieren”. E. Balibar *et al.*, *Rase, Klasse, Nation. Ambivalente Identitäten*, Hamburg 1998, s. 23–24.

10 „Neo-Rassismus”. *Ibidem*, s. 23.

lub też „rasizmem bez ras”¹¹. Ten pierwszy oparty jest przede wszystkim na teorii dziedziczenia biologicznego oraz ras ludzkich i w drugiej połowie ubiegłego stulecia został niejako zastąpiony przez ten drugi, który z kolei opiera się na „niemożności zaprzeczenia istnienia różnic kulturowych”¹². Z tego też względu mówi się obecnie o „rasizmie dyferencyjnym”¹³, który:

nie postuluje już wyższości jednych grup i ludów nad innymi, a „ogranicza się” do stwierdzania szkodliwości każdego naruszenia granic oraz niemożności pogodzenia ze sobą różnych trybów życia i tradycji¹⁴.

Dawna kategoria „rasy” została tym samym zastąpiona m.in. terminem „imigracji”¹⁵, a rolę natury przejęła kultura¹⁶.

Memmi zauważa, że istotą rasizmu jest władza i przywództwo. Rasizm to aktywna demonstracja władzy, która unaocznia i symbolizuje ucisk¹⁷. Z tego powodu rasista modeluje obraz ofiary zgodnie ze swoimi potrzebami, tj. poddaje je stygmatyzacji. Bardzo pomocna w tym procesie jest biologia, gdyż dostarcza widocznego materiału dowodowego, podkreślającego różnice między rasistą a jego ofiarą¹⁸. Rasista wykorzystuje istniejące różnice i interpretuje je na swoją korzyść i na szkodę swojej ofiary. Jeżeli natomiast takowych różnic nie ma, zostają one wymyślone¹⁹.

Przypisywanie etykiet poszczególnym grupom służy stereotypizacji oraz deprecjonowaniu ich. Balibar podkreśla, że owo tworzenie stereotypów obejmuje zarówno rasistów, jak i ich ofiary²⁰. Ma to na celu organizowanie nastrojów i odczuć obu grup. Nie tylko ofiara rasizmu

11 „Rassismus ohne Rassen”. *Ibidem*, s. 28.

12 „Unaufhebbarkeit der kulturellen Differenzen”. *Ibidem*.

13 „ein differentialistischer Rassismus”. *Ibidem*.

14 „[Ein Rassismus, der] nicht mehr die Überlegenheit bestimmter Gruppen oder Völker über andere postuliert, sondern sich darauf »beschränkt«, die Schädlichkeit jeder Grenzverwischung und die Unvereinbarkeit der Lebensweisen und Traditionen zu behaupten”. *Ibidem*.

15 *Ibidem*, s. 27.

16 Z problematyką akcentowania różnic kulturowych w tym kontekście wiąże się również wspomniany przez Balibara kulturalizm antropologiczny. Przyjmuje on, że wszystkie kultury są jednakowo złożone i w równym stopniu potrzebne dla rozwoju myśli ludzkiej, co z jednej strony dostarcza argumentów antyrasizmowi, z drugiej zaś strony może posłużyć także rasizmowi dyferencyjnemu, gdyż interpretuje on każde naruszenie różnic kulturowych w społeczeństwie jako niebezpieczeństwo. Owo naruszenie wywołuje pewnego rodzaju reakcję obronną i prowadzi do konfliktów. Zob. *Ibidem*, s. 29–30.

17 A. Memmi, *op. cit.*, s. 60–61.

18 *Ibidem*, s. 59. E. Balibar, *op. cit.*, s. 25.

19 A. Memmi, *op. cit.*, s. 54.

20 E. Balibar, *op. cit.*, s. 28.

ma być traktowana jako osoba gorsza, ale także sam rasista ma czuć się lepszy. Ideologia rasistowska jest z reguły dopasowana do intelektualnego poziomu mas²¹. Ma być przede wszystkim przystępna. Dodatkowo, na jej potrzeby rasista w oparciu o różnice i przypisane im wartości często tworzy teorie, filozofie, normy etyczne i systemy moralne, które mają na celu usprawiedliwienie jego postępowania²².

Świat wykreowany przez Sapkowskiego zamieszkiwany jest przez liczne rasy. Przymus koegzystencji przedstawicieli grup różniących się od siebie zarówno na poziomie biologicznym, jak i kulturowym rodzi liczne konflikty. Chociaż owe różnice występują pomiędzy wszystkimi rasami, do konfliktów w omawianym świecie dochodzi głównie na linii ludzie – Nieludzie. Nieludźmi określane są przedstawiciele wszystkich ras rozumnych innych niż ludzie, m.in. gnomy, krasnoludy, elfy, niziołki, driady czy bobolaki.

Ludzie, jako rasa dominująca, która niemalże niepodzielnie włada istniejącym w cyklu powieściowym światem, stosują praktyki rasistowskie w celu utrzymania władzy. Świadomie budują stereotypowy obraz nieludzi i narzucają im zasady wspólnej egzystencji. Część ras godzi się na to i stara się żyć w ludzkich miastach. Dotyczy to głównie gnomów, krasnoludów i niziołków. Inne rasy w mniejszym lub większym stopniu odizolowały się od ludzi i zamieszkują trudno dostępne tereny. Za przykład tych drugich mogą posłużyć krasnoludy i gnomy zamieszkujące masyw górski Mahakam, wolne elfy z Gór Sinych oraz driady ze świętego lasu Brokilon. Mieszkańcy Mahakamu żyją w zgodzie z otaczającymi ich królestwami ludzi. Utrzymują się z handlu wyrobami żelaznymi i ze względu na jakość swoich wyrobów cieszą się dobrą sławą. Brokilon to natomiast odcięta od świata zewnętrznego, leśna przestrzeń, do której dostępu bronią uzbrojone w łuki driady. Nikt bez pozwolenia ich przywódczyni Eithné nie może żywy przekroczyć jego granic. Stąd też – o czym w cyklu wspomina bard Jaskier – las ten nazywany jest „Lasem Śmierci”²³. Elfy natomiast 200 lat przed wydarzeniami przedstawionymi w cyklu, po poniesieniu druzgocącej porażki w wojnie z ludźmi, ukryły się w górach. Jako stworzenia bardzo dumne odnoszą się do ludzi z pogardą i unikają wszelakich kontaktów z nimi. Z opowiadania *Kraniec świata* dowiadujemy się, że izolują się, gdyż nie zamierzają żyć na warunkach ludzi, uznać ich dominacji i utracić swojej tożsamości²⁴.

Ludzie i nieludzie w cyklu wiedźmińskim

²¹ *Ibidem*, s. 26.

²² A. Memmi, *op. cit.*, s. 63.

²³ A. Sapkowski, *Czas pogardy*, Warszawa 2012, s. 202.

²⁴ Zob. A. Sapkowski, *Kraniec świata* [w:] *idem*, *Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2012, s. 206.

Obrazowe porównanie człowieka do wszy, wypowiedziane we wspomnianym opowiadaniu przez władcę wolnych elfów, Filavandrela, oraz niejako przyznanie, że lepiej głodować w górach lub kraść żywność niż handlować z ludźmi ukazują elfy jako istoty pyszne i pałające ślepą nienawiścią. Ten negatywny obraz elfów nie oznacza jednak, że Sapkowski gloryfikuje drugą stronę konfliktu, czyli ludzi. W cyklu wielokrotnie mowa jest o krzywdach wyrządzonych elfom przez ludzką rasę. Dwieście lat przed wydarzeniami opisanymi w sadze doszło do wojny pomiędzy tymi rasami. Z relacji Geralta wiemy, że jednym z punktów zapalnych konfliktu były pogromy niełudzi w Est Haemlet i w Loc Muinne. Ich współorganizator, marszałek Milan Raupenneck z Tregotoru, uważany jest za autora słów „Dobry elf, to martwy elf”²⁵. Z wypowiedzi Geralta wiemy, że zasadą tą kierował się także w życiu, „zabijając wszystkie elfy, bez względu na wiek czy płeć”²⁶. Wspomniane *nomen omen* „niełudzkie” rzezie niełudzi doprowadziły do wojny, która zakończyła się słynną masakrą pod Shaerrawedd. Pokonane i wypierane ze swych ziem, ale wciąż dumne, elfy cofały się stopniowo aż na kraniec znanego świata. W rozmowie z Ciri Geralt wyjawia, że pokonani, opuszczając swoje miasta, niszczyli je, by ludzie nie mogli budować na elfich fundamentach²⁷. Wypędzeni, zamieszkali ostatecznie w Górach Sinych. Mimo upływu wielu lat ich dawna nienawiść do ludzi nie słabnie.

Ciągłe powracanie do wydarzeń z przeszłości oraz silne przywiązanie do własnej tożsamości, zdaniem Memmiego, nie pomagają zwalczać rasizmu. Tego typu postawa jest swoistą obroną poprzez atak i prowadzi do przejmowania zachowania samych rasistów. Teoretyk podaje w wątpliwość stwierdzenia pokroju: jestem dumny z tego, że jestem Żydem/czarnoskórym/kobietą. Z dystansem podchodzi też do modnych, lecz niejasnych terminów pokroju „korzeni” czy „tożsamości”. Jego zdaniem coś takiego jak „wspólna przeszłość” nie istnieje, a jej rozpamiętywanie służy wyłącznie wytwarzaniu mitów i wynajdywaniu bohaterów. Z kolei podkreślanie własnej tożsamości grozi popadnięciem w przesadę, przecenieniem własnej wartości i próbą przebicia się kosztem innych. Badacz podkreśla, że uznanie istnienia różnic i akceptacja wydarzeń minionych nie mogą równać się przecenianiu własnej osoby czy reprezentowanej grupy²⁸.

Wolne elfy w sadze Sapkowskiego reprezentują postawę krytykowaną przez Memmiego. Pielęgnują mity o dawnej potędze, nienawiść do lu-

²⁵ A. Sapkowski, *Krew elfów*, Warszawa 2012, s. 108.

²⁶ A. Sapkowski, *Czas...*, s. 133.

²⁷ W ten sposób powstały Oxenfurt, Wyzima, Tretogor, Maribor, Cidaris, Cintra oraz największe miasto ówczesnego świata – Novigrad.

²⁸ Zob. A. Memmi, *op. cit.*, s. 54–56.

dzi oraz wizję własnej wyższości nad innymi rasami. Podkreślają swoją długowieczność i swój dobry kontakt z przyrodą, wyśmiewając jednocześnie śmiertelność ludzi i ich gospodarkę rolną²⁹. Instrumentalizują różnice i jako rasa skolonizowana przejmują zachowania dawnych kolonizatorów, czyli ludzi.

Po wybuchu konfliktu pomiędzy ludami północy a cesarstwem Nilfgaardu wrogość ludzi zamieszkujących tzw. północne królestwa do nie-ludzi wzrasta. Ogromny wpływ na to ma fakt, że niezasymlowane elfy chętnie tworzą tzw. bojówki Scoia'tael³⁰ i wspierają – często poprzez udział w samobójczych misjach – cesarską armię z nadzieją na uzyskanie niezależnego państwa. Gdy Geralt po raz pierwszy dowiaduje się o istnieniu tych oddziałów, jest świadkiem bardzo interesującej rozmowy, której członkowie reprezentują różne postawy wobec nie-ludzi. Rycerz opisuje ich jako zdradców i agresorów:

Pierwsze bandy pojawiły się, ledwo wybuchła wojna z Nilfgaardem. Skorzystały, przekłete nie-ludy, z naszych trudności. Myśmy się bili na południu, a oni na tyłach zaczęli wojnę podjazdową. Liczyli na to, że Nilfgaard nas zmiażdży, zaczęli krzyzczeć o końcu ludzkiego panowania, o powrocie dawnych porządków. Ludzi do morza! Takie ich hasło, pod takim mordują, palą i grabią!³¹

Włodarz zauważa, że to wojacy, wielmożni i pasowani gnębili nie-ludzi tak długo, aż w końcu sprowokowali ich agresję. Zwraca też uwagę na to, że przez lata szlaki były bezpieczne, a elfy nikomu nie zagrażały. Kupiec zauważa z kolei, że elfie bojówki w pierwszej kolejności wyeliminowały zbójców, lecz aktualnie przejęły ich funkcję, co potwierdza obecny przy rozmowie zraniony chłop, twierdzący, że choć nigdy nie skrzywdził przedstawiciela innej rasy, ledwie uszedł z życiem po ataku elfów. Ten z kolei argument wykorzystuje rycerz:

– [...] za bardzo ich rozzuchwaliliśmy. Tolerowaliśmy ich, traktowaliśmy jak ludzi, jak równych, a oni teraz zadają nam cios w plecy. Nilfgaard im płaci za to, głowę dam, a dzikie elfy z gór zaopatrują w broń. Ale prawdziwe oparcie mają w tych, co ciągle żyją pośród nas – w elfach, półelfach, krasnoludach, gnomach i niziołkach. To ci ich kryją, karmią, dostarczają ochotników...

– Nie wszyscy – odezwał się drugi z kupców, szczupły, z delikatną twarzą o szlachetnych, iście niekupieckich rysach. – Większość nie-ludzi potępia Wiewiórki, panie rycerzu, i nie chce mieć z nimi niczego wspólnego. Większość jest lojalna, a płaci niekiedy za tę lojalność wysoką cenę. Przypomnijcie sobie burgrabież z Ban Ard. Był półelfem, a nawoływał do pokoju i współpracy. Zginął od skrytobójczej strzały. – Wystrzelonej zapewne przez sąsiada, niziołka lub krasnoluda, który też udawał lojalnego – zakpił rycerz. – Według mnie żaden z nich nie jest lojalny!³²

29 Zob. A. Sapkowski, *Kraniec...*, s. 198–211.

30 Zwane także Wiewiórkami.

31 A. Sapkowski, *Krew...*, s. 113.

32 *Ibidem*, s. 114.

W przypadku rycerza mamy do czynienia z typową postawą rasistowską. Z jednej strony stwierdza on, że wraz z innymi ludźmi tworzy społeczność tolerancyjną (gloryfikując rasistów), z drugiej zaś strony zaślepiony nienawiścią wobec swojej ofiary buduje niepopartą dowodami, lecz przystępną i chwytliwą teorię o nielojalności wszystkich nie ludzi (deprecjonuje ofiary). Idąc jego tokiem myślenia można założyć, że skoro nie ludzie w miastach wydają się lojalni, to tak naprawdę tylko czynią pozory, by w odpowiedniej chwili „wbić ludziom nóż w plecy”. Tego typu zabieg stereotypizacji usprawiedliwia uczucia strachu i nienawiści oraz zapowiada zachowania typowo rasistowskie:

- [...] Jedyny sposób to odciąć ich od zaplecza, odizolować, zagłodzić. Wziąć mocno za kark tych nie ludzi, którzy im pomagają. Tych z miast i osiedli, z wiosek, z farm...
- Problem w tym - rzekł kupiec o szlachetnych rysach - że wciąż nie wiadomo, kto z nie ludzi im pomaga, a kto nie.
- Trzeba więc wziąć za kark wszystkich!
- Aha - kupiec uśmiechnął się. - Rozumiem. Już to gdzieś słyszałem. Za kark wszystkich i do kopalni, do ogrodzonych obozów, do kamieniołomów. Wszystkich. Niewinnych też. Kobiety, dzieci. Czy tak?
- Rycerz poderwał głowę, trzasnął dłonią o rękojeść miecza.
- Właśnie tak, nie inaczej!³³

Prześladowania nie ludzi mają na celu odniesienie korzyści przez rasistów. Zdaniem Memmiego owe korzyści mogą mieć różnorodną naturę³⁴. W przypadku opisanym powyżej zapewne chodzi o zyski materialne, władzę i zaspokojenie potrzeby bezpieczeństwa. Choć rycerz, zaślepiony negatywnymi emocjami, jest zwolennikiem stosowania przemocy, chce pomimo wszystko zachować czyste sumienie. Dlatego też uzasadnia swoje postępowanie³⁵. Badacz nazywa takie zachowanie „moralnym paradoksem rasisty”³⁶ i komentuje je w sposób następujący:

Także ludzie, tak jak wszystkie inne istoty żywe, okradają, poniżają i mordują sobie podobnych i innych, uważają oni jednak za konieczne by udzielać wyjaśnień, usprawiedliwiać się³⁷.

Usprawiedliwiająca argumentacja rycerza wydaje się absurdalna, jednak świetnie spełnia rolę argumentacji rasistowskiej: ukazuje ofiarę

33 *Ibidem*, s. 115.

34 Badacz podkreśla, że rasista zawsze działa dla odniesienia zysku. Często chodzi o zysk ekonomiczny, o czym piszą także marksiści, jednak również ważne może być zaspokojenie pewnych potrzeb, np. potrzeby bezpieczeństwa, potrzeby akceptacji, potrzeby miłości. Zob. A. Memmi, *op. cit.*, s. 64-66.

35 *Ibidem*, s. 63.

36 „das moralische Paradox des Rassisten”. *Ibidem*.

37 „Auch die Menschen, gleich allen anderen Lebewesen, berauben, unterdrücken und morden ihresgleichen und die anderen, aber sie halten es für nötig, eine Erklärung zu geben, sich zu rechtfertigen”. *Ibidem*.

w jednoznacznie negatywnym świetle oraz jest przystępna dla masowego, z reguły naiwnego odbiorcy. Memmi zauważa, że ideologie rasistowskie często noszą znamiona absurdu, a nawet komizmu³⁸. Rycerz najzwyczajniej w świecie modeluje obraz ofiary, dopasowuje go do swoich potrzeb.

W tym miejscu należy także zaznaczyć, że proces argumentowania w przypadku rasizmu jest procesem ciągłym i nieprzerwanym. Memmi porównuje praktykowanie rasizmu do toczenia nieustannej debaty. Każda ze stron wciąż musi się bronić i walczyć o dominację. Rasista tak naprawdę nigdy nie zwycięża, gdyż wciąż musi bronić swoich racji, usprawiedliwiać je, argumentować, bronić się przed zarzutami³⁹.

Również pozornie udane próby asymilacji w miastach spełzły na niczym. Zdaniem Memmi i Balibara w tolerancyjnym społeczeństwie multikulturowym zróżnicowane grupy kulturowe powinny móc w spokoju egzystować obok siebie. Balibar zauważa, że przymus asymilacji powoduje ekskluzję przez inkluzję. Innymi słowy: dochodzi do rozróżniania mniejszości wedle poziomu asymilacji⁴⁰. Rodzą się podejrzenia o to, że asymilacja pewnych grup jest powierzchowna, niepełna lub wręcz iluzoryczna. Do tego sama asymilacja zakłada istnienie instytucjonalnie ugruntowanej kultury, tj. sposobu bycia i myślenia zatwierdzonego przez instytucję, np. państwa, a co za tym idzie właściwego i legalnego. Istnienie takowej kultury establishmentu pozwala założyć, że kultury mniejszości są niewłaściwe i nielegalne, a dodatkowo przysparza argumentów przeciwnikom mieszania się kultur⁴¹.

Chociaż teoretycznie w przestrzeni miejskiej w świecie stworzonym przez Sapkowskiego przedstawiciele różnych ras żyją obok siebie w zgodzie, to tak naprawdę spokój jest tylko pozorny, a międzyrasowe antagonizmy są codziennością. Już na początku powieściowego pięcioksięgu czytamy, że w czasie publicznego spotkania ze sławnym poetą ludzie i nieludzie tworzyli małe, odizolowane od siebie grupy: elfy trzymały się elfów, krasnoludy krasnoludów itd. Co więcej, ludzie nie tylko oddzielili się od innych ras, ale dodatkowo podzielili siebie samych ze względu na status społeczny:

Wszyscy nieludzie zgodnie zachowywali rezerwę wobec ludzi. Ludzie odpowiadali nieludziom podobną monetą, ale wśród nich też bynajmniej nie obserwowano się integracji. Szlachta spoglądała z pogardą na kupców i domokrażców, a żołdacy

38 Rasizm bywa absurdalny. Dopuszcza wyjątki. Francuski teoretyk za przykład podaje rasistowskie wypowiedzi analogiczne do stwierdzenia: „Wszystkie kobiety to zdziiry poza moją matką, ona jest święta” („DieWeiber sind alle Schlampe, ausser meiner Mutter, die ist eine Heilige”). *Ibidem*, s. 59.

39 Zob. *ibidem*, s. 62.

40 *Ibidem*, s. 32–33.

41 *Ibidem*.

i najemnicy odsuwali się od pasterzy w śmierdzących kozuchach. Nieliczni czarodzieje i adepci izolowali się zupełnie i wszystkich dookoła sprawiedliwie obdarzali arogancją. Tło stanowiła zaś zbita, ciemna, ponura i milcząca gromada chłopów. Ci, przypominający armię lasem wznoszących się nad głowami grabi, wideł i cepów, ignorowali wszystko i wszystkich⁴².

Problem braku integracji wśród ludzi oraz ich agresywnego, wrogiego wobec innych, gorszych, słabszych trybu życia powraca w sadze wielokrotnie. Krasnolud Zoltan Chivay komentuje poczynania ludzi w czasie wojny w sposób następujący:

Każde rozumne stworzenie na tym świecie, gdy popadnie w biedę, nędzę i nie-szczęście, zwykło kupić się do pobratymców, bo wśród nich łatwiej zły czas przetrwać, bo jeden drugiemu pomaga. A wśród was, ludzi, każdy tylko patrzy, jakby tu na cudzej biedzie zarobić. Gdy głód, to nie dzieli się zarcia, tylko najsłabszych się zżera. Proceder taki sprawdza się u wilków, pozwala przetrwać osobnikom najzdrowszym i najsilniejszym. Ale wśród ras rozumnych taka selekcja zazwyczaj pozwala przetrwać i dominować największym skurwysynom⁴³.

W agresji, brutalności oraz zdolnościom rozrodczym rasy ludzkiej upatruje jej sukcesów także inny krasnolud, Yarpem Zigrin:

To i masz szczerą prawdę i wierną historię świata, którym włada ten, kto sprawniej rozłupuje innym czaszki i w szybszym tempie nadmuchuje baby. A z wami, ludźmi, trudno konkurować, zarówno w mordowaniu, jak i w chędożeniu...⁴⁴

Czytelnik śledzący losy Geralta nie jest w stanie polemizować z powyższymi opiniami. W cyklu przedstawiciele rasy ludzkiej często uciekają się do bezmyślnej agresji i przemocy. Interesującym przykładem takich działań w kontekście rasizmu jest przyłączanie się ludzi do tzw.: „Strażników puszczy, zwanych Leśniczymi, ochotniczej formacji, zajmującej się zwalczaniem nieludzi”⁴⁵. Geralt przyznaje, że „zżymał się, słuchając ich przechwałek o naszpikowanych strzałami, zarżniętych lub powieszonych elfach, borowikach i dziwożonach”⁴⁶. Co istotne, tego typu formacje powstawały jeszcze na długo przed wybuchem wojny z Nilfgaardem i wspieraniem cesarstwa przez oddziały Scoia’ael. W opowiadaniu *Miecz przeznaczenia* czytamy nawet o przypadku, gdy grupa rycerzy napadła na

42 A. Sapkowski, *Krew...*, s. 11. Na pocieszenie narrator stwierdza, że „Wyjątek, jak zwykle, stanowiły dzieci. [...] Mali ludzie, elfy, krasnoludki, niziołki, gnomy, półelfy, ćwierćelfy i berbecie zagadkowej proveniencji nie znali i nie uznawały podziałów rasowych i społecznych”. *Ibidem*.

43 *Idem*, *Chrzest ognia*, Warszawa 2012, s. 152.

44 *Idem*, *Krew...*, s. 132.

45 *Idem*, *Trochę poświęcenia [w:]idem, Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2012, s. 460–461.

46 *Ibidem*, s. 461.

karawanę i wymordowała kupców, by znaleźć pretekst do późniejszego ataku na nieludzi, w tym wypadku driady⁴⁷. Za przykład mniej brutalny, acz równie dosadny, może posłużyć także manifestowanie wrogości wobec innych ras w miastach. Przykładowo w czasie wizyty w Aedd Gynvael Geralt dostrzega napis na murze: „ELFY DO REZERWATU!”⁴⁸.

Od wybuchu wojny z Nilfgaardem praktyki rasistowskie stają się coraz powszechniejsze. Coraz więcej osób podaje w wątpliwość asymilację nieludzi i ich lojalność wobec ludzi. Ponadto strach przed ewentualną zdradą oraz niepokoje społeczne wynikające z wyniszczenia krajów wojną, prowadzą do nagromadzenia negatywnych emocji, które szukają ujścia.

W monografii poświęconej władzy w literaturze *fantasy* Mateusz Poradecki zauważa, że sytuację tę prawdopodobnie wykorzystują niektórzy ludzcy kapłani. Grupa ta dąży do zdobycia możliwie najwyższej pozycji w strukturach władzy poprzez urzeczywistnianie wizji świata, w którym naczelną rolę odgrywałyby bóstwa oraz wiara w nie. W realizacji owych dążeń przeszkadzają jednak m.in. niewierzący w ludzkich bogów i tym samym niezależni od środowiska kapłańskiego nieludzie⁴⁹. Kapłani podburzają ludzi przeciwko nieludziom, a także manipulują bieżącą historiografią w celu deprecjonowania swoich ofiar. Dochodzi do tego m.in. w kontekście umniejszenia roli, jaką złożył z krasnoludów Ochotniczy Huf Mahakamski odegrał w wojnie z Nilfgaardem⁵⁰, oraz manipulowania przekazem historycznym dotyczącym kończącej cykl rzezi w Rivii⁵¹. W przypadku tej ostatniej czytelnik zdaje sobie sprawę z tego, że prowokatorami pogromu byli ludzie, narrator stwierdza jednak, iż:

mówiono, że tragicznie wypadki w Rivii były wydarzeniem absolutnie przypadkowym, że była to reakcja spontaniczna, nagle i niemożliwa do przewidzenia eksplozja słusznego gniewu, zrodzona przez wzajemną wrogość i niechęć ludzi, krasnoludów i elfów⁵².

W tej samej narracji pojawia się fragment przedstawiający zgoła odmienną wizję tego wydarzenia:

47 *Idem, Miecz przeznaczenia* [w:] *idem, Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2012, s. 565–572.

48 *Idem, Okruch lodu* [w:] *idem, Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2012, s. 374.

49 Inną przeszkodą stojącą na drodze kapłanów do władzy jest obecna w świecie przedstawionym magia. M. Poradecki, *Władza w polskiej literaturze fantasy*, Łódź 2009, s. 218–221.

50 Świadczy o tym wypowiedź hierarchy Hemmelfarta. A. Sapkowski, *Pani Jeziora*, Warszawa 2012, s. 437.

51 *Ibidem*.

52 *Ibidem*, s. 498.

Ale byli tacy, którzy mówili co innego. Gdzie tu spontaniczność, gdzie tu raptowna i nieprzewidywalna eksplozja, pytali, jeżeli w ciągu kilku minut od zejść na bazarze zjawiły się na ulicach wozy, z których ludziom zaczęto rozdawać broń? Gdzie tu nagły a słuszny gniew, jeżeli prowodyrami motłochu, tymi najbardziej widocznymi i aktywnymi w czasie masakry byli ludzie, których nikt nie znał, a którzy przybyli do Rivii na kilka dni przed zajściami, nie wiedzieć skąd? I zniknęli potem nie wiadomo gdzie? Dlaczego wojsko interweniowało tak późno? I z początku tak opieszale?⁵³

Ostatecznie jednak „sprawa znudziła się wszystkim i przestano o niej mówić w ogóle”⁵⁴. Istnieje więc prawdopodobieństwo, iż rivijscy kapłani skutecznie zmanipulowali przekaz historyczny, a dodatkowo podjudzali miejscową ludność przeciwko nieludziom, czym przyczynili się do wybuchu pogromu, w czasie którego życie stracił m.in. wiedźmin Geralt.

Wiedźmin Geralt a kwestia rasizmu

Jak wspomniano we wstępie do niniejszego artykułu, główny bohater cyklu wiedźmińskiego, Geralt z Rivii, zwany także Białym Wilkiem, bardzo często zmagają się z przejawami rasizmu i ksenofobii. W scenie otwierającej opowiadanie *Wiedźmin Geralt* przybywa do Wyzimy i zatrzymuje się w miejscowej gospodzie. Przedstawiony jest jako mężczyzna nietypowy z dwóch powodów: po pierwsze, choć nie był stary, „włosy miał prawie zupełnie białe”⁵⁵, a po drugie, „na pasie za plecami miał miecz”⁵⁶, a „nikt nie nosił miecza na plecach niby łuku czy kołczana”⁵⁷. Już te z pozorów nic nie znaczące szczegóły służą miejscowym za uzasadnienie dla niechęci wobec wiedźmina. Gdy okazuje się, że Geralt pochodzi z Rivii, kilka osób obrzuca go obelgami oraz werbalnie argumentuje swoją wrogość, wyraźnie rozgraniczając „ty” i „my”: „Nie trzeba nam takich jak ty tu, w Wyzimie. To porządne miasto!”⁵⁸ czy „Každy Riv to złodziej”⁵⁹. Chociaż wiedźmin nie daje się sprowokować i zwyczajnie ignoruje agresję słowną, agresorzy nie dają za wygraną i rozpoczynają bójkę.

Opisana wyżej argumentacja odnosząca się do pochodzenia i wyglądu Geralta usprawiedliwiała w rozumieniu miejscowych przemoc słowną i fizyczną. Dalsze losy Białego Wilka pokazują, że również jego przynależność rasowa wykorzystywana będzie jako powód do licznych prześladowań.

53 *Ibidem*, s. 499.

54 *Ibidem*.

55 *Idem*, *Wiedźmin [w:] idem, Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2012, s. 9.

56 *Ibidem*.

57 *Ibidem*.

58 *Ibidem*, s. 10.

59 *Ibidem*.

Geralt urodził się człowiekiem, jednak w wyniku ukończenia w Kaer Morhen wiedźmińskiego szkolenia, w ramach którego poddany został mutacji genetycznej, stał się wiedźminem. O samych wiedźminach czytamy w wymyślonej na potrzeby cyklu encyklopedii *Maxima Mundi*, co następuje:

Vedymini, alias Wiedźmini wśród Nordlingów (ob.) tajemnicza i elitarna kasta kapłanów-wojowników, prawdopodobnie odłam druidów (ob.). Wyposażeni w wyobrażeniu ludowym w moc magiczną oraz nadludzkie zdolności, stawiać mieli v. do walki przeciwko złym duchom, potworom i wszelkim ciemnym siłom. W rzeczywistości, mistrzami będąc we władaniu bronią, byli używani przez władcy Północy w walkach plemiennych, między owymi toczonych. W boju wpadali w trans, wywoływani, jak się mniema, autohipnozą lub środkami odurzającymi, walczyli ze ślełą energią, będąc całkowicie niewrażliwymi na ból i poważne nawet obrażenia, co umacniało przesady o ich nadprzyrodzonej mocy. Teoria, wedle której mieli być produktami mutacji lub inżynierii genetycznej, nie znalazła potwierdzenia⁶⁰.

W innym cytowanym w cyklu traktacie o tytule *Monstrum, albo wiedźmina opisanie*, znajdujemy mocno nacechowany emocjonalnie opis wiedźmina:

Zaprawdę, nie masz nic wstrętniejszego nad monstra owe, naturze przeciwne, wiedźminami zwane, bo są to płody plugawego czarostwa i diabelstwa. Są to lotry bez cnoty, sumienia i skrupułu, istne stwory piekielne, do zabijania jeno zdatne. Nie masz dla takich jak oni między ludźmi pocziwymi miejsca⁶¹.

Analizując inne, obecne w cyklu cytaty z przywoływanego wyżej dzieła, można założyć, że jego anonimowy autor jest osobą wykształconą, związaną ze stanem duchowym i niechętną wszelakim zabobonom, co wyjaśniałoby negatywne nastawienie do wiedźminów. Podobne opinie popularne są także wśród wielmożnych, o czym świadczy chociażby wypowiedź Nivellena:

Czyni się z [wiedźminów] potwory, które mają zabijać inne potwory. Słyszałem, jak mówiono, że najwyższy czas, by ktoś zaczął polować na wiedźminów. Bo potworów jest coraz mniej, a wiedźminów coraz więcej⁶².

Także w księgach ludowych spotkać można podobne opinie. W opowiadaniu *Kraniec świata* Geralt i Jaskier trafiają do Dolnej Posady, wsi prześladowanej przez złośliwego sylvana. Tamtejsza „mądra”, tj. miejscowa znachorka, odczytuje ze starej księgi następujący opis wiedźmina:

Wzywać go niebezpiecznie barzo, wždy trzeba, bo gdy przeciw potworu a plugastwu niczym nie uradzi, wiedźmak uradzi. [...] Baczyć aby trzeba, coby wiedźmaka nie dotykać, bo od tego oparszywieć można. A dziewczki przed nim kryć, bo wiedźmak chutliwy jest ponad miarę wszelką [...] wiedźmak wielce chciwy a na złoto łasy.⁶³

60 A. Sapkowski, *Czas...*, s. 5.

61 *Ibidem*, s. 43.

62 *Idem*, *Ziarno prawdy* [w:] *idem*, *Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2012, s. 56.

63 *Idem*, *Kraniec...*, s. 189.

Geralt funkcjonuje więc z społeczeństwie jako chciwy i stanowiący zagrożenie przedstawiciel obcej rasy; jako mutant, odmieniec, monstrum, maszyna do zabijania potworów o nadludzkich zdolnościach i nadprzyrodzonej mocy. Stereotyp ów jest tak silny, że funkcjonuje na każdym poziomie drabiny społecznej wśród wszystkich ras. Jest to bardzo dobrze widoczne, gdy w postępowaniu prawnym przeciwko Geraltowi brakuje dowodów go obciążających, a ludzki oskarżyciel stwierdza wówczas, że „[w] przypadku wiedźmina [...] brak dowodów jest najlepszym dowodem”⁶⁴.

Jako ofiara rasizmu Geralt postępuje zgodnie ze wskazówkami Memmiego i Balibara. Wiedźmin akceptuje istnienie różnic. Zdaje sobie sprawę ze swojej odmienności, ale stara się jej nie podkreślać. Wykorzystuje swoje zalety: przygotowanie do walki, siłę, odporność i szybkość, do praktykowania swojej profesji, tj. do skutecznego zwalczania potworów. To przysparza mu opinii osoby profesjonalnej, odpowiedzialnej i spolegliwej w kwestii problemów z potworami. Z drugiej jednak strony świadomość pewnych ułomności, tj. przykładowo rzekomej niemożności odczuwania prawdziwych emocji, którą wszyscy przypisują Geraltowi, wyzwala w bohaterze skrajne reakcje: opór i złość lub akceptację i smutek.

Geralt ponadto podkreśla często swoją neutralność i stara się unikać zajmowania jednoznacznego stanowiska w sporach, które go bezpośrednio nie dotyczą. Z reguły nie miesza się w: dynastyczne waśnie, polityczne spory, wojny toczone przez poszczególne państwa czy osobiste konflikty osób prywatnych. Przykładowo w opowiadaniu *Mniejsze zło* wiedźmin za wszelką cenę unika wybrania opowiedzenia się po jednej z dwóch dostępnych opcji. W końcu jednak, w celu ratowania miejscowej ludności przed rzezią, zmuszony zostaje do wzięcia udziału w walce z grupą bandytów pod wodzą Renfri i tym samym niejako wspomżenia jej oponenta, maga Stregobora. Chociaż przysporzyło mu to licznych kłopotów i nadało przydomek „Rzeźnik z Blaviken”, Geralt nie wyzbył się swoich idei i w czasie późniejszych wydarzeń nadal starał się zachowywać neutralność. W kontekście konfliktów na tle rasowym lub kulturowym można uznać takie postępowanie za zgodne z zaleceniami przywoływanych teoretyków rasizmu. Geralt jest świadomy różnic pomiędzy rasami, potrafi ocenić ich szanse na przetrwanie, zna ich historię. Posiada także subiektywne zdanie na ich temat, jednak nie dobudowuje do niego teorii. Nie funkcjonalizuje różnic i nie staje po żadnej ze stron. Jedynym wyjątkiem są potwory oraz wiedźmiński kodeks.

64 *Idem, Sezon burz*, Warszawa 2013, s. 32.

W opowiadaniu *Głos rozsądku* dochodzący do siebie w świątyni bogini Melitele Geralt wyjawiał kapłance, objętej ślubami milczenia, że choć w swojej pracy trzyma się pewnych zasad, to tzw. kodeks wiedźmiński, na który często powołuje się przy przyjmowaniu zleceń, nie istnieje. Geralt wymyślił ów kodeks. Powód był prosty: „Ludzie to lubią. Takich, którzy mają jakieś kodeksy i kierują się nimi, szanuje się i poważa”⁶⁵.

Kodeks miał więc zapewnić szacunek zleceniodawcy, spokój sumienia oraz dać możliwość wykręcenia się od pewnych zleceń, bez zbędnych wyjaśnień. Ów zmyślony zbiór zasad z jednej strony zabraniał prześladowania pewnych stworzeń, z drugiej strony zezwalał na zabijanie innych. W teorii ów proceder miał na celu ochronę rasy ludzkiej, jednak wiedźmini nigdy nie kryli, że misja ratowania ludzi jest kwestią drugorzędną, a przede wszystkim liczą się dla nich: zarobek i korzyści osobiste. Sam Geralt nie raz przerywał próby licytacji ceny stwierdzeniem, że albo zleceniodawca zapłaci zaproponowaną stawkę, albo wiedźmin nie kiwnie palcem. Wtedy potwór, którego zlecono zabić, będzie dalej uprzykrzał życie okolicznym mieszkańcom.

Problematyczne wydaje się też doprecyzowanie terminu „potwór”. W cyklu nie istnieje jednoznaczny podział na potwory traktowane jak niebezpieczne zwierzęta i potwory traktowane na równi z innymi rasami. Wszystko zależy od interpretacji.

Jeżeli w definicji potwora zrezygnujemy ze stosowania tradycyjnych kategorii, wspomniany problem klasyfikacji można potraktować jeszcze szerzej i wyznaczyć następujące typy:

- I. Ludzie wykazujący cechy potwora.
- II. Potwory wykazujące cechy ludzkie.
- III. Ludzie w skórze potwora.
- IV. Potwory w ludzkiej skórze.

Do pierwszej kategorii zaliczyć można by osoby rasy ludzkiej pozbawione skrupułów i/lub skłonne do niepoohamowanej agresji. Za przykładowych przedstawicieli tej kategorii mogą posłużyć bezmyślny morderca Cykada lub mag Stregobor, który przyczynił się do cierpienia wielu osób, a w momencie, gdy mógł przyjąć odpowiedzialność za swoje czyny, wołał zezwolić na rzeź niewinnych, niż przyznać się do błędu. Drugą klasę reprezentuje wampir Regis. Choć początkowo, z racji swojej przynależności rasowej, nie wzbudził on sympatii Geralta, swoimi czynami udowodnił, że – cytując samego wiedźmina – był „uosobieniem człowieczeństwa”⁶⁶. Do kategorii trzeciej można zaliczyć Nivellena, czyli człowieka przekłętego,

65 *Idem, Głos rozsądku* [w:] *idem, Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2012, s. 123.

66 *Idem, Pani...*, s. 374.

zamienionego w potwora, który choć przybrał potworną postać, pozostaje świadomą jednostką ludzką. Kategoria czwarta⁶⁷ obejmuje natomiast potwory, które przybierają ludzką postać, jak np. Villentretenmerth, czyli złoty smok, który objawił się Geraltowi w postaci szlachetnego rycerza Borchy Trzy Kawki oraz Tellico Lunnngrevink Letorte, znany także jako Dudu, czyli przedstawiciel rasy dopplerów (mimików) mieszkający pod postacią niziołka Dainty’ego Biberveldta w Novigradzie i wyróżniający się niezwykłym zmysłem do interesów.

Biorąc pod uwagę powyższe, można zauważyć, że kodeks pozwalający na zabijanie potworów, nakazujący ochronę ludzi i zakazujący krzywdzenia ras rozumnych i stworzeń nieszkodliwych, jest wewnątrznie sprzeczny. Do tego Geralt sam przyznaje, że selektywnie przestrzega własnych zasad. Wbrew zapewnieniom o niezabijaniu ludzi zdarza mu się pozbawiać życia rzezimieszków. Pomimo deklaracji zabijania potworów zagrażających ludziom nie zabił trolla, który okaleczał ludzi i kontrolował most, bo wójt nie dał mu na niego zlecenia. Nie stanął też po stronie ludzi w obliczu morderczych praktyk stosowanych przez driady na terenie przygranicznym Brokilonu⁶⁸.

Problematyczność kodeksu polega na jeszcze jednej kwestii. Jako zbiór zasad usprawiedliwiający odpłatne zabijanie istot, które są z jakiegoś powodu niewygodne, nosi on ślady teorii rasistowskiej. Wprawdzie potwory stanowią zagrożenie dla ludzi, jednak sam Geralt stwierdza, że to ludzie wkroczyli na terytorium potworów, a wiedźmińskie praktyki doprowadziły do stanu, w którym część potworów jest na wymarcu. I o ile Geralta trudno oskarżyć o bycie rasistą, o tyle sam problem moralnej oceny pozostaje kwestią otwartą.

Cykl wiedźmiński wobec teorii

W fikcyjnym świecie, zgodnie z przywołanymi założeniami teoretyków rasizmu, różnice pomiędzy przedstawicielami poszczególnych ras są instrumentalizowane przez rasę dominującą – w tym wypadku ludzi – w celu utrzymania władzy, uzyskania korzyści i zaspokojenia zróżnicowanych potrzeb.

67 Grupę tę można również traktować jako podkategorię grupy drugiej. Zarówno przywołany Borch, jak i Dudu zdobywają sympatię i szacunek Geralta. W przypadku dopplera wiedźmin stwierdza wprost, że przedstawiciele jego rasy nie tylko nie są gorsi od ludzi, ale też czasem są lepsi. Zob. *idem, Wieczny ogień* [w:] *idem, Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2012, s. 453.

68 W opowiadaniu *Miecz przeznaczenia* Geralt zauważa, że zachowanie driad, tj. zabijania wszystkich obcych próbujących wkroczyć do Brokilonu, choć w teorii ma na celu wyłącznie ochronę ich terytorium, często wykracza poza granice uzasadnionej obrony koniecznej. Przykładem jest zamordowanie bezbronnego, 15-letniego chłopca. Zob. *idem, Miecz...*, s. 515–516.

Ludzie wykorzystują zarówno różnice biologiczne (np. białe włosy Geralta, ostre uszy elfów), jak i kulturowe (np. specyfika profesji wiedźmina, nieokrzesanie niektórych krasnoludów), a także zarówno różnice faktyczne (wspomniana biologia), jak i fikcyjne (np. rzekoma niemożność odczuwania emocji przez Geralta). Wizerunek obcych modelowany jest przez osoby przejawiające zachowania rasistowskie wedle ich uznania.

Interpretacja różnic ma na celu deprecjonowanie ofiar rasizmu, nie-ludzi oraz zapowiada konkretne zachowanie ze strony agresorów. Rasiści tworzą teorię, wedle której nie-ludzie stanowią zagrożenie i nadużywają tolerancji ludzi. W ten sposób ludzie starają się organizować nastroje społeczeństwa oraz usprawiedliwić swoje rasistowskie zachowania. Rasiści wciąż argumentują i wdają się w nieustające dyskusje, w których uzasadniają swoją wrogość do obcych.

Ofiary rasizmu albo próbują się asymilować, albo się izolują. Procesy asymilacyjne zawodzą i przynoszą skutki odwrotne od zamierzonych. Pozorna inkluzja często pogłębia ekskluzję. Izolacja grozi natomiast przecenieniem własnej wartości, nadmiernym podkreśleniem własnej tożsamości, mitologizowaniem wydarzeń historycznych oraz przejściem elementów zachowania i postaw od rasistów.

Okazuje się, że sformułowane przez teoretyków tezy oraz opisane przez nich mechanizmy rządzące procesem rasizmu znajdują odzwierciedlenie w cyklu Andrzeja Sapkowskiego. W związku z tym, powracając do postawionego we wstępie pytania, można stwierdzić, że zasadna wydaje się próba odczytania fragmentów cyklu jako tekstu o społeczeństwie multikulturowym zmagającym się z problemem rasizmu. Tego typu aktualizacja tekstu i odczytanie go zgodnie z tematyzującą rasizm myślą postkolonialną mogłoby być sensowne zarówno w kontekście omawiania dzieła na lekcji szkolnej czy w ramach zajęć akademickich, jak i w kontekście jego ewentualnych adaptacji.

Balibar Etienne *et al.*, *Race, Klasse, Nation. Ambivalente Identitäten*, Hamburg 1998.

Memmi Albert, *Rassismus*, Hamburg 1992

Poradecki Mateusz, *Władza w polskiej literaturze fantasy*, Łódź 2009.

Sapkowski Andrzej, *Chrzest ognia*, Warszawa 2012.

Sapkowski Andrzej, *Czas pogardy*, Warszawa 2012.

Sapkowski Andrzej, *Krew elfów*, Warszawa 2012.

Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2012.

Sapkowski Andrzej, *Pani jeziora*, Warszawa 2012.

Sapkowski Andrzej, *Sezon burz*, Warszawa 2013.

Bibliografia

Marta Błaszowska, Mateusz Jakubiak
Uniwersytet Jagielloński

Inni, obcy, potworni. Wokół zagadnień obcości i inności w cyklu wiedźmińskim

Abstrakt

Celem artykułu jest próba omówienia pojęć inności, obcości, potworności – i pokrewnych – w cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego z wykorzystaniem kategorii zaczerpniętych z myśli Bernharda Waldenfelsa, ale także Emanuela Levinasa, Michela Foucaulta i innych. Obcość, zarówno zewnętrzna, jak i wewnętrzna, przybierająca też różne odcienie – od odmienności czy inności, przez nieprzynależność, aż do wyobcowania – okazuje się istotnym elementem doświadczenia bohaterów powieści Sapkowskiego, a co więcej – jawi się jako składnik niezbywalny, zakorzeniony w wewnętrznym przeżyciu podmiotu doświadczającego. Autorzy analizują te kwestie zarówno poprzez omówienie postaci pojawiających się w cyklu potworów – i, jak się okazuje, spornej kategorii potworności – jak i przyglądając się Geraltowi z Rivii. Ten ostatni, nie przynależąc w pełni ani do ludzi, ani do potworów, do żadnej z ras, grup społecznych ani do żadnego z narodów, pozostając wyrzuconym na margines społeczeństwa, różniąc się nawet od innych wiedźminów, wraz ze swoim postrzeganiem siebie samego i otaczającego go rzeczywistości, stanowi egzemplifikację poruszanych problemów.

Słowa klucze

inność, obcość,
potworność, „Saga
o Wiedźminie”

Inni, obcy, potworni. Wokół zagadnień obcości i inności w cyklu wiedźmińskim

Stworzone przez Andrzeja Sapkowskiego na potrzeby cyklu opowiadań i powieści o Geralcie uniwersum jest, jak w przypadku światów większości powieści określanych przez statystycznego odbiorcę jako „fantastyczne”, wewnątrznie zróżnicowane. Wyraźnie zakreślone granice między poszczególnymi rasami (czy też: gatunkami), klasami społecznymi, regionami geograficznymi czy kręgami kulturowymi wymuszają zarówno podkreślenie odmienności, jak i uwzględnienie stosunku bohaterów do tychże. W konsekwencji w świat ten wpisane są reguły współistnienia istot różniących się znacznie od siebie na kilka sposobów, oparte o odczucia i postawy różnego rodzaju, od tolerancji przez akceptację po niechęć czy jawną i intensywną wrogość. Jest to widoczne tym bardziej, że, jak podkreśla na przykład Katarzyna Kaczor, Sapkowski czyni bohaterami „postaci, które przez swoją odmiennność i niezwykle zdolności reprezentują kategorię »odrzuconych« i egzystują na obrzeżach czy raczej peryferiach świata”¹. Owocny i interesujący może więc okazać się ogląd wiedźmińskiego uniwersum przez pryzmat kategorii obcości, inności i potworności, które pojawić się muszą nieuchronnie w sytuacji tak wyeksponowanego różnicowania.

Zaproponowanie w niniejszym tekście takich właśnie trzech kategorii domaga się podkreślenia, że nie należy stawiać między nimi – a szczególnie między dwoma pierwszymi – znaku równości. Rozróżnienie (*nomen omen*) między obcością a innością, narzucające się również w codziennym użytkowaniu tych dwóch terminów, objaśnić można za pomocą myśli Bernharda Waldenfelsa, który ze słowem „inny” („różny”) wiąże pojęcia odgraniczenia czy odróżniania:

¹ K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006, s. 7.

Obce nie jest po prostu czymś innym (ἕτερον; *aliud*), które – jak w *Sofistice* Platona – powstaje poprzez *odgraniczenie* od tego, co jest tym samym (ταὐτόν; *idem*). Gdy odróżniamy jabłko od gruszki albo stół od łóżka, to trudno byłoby nam utrzymywać, że wszystkie te rzeczy są sobie obce [...]. W tym przypadku jedno jest różne od drugiego, ponieważ *zostaje* od niego *odróżnione* na podstawie „różnicy gatunkowej” [...]².

Inność tak rozumiana zasadza się na odróżnieniu dwóch bytów, przedmiotów czy grup na podstawie dostrzeżenia odmienności, przy czym odróżnienie to ma zasadniczo charakter swoiście funkcjonalny i przeprowadzane jest poniekąd z zewnątrz (Waldenfels podkreśla w przywoływanym fragmencie, że jedno „zostaje odróżnione” od drugiego). Zupełnie inaczej przedstawiona jest obcość, która wymaga najpierw ustalonej kategorii „własności” czy „swojości”:

Obce nie znajduje się po prostu gdzie indziej, od tego, co w danym przypadku własne, oddziela je pewien próg – podobnie jak sen od czuwania, zdrowie od choroby, wiek dojrzały od młodości. Nikt z nas nie znajduje się przy tym jednocześnie po obu stronach progu. [...] Nie istnieje neutralny „trzeci człowiek”, który mógłby bez żadnych uprzedzeń odróżnić kobietę od mężczyzny, gdyż najpierw przecież mężczyzna odróżnia się od kobiety, a ta odróżnia się od mężczyzny³.

Obcość zakłada więc inność – różnicę – ale nie każda inność tożsama jest z obcością. Obcość związana jest również z pojęciem identyfikacji i tożsamości, czy to jednostkowej, czy też zbiorowej, która sprawia, że „za obce uchodzi to, co wykluczone jest z kolektywnej sfery własnego i oddzielone od kolektywnej egzystencji, czego więc nie dzieli się z innymi”⁴. Dopiero poznanie siebie i zakreślenie granic pozwala odczuć obcość innych. Co istotne, obcość nie jest tym samym, co nieznanne, a więc czymś domagającym się objaśnienia i zniwelowania – przeciwnie, „jawi się jako to, co źródłowo niedostępne i źródłowo nieprzynależne, występuje w szczególnego rodzaju odniesieniu, które charakteryzowane jest jako jednoczesne odstąpienie”⁵. Blisko stąd do Inności w ujęciu proponowanym przez Emanuela Lévinasa, twierzącego przecież, że „twarz [Innego] nie daje się osiąść, wymyka się mojej władzy”⁶.

Odmiennosc i obcość mogą wywoływać reakcje emocjonalne o różnych odcieniach – nawet ta druga niekoniecznie generuje automatyczną wrogość⁷, może jednak do niej prowadzić. Może również wywoływać

2 B. Waldenfels, *Topografia obcego*, przeł. J. Sidorek, Warszawa 2002, s. 16–17.

3 *Ibidem*, s. 17.

4 *Ibidem*, s. 18.

5 *Ibidem*, s. 23.

6 E. Lévinas, *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrzności*, przeł. M. Kowalska, Warszawa 1998, s. 232.

7 Zob. B. Waldenfels, *op. cit.*, s. 43–47.

zainteresowanie, chęć okiełznanania i zawłaszczenia, irytację lub lęk. Kiedy poczucie strachu wzrasta, kategorie inności czy obcości mogą okazać się już nieadekwatne, wyparte przez pojęcie potworności, utożsamianej z pogwałceniem praw świata i praw ludzkich, łączącej to, co niemożliwe, z tym, co zabronione⁸. Uniwersum cyklu wiedźmińskiego, jak już wspomniano, jest wewnętrznie zróżnicowane i dostrzec w nim można pełne spektrum reakcji na zetknięcie z innością, obcością czy potwornością. Zetknięcia te są dla bohaterów *de facto* elementem codziennego życia, wymuszającego na nich odpowiadanie na roszczenia i wyzwania, jakie stawia kontakt z tym, co w różny sposób odmienne, przy czym bardzo często w relacjach tego typu dominuje ogromny, pełen nieufności dystans:

Wszyscy nieludzie zgodnie zachowywali rezerwę wobec ludzi. Ludzie odpowiadali nieludziom podobną monetą, ale wśród nich też bynajmniej nie obserwowało się integracji. Szlachta spoglądała z pogardą na kupców i domokrażców, a żołdacy i najemnicy odsuwali się od pasterzy w śmierdzących kozuchach. Nieliczni czarodzieje i adepci izolowali się zupełnie i wszystkich dookoła sprawiedliwie obdarzali arogancją. Tło stanowiła zaś zbita, ciemna, ponura i milcząca gromada chłopów. Ci, przypominając armię lasem wznoszących się nad głowami grabi, widel i cepów, ignorowali wszystko i wszystkich. Wyjątek, jak zwykle, stanowiły dzieci⁹.

Przewodnikiem po tym świecie widzianym przez pryzmat trzech wspomnianych pojęć może być sam główny bohater cyklu wiedźmińskiego, Geralt z Rivii. Z pozorów najwięcej łączy go z tematyką potworności – to do zabijania monstrów i chronienia przed nimi ludzi został wszak stworzony, tym właśnie zajmuje się na co dzień i to stanowi źródło jego utrzymania. W istocie jednak Geralt stanowi postać z różnych względów pograniczną, wykorzenioną, pozbawioną przeszłości i obciążoną bagażem rozchwianej tożsamości, co sytuuje go we wzmożonym stopniu również w obrębie kategorii inności i obcości.

Tym, co szczególnie zwraca uwagę w postaci Białego Wilka, jest jego brak przynależności do miejsca czy grupy oraz towarzyszące mu bezustannie poczucie wyobcowania. Ten właśnie stan emocjonalny – identyfikacja własnej osoby jako nieprzystającej do otoczenia, drastycznie się odeń różniącej – podkreśla fakt, że Geralt w szczególny sposób odczuwa istnienie progów związanych z obcością, nakreślających różne jej strefy¹⁰ i wymiary. Rozgraniczenia pomiędzy jednostkami i grupami w uniwersum skonstruowanym przez Sapkowskiego rysują się przede wszystkim

8 Zob. M. Foucault, *Abnormals, Lectures at the Collège de France 1974–1975*, ed. by V. Marchetti, A. Salomoni, London 2003, s. 56.

9 A. Sapkowski, *Krew elfów*, Warszawa 2010, s. 11.

10 Zob. B. Waldenfels, *op. cit.*, s. 30–31.

w oparciu o wygląd fizyczny, miejsce pochodzenia lub to, co za Pierre'em Bourdieu można by określić jako kapitały kulturowy i materialny¹¹, a więc: posiadane bogactwa, ale też dobra kulturowe, wykształcenie i umiejętności. Na każdej z tych płaszczyzn Geralt okazuje się – w różny sposób i z różnych przyczyn – wyobcowany.

Już miejsce pochodzenia, w świecie wiedźmina pełniące w wielu przypadkach niezwykle istotną funkcję elementu budującego tożsamość jednostki czy grupy lub umożliwiającej jej identyfikację (niekiedy nawet wbrew jej woli i aktualnej sytuacji – jak w przypadku Cahira, który, nawet po wygnaniu z Nillfgaardu i zerwaniu z dawnym życiem, wciąż określanym jest jako Nilfgaardczyk), w przypadku Geralta nie jest oczywiste. Jego faktyczny region narodzin nie jest dokładnie znany, a przydomek „z Rivii” stanowi tylko pretekstowe, przypadkowe miano, element wymyślonej tożsamości. Późniejsze uprawomocnienie go poprzez nadanie wiedźminowi przez królową Meve tytułu rivijskiego rycerza w nagrodę za zasługi w bitwie właściwie niczego w tej sytuacji nie zmienia; Geralt wciąż nie czuje się związany ani z Rivią, ani z żadnym innym miejscem. Nie wpływają na to również działania mające na celu uprawdopodobnienie historii rzekomego pochodzenia Geralta, takie jak uczenie się specyficznego akcentu mieszkańców Rivii. Okazuje się bowiem, że w tym przypadku obcość wynika przede wszystkim z wyobcowania i własnego poczucia bohatera, który nie jest w stanie utożsamić się w pełni z wykoncypowaną tożsamością, traktując ją jedynie jak maskę. Nieco inaczej próg geograficzny oddziałuje w przypadku tych postaci, dla których współgra on z progiem biologicznym, rasowym. Krasnoludy i elfy, nawet jeżeli zmieniają miejsce zamieszkania z typowych siedzib na ludzkie miasta i próbują upodobnić swoje życie do życia człowieka, czasem nawet uznając siebie za pełnoprawnych mieszkańców, w oczach lokalnych społeczności są zasymilowani jedynie pozornie, a pierwszy możliwy pretekst powoduje wybuch zamieszek na tle rasowym. Jest również grupa bohaterów – należą do niej przede wszystkim czarodzieje – osiedlających się w miastach, ale niedążących w żaden sposób do integracji z miejscową ludnością. Skutkuje to specyficzną relacją dwukierunkowej obcości – na przykład Stregobor dla mieszkańców Blaviken pozostaje „Mistrzem Irionem”, który „ludziom pomaga. Ale odludek, mruk. Z wieży prawie nie wychodzi”¹², a sam z kolei traktuje blavikeńczyków z góry i z dystansem, a ostatecznie bez wahania wysmiewa ofertę Renfri, obiecującej ocalić lokalną ludność w zamian za oddanie się czarownika w jej ręce.

11 Zob. A. Matuchniak-Krasuska, *Zarys socjologii sztuki Pierre'a Bourdieu*, Warszawa 2010, s. 37–39.

12 A. Sapkowski, *Mniejsze zło* [w:] *idem, Ostatnie życzenie, Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2010.

Drugim wyraźnym progiem wyznaczającym strefę obcości Geralta jest próg społeczny, związany z podziałem klasowym. Zawód wiedźmina sytuuje go poza ustaloną hierarchią społeczną i poza klasowym systemem porządkującym świat go otaczający. Geralt nie przynależy ani do szlachty, ani do mieszczaństwa, ani do chłopstwa, pozostaje wciąż z boku, a jego życiowe doświadczenie pozwala mu podawać się – z mniejszym lub większym powodzeniem – za przedstawiciela właściwie dowolnej warstwy, nie przynosząc jednak oczywiście poczucia jakiegokolwiek przynależności. Co więcej, Biały Wilk w opowiadaniach wiedźmińskich każdorazowo postępuje według określonego schematu – pojawia się w danej społeczności, kiedy jest tam potrzebny, pomaga w rozwiązaniu problemu lub uczestniczy w jego eskalacji i naturalnym rozwoju sytuacji, towarzyszy miejscowej ludności do momentu zniknięcia zagrożenia w ten czy inny sposób, a następnie odjeżdża, a czasem zostaje niemal wygnany¹³. W schemacie tym nie mieści się nawiązanie jakichkolwiek głębszych relacji z ludnością dowolnej wsi lub miasteczka, zacieśnienie więzów z którąś grupą czy wejście w zhierarchizowane struktury społeczne. Inność Geralta wiąże się z odczuwaniem go jako obcego – nie daje się ani wchłonąć, zasymilować i oswoić, ani poznać i zrozumieć.

Za najwidoczniejszą należy jednak chyba uznać obcość wiedźmina wynikającą z kwestii rasowych, gatunkowych oraz biologicznych. Wiąże się to z wspomnianym już aspektem potworności, z którym Geralt jest silnie powiązany zarówno poprzez profesję, jak i poprzez własne pochodzenie. Po przejściu wiedźmińskiego szkolenia i Próbu Biały Wilk staje się istotą z pogranicza gatunków – stworzeniem pomiędzy człowiekiem a potworem. Co więcej, Geralt jest odmienny także od swoich pobratymców – jako jeden z niewielu okazał się wytrzymalszy i przeprowadzono na nim więcej eksperymentów, które w wymiarze fizycznym poskutkowały zmianą koloru jego włosów na białe, co już na pierwszy rzut oka różni go od innych wiedźminów. Bezustannie pozostaje więc obcy dla wszystkich – inni wiedźmini nie są do niego podobni, ludzie uznają go za zbyt potwornego, a monstra – za zbyt ludzkiego.

Tymczasem zarówno w opowiadaniach, jak i w „Sadze o Wiedźminie” Sapkowskiego kwestia potworności nabiera szczególnego znaczenia. Wyróżnić można kilka rodzajów potworów i potworności; podział ten nigdzie nie zostaje wyrażony *explicite*, jednakże pytanie o to, kogo

13 Jak zauważa Agnieszka Fulińska, stanowi to nawiązanie do konwencji westernowej, w której bohater pojawia się w miasteczku, skupia na sobie zainteresowanie lub agresję otoczenia, wdaje się w konflikt z miejscowymi czarnymi charakterami, rozwiązuje sytuację i odjeżdża, by zniknąć „tam, skąd przyszedł. Czyli nigdzie” – zob. A. Fulińska, *Baśń, która ocala*, „Tygodnik Powszechny” 1999, nr 29; zob. też. K. Kaczor, *op. cit.*, s. 14.

lub co tak naprawdę można uznać za potwora, jest jednym z głównych motywów przewodnich całego wiedźmińskiego cyklu. Świat ten pełen jest potworów, które są w nim całkiem naturalne, stanowią integralną część jego fauny, podobnie jak zwierzęta czy ludzie. Bohaterowie nie odróżniają potworów „naturalnych”, a więc tych, które potworami były zawsze, od „sztucznych”, czyli ludzi zaklętych w potworne formy. Nie ma większej różnicy między smokiem, strzygą czy bazyliiszkiem – wszystkie one zasługują na śmierć z ręki wiedźmina. Na tym tle Geralt stanowi wyjątek – jest ekspertem od potworów. Wie dokładnie, jak one powstają, które można odczarować, a które należy zabić i, co najważniejsze, potrafi odróżnić potworność od niegroźnej inności. Bardzo często dostrzec można, że jego stosunek do znieprawionych przez ludzi monstrów jest pełen namysłu, a nawet zrozumienia. Ta zakrawająca o paradoks empatia – wszak profesją wiedźmina jest potwory zabijać, a nie im współczuć – daje się bardzo łatwo wytłumaczyć, jeśli pamięta się o tym, że pozycja wiedźmina wcale nie jest odległa od pozycji potwora. Gdziekolwiek się nie pojawi, Geralt spotyka się z pogardą połączoną ze strachem i obrzydzeniem; wprost jest nazywany mutantem, odmieńcem, bardzo często musi się również borykać z przejawami wrogości. Niektórzy uważają nawet, że wiedźmini stanowią większe zagrożenia niż zabijane przez nich potwory. Taki pogląd odbija się na przykład w słowach Nivellena:

Opowiadano mi o wiedźminach. Zapamiętałem, że wiedźmini porywają maleńkie dzieci, które potem karmią magicznymi ziołami. Te, które to przeżyją same zostają wiedźminami, czarownicami o nieludzkich zdolnościach. Szkoli się je w zabijaniu, wykorzenia wszelkie ludzkie uczucia i odruchy. Czyni się z nich potwory, które mają zabijać inne potwory. Słyszałem, jak mówiono, że najwyższy czas, aby ktoś zaczął polować na wiedźminów. Bo potworów jest coraz mniej, a wiedźminów coraz więcej¹⁴.

Wiedźmini sytuują się pomiędzy światem ludzi a światem potworów. Z jednej strony są potrzebni ludziom, by bronić ich przed potworami, z drugiej strony ich odmienność i magiczne moce oddalają ich od człowieczeństwa. Są pozbawionymi uczuć maszynami do zabijania. Jak jednak wspomniano, Geralt stanowi przypadek wyjątkowy także pośród wiedźminów, nie tylko ze względu na wygląd i aspekt biologiczny, ale też z uwagi na to, że – jak wielokrotnie sugeruje on sam i osoby z jego otoczenia – nie zostały w nim do końca wyplenione ludzkie uczucia¹⁵. Nie zabija każdego potwora, z jakim ma do czynienia, tak jak się tego

¹⁴ A. Sapkowski, *Ostatnie...*, s. 56.

¹⁵ Jak podsumowuje Kaczor: „Ale najwyraźniej w Kaer Morhen ktoś niedokładnie wykonał swoje zadanie, ponieważ Geralt w sposób nadzwyczaj łatwy, nie zważając na podstawową wiedźmińską zasadę nieangażowania się, ulega odruchom serca”. K. Kaczor, *op. cit.*, s. 18.

od niego oczekuje; paradoksalnie ma więcej skrupułów, kiedy każe mu się mordować potwory, niż kiedy musi zabijać ludzi. Bez wahania pozabawia życia dwóch osiłków w Wyzimie tylko po to, by zwrócić na siebie uwagę króla Foltesta, nie zabija jednak żadnego potwora niestanowiącego zagrożenia dla ludzi. Często powołuje się na zmyślony przez siebie wiedźmiński kodeks, który pozwala unikać niepotrzebnego mordowania i stanowi pewną strategię moralną.

Jak zauważa Geralt w opowiadaniu *Kraniec świata*, ludzie „lubią wymyślać potwory i potworności. Sami sobie wydają się wtedy mniej potworni”¹⁶. Większość zbrodni przypisywanych tradycyjnie potworom, elfom, czarownikom i nieczystym siłom jest w rzeczywistości dokonywana przez ludzi. Okazuje się bowiem, że w uniwersum wiedźmina najpotworniejszym z potworów może okazać się człowiek. Najbardziej bodaj interesującą grupę powieściowych monstrów stanowią te, które sytuują się na pograniczu człowieczeństwa i potworności, do końca nie dając się przyporządkować do żadnego z tych porządków. Są to ludzie zamienieni w potwory przez wszelkiego rodzaju klątwy, ale także przedziwne hybrydy, odmienicy, potwory o ludzkich twarzach, ludzie będący potworami oraz stwory z zupełnie innych porządków, posiadające cechy zarówno ludzi, jak i potworów. Takich postaci pojawia się sporo, a każda z nich jest przypadkiem wyjątkowym – ma swoją własną historię i motyw. Również ich status ontologiczny bardzo się od siebie różni, dlatego też każda z nich wymaga osobnego omówienia.

Do odwrócenia człowieczeństwa i potworności dochodzi w postaci Emhyra var Emreisa, cesarza Nilfgaardu, który w sadze pełni rolę głównego antagonisty; pragnie on uprowadzić swoją córkę Cirillę, mimo że sam obiecał ją Geraltowi na mocy Prawa Niespodzianki. Po raz pierwszy postać ta pojawia się w opowiadaniu *Kwestia ceny* jako Duny – tajemniczy błędny rycerz przemieniony klątwą czarodzieja w potwora z głową jeża, czemu zawdzięczał swój przydomek: Jeż z Erenwaldu. Jeż przybywa do Cintry, by upomnieć się o rękę Pavetty, córki królowej Calanthe i króla Roegnera, który poprzysiął mu ją w zamian za uratowanie życia na mocy Prawa Niespodzianki. Jego pojawienie się w sali tronowej Cintry wywołuje poruszenie wśród zalotników Pavetty, którzy obrzucają przybłądę serią obelg. Jednak dopiero gdy Jeż ściąga przyłbicę i ukazuje swoje potworne oblicze, cierpliwość zalotników kończy się. Crach an Craite, główny kandydat do ręki królowej, nazywa go bydłciem i straszylcem¹⁷, a królowa Calanthe w końcu wydaje rozkaz zabicia go. Mimo że Jeż posiada potwornie zdeformowane ciało, a jego zachowanie w sali tronowej jest

¹⁶ A. Sapkowski, *Ostatnie...*, s. 176.

¹⁷ *Ibidem*, s. 155.

zuchwał, to jednak pod koniec opowiadanie ukazany zostaje jako postać tragiczna, a jego działania usprawiedliwione zostają chęcią zdjęcia ciężkiej na nim klątwy. Okazuje się bowiem, że zdjąć ją mogło tylko dziecko-niespodzianka. Wydarzenia z *Kwestii ceny* doprowadzają do zaręczyn Jeża i Pavetty oraz zdjęcia klątwy, nie jest to jednak szczęśliwe zakończenia historii Jeża. Wręcz przeciwnie – Emhyr dopiero po przemianie w ludzką postać paradoksalnie staje się prawdziwym potworem. Doprowadza do śmierci Pavetty i próbuje uprowadzić swą córkę z Cintry w związku z przepowiednią głoszącą, że potomstwo jego i Ciri włączyć będzie całym światem. Jako cesarz Nilfgaardu ukazany został jako władca okrutny i bezwzględny, opętany żądzą władzy, który nie cofnie się przed niczym, by ją zdobyć, nawet za cenę poświęcenia życia swoich poddanych i bliskich.

Historia Emhyra bardzo dobrze obrazuje odwrócenie ról w świecie wiedźmina i niejednoznaczność postaci potworów, które często okazują się lepsze moralnie od ludzi. Innym przykład przynosi opowiadanie *Granica możliwości* z tomu *Miecz przeznaczenia*, którego akcja koncentruje się wokół polowania na smoka w górach Hołopola. Nie ma tutaj jednak mowy o dzielnych bohaterach chcących pokonać krwiożerczą bestię: każdy z uczestników wyprawy bierze w niej udział dla własnych korzyści, z pragnienia zysku czy sławy. Sytuacja komplikuje się jeszcze bardziej, gdy jeden z rycerzy, Borch Trzy Kawki, okazuje się sam być smokiem o imieniu Villentretenmerth. Borch nie jest człowiekiem przemienionym w potwora, nie jest też typowym przedstawicielem smoczego gatunku. Wciela się w ludzką postać, pomimo że, jak sam twierdzi, „dla smoków nie ma nic bardziej odrażającego niż człowiek”¹⁸. Ta gatunkowa nienawiść jest przez ludzi w pełni odwzajemniona, o czym świadczy zachowanie uczestników wyprawy. Borch jest wyjątkiem – odczuwa do ludzi sympatię, a nawet pewną dozę fascynacji nimi, w czym podobny jest do Geralta, odmawiającego uczestnictwa w zabójstwie smoka. Podobieństw między Geraltem a Villentretenmerthem jest znacznie więcej: przypominają sobie chociażby w tym, że obaj są wyjątkowi na tle gatunku, do którego należą – złoty smok, którym jest Villentretenmerth, to odmiana legendarna¹⁹. Ponadto Myrgtabrakke, smoczyca, która była początkowym celem wyprawy, daje Villentretenmerthowi w zamian za jego pomoc swoje własne młode, co można odczytać jako smoczy zwyczaj analogiczny do Prawa Niespodzianki.

Kolejnym ciekawym przykładem człowieka w potwornej skórze jest postać wampira Regisa. Kaczor zauważa, że jest to postać, która bardzo

¹⁸ *Ibidem*, s. 364.

¹⁹ Interesujący jest też pojawiający się w opowiadaniu wątek ekologiczny – czarnoksiężnik Dorregaray mówi o smokach jako o gatunku zagrożonym wymarciem. Zob. *ibidem*, s. 311.

dobrze rozumie ludzkie zachowania właśnie dzięki temu, że żyje poza społecznością. Zwraca też uwagę na przesunięcie, jakiego dokonuje Sapkowski, czyniąc z wampira „uosobienie człowieczeństwa”, co w kontekście typowych literackich i kulturowych przedstawień tej istoty stanowi zabieg ciekawy, wpisujący się we współczesną dyskusję nad kategorią potworności i człowieczeństwa²⁰. Regis nie pasuje także do wyobrażeń wampira obecnych w folklorze wiedźmińskiego uniwersum, które odnaleźć można w cytacie otwierającym czwarty rozdział *Chrztu Ognia*:

Wampir a. upiór, jest człowiek umarły przez Chaos ożywiony. Pierwsze życie utraciwszy, w drugiego w nocnej porze używa. Wychodzi z grobu przy świetle księżycy i jeno za śladem jego promieni postępować może; napada śpiące dziewczęta lub młodych parobczaków, których nie przebudziwszy krew ich słodką ssie²¹.

W rzeczywistości wampiry w cyklu wiedźmińskim nie są ludźmi, lecz istotami, które przeniknęły do świata w wyniku tzw. koniunkcji sfer, kosmicznej katastrofy, na skutek której pojawiły się magia i magiczne istoty. Wbrew ludowym przesądom wampiry nie boją się światła słonecznego, a krwi nie piją z głodu, lecz dla rozrywki. Picie krwi wśród wampirów stanowi odpowiednik spożywania alkoholu przez ludzi, co zaprezentowane jest we wspomnieniach Regisa, przywołującego namowy i żarty pobratymców związane z piciem. Jego abstynencja jest jednak na tle pozostałych wampirów czymś niezwykłym i spowodowana jest osobistą historią.

Nivellen, bohater opowiadania *Ziarno prawdy*, został z kolei, podobnie jak Duna, przemieniony w potwora w wyniku klątwy. Stanowiła ona karę za przewinienia, których dopuścił się w młodości jako herszt drużyny rozbójników – jej skutkiem jest wprawdzie zyskanie ogromnej siły fizycznej i zdolności magicznych ale za cenę posiadania zamiast głowy kosmatego łba podobnego do niedźwiedziego. Nivellen znany jest jako Knykacz i staje postrachem całej okolicy. Podobnie jak Emhyr Nivellen również jest dużo potworniejszy w swojej ludzkiej postaci niż wtedy, kiedy funkcjonuje jako monstrum. Podkreślają to słowa, którymi został przeklęty przez zgwałconą przezeń kapłankę świątyni Coram Agh Tera, przywołane z pamięci przez Nivellena w rozmowie z Geralem:

– [...] kapłanka napluła mi w gębę i coś wyrzeszczała.
 – Co?
 – Że jestem potwór w ludzkiej skórze, że będę potworem w potwornej, coś o miłości, o krwi, nie pamiętam²².

Wzmianka o miłości nie jest przypadkowa, gdyż klątwa, rzucona podczas gwałtu na kapłance, przełamana może zostać tylko poprzez

²⁰ Katarzyna Kaczor, *op. cit.*, s. 106.

²¹ A. Sapkowski, *Chrzest ognia*, Warszawa 2010, s. 140.

²² *Idem*, *Ostanie...*, s. 58–59.

specyficzne odwrócenie aktu napaści seksualnej – pocałunek prawdziwej miłości. Co ciekawe, Vereena, kochanka Nivellena, która tego dokonuje, jest bruxą – bardzo niebezpiecznym gatunkiem wampira, a więc nie potworem takim jak Nivellen, lecz prawdziwą krwiożerczą bestią, odpowiedzialną za śmierć niewinnego kupca i jego córki. Nawet ona jednak okazuje się zdolna do prawdziwej miłości; opowiadanie sugeruje wręcz, że choć Nivellen miał wiele różnych kochanek, to tylko potwór mógł prawdziwie pokochać potwora, przy czym jest to relacja dwustronna – Vereena nie zainteresowałaby się nim jako kochankiem, gdyby był zwykłym człowiekiem.

Nieco inaczej sprawa wygląda w przypadku strzygi pojawiającej się w opowiadaniu *Wiedźmin*. W jej wypadku klątwa powodująca potworność rzucona zostaje nie na tego, kto ma się w potwora przemienić, lecz na kobietę w ciąży, wskutek czego dziecko jest monstrum od urodzenia. Pośród mieszkańców Wyzimy panowało przekonanie, że przyczyną klątwy był kazirodczy związek króla Temerii Foltesta z jego siostrą Addą, z którego zrodziła się strzyga, i nie jest to myśl pozbawiona zupełnie słuszności – klątwa rzucona została bowiem przez Ostrita z powodu jego miłości do Addy i wściekłości na Foltesta. Pośrednią przyczyną narodzin potwornego dziecka jest więc grzech kazirodztwa, który w oczach ludu stanowi naruszenie jednego z najgłębszych tabu. Na wyobraźnię ludności Wyzimy oddziałuje również fakt, że klątwa nie polega na zwykłej deformacji ciała lub jego części, lecz na całkowitej przemianie. Stworzony w ten sposób potwór jest agresywny i niebezpieczny, nie przypomina człowieka ani wyglądem, ani zachowaniem. Nawet w takim stworzeniu człowieczeństwo jednak nie ginie – dowodem na to jest fakt, że klątwę można odczytać, co udaje się Geraltowi.

Obraz specyficznego stosunku Geralta do stworzeń, z którymi się styka, przebija także z opowiadania *Mniejsze zło*, którego bohaterka, Renfri, jest bodaj najwyraźniejszym przykładem ambiwalencji zawartej w pojęciu potworności funkcjonującym w uniwersum wiedźmińskim. Renfri, zwana też Dzierzbą, należy do dziewcząt podejrzewanych o bycie ofiarami mutacji deformującej ich organizmy od wewnątrz i wypaczającej psychikę. W toku akcji nie dochodzi do wyjaśnienia, czy mutacja rzeczywiście zaistniała, czy też była tylko wymysłem macochy, która obawiała się spełnienia proroctwa wieszczącego jej i poddanym śmierć z ręki pasierbicy. *Mniejsze zło* to przeinaczona wersja baśni o Królownie Śnieżce – podobnie jak *Ziarno prawdy* nawiązuje przewrotnie do *Pięknej i Bestii* – gdzie zanegowana zostaje podstawowa wartość przypisywana baśniowemu pierwowzorowi, dobroć²³. Mimo okrucieństwa Renfri

23 Zob. K. Kaczor, *op. cit.*, s. 121.

trudno traktować ją jak postać jednoznacznie złą – ostatecznie nie zostaje udzielona żadna odpowiedź pozwalająca uporządkować kwestię jej rzekomej potworności i umieścić ją jednoznacznie w jednej z ról: bądź skażonego genetycznie monstrum zasługującego na śmierć, bądź zniszczonej przez okrucieństwa władców i czarodziei dziewczyny mszczącej się jedynie za los, na jaki ją skazano. Bardzo specyficzne jest w tej sytuacji zachowanie Geralta, który odmawia Stregoborowi przeprowadzenia sekcji zwłok, która mogłaby jednoznacznie udowodnić bądź obalić tezę o genetycznej mutacji, jaka miałyby dotknąć Renfri. Wiedźmin odżegnuje się w ten sposób od kategoryzacji i próbuje zachować tak upragnioną przez siebie neutralność – zabicie Dzierzby traktuje jako obowiązek związany z ratowaniem mieszkańców Blaviken, nie chce natomiast poznać odpowiedzi na pytanie o to, kogo zamordował – człowieka w roli potwora czy potwora w roli człowieka.

Zetknięcia Geralta z potworami prezentują wyraźnie mechanizmy jego zachowania w sytuacji konfrontacji z tym, co obce, dziwne i przerażające ludzi. Zachowania te przebiegają zwykle według jednego z trzech schematów. Po pierwsze, mogą to być próby nawiązania dialogu: specyficzne jest to, że Geralt z większością napotkanych potworów próbuje rozmawiać lub jakkolwiek się porozumieć, co często prowadzi do odkrycia, że rzekome monstrum jest w rzeczywistości istotą nieszkodliwą lub szkodliwą niepomernie mniej, niż wyobrażają sobie to okoliczni mieszkańcy. Drugą z metod jest, wspomniane już kilkakrotnie, negowanie utartych schematów; stworzony przez Geralta kodeks wiedźmiński modyfikuje pojęcie potwora, wprowadza ograniczenia, pozwala odciąć się od hysterycznych reakcji ludzi stykających się z tym, co obce, a więc mogące im zagrażać. Taka właśnie postawa pozwala wiedźminowi postrzegać przynajmniej niektóre z przypadków, z jakimi się styka, w sposób zupełnie jednostkowy, z uwzględnieniem analizy zysków i strat, z analizą historii i motywacji danego monstrum, wreszcie – z niewyraźną zwykle wprost diagnozą na temat potworności bądź nie-potworności, a także z próbą odwrócenia klątwy zamiast zabijania, jeżeli tylko jest to możliwe. Trzecią ze strategii stosowanych przez Geralta w sytuacji zetknięcia z obcym-potwornym jest próba obiektywizacji i zachowania neutralnego stanowiska, odcięcie się od własnych uprzedzeń i odrzucenie chęci otrzymania ostatecznych odpowiedzi na niektóre pytania – jak to miało miejsce w przypadku wątpliwości co do mutacji Renfri. Mimo że wyobcowanie Geralta i jego brak silnej przynależności do jakiejkolwiek grupy społecznej pozornie mogłyby ułatwiać zachowanie neutralności – wiedźmin jest przecież dzięki nim pozbawiony ograniczeń, sentymentów czy uprzedzeń – w rzeczywistości jest raczej przeciwnie. Problem polega bowiem na tym, że choć Geralt jest wyobcowany, to wciąż pró-

buje poszukiwać własnej tożsamości i dookreślać ją, równocześnie nie przyznając się do tego zazwyczaj nawet przed samym sobą. Jego obcość jest bowiem przede wszystkim obcością wewnętrzną; obcość „zaczyna się już we własnym domu jako *obcość mnie samego* albo *obcość nas samych*”²⁴. Niezrozumienie swojego wnętrza i wyobcowanie jest własnością podmiotu jako takiego – nikt nie jest w stanie poznać się do końca. Geralt konfrontuje bezustannie własną wizję siebie z tym, jak odbija się w oczach innych ludzi – bliskich lub wrogich; „spotyka siebie w spójrzaniu innego”²⁵. Prowadzi to jednak przede wszystkim do rozchwiania i niepewności własnej tożsamości – nawet nie przyjmując bezkrytycznie cudzych opinii na swój temat, wiedźmin jest bowiem bezustannie zmuszony do ich wysłuchiwanie i odbierania, a im bardziej stoją one w sprzeczności z wewnętrznymi przekonaniami, tym większy powodują dysonans poznawczy; „w żaden sposób nie jest tym, za kogo go uważają, co jeszcze bardziej potęguje tkwiące w nim poczucie wyobcowania”²⁶. Kim jednak jest? Wszystkie mozolnie dobierane elementy – imię, pochodzenie, wymyślone tożsamości fikcyjnych szlachciców i mieszczan – nie czynią tożsamości Geralta mocną ani pewną, pozostawiając niezmienną poczucie wyobcowania. W zróżnicowanym, podzielonym i skonfliktowanym wiedźmińskim uniwersum, w którym ludzie są potworami, potwory ludźmi, a inni rzadko są po prostu inni, najczęściej od razu stając się obcymi lub wrogimi, o jasne i pewne diagnozy zresztą niełatwo.

Foucault Michel, *Abnormals, Lectures at the Collège de France 1974–1975*, ed. by V. Marchetti, A. Salomoni, London 2003.

Fulińska Agnieszka, *Baśń, która ocala*, „Tygodnik Powszechny” 1999, nr 29.
Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.

Lévinas Emmanuel, *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrżności*, przeł. M. Kowalska, Warszawa 1998.

Matuchniak-Krasuska Anna, *Zarys socjologii sztuki Pierre’a Bourdieu*, Warszawa 2010.

Sapkowski Andrzej, *Chrzest ognia*, Warszawa 2010.

Sapkowski Andrzej, *Czas pogardy*, Warszawa 2010.

Sapkowski Andrzej, *Krew elfów*, Warszawa 2010.

Sapkowski Andrzej, *Ostanie życzenie, Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2010.

Sapkowski Andrzej, *Pani Jeziora*, Warszawa 2010.

Sapkowski Andrzej, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 2010.

Waldenfels Bernhard, *Topografia obcego*, przeł. J. Sidorek, Warszawa 2002.

²⁴ B. Waldenfels, *op. cit.*, s. 23.

²⁵ *Ibidem*, s. 27.

²⁶ K. Kaczor, *op. cit.*, s. 18.

Bibliografia

Robert Dudziński
Uniwersytet Wrocławski

Zrozumieć *Wiedźmina*. Film i serial Marka Brodzkiego a polska kinematografia przełomu wieków

Abstrakt

Artykuł stanowi analizę filmowej adaptacji opowiadań o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego pt. *Wiedźmin* (reż. Marek Brodzki, 2001). Autor opisuje aspekt produkcyjny filmu i serialu (wysokość budżetu i obsadę), kampanię marketingową im towarzyszącą oraz wykorzystane w nich rozwiązania fabularne i estetyczne, osadzając je w kontekście ekonomicznej sytuacji polskiej kinematografii po roku 1989. Wskazuje, w jaki sposób czynniki zewnętrzne warunkowały obraną strategię adaptacyjną i konkretne modyfikacje w fabule literackiego pierwowzoru.

Słowa kluczowe

adaptacja filmowa,
Wiedźmin, Marek
Brodzki, Michał
Szczerbic, polski film
gatunkowy, *fantasy*,
polska kultura masowa,
polska popkultura

Robert Dudziński
Uniwersytet Wrocławski

Zrozumieć *Wiedźmina*. Film i serial Marka Brodzkiego a polska kinematografia przełomu wieków

Wyprodukowane w 2001 r. film i serial *Wiedźmin* w reżyserii Marka Brodzkiego i według scenariusza Michała Szczerbica funkcjonują dziś w masowej świadomości jako sztandarowy przykład słabości polskich produkcji rozrywkowych i stały się dyżurnym obiektem kpín rodzimych fanów fantastyki. Te dwa czynniki (przynależność do kina gatunkowego i klęska artystyczna filmu) sprawiły zapewne, że tytuł ten nie stał się do tej pory przedmiotem usystematyzowanej refleksji naukowej. Jeśli zaś różni badacze podejmowali próbę analizy *Wiedźmina*, to często czynili to z perspektywy krytycznej, poprzestając na wskazaniu przyczyn słabości produkcji Brodzkiego. Aleksandra Smyczyńska pisze więc w tym kontekście o epizodyczności filmu i daleko idących modyfikacjach literackiego oryginału¹, a Kaja Klimek, wychodząc od entuzjastycznych tez Henry'ego Jenkinsa o kulturze uczestnictwa, twierdzi, że dziś *Wiedźmin* byłby lepszy dzięki skupionym w internecie grupom fanowskim².

Wydaje się jednak, że w produkcji Brodzkiego tkwi olbrzymi potencjał badawczy i można z niej wyczytać znacznie więcej niż tylko to, czy była dobra, czy zła. Jak na początku lat 90. spostrzegła Alina Madej, to właśnie w filmach niecenionych i nieoglądanych naukowiec może poszukiwać prawdy o rodzimej kinematografii:

Trzon historii filmu polskiego stanowią filmy złe, filmy nieznajdujące publiczności, filmy z obowiązku jedynie odnotowywane w filmografiach. Analiza poszcze-

- 1 A. Smyczyńska, *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: 11.04.2015]).
- 2 K. Klimek, *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, s. 251–263.

gólnych dzieł wybitnych reżyserów odsłania tylko część prawdy o kinie polskim. Zupełnie inna prawda o polskiej kinematografii wylania się z tej masy nieoglądanych i niepotrzebnych filmów, które pochłaniają największą część środków produkcyjnych [...]. Dlatego też, być może, historia polskiego kina powinna przede wszystkim mówić o niedokonaniach naszej kinematografii oraz o tych realizacjach, które dotychczas wstydliwie się przemilczało³.

Dlatego też w ramach niniejszego artykułu chciałbym zaproponować perspektywę odmienną od dotychczasowych prób omawiania *Wiedźmina* i spróbować wpisać produkcję Brodzkiego w rynkowy i ekonomiczny kontekst rodzimej oraz światowej kinematografii przełomu wieków. Wydaje się bowiem, że większość decyzji (zarówno biznesowych, jak i artystycznych) podjętych przez twórców była przez ów kontekst uwarunkowana. Zamiast więc rozważać, czy posunięcia te były słuszne, czy nie, chciałbym tu raczej spróbować zrozumieć ich naturę i genezę.

Dlatego też artykuł ten podzielony zostanie na cztery zasadnicze części. W pierwszej pokrótce scharakteryzuję stan polskiej kinematografii przełomu wieków, opierając się przede wszystkim na ustaleniach Marcina Adamczaka, w drugiej skupię się na omówieniu aspektu produkcyjno-marketingowego *Wiedźmina*, w trzeciej zaś – jego aspektu estetycznego. Finalnie postaram się określić, w jaki sposób produkcja ta mieściła się w ramach ówczesnej kinematografii.

W swoim wnikliwym studium ekonomicznych i instytucjonalnych uwarunkowań współczesnej amerykańskiej, europejskiej i polskiej kinematografii Adamczak wskazuje, że po 1989 r. rodzime kino musiało stawić czoła dwóm równoległym i w dużej mierze dopełniającym się procesom. Pierwszy z nich, zachodzący w wymiarze lokalnym, to oczywiście odejście od finansowania produkcji filmowej z budżetu państwa i prywatyzacja sektora filmowego, a co za tym idzie – komercjalizacja kinematografii i poddanie jej zasadom i logice wolnego rynku. Proces ten, zainicjowany jeszcze w latach 80., z pełną mocą zaczął oddziaływać właśnie w dekadzie następnej. Przed filmowcami zaczęły się zatem pojawiać problemy, z którymi nie musieli się mierzyć w PRL-u – problem zdobycia funduszy na pokrycie kosztów nowych produkcji oraz problem ich opłacalności: „Kwestia widzów okazała się kluczowa. Dawniej czynnik drugorzędny, często lekceważony i pomijany, nagle zaczął pojawiać się w wypowiedziach niemal wszystkich reżyserów”⁴.

Proces drugi, zachodzący w wymiarze globalnym, to narastająca począwszy od połowy lat 70. hegemonia hollywoodzkiego przemysłu

Polska kinematografia po 1989 r.

3 A. Madej, *Historia filmu dzisiaj: wątpliwości i nadzieje* [w:] *Filmoznawstwo – film – telewizja*, red. J. Trzynadłowski, Wrocław 1992, s. 49.

4 M. Adamczak, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci*, Gdańsk 2010, s. 242.

kinematograficznego. U źródeł tej dominacji tkwi kilka czynników: po pierwsze, ogromne, zazwyczaj nieosiągalne dla filmowców spoza USA, budżety (przeciętny koszt wyprodukowania filmu w Stanach Zjednoczonych w 2001 r. wynosił 47,7 mln dolarów, w Wielkiej Brytanii: 6,2 mln, we Francji: 3,9 mln⁵, a w Polsce: ok 4 mln złotych⁶). Po drugie, precyzyjnie opracowany model produkcji, dystrybucji i reklamy, dywersyfikujący i maksymalizujący źródła dochodów. Po trzecie wreszcie, atrakcyjna i powszechnie zrozumiała formuła Kina Nowej Przygody, które skierowane jest do możliwie szerokiego grona odbiorców, bez względu na ich wiek, płeć czy kapitał kulturowy.

Wszystko to sprawia, że w krajach europejskich udział producentów amerykańskich w rynku kinematograficznym jest nawet większy niż firm rodzimych. W 2001 r. we Francji 51-procentowy udział w rynku miały filmy z USA, a tylko 39-procentowy – produkcje krajowe. W Niemczech te wskaźniki wynosiły wówczas odpowiednio 83,2% i 16,2%. W tym samym roku udział polskich produkcji w krajowym rynku wynosił 40%, ale w roku 2000 współczynnik ten wynosił tylko 15,6%, a w 2002: 17,8%⁷. Rok 2001 był więc raczej ewenementem, ówczesny wzrost udziału rodzimych produkcji w rynku filmowym tłumaczyć można faktem, że wówczas swoje premiery miały aż trzy głośne, gromadzące milionową widownię superprodukcje, będące jednocześnie adaptacjami literackiego (i szkolnego) kanonu: *Quo vadis?* (reż. Jerzy Kawalerowicz, 2001), *Przedwiośnie* (reż. Filip Bajon, 2001) i *W pustyni i w puszczy* (reż. Gavin Hood, 2001). Normę stanowi więc raczej kilkunasto-, a nie kilkudziesięcioprocentowy udział polskich produkcji w krajowym rynku.

Jak dowodzi Adamczak, dominacja modelu hollywoodzkiego na światowych rynkach determinuje więc strategie filmowców europejskich, w tym także polskich, zmuszając ich do określenia się wobec owego modelu. Określenie to może przybrać różne formy (od prób imitowania obcych po zdecydowane odcięcie się i ucieczkę w autonomię sztuki), jednak nie sposób się bez niego obyć. Innymi słowy, pole produkcji filmowej w latach 1989–2009, które – zainspirowany teorią Pierre’a Bourdieu – opisuje Adamczak, pozostaje pod silną presją modelu hollywoodzkiego. Przyglądając się *Wiedźminowi* w tym kontekście, łatwo dostrzec, że mieliśmy w nim do czynienia z dość wyraźną próbą przeniesienia strategii Nowego Hollywood na grunt rodzimy, w wymiarze zarówno produkcyjno-marketingowym, jak i estetycznym.

5 Zob. *ibidem*, s. 446.

6 Zob. *ibidem*, s. 245–246.

7 Zob. *ibidem*, s. 454.

O tym, że *Wiedźmin* stanowił próbę imitacji reguł Nowego Hollywood, możemy się przekonać, patrząc na jego koszty produkcji. Była to bowiem (jak na ówczesne polskie warunki) superprodukcja w pełnym znaczeniu tego słowa, film wystawny, o ogromnym, wynoszącym 19 mln zł – niemal pięć razy większym niż przeciętny w przypadku rodzimej produkcji – budżecie. Dlatego też *Wiedźmin* znajduje się obecnie w pierwszej dziesiątce najdroższych polskich filmów, wyprzedzając takie głośne w tamtym okresie przedsięwzięcia jak *Pan Tadeusz* (reż. Andrzej Wajda, 1999) czy *W pustyni i w puszczy*.

Tak wysoki budżet umożliwił dalsze posunięcia wyraźnie inspirowane hollywoodzkimi strategiami. Po pierwsze, ogromne fundusze – aż 7 mln zł, podczas gdy średnio w Polsce takie nakłady wynoszą 1–1,5 mln⁸ – przeznaczono na promocję filmu. Z jednej strony obejmowała ona tradycyjne formy reklamy – tzw. reklamę outdoorową (7 reklam mamutowych⁹ i 500 citylightów, czyli niewielkich podświetlanych tablic), spoty telewizyjne (3,5 mln zł kosztowały reklamy emitowane w najlepszym czasie antenowym) i radiowe (trzy miesiące przed premierą na antenie RMF FM Michał Żebrowski czytał fragmenty cyklu Andrzeja Sapkowskiego) czy reklamy prasowe (które kosztowały 400 tys. zł)¹⁰. Z premiery *Wiedźmina* uczyniono ogromne wydarzenie, o którym mówili i pisali niemal wszyscy. Artykuły związane z filmem (wywiady z twórcami, relacje z planu, zapowiedzi itp.) pojawiały się już na rok przed premierą, i to nie tylko w czasopismach poświęconych kinematografii (jak „Film”, „Kino” czy „Cinema Polska”)¹¹ lub fantastyce („Nowa Fantastyka”, „Fenix”, „Magia i Miecz”), lecz także w prasie codziennej („Gazeta Wyborcza”, „Rzeczpospolita”)¹², tygodnikach społeczno-kulturalnych („Newsweek”, „Polityka”, „Przekrój”)¹³ czy tzw. prasie kobiecej („Viva!”

8 Zob. *ibidem*.

9 Reklamy mamutowe, a więc olbrzymie winylowe siatki o powierzchni od 80 do 300 m², stały w Warszawie, Poznaniu, Gdańsku, Krakowie, Łodzi i Gdyni.

10 Zob. P. Machul, P. Ruszak, M. Kałdunek-Soroczyńska, *Strategie dziesiątej muzy*, „Media i Marketing Polska” 2002, nr 3, s. 19.

11 Zob. np. M. Sadowska, *Nieustraszony zabójca potworów*, „Film” 2001, nr 1, s. 89–91; A. Sapkowski, *Najpierw było słowo. Pisarze o adaptacjach*, rozm. I. Cegiełkówna, „Kino” 2001, nr 7/8, s. 24–27; M. Parowski, *Sapkowski ante portas*, „Kino” 2001, nr 7/8, s. 28–31; I. Cegiełkówna, *Wiedźmin kontra dziennikarze*, „Cinema Polska” 2000, nr 10, s. 62.

12 Zob. np. M. Wojtczuk, *Wiedźmin będzie inny*, „Gazeta Wyborcza” 6.09.2000, s. 12; *idem*, *Fantastyczna odsiecz*, „Gazeta Wyborcza” 14.12.2000, s. 12; P. Nurkowski, *Możemy się przyznać do smoka*, rozm. M. Wojtczuk, „Gazeta Stołeczna” nr 77 (dodatek do: „Gazeta Wyborcza” 31.03.2001), s. 8; A. Kwiecień, *Elfy w koszarach*, „Rzeczpospolita” 6.09.2000, s. 10.

13 Zob. np. M. Oramus, *Jedyny słuszny wizerunek wiedźmina*, „Polityka” 2000, nr 36, s. 52–54; *Wiedźmin a sprawa polska* „Przekrój” 2000, nr 42, s. 32–33.

„Twój Styl”¹⁴. Kulminacją tej kampanii była oczywiście premiera filmu, gdy jego recenzje zamieszczano w prasie adresowanej do odmiennych grup czytelników: od „Playboya”, przez „Wprost”, „Gościa Niedzielnego” i „Tygodnik Powszechny”, do „Odry” i „Dekady Literackiej”; wówczas też ukazał się numer „Filmu” (2001, nr 11), w którym wydrukowano nie tylko recenzję, lecz także kilka wywiadów z różnymi osobami związanymi z *Wiedźminem*. Dbano więc o to, aby o premierze dowiedział się również widz niezainteresowany filmem lub fantastyką, co dużo mówi o odbiorcy modelowym *Wiedźmina*.

Z drugiej strony, do maszyny marketingowej zaprzężono w tamtym okresie także niestandardowe (przynajmniej jak na polskie warunki) formy promocji. Trzeba tu wspomnieć o zorganizowanym 20.10.2001 za 250 tys. zł na Polach Mokotowskich w Warszawie Pikniku Wiedźmińskim, w którym wzięło udział 10 tys. ludzi¹⁵. Podczas tej imprezy na telebimie wyświetlano fragmenty filmu, materiały z planu i zwiastuny, odbywały się pokazy walk zorganizowane przez bractwa rycerskie, charakteryzatorzy prezentowali swe umiejętności, wykonując na twarzach widzów sztuczne blizny i rany, przeprowadzano rozmaite konkursy z nagrodami itd.¹⁶ Piknik został zorganizowany ze sporym rozmachem, pozwalając potencjalnym widzom aktywnie uczestniczyć w supersystemie rozrywkowym *Wiedźmina* jeszcze przed premierą filmu.

Inną nietypową (przynajmniej na rodzimym gruncie) formą promocji był konkurs sms-owy, w którym należało rozwiązywać nadsyłane w wiadomościach zagadki, a nagrodą w nim była półkilogramowa złota kula:

Gra składała się z zadań, które należało rozwiązywać, wysyłając sms-y. Uczestnicy otrzymywali np. polecenia czytania konkretnej gazety, gdzie miało pojawić się zadanie. W ramach gry spoty z zadaniami ukazywały się w salach kinowych oraz na bilbordach i ekranach Videowall. Spoty były emitowane w radiu RMF FM. Layouty z zadaniami ukazywały się w „Super Expressie”¹⁷.

Zarówno w wypadku Pikniku Wiedźmińskiego, jak i konkursu sms-owego warto zwrócić uwagę, że wykorzystywały one odbiorczą aktywność i próbowały związać widza z marką w sposób trwalszy niż zwykle, wykorzystując jego zaangażowanie.

14 Zob. np. G. Wolszczak, *Współczesna czarodziejka*, „Twój Styl” 2001, nr 1, s. 90; K. Olkowicz, *Żebrowskiemu nie!*, „Viva!” 2000, nr 18, s. 20; *Żebrowski – pogromca potworów*, „Viva!” 2000, nr 22, s. 106–108.

15 Zob. P. Machul, P. Ruzsak, M. Kałdunek-Soroczyńska, *op. cit.*, s. 19.

16 Zob. relację z Pikniku Wiedźmińskiego: ARTUT, *Piknik z wiedźminem*, „Biały Wilk” 2001, nr 1, s. 29–30.

17 P. Machul, P. Ruzsak, M. Kałdunek-Soroczyńska, *op. cit.*, s. 19. Zob. też *Czekając na Wiedźmina*, <http://bit.ly/1MoTpGn> [dostęp: 2.02.2015].

Warto w tym miejscu przypomnieć również o promującym produkcję Brodzkiego teledysku do piosenki *Nie pokonasz miłości* w wykonaniu Roberta Gawlińskiego i Grzegorza Ciechowskiego. Obaj wówczas cieszyli się statusem niekwestionowanych i powszechnie rozpoznawanych gwiazd, a tekst piosenki (pozbawiony właściwie eksplicytnych odniesień do historii wiedźmina) sprawiał, że mogła ona funkcjonować również w oderwaniu od oryginalnego produktu – jako radiowy przebój. Zwiększano więc tym samym zainteresowanie filmem, przyciągając do niego grupę odbiorców pierwotnie zainteresowanych nie kinem *fantasy*, ale twórczością Gawlińskiego.

Kampania marketingowa z pewnością przyniosła zamierzony efekt – *Wiedźmin* stał się filmem, który wdarł się (przynajmniej na chwilę) do powszechnego dyskursu i który masowa publiczność identyfikowała bez problemu. Dość powiedzieć, że pod koniec 2001 r. na okładce prawicowego „Najwyższego Czasu” pojawił się fotomontaż, na którym filmowy wiedźmin ma twarz Andrzeja Leppera¹⁸, a w jednym z odcinków *Świata według Kiepskich* twórcy umieścili gag zbudowany wokół rozważań, który z głównych bohaterów zagra tytułową rolę w adaptacji prozy Sapkowskiego. W związku z tym zarówno Paździoch, jak i Borysek występują w tym odcinku odpowiednio ucharakteryzowani, z ikonicznymi elementami wiedźmina w interpretacji Brodzkiego¹⁹.

Należy również pamiętać, że wysoki budżet filmu umożliwił także sięgnięcie po gwiazdorską obsadę. Już samo obsadzenie w głównej roli Żebrowskiego, wówczas święcącego triumfy w najgłośniejszych produkcjach – m.in. w *Ogniem i mieczem* (reż. Jerzy Hoffmann, 1999) i w *Panu Tadeuszu* – jest tutaj znamienne. Jednak nie tylko do ról pierwszoplanowych wybrano znane nazwiska, charakterystyczne dla *Wiedźmina* było bowiem to, że nawet epizody grywali tam aktorzy popularni i powszechnie identyfikowani (np. Daniel Olbrychski jako król elfów czy Marian Kotys jako dziesiętnik strzegący brodu na rzece). Zastosowano tu więc klasyczny zabieg systemu gwiazd – znane nazwiska miały zapewnić filmowi wysoką frekwencję, minimalizując finansowe ryzyko.

¹⁸ Zob. „Najwyższy Czas” 2001, nr 49.

¹⁹ Był to odcinek 108, pt. *Pięć minut* (reż. O. Khamidov), wyemitowany w maju 2002. Serialowy gag może stanowić ślad po rzeczywistej dyskusji wokół obsadzenia w roli Geralta Żebrowskiego, wówczas kojarzonego przede wszystkim z rolą Tadeusza Soplidy. Decyzja ta wywołała spory opór wśród fanów literackiego pierwowzoru, którzy zawiązali nawet (nieco ironicznie rzecz jasna) Komitet Obrony Jedynego Słusznego Wizerunku Wiedźmina i aktywnie protestowali przeciwko obsadzeniu roli tytułowej. Sprawa rzeczywiście przeniknęła wówczas do prasy, a ekipa filmowa nawet spotkała się z fanami Sapkowskiego i zaprosiła ich przedstawiciela na plan. Ponieważ kontrowersje te podkreślano nawet w oficjalnych materiałach reklamowych, wydaje się, że producent próbował je wykorzystać jako swego rodzaju pseudo-wydarzenie do wygenerowania szumu wokół filmu.

Co więcej, zgodnie z logiką supersystemu rozrywkowego, w ramach rozkręconej wokół *Wiedźmina* maszyny marketingowej próbowano wykorzystać również *merchandising*, próbując uczynić wiedźmińską markę fenomenem transmedialnym, aby widz po wyjściu z kina mógł dalej obcować z nią obcować. Film i towarzysząca mu maszyna marketingowa miały więc nadać właściwy pęd również innym produktom, powiązanim z tą franczyzą i generującym zyski w dłuższej perspektywie. Najważniejszy był tu oczywiście 13-odcinkowy serial, który – emitowany w telewizji od 22.09.2002 – miał dostarczyć odbiorcy pełnej historii Geralta, przywiązując go do marki na kilka miesięcy i przynosząc zyski z reklam. Ale nie był to jedyny produkt towarzyszący *Wiedźminowi*. Na rynku ukazała się wówczas chociażby płyta Ciechowskiego z muzyką przygotowaną na potrzeby filmu i serialu (znalazły się na niej m.in. wszystkie ballady Jaskra, kończące każdy odcinek, oraz wspomniany już utwór *Nie pokonasz miłości*). Mamy tu do czynienia ze swoistą promocją łączoną – powszechnie znany artysta komponuje i nagrywa muzykę do głośnego filmu, korzyść jest zatem obopólna i wzajemna.

W tym kontekście trzeba również wspomnieć o *Wiedźminie: Grze Wyobraźni*, systemie RPG opublikowanym przez wydawnictwo Mag – ówczesnego potentata na rodzimym rynku gier fabularnych. Przedsięwzięcie wyraźnie sprzężono z maszyną marketingową produkcji Brodzkiego: w podręczniku głównym (także na jego okładce) wykorzystano kadry z filmu, premierę systemu poprzedzał konkurs, w którym można było wygrać repliki miecza i sztyletu filmowego Geralta, a na samej premierze obecna była Grażyna Wolszczak (czyli filmowa Yenifer)²⁰. Co ważne, Mag chciał nie tylko dotrzeć ze swoją grą do fandomu RPG, lecz także miał ambicję spopularyzować ją wśród niegrających – wydanie pełnej wersji poprzedziła bowiem publikacja broszury ze skróconymi zasadami, której nakład wynosił 15 tys. egzemplarzy.

Do tego wszystkiego należy jeszcze doliczyć szereg gadżetów związanych z marką: koszulek, plakatów, kubków, plecaków, replik medalionów czy figurek Geralta, dystrybuowanych m.in. na Pikniku Wiedźmińskim i za pośrednictwem oficjalnej strony internetowej. Dodatkowo, zwłaszcza z perspektywy widza, potencjał marki zwiększały również dwa produkty chronologicznie wcześniejsze od filmu. Mowa tu oczywiście o „Sadze o Wiedźminie” Sapkowskiego oraz o komiksach, przygotowanych przez Macieja Parowskiego i Bogusława Polcha w pierwszej połowie lat 90., a wznowionych przez wydawnictwo Prószyński i S-ka w dwóch albumach tuż przed premierą filmu. Wszystkie te produkty kreowały zatem

20 Zob. ARTUT, *Premiera „Wiedźmina: gry wyobraźni”, „Biały Wilk” 2001, nr 1, s. 26–28.*

swoisty system rozrywkowy, który – choć wewnętrznie niespójny i niekontrolowany w całości przez producentów filmu – pozwalał potencjalnym odbiorcom czerpać przyjemność z marki za pośrednictwem różnych mediów i sprawiał, że wiedźmin obecny był nie tylko w kinach.

Te cztery aspekty (wysokość budżetu, agresywna kampania marketingowa, wykorzystanie systemu gwiazd i traktowanie filmu jako centrum złożonego systemu rozrywkowego) pokazują dość wyraźnie, że ambicją producentów *Wiedźmina* było przeniesienie na rodzimy grunt rozwiązań wypracowanych na gruncie hollywoodzkim. Oczywiście, działania te przeprowadzono w mniejszej, odpowiadającej rozmiarom rynku skali, ale źródło inspiracji i kierunek, w jakim całość podążała, są tu łatwo dostrzegalne. Podobnie sprawa wygląda, gdy przyjrzymy się produkcji Brodzkiego i Szczerbica w jej aspekcie estetycznym, analizując obrane przez nich formuły dzieła filmowego i rozwiązania fabularne.

Analizując aspekt produkcyjno-marketingowy, skupiałem się przede wszystkim na filmie kinowym, wskazując, że stanowił on lokomotywę promocyjną, która nadawała pęd różnym innym produktom tej marki. Jednak analizując aspekt estetyczno-fabularny *Wiedźmina*, powinniśmy raczej skupić się na serialu. Produkcja kinowa stanowi bowiem tylko bardzo drastycznie okrojoną wersję tej telewizyjnej, stąd też tak często występujący w recenzjach zarzut o epizodyczność i nadmierną skrótowość całej historii. Dlatego też należy założyć, że zamierzony przez twórców kształt fabuła osiąga dopiero w telewizyjnym serialu²¹.

Aspekt estetyczny

Pisząc o *Wiedźminie*, Krzysztof Kornacki zaliczył go w poczet polskich produkcji wyraźnie inspirowanych Kinem Nowej Przygody²². Rzeczywiście w dążeniach Brodzkiego i Szczerbica widać wyraźnie ciążenie ku dwóm filarom tej estetyki: widowiskowości i bazującej na akcji i przygodzie fabule²³. Niemniej podobieństwa *Wiedźmina* do Kina Nowej Przygody są również głębsze i postaram się je wskazać, omawiając poszczególne zmiany wprowadzone w oryginalnej fabule.

Zestawiając produkcję Brodzkiego z pierwowzorem literackim, możemy dostrzec liczne przekształcenia, które dają się ująć w ramach dwóch wzajemnie powiązanych tendencji: z jednej strony – do uspojnienia fabuły i silniejszego niż w oryginale połączenia poszczególnych epizodów; z drugiej – do uczynienia serialu bardziej zrozumiałym i przystępniejszym

21 Potwierdza to zresztą decyzja Szczerbica, który finalnie wycofał swe nazwisko z czołówki filmu, pozostawiając je jednak w napisach serialowych.

22 K. Kornacki, *Polskie Kino Nowej Przygody* [w:] J. Szyłak et al., *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011, s. 79–98.

23 Na temat cech Kina Nowej Przygody zob. J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody – jego cechy i granice* [w:] *idem et al., op. cit.*

dla widzów, którzy nie znają literackiego pierwowzoru i dla których konwencja *fantasy* jest obca.

Tendencja pierwsza najsilniej przejawia się w swoistym prologu historii Geralta, a więc w dwóch pierwszych odcinkach, w których poznajemy dzieciństwo i młodość głównego bohatera w Kaer Morhen. Dzięki temu widz zostaje płynnie wprowadzony w całą opowieść, Geralt jawi mu się jako postać dookreślona (a nie przybywająca znikąd jak w opowiadaniach), a podstawowe konflikty organizujące fabułę serialu są zarysowane już od samego początku. Odbiorca nie zostaje zatem wrzucony w sam środek historii, ale poznaje ją w całości, punkt po punkcie.

W związku z tym już w pierwszym odcinku pojawia się organizująca fabułę oś konfliktu Geralt–Falwick. W opowiadaniach rycerz Zakonu Białej Róży (podobnie jak sam zakon zresztą) pojawił się jedynie w epizodzie, w serialu zaś wyznaczono mu dużo ważniejszą rolę głównego antagonisty. Falwick okazuje się wiedźmińskim renegatem Gwidonem, który został wyrzucony ze wspólnoty na skutek zeznań małego Geralta. Później Falwick pojawia się kilkakrotnie: jako przywódca wyprawy przeciwko driadom z Brokilonu, inicjator rasistowskich rozruchów w Aed Gynvael, a wreszcie jako ten, który porywa i więzi Ciri, chcąc ją dostarczyć cesarzowi Nilfgaardu. W ten sposób renegat staje się głównym przeciwnikiem Geralta i cała historia nieuchronnie zmierza do starcia między nimi, w którym ktoś musi zginąć (sygnalizuje to zresztą finał pierwszego odcinka, gdy obaj poprzysięgają sobie, że jeden zapamięta i dopadnie drugiego). Osadzając Falwicka w roli czarnego charakteru, z którym konflikt organizuje całość fabuły, scenarzysta wyraźnie dążył do nadania historii – już od jej początku – teleologicznego wymiaru.

Wykorzystanie struktury monomitu

W tym samym celu wyeksponowany został także wewnętrzny konflikt Geralta, który powinien – jak każdy wiedźmin – być pozbawiony emocji i który nie wie, czy ma jakiegokolwiek prawo do uczuć. Ponownie wątek ten wprowadzony jest już w pierwszym odcinku: najpierw matka Geralta wypowiada obietnicę: „Nigdy nie będziesz wiedźminem”, potem zaś dowiadujemy się, że dziecko ma stać się obiektem eksperymentu zaplanowanego przez Vesemira, który chce wyhodować nowych, sprawniejszych wiedźminów. Eksperyment ten zakłada, że poddane mu dziecko nie zostanie pozbawione wszystkich emocji i wspomnień. Ponownie więc jeden z podstawowych konfliktów, tym razem psychologicznych, zostaje zasygnalizowany już na wstępie, aby potem widz mógł obserwować jego rozmaite przejawy. W odcinku ostatnim konflikt ten znajduje rozwiązanie: Geralt dowiaduje się, że nie pozbawiono go emocji, więc ma do nich prawo, a potem – zgodnie z przepowiednią matki – wyrzeka się całego wiedźmińskiego cechu.

Motyw wewnętrznego konfliktu, jak zauważył Kornacki, sprawia, że wędrowka Geralta staje się wędrowką wewnętrzną – główny bohater dąży do poznania własnej tożsamości²⁴. To istotne, ponieważ Brodzki i Szczerbic, zapewne celowo i z rozmysłem, wypełnili serial symboliką, prowokującą do odczytań w kategoriach mitycznych, mistycznych i psychologicznych, wprost wywiedzionych z koncepcji monomitu Josepha Campbella²⁵. Idea ta stanowi już w gruncie rzeczy część popkultury – wywarła bowiem silny wpływ na kształt fantastyki literackiej i filmowej. Jak dowodzi Katarzyna Kaczor, struktura monomitu pojawia się w cyklu wiedźmińskim Sapkowskiego²⁶, jednak – co ważniejsze z naszej perspektywy – stała się inspiracją dla wielu twórców Kina Nowej Przygody (z George'em Lucasem na czele)²⁷. Autorzy serialu, chcąc być wiernymi zarówno książkowemu pierwowzorowi, jak i estetyce globalnego Hollywood, zaproponowali więc historię wyraźnie wpisującą się w tę strukturę (z jej głównymi członami: oddzieleniem – inicjacją – powrotem) i otwarcie odwołującą się do symboliki psychoanalitycznej.

Serialowy Geralt zostaje więc odebrany rodzicom i wkracza w zupełnie nowy, niezwykły, magiczny świat, uzyskując nadnaturalne moce. Podczas tego procesu staje się nowym człowiekiem, z jego pamięci, dzięki bolesnemu i niebezpiecznemu rytuałowi, znikają niemal wszystkie wspomnienia. W toku nauki głównemu bohaterowi towarzyszą mentorzy i przewodnicy (Vesemir i, co znamienne w tym kontekście, nigdy nienazwany po imieniu stary wiedźmin). Zanim jednak mógł wkroczyć w świat poza Kaer Morhen, musiał pokonać jeszcze jedną przeszkodę – stoczyć pojedynek z wiedźminem Thornwaldem. Scena ta stanowi dobrą egzemplifikację omawianej tendencji, gdyż jest wprost naszpikowana psychoanalitycznymi aluzjami, sugerującymi, że pojedynek ten jest w istocie walką Geralta Cieniem. Po pierwsze, ani razu nie pokazuje się widzom twarzy Thornwalda, cały czas (właściwie aż do końca pojedynku) zasłania ją przyłbica hełmu. Po drugie, w trakcie starcia obaj wyglądają niemal identycznie (ponieważ Geralta zmuszono do założenia wiedźmińskiej zbroi identycznej z tą, jaką nosi Thornwald), wręcz dosłownie główny bohater mierzy się zatem ze swoim sobowtórem.

24 K. Kornacki, *op. cit.*, s. 98.

25 J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1997.

26 K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006, s. 29–33.

27 Zob. S. J. Konefał, *Topika religijna w nurcie fantastycznonaukowym Kina Nowej Przygody* [w:] J. Szyłak *et al.*, *op. cit.* Istnieje także, wydany również w Polsce, podręcznik wskazujący, jak wykorzystywać strukturę monomitu w praktyce scenopisarskiej: Ch. Vogler, *Podróż Autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy*, przeł. K. Kosińska, Warszawa 2010.

Po trzecie wreszcie, Thornwald to, jak wie odbiorca, właśnie ten wiedźmin, który uratował ojca Geralta przed wilkołakami i zażądał za to dziecka-niespodzianki. W ten sposób symbolicznie pojawia się tu także figura ojca. Widać więc w tym epizodzie wyraźnie chęć odesłania oglądającego do popkulturowej wersji dorobku freudyzmu i jungizmu.

Po pokonaniu Cienia Geralt wyrusza w świat i wystawiony zostaje na szereg prób, które sprawdzają nie tylko jego umiejętności walki, lecz także zdolność do miłości, przyjaźni, empatii oraz moralność. Przeżywane doświadczenia i bliskie związki z różnymi osobami zwiększają jego samoświadomość, pozwalają mu na zrozumienie, że ma prawo do ludzkich uczuć. Aby jednak w pełni zdobyć tę świadomość, musi powrócić tam, gdzie wszystko się zaczęło – dlatego jedzie do rodzinnego domu (gdzie dowiaduje się o losach rodziców) i do Kaer Morhen (gdzie ostatecznie wyrzeka się bycia wiedźminem); spotyka też wreszcie własną matkę. Cała ta cykliczna wędrówka pozwala mu zdobyć wielki dar, a więc Ciri, i powrócić do świata, na który bohater patrzy już zupełnie inaczej (przeszedł bowiem duchową przemianę); razem z dziewczynką odwracają się od świata ludzi i postanawiają zamieszkać wraz z elfami w górach. Ponownie wszystkie te symbole (cykliczna wędrówka, kolejne próby, rola ojca i matki, wyrzekanie się dawnego siebie oraz spoglądanie na rzeczywistość w nowy sposób) sugerują dość świadome nadawanie opowiadanej historii rysów mitycznych i odwołania do dorobku psychoanalizy. Z jednej strony, czyni to fabułę spójniejszą, gdyż staje się ona historią o wewnętrznej przemianie Geralta; z drugiej – nadaje jej rysów charakterystycznych dla amerykańskiego kina popularnego.

Przystępność fabuły

W kontekście próby budowania zwartej narracji warto tu również zwrócić uwagę na zabieg wprowadzania części istotnych bohaterów do historii Geralta już na jej wczesnym etapie. Najlepszym przykładem jest tu Renfri, która zanim pojawi się w odcinku *Mniejsze zło* jako przywódczyni zbrojnej bandy, występuje w epizodzie *Człowiek – pierwsze spotkanie*. W serialu to właśnie Geralt ratuje ją z rąk żołnierzy mających ją zamordować na polecenie macochy, a po wielu latach to Renfri morduje kapłanki Melitele na polecenie Falwicka. Przykładem działania w drugą stronę było z kolei ponowne wprowadzenie elfki Toruviel, która wystąpiła nie tylko w odcinku *Dolina kwiatów* (bazującym m.in. na *Krańcu świata*, gdzie postać ta występowała w oryginale), lecz także w epizodzie ostatnim, pt. *Ciri*. Zabieg taki również zwiększa spójność fabuły, ograniczając liczbę nowych, nieznanym widzowi wątków do minimum i eksponując rolę przeznaczenia.

Ta dbałość o wewnętrzną spójność całej historii wydaje się motywowana m.in. troską o odbiorcę, który nie czytał opowiadań Sapkowskiego.

Z myślą o nim wprowadzono w wizji świata przedstawionego również inne zmiany, czego najlepszym przykładem są różnice w kreacji dwóch istotnych dla fabuły społeczności: elfów i wiedźminów. Wśród fanów literackiego oryginału wiele kontrowersji wywołało odejście od typowej dla *fantasy* wizji elfów jako istot nieodmiennie pięknych, dostojnych i wyglądających szlachetnie²⁸. Wydaje się, że twórcy serialu postanowili jednak uruchomić tu inne, lepiej ugruntowane i rozpowszechnione stereotypy. Ekranowe elfy miały się bowiem widzowi kojarzyć raczej ze znanymi mu z różnych tekstów kultury prześladowanymi, ubogimi i głodującymi mniejszościami etnicznymi i narodowymi (np. Indianami czy Żydami). Stąd założenie, że ktoś, kto głoduje, musi się ukrywać przed pogromem bądź jest rugowany z ziemi, nie będzie dbał o ubiór. Dlatego też nadano elfom cechy ludów pierwotnych, zwłaszcza Indian: ich kostiumy wyraźnie odwołują się skojarzeń etnicznych. Stereotyp ten rozciągnięto również na cechy osobowości i zachowanie: o ile elfy Sapkowskiego były co najmniej ambiwalentne moralnie, o tyle tym serialowym bliżej do postaci prześladowanych przez cywilizację szlachetnych dzikusów, postaci bardzo popularnych we współczesnym kinie hollywoodzkim. Decyzja o zastąpieniu wąsko rozpowszechnionego stereotypu elfów jako istot pięknych ogólnie znanym stereotypem prześladowanej mniejszości była zatem podyktowana dbałością o masowego odbiorcę.

Podobną tendencję widzimy w przypadku serialowego obrazu wiedźminów. W wizji Brodzkiego i Szczerbica stają się oni czymś na kształt zakonu rycerskiego: są silnie zinstytucjonalizowani (istnieje tam podział na frakcję kapłanów i wojowników, całością rządzą dwie rady, zachowują dość sztywny kodeks i zwyczaje itd.), w ich wypowiedziach pojawia się retoryka „świętej misji” i honoru (Geralt tym się różni od pozostałych, że nie respektuje zasad honorowej walki, bo wie, iż te nie przydadzą mu się w starciu z potworami), są wyraźnie konserwatywni i niechętni zmianom. Kwestia honoru i restrykcyjnego kodeksu wydaje się też próbą powiązania ich z kulturowym obrazem samurajów (w tę stronę odsyła również ikonografia, m.in. wiedźmińskie zbroje, stroje czy katany). Ponownie mamy zatem do czynienia ze zmianami motywowanymi powszechnymi wyobrażeniami: w miejsce stereotypów wywiedzionych z *fantasy* (zawodowy zabójca potworów) wprowadza się takie o większym zasięgu.

²⁸ W słynnych ironicznych opisach poszczególnych odcinków serialu Radosław Teklak pisał: „Najpierw na dzielnych rycerzy Ni napadają jakieś dziady proszalne. A dziady, jak to dziady – listowie we włosach, przyodziewek niedbały i taki z lekka cepeliowo-festyniarsko-szmaciarski. Ale za to z łuku szyli niechybnie i wyszli większość załogi konnej. [...] No i potem się okazuje, że te dziady borowe to elfy były” (R. Teklak, *Miecz żenady ma dwa ostrza*, Warszawa 2013 [EPUB]).

Dbanie o przystępność całej opowieści jest oczywiście bezpośrednio powiązane z adresowaniem produkcji do szerokiego grona odbiorców – tendencję tę widzieliśmy już, analizując strategię marketingową dystrybutora *Wiedźmina*. W obu aspektach film i serial były zatem przynajmniej pomyślane jako spójny, realizujący pewne konkretne założenia projekt.

Baronowie, Profesjoniści i wiedźmini

Adamczak, zarysowując w swojej pracy główne strategie wybierane przez polskich twórców filmowych po 1989 r., wyróżnił spośród nich dwie, które dałoby się dopasować do opisanego powyżej obrazu *Wiedźmina* kinowego i telewizyjnego: strategię Barona i strategię Profesjonalisty. Produkcja Brodzkiego jawi się bowiem jako hybryda, stanowiąca próbę połączenia tych dwóch opcji.

Strategię Barona Adamczak nieprzypadkowo nazywa też strategią superprodukcji – w tę kategorię badacz wpisuje bowiem wszystkie wystawne, wysokobudżetowe filmy (zazwyczaj adaptacje rodzimej klasyki literackiej, a zwłaszcza szkolnych lektur), reżyserowane przez twórców powszechnie poważanych i uznawanych za klasyków: Andrzeja Wajdę, Jerzego Hoffmana, Jerzego Kawalerowicza, Filipa Bajona²⁹. Z wymienionymi filmami *Wiedźmina* z pewnością łączy właśnie ogromny budżet, przepych i gwiazdorska obsada, trudno jednak Brodzkiego nazwać Baronem. Wręcz przeciwnie, jeśli posłużymy się opracowanym przez Adamczaka schematem pola produkcji filmowej, to zobaczymy, że przed *Wiedźminem* reżyser ten – samodzielnie pracujący wcześniej tylko nad TVN-owskim serialem *Miasteczko* – znajdował się w miejscu zupełnie innym niż uznani i nobliwi Baronowie. Oni bowiem zajmowali biegun autonomiczny i cieszyli się wysokim stopniem konsekracji, Brodzkiego zaś należałoby osadzić na biegunie heteronomicznym, i to w dolnych jego warstwach, gdzie właściwie o żadnej konsekracji nie mogło być mowy.

Ze strategią Profesjonalisty wiąże zaś *Wiedźmina* przede wszystkim sięganie po wypróbowane i atrakcyjne dla masowego widza hollywoodzkie wzorce gatunkowe (w tym przypadku – Kina Nowej Przygody o charakterze fantastycznym), modyfikując je tak, aby uwzględniały rodzimy kontekst kulturowy³⁰. Miało to oczywiście zapewnić tak przygotowanemu obrazowi sukces finansowy. Jednak, jak zauważa Adamczak, produkcje powstające w ramach strategii Profesjonalisty mogły ze współczesnego Hollywood kopiować wyłącznie formy i konwencje dzieła filmowego, gdyż ograniczenia budżetowe nie pozwalały na uruchomienie maszyny produkcyjno-marketingowej na wzór amerykański.

29 M. Adamczak, *op. cit.*, s. 299–306.

30 *Ibidem*, s. 276–280.

Wydaje się zatem, że *Wiedźmin* pomyślany został jako próba wyjścia z tego impasu. Ogromny, godny superprodukcji budżet miał pozwolić na sięgnięcie po (kosztowną przecież) konwencję *fantasy* i sprawić, że imitacja reguł globalnego Hollywood w ramach rodzimego rynku będzie całościowa, także w aspekcie produkcyjno-marketingowym. Paradoksalnie więc, przedsięwzięcie to, choć silnie inspirowane kinematografią USA, było na gruncie kinematografii polskiej oryginalne. Próbowano bowiem połączyć dwie istniejące do tej pory obok siebie strategie – zrealizować superprodukcję wyraźnie czerpiącą ze wzorców hollywoodzkich. Ruch ten służył – w ramach ogólnej strategii Heritage Films – poszerzeniu portfola. Firma proponowała widzom zróżnicowaną ofertę filmową, na którą składało się tak kino gatunkowe, jak i autorskie: od filmu sensacyjnego (*Sara*, reż. Maciej Ślesicki, 1997), psychologicznego (*Tato*, reż. Maciej Ślesicki, 1995) i komedii (*Złoto dezerterskie*, reż. Janusz Majewski, 1998), przez wystawną ekranizację narodowego eposu (*Pan Tadeusz*) i koprodukcje (przede wszystkim *Bandyta* – reż. Maciej Dejcher, 1997; oraz *Pianista* – reż. Roman Polański, 2002), po skromniejsze filmy uznanych reżyserów (*Pierścienie z orłem w koronie*, reż. Andrzej Wajda, 1993; *Urowadzenie Agaty*, reż. Marek Piwoński, 1993; *Wielki tydzień*, reż. Andrzej Wajda, 1996). Być może zatem *Wiedźmin* był próbą dalszej dywersyfikacji źródeł dochodu i urozmaicenia oferty kinowej.

Niniejsza analiza nie wyczerpuje oczywiście wszystkich wątków, które można by poruszyć w kontekście filmowej adaptacji *Wiedźmina*. Niezwykle interesująca byłaby z pewnością kwestia recepcji produkcji Brodzkiego (zarówno w kręgach miłośników prozy Sapkowskiego, jak i w tzw. mainstreamie oraz za granicą), opracowania domaga się także wątek reakcji ruchu fanowskiego na informacje z planu i interakcji pomiędzy nimi a twórcami filmu. Protesty przeciwko obsadzeniu Żebrowskiego w roli Geralta odbiły się wówczas w prasie szerokim echem – na tyle dużym, że dla ich inicjatorów zorganizowano m.in. odrębne spotkanie z ekipą filmową. Byłby to niewątpliwie interesujący wątek historii polskiego fandomu, wykraczałby on jednak poza główny przedmiot tego artykułu. Zaprezentowana analiza miała bowiem przede wszystkim wskazać, że niezależnie od tego, jak dziś postrzegamy efekt starań twórców *Wiedźmina*, ich posunięcia i decyzje były silnie uwarunkowane ówczesnym kontekstem ekonomicznym i instytucjonalnym. Naświetlenie go było zatem konieczne – nie po to, aby tego filmu bronić (wartościowanie i ocenianie stanowią bowiem domenę krytyków, a nie naukowców), ale po to, aby go zrozumieć.

Zakończenie

Bibliografia

- Adamczak Marcin, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci*, Gdańsk 2010.
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.
- Kornacki Krzysztof, *Polskie Kino Nowej Przygody* [w:] J. Szyłak et al., *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011.
- Machul Piotr, Ruszak Piotr, Kałdunek-Soroczyńska Magdalena, *Strategie dziesiątej muzy*, „Media i Marketing Polska” 2002, nr 3.
- Szyłak Jerzy, *Kino Nowej Przygody – jego cechy i granice* [w:] idem et al., *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011.
- 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.
- 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: 11.04.2015]).

Robert Dudziński, Kamila Kowalczyk

Uniwersytet Wrocławski

Kość Przeznaczenia ma sześć ścianek. Model rozgrywki w *Wiedźminie*: *Grze Wyobraźni*

Abstrakt

Artykuł stanowi analizę polskiej gry fabularnej *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, wydanej w 2001 r. nakładem wydawnictwa Mag. Autorzy opisują grę zarówno w jej aspekcie rynkowym (wskazując na m.in. na wysokość nakładu, rozwijanie linii wydawniczej czy promocję gry), jak i proponowany przez nią model rozgrywki. W tym celu analizie poddane zostały m.in. konstrukcja uniwersum gry, mechanika, fabuły oficjalnych scenariuszy oraz porady przygotowane przez twórców dla graczy.

Słowa klucze

polskie gry fabularne,
historia gier RPG,
gry na podstawie „Sagi
o Wiedźminie”, *Wiedź-
min: Gra Wyobraźni*

Kość Przeznaczenia ma sześć ścianek. Model rozgrywki w *Wiedźminie*: *Grze Wyobraźni*

Fenomen wiedźmina jest m.in. dlatego tak wyjątkowy i ważny dla polskiej kultury masowej, że sięga daleko poza pierwotny, literacki kontekst, wkraczając również na grunt innych mediów. Jednym z nich są gry fabularne – w 2001 r. nakładem wydawnictwa Mag opublikowano *Wiedźmina: Grę Wyobraźni*, system umożliwiający rozgrywanie przygód w świecie stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego. W ramach niniejszego artykułu chcielibyśmy poddać ów system analizie, skupiając się przede wszystkim na modelu rozgrywki proponowany przez grę. Wychodzimy tu z założenia, że system RPG to złożony mechanizm, na który składają się: uniwersum, mechanika, proponowane (także w oficjalnych scenariuszach) konwencje gatunkowe i tematyczne¹, style gry², zakładana przez autorów rola postaci graczy w świecie gry itd. Analizując te różnorodne poziomy, można zrekonstruować właśnie zakładany model rozgrywki, a więc dowiedzieć się, co powinno – zdaniem twórców – w danym systemie stanowić główne źródło przyjemności. Model ten postaramy się osadzić w szerszym kontekście historycznym, próbując wskazać na zewnętrzne czynniki go determinujące.

Analiza ta składa się z czterech zasadniczych części. Najpierw zrekonstruujemy rynkowy aspekt funkcjonowania *Wiedźmina: Gry Wyobraźni*, opisując okoliczności jego premiery i strategię marketingową obraną przez wydawnictwo Mag. W części kolejnej przyjrzymy się temu, jak twórcy widzieli i opisywali rolę Mistrza Gry, a następnie – jak absolutyzowali

1 Terminem tym posługujemy się w znaczeniu zaproponowanym przez Stanisława Krawczyka w jego analizie systemu RPG *Changeling: The Lost*. Zob. S. Krawczyk, *Analiza konwencji tematycznych gry fabularnej Changeling: The Lost*, „Literatura i Kultura Popularna” 2011, nr 17, s. 85–97.

2 Na temat różnych stylów gry zob. D. Chmielewska-Łuczak, C. Matkowski, *Kilka uwag o NIEWchodzeniu w rolę*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3, s. 199–211.

immersyjny aspekt sesji. W podsumowaniu zaś spróbujemy wskazać przyczyny takiego właśnie ukształtowania interesującego nas systemu.

Z perspektywy wydawniczej i marketingowej premiera *Wiedźmina: Gry Wyobraźni* była wydarzeniem bez precedensu na polskim rynku RPG. Promocję i dystrybucję systemu przeprowadzono bowiem z rozmachem zarówno wówczas, jak i dziś raczej niespotykanym w tej branży. Widać to dobrze, gdy przyjrzymy się bliżej trzem kwestiom: wysokości nakładów, promocji gry oraz rozwojowi linii wydawniczej.

Po pierwsze zatem, przed podręcznikiem głównym opublikowano skróconą wersję zasad, umożliwiającą zapoznanie się z ideą gier fabularnych i elementarnymi regułami *Wiedźmina: Gry Wyobraźni* jak największej liczbie osób (również spoza fandomu). Jak podaje branżowy serwis Wirtualnywydawca.pl, wersja podstawowa zasad wydrukowana została w 15 tys. egzemplarzy, a podręcznik – w 6 tys. Dla porównania: średni nakład podręczników do RPG wydawanych wówczas przez wydawnictwo Mag wynosił 2,1 tys. sztuk³. Różnica w skali jest więc tutaj widoczna już na pierwszy rzut oka, utwierdzając nas w przekonaniu, że był to projekt, z którym wiązano wielkie nadzieje i który przygotowano z dużą starannością.

Po drugie, promocja samej gry łączyła się z reklamą wchodzącego w tamtych okrzesie na ekrany filmu *Wiedźmin* (reż. Marek Brodzki, 2001). Oficjalna premiera systemu odbyła się bowiem 19.10.2001, a więc w niecały miesiąc przed premierą ekranizacji. Powinowactwo z adaptacją prozy Sapkowskiego widać np. w szacie graficznej skróconych zasad oraz podręcznika głównego, gdzie kadry z filmu wykorzystano i na okładce, i jako ilustracje dla tekstu. Powiązania te dostrzec można również w relacji z oficjalnej premiery *Wiedźmina: Gry Wyobraźni*, na której obecni byli nie tylko twórcy gry, lecz także Andrzej Sapkowski i, grająca Yennefer, Grażyna Wolszczak (podobno zapowiadano również przybycie Michała Żebrowskiego, a więc filmowego Geralta, jednak ten aktor w ostatniej chwili odwołał swoje przybycie). W ramach tego spotkania wręczono m.in. nagrody w konkursie wydawnictwa Mag, którymi były repliki miecza i sztyletu, używanych przez filmowego Geralta⁴. Wszystkie te opisy wskazują więc ponownie na, po pierwsze, silny związek promocji gry z promocją filmu, a po drugie, niespotykaną do tej pory na polskim rynku skalę tej promocji, w którą nie tylko zaangażowano znaną aktorkę i popularnego pisarza, lecz także wykorzystano w niej konkursy

Aspekt rynkowy

3 KG, *Nie zamierzamy wychodzić z niszy*. Wydawnictwo Mag, <http://bit.ly/1Jo6mBM> [dostęp: 26.12.2014].

4 Zob. ARTUT, *Premiera „Wiedźmina: gry wyobraźni”*, „Biały Wilk” 2001, nr 1, s. 26–28.

z wartościowymi nagrodami. Należy również wspomnieć, że *Wiedźmin: Gra Wyobraźni* był także obecny na zorganizowanym na Polach Mokotowskich w Warszawie Pikniku Wiedźmińskim, promującym film Brodzkiego⁵.

W kontekście tak silnych związków systemu z filmem znamienne jest zresztą, jak szybko od związków tych zaczął odżegnywać się Mag, gdy ekranizacja prozy Sapkowskiego okazała się artystyczną i frekwencyjną klęską – żaden z pięciu dodatków wydanych po premierze adaptacji nie wykorzystuje już filmowych kadrów w charakterze ilustracji.

Po trzecie wreszcie, linia dodatków *Wiedźmina: Gry Wyobraźni* była, jak na polskie warunki, dosyć rozbudowana, a kolejne suplementy trafiły szybko na sklepowe półki. Gra doczekała się dwóch: *Czas pogardy. Wojny z Nilfgaardem* (2001) oraz *Miecz Przeznaczenia: Pokonać Fatum* (2001), a także poświęconego tylko temu systemowi czasopisma „Biały Wilk”, którego każdy numer był w zasadzie również osobnym dodatkiem, traktującym o wybranym zagadnieniu. Finalnie ukazały się trzy numery „Białego Wilka”; czwarty, choć zapowiadany i podobno gotowy, nigdy nie wyszedł ze względu na zamknięcie linii wydawniczej⁶.

Wszystkie te elementy pozwalają myśleć o premierze *Wiedźmina: Gry Wyobraźni* jak o ważnym etapie ewolucji rynku gier fabularnych w Polsce. Rozmach i stopień profesjonalizacji całej akcji promocyjnej ściśle wiązał się, z jednej strony, z rozwojem samego rynku i umacnianiem na nim pozycji Maga, wówczas niekwestionowanego potentata, z drugiej zaś – ze statusem filmowej superprodukcji, która chyba jako jedna z pierwszych w Polsce usiłowała wykorzystać strategie charakterystyczne dla Nowego Hollywood i stworzyć rodzimy supersystem rozrywkowy. Stąd ogromne nakłady na promocję (w tym na jej nietypowe formy, jak Piknik Wiedźmiński czy piosenka Roberta Gawlińskiego z tekstem Grzegorza Ciechowskiego *Nie pokonasz miłości*) i transmedialność projektu: filmowi towarzyszył nie tylko serial, lecz także wzniesienie komiksów o wiedźminie, wydanych w pierwszej połowie lat 90., oraz omawiana tu gra fabularna. Wszystko to więc wskazuje na myślenie o wiedźminie jak o franczyzie, której okrętem flagowym był film, nadający rozpędu towarzyszącym mu produktom, w tym również *Wiedźminowi: Grze Wyobraźni*.

Uniwersum gry i konwencje fabularne

Aby dać odbiorcom szansę na rozgrywanie własnych przygód w świecie wiedźmina, twórcy omawianego systemu musieli oczywiście dostarczyć

5 *Idem*, *Piknik z wiedźminem*, „Biały Wilk” 2001, nr 1, s. 29–30.

6 W tym miejscu należy też zauważyć, że za podręcznik główny i kolejne dodatki odpowiadali powszechnie wówczas znani i popularni autorzy tekstów o RPG, rozpoznawalni chociażby dzięki tekstom publikowanym w „Magii i Mieczu”.

przynajmniej w jakiejś części usystematyzowanego, encyklopedycznego wręcz opisu tego uniwersum. Jego ukształtowanie jest znamienne, sugeruje bowiem, że autorzy usiłowali umożliwić konstruowanie fabuł wykorzystujących jak najszersze spektrum konwencji. Świat ten został ukazany wieloaspektowo – czytelnicy otrzymują cały szereg informacji dotyczących bardzo różnych poziomów jego funkcjonowania. Z jednej strony, dostarcza się im opisu sytuacji geopolitycznej czy charakterystyki architektury bądź rozrywek, z drugiej zaś – umieszcza rozbudowany bestiariusz i cennik, uwzględniający zarówno cenę łodzi żaglowej (550 denarów), jak i gaci (1 denar)⁷. Sugeruje to, że w omawianym uniwersum możemy rozgrywać fabuły korzystające z bardzo różnych konwencji fabularnych.

Nadrzędną spośród owych konwencji jest oczywiście *sword and sorcery* – bohaterowie stanowią grupę wyobcowanych ze społeczeństwa awanturników, podróżujących po fantastycznym świecie i przeżywających w nim rozmaite przygody⁸. Jednak już kształt poszczególnych scenariuszy może być z gruntu odmienny, w czym utwierdza nas analiza oficjalnych przygód. Zawarta w podręczniku podstawowym przygoda *Potwór z groty* zaczyna się jak typowa fabuła osnuta wokół misji zabicia potwora, kończy się jednak postawieniem graczy przed wyborem tragicznym, w którym nie można wskazać, kto ma słuszość, a każda decyzja będzie zła. Pisz się tam wprost: „Jakkolwiek gracze rozwiążą zaistniały problem, powinni mieć przekonanie, że nie zrobili wszystkiego”⁹.

Z kolei scenariusz *Wilki z Brokilonu* usiłuje wykorzystywać estetykę horroru (bohaterowie trafiają w nim bowiem do tytułowego lasu nocą i muszą uważać nie tylko na driady, lecz także na grasującego wilkołaka), a *Szpieg, którego nie było* sięga po schematy zaczerpnięte z filmów i powieści szpiegowskich. Wreszcie *Luna nad Cintrą* wrzuca postacie w sam środek wojennej zawieruchy, a ich głównym zadaniem jest przeżycie. W ramach dominującej estetyki *sword and sorcery* mamy tu zatem do czynienia ze swoistym eklektyzmem gatunkowym, umożliwiającym rozgrywanie bardzo różnorodnych fabuł.

Dominantą łączącą poszczególne przygody nie jest jednak jakaś określona konwencja fabularna, ale przede wszystkim nacisk położony przez

7 Zob. M. Marszałik et al., *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*, Warszawa 2001, s. 229.

8 Na logikę przygody i bohaterów-outsiderów jako fundamenty *sword and sorcery* wskazuje np. Marek Pustowaruk: „Bohaterowie są nieustannie w ruchu, w ekspansji, zagarniają przestrzeń śmiało i bez lęku. Outsajderzy, wyzuci z prawa i poczucia przynależności, cały świat czynią areną swoich przygód” (M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009, s. 116–117).

9 M. Marszałik et al., *op. cit.*, s. 235.

twórców na immersję. Właściwie poza *Szpiegiem, którego nie było* we wszystkich scenariuszach akcentuje się, że fabuła ma posłużyć do wywołania w graczach emocji zbliżonych do tych przeżywanych przez ich postaci. Dlatego też w *Potworze z grot*y stawia się bohaterów przed wyborem tragicznym, a Mistrzowi Gry sugeruje poświęcenie interaktywności dla uzyskania zakończenia o odpowiednio dramatycznym wydźwięku. Z kolei w *Łunie nad Cintrą* nacisk położony zostaje na naturalistycznie przedstawiane okropności wojny i mozolną walkę o wyrwanie się z ogarniętego pożogą kraju („Makabryczne widoki opisuj dokładnie, w sposób pełen naturalizmu. Nie szczędź grupie żadnego strasznego szczegółu”)¹⁰. Kwestia ta jest niezwykle istotna, gdyż – jak przekonamy się w toku dalszej analizy – immersja spełniała kluczową rolę w modelu rozgrywki *Wiedźmina: Gry Wyobraźni*.

Bajarz a Mistrz Gry, gra wyobraźni a gra fabularna

Pewnych informacji o modelu rozgrywki zaproponowanym przez twórców *Wiedźmina: Gry Wyobraźni* dostarczyć mogą rozdziały, w których opisują oni rolę i zadania Mistrza Gry. Charakterystyczna jest tu zwłaszcza podkreślana przez nich wyjątkowość ich systemu. Sesji *Wiedźmina: Gry Wyobraźni* nie prowadzi bowiem Mistrz Gry, ale Bajarz, a sama gra nie jest grą fabularną, lecz grą wyobraźni.

Bajarz ma się tu oczywiście kojarzyć przede wszystkim z charakterystycznym dla kultury oralnej snuciem narracji, spełniającej określone funkcje i wywołującej specyficzne emocje. Konotacje między baśnią a grą RPG, które tutaj są podkreślane, zostały zauważone również przez badaczy gier fabularnych, pisze o nich np. Jerzy Zygmunt Szeja:

Gry narracyjne można traktować jak współczesny odpowiednik baśni ludowych [...], które żywe jeszcze w literaturze dziecięcej, w krajach technologicznie rozwiniętych przestały funkcjonować w społecznościach dorosłych [...]. Oralny charakter fabularnej, interaktywnej opowieści – częściowo odtwarzanej z przygotowanego scenariusza, częściowo powstającej na sesji – jest istotnym powodem jej podobieństwa do baśni i mitu¹¹.

Nie tylko w przypadku tego alternatywnego określenia Mistrza Gry autorzy *Wiedźmina: Gry Wyobraźni* próbują uruchomić skojarzenia z kulturą tradycyjną i opowieściami doświadczanymi w inny, nieznanymi większości współczesnych ludzi sposób: podobnie oddziaływać ma nazywanie sesji mianem gawędy.

Strategia ta, jak się wydaje, wprost wiąże się z powstałą na gruncie zachodnim ideą storytellingu. Termin ten ukuto w wydawnictwie

¹⁰ T. Kreczmar et al., *Czas pogardy. Wojny z Nilfgaardem*, Warszawa 2001, s. 65.

¹¹ J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 13. Zob. też M. Mochocki, *Współczesne oblicza baśni: narracyjne gry fabularne* [w:] *Barwy świata baśni*, red. U. Chęcińska, Szczecin 2003, s. 185–194.

White Wolf na określenie mechaniki gier uniwersum „Świata Mroku” (tzw. Storyteller System); miał on akcentować, że systemy te kładą silny nacisk na emocje gracza oraz opowiadaną historię. *Storytelling*¹² stanowi oczywiście odwołanie do kultury tradycyjnej, oznacza bowiem snucie opowieści, w którego trakcie tworzy się specjalna więź między opowiadającym a słuchaczami z wykorzystaniem rozmaitych technik i chwytów narracyjnych, za pomocą słów i gestów¹³. Jak wskazuje krótka historia RPG zamieszczona na końcu *Wiedźmina: Gry Wyobraźni*, polscy autorzy byli świadomi tego odniesienia¹⁴, być może więc odwołując się do kultury oralnej i kreując nowy termin „gra wyobraźni”, chcieli wykonać podobny gest na rodzimym gruncie.

Jeden z rozdziałów podręcznika do *Gry Wyobraźni – Głos Rozsądku: Księga Bajarza* – szczegółowo określa powinności Bajarza, a także zawiera rady dotyczące samego snucia narracji, konstruowania opisów i organizacji sesji. Mistrz Gry ma więc do dyspozycji nie tylko zasady obowiązujące go w trakcie rozgrywki i instrukcje dotyczące korzystania z mechaniki, budowania nastroju, wykorzystywania baśniowych fabuł do tworzenia własnych narracji i opisów wzbogaconych o metafory, lecz także swoisty kodeks Bajarza (a w nim np. punkt: „Bajarz zawsze się uczy”, czy też: „wiele większą przyjemność czerpiemy w naszym fachu z zadowolenia graczy niż z chwilowej satysfakcji bycia panem losu”)¹⁵.

Analiza tych porad może powiedzieć bardzo wiele o zakładanym przez autorów modelu rozgrywki. Wielokrotnie akcentuje się tam bowiem trzy aspekty gry: marginalizację roli mechaniki, znaczenie fabuły oraz – co najistotniejsze – immersję jako główny cel sesji. Właśnie te trzy części składowe stanowią wyraźną dominantę *Wiedźmina: Gry Wyobraźni*, mają one – w ujęciu twórców – decydować o jego wyjątkowości i dostarczać przyjemności z rozgrywki.

Porady utrzymane w podobnym tonie znajdują się zresztą również w innych rozdziałach podręcznika głównego, a także w poszczególnych dodatkach, zawierających mnóstwo rad przeznaczonych dla Bajarza

¹² Zob. J.D. Sobol, *Storytelling* [hasło] [w:] *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*, red. D. Haase, Westport [Connecticut] 2008, t. 3, s. 921–926.

¹³ G. Fenwick, *Storytelling and Fairy Tales* [hasło] [w:] *The Oxford Companion to Fairy Tales. The Western Fairy Tale Tradition from Medieval to Modern*, red. J. Zipes, New York 2000, s. 501–504.

¹⁴ Zob. M. Marszałik *et al.*, *op. cit.*, s. 239: „Wampir nosi miano gry narratorskiej (od angielskiego *storytelling*), w której zasady ustępują opowieści i w której najważniejsze są przeżycia oraz radość, jaką gracze czerpią z zabawy. Twórcy narratorskiej idei RPG twierdzą, że źródłem gier fabularnych należy szukać wśród plemiennych historii, które wieczorami, przy ognisku, opowiadali sobie nasi przodkowie”.

¹⁵ *Ibidem*, s. 149.

i liczne – mające ułatwić mu prowadzenie kolejnych przygód – didaskalia teatralne: „Gdy hanza wpadnie do Brokilonu, zgaś światło”¹⁶, „w tej grze fabularnej Bajarz chodzi po pokoju, odgrywa pantomimę, zmienia przebrania. Tu przygody ubarwia się umiejętnie dobraną muzyką [...]”¹⁷, „nie kryj w sobie [...] uczuć. Oddaj je całym ciałem, głosem, gestami”¹⁸, „odpręż się. Masz zacząć od sceny, w której obóz na leśnej polanie zagrożony jest we śnie. Chcąc [sic!] uzyskać odpowiedni nastrój, Twój głos musi brzmieć spokojnie i cicho. Ty usiądź wygodnie w fotelu, zapatrz się gdzieś w dal, jakbyś wpatrywał się w dogasające ognisko”¹⁹ itp.

Autorzy wielokrotnie zaznaczają więc, że najistotniejsze w *Grze Wyobraźni* jest maksymalne wcielenie się w wybraną postać. Ważniejsza jest zatem gra w aspekcie immersyjnym i dramatycznym niż mechanicznym czy fabularnym. Twórcy dobitnie podkreślają tę cechę swojego systemu, sądząc, że to ona odróżnia grę wyobraźni od gry fabularnej:

GRĄ WYOBRAŹNI nazwaliśmy narracyjną grę fabularną, skupiającą się na snuciu opowieści, pozwalającą na możliwie najpełniejsze przeniesienie się do baśniowego świata. To zabawa, w której gracze stają się aktorami; gdzie cięty język, pomysłowość, umiejętność wcielenia się w inną osobę znaczą więcej niż rzuty kostką i zdobywanie kolejnych punktów²⁰.

To zatem emocje wywołane przez narrację oraz absolutna immersji gracza w postać są nadrzędnym celem *Gry Wyobraźni*. Rozgrywka, jak utrzymują twórcy, zaczyna dzięki temu nosić znamiona sztuki teatralnej czy psychodramy: „Pamiętajcie, iż założeniem gry wyobraźni jest to, by sesja przypominała bardziej psychodramę, a nawet wręcz improwizowane przedstawienie teatralne”²¹.

Absolutyzacja immersji

Immersyjny i emocjonalny aspekt rozgrywki nie jest absolutyzowany tylko deklaratywnie, przywołanym zapewnieniem o przeżywaniu prawdziwych emocji na sesji towarzyszy cały szereg porad i technik (kilka z nich przytaczaliśmy już wcześniej) mających umożliwić graczom odczuwanie tego, co odczuwa ich postać. Autorzy zachęcają m.in. czytelników do wprowadzania na ich sesjach elementów teatralnych: gracze i prowadzący mają odgrywać nie tylko zachowanie i sposób bycia swoich bohaterów, lecz także upodobnić się do nich wizualnie:

Odgrywanie wad, które posiada postać, również należy docenić. Jeśli gracz stara się schować pod stołem albo cały czas klęczy, by odegrać karłowatość swego bohatera,

16 *Wilki Brokilonu*, „Biały Wilk” 2001, nr 1, s. 18.

17 M. Marszałik *et al.*, *op. cit.*, s. 9.

18 *Ibidem*, s. 138.

19 *Ibidem*, s. 149.

20 *Ibidem*, s. 9.

21 *Ibidem*.

wypada, byś przyznał mu, Bajarzu, 1 PO. Jeżeli zaś miele ozorem na lewo i prawo, by udowodnić, iż jest plotkarzem [...], warto obdarzyć go 2 PO. Z kolei gdy całe spotkanie będzie mówił ze specyficznym akcentem, można dać mu nawet 3 PO²².

Teatralizacja wiąże się również z przygotowaniem odpowiednich rekwizytów, wykorzystaniem muzyki i oświetlenia do kreowania pożądanego nastroju:

Prowadź w ciemnym pokoju, oświetlonym tylko blaskiem świec – najlepiej kilku. Gasząc i zapalając świece, możesz symulować zmiany oświetlenia, doświadczane przez hanzę. Jeśli nie lubisz grać po zmroku, bajaj w piwnicy lub dokładnie zasłoń²³.

Mistrz Gry nie tylko ma za zadanie grać mimiką i zmieniać przebrania, musi także zadbać o urealnienie rozgrywki i nadanie jej znamion prawdziwości. Gracze mają przeżywać takie uczucia jak rozpacz czy groza, ale też te prostsze, np. obrzydzenie. W przygodzie z pierwszego numeru „Białego Wilka” pojawia się scena, w której bohaterowie wpadają w ręce driad, te zaś zawiązują im oczy i prowadzą ich przez las. W pewnym momencie przewodniczka zostaje zaatakowana przez wilkołaka, a na postaci graczy chluszcze jej gorąca krew. W tym miejscu autorzy wprost doradzają: „Aby graczom zrobiło się naprawdę nieprzyjemnie, każ im zasłonić oczy i gdy na hanzę chluśnie krew, zniecka pochlap ich odrobiną ciepłej wody”²⁴.

Chwyty ułatwiające, zdaniem twórców, immersję dotyczyć mogą zatem różnych aspektów sesji: od odgrywania akcentu postaci mającej wysoki status społeczny i dobre urodzenie, przez udawanie niskiego wzrostu poprzez klęczenie pod stołem, aż po chlapanie wodą twarzy grających, aby mogli poczuć na policzku krew, o której mowa w trakcie rozgrywki.

W artykule *Kilka uwag o NIEWchodzeniu w rolę* Dorota Chmielewska-Łuczak i Cezary Matkowski zaznaczali, że istnieje wiele potencjalnych stylów rozgrywki w grach fabularnych i wbrew obiegowym opiniom immersja nie zawsze i nie dla wszystkich graczy jest zjawiskiem istotnym. W przypadku *Wiedźmina: Gry Wyobraźni* mamy jednak do czynienia z systemem, który wprost i zdecydowanie czyni z niej prymarne źródło przyjemności i najważniejszy element sesji. Zarówno w świetle deklaracji autorów, jak i dostarczanych przez nich narzędzi i porad to odczuwanie emocji staje się esencją rozgrywki. System ten stanowi zatem specyficzny przykład stylu rozgrywki określanego jako dramatystyczny:

Skupia się [on] na fabule stworzonej przez Mistrza Gry, często w porozumieniu z graczami. Opisywane wydarzenia i możliwość ekspresji graczy ograniczone są

22 T. Kreczmar *et al.*, *op. cit.*, s. 35.

23 *Wilki...*, s. 17.

24 *Ibidem*, s. 23.

przez założenie fabularne, które mogą być narzucane przez prowadzącego rozgrywkę bez dodatkowych wyjaśnień. Styl ten pozwala graczom na największą ekspresję, ale wyłącznie pod warunkiem, że działania ich postaci są zgodne z założeniami fabuły. Dodatkowo, jeżeli gracze i MG tak postanowią, fabuła może być dopasowana do postaci graczy, aby umożliwić im dokonanie założonych działań w świecie gry²⁵.

Należy tu zwrócić uwagę zwłaszcza na to, że rzadko mamy do czynienia z aż tak radykalnym wskazaniem na jeden styl rozgrywki. *Wiedźmin: Gra Wyobraźni* jest tu w zasadzie czystym typem dramatystycznym, zawiera wyłącznie śladowe ilości pozostałych stylów, należałoby więc spróbować odpowiedzieć na pytanie, dlaczego gra ta przybrała właśnie taką, a nie inną formę.

Źródła Trzeba zatem postarać się rozstrzygnąć, skąd wzięły się w *Wiedźminie: Grze Wyobraźni* opisane skłonności do dramatystycznego stylu gry i absolutyzacji immersji jako największej wartości rozgrywki. Sprawa wydaje się tym ciekawsza, że tendencje te charakteryzują wówczas polskie piśmiennictwo RPG-owe w ogóle, pojawiając się także w rodzimej recepcji zagranicznych systemów.

Pierwszą przyczyną, dotyczącą tylko *Wiedźmina: Gry Wyobraźni*, był z pewnością status prozy Sapkowskiego, która już w omawianym okresie cieszyła się sławą niekwestionowanego arcydzieła polskiej *fantasy*. Z jednej strony, na ten status wpłynął fakt, że cykl o Geraltcie został doceniony nie tylko przez fandom, lecz także przez tzw. *mainstream*. Liczne tłumaczenia cyklu o wiedźminie, przyznany autorowi w 1997 r. Paszport „Polityki” czy wreszcie wysokobudżetowa adaptacja w gwiazdorskiej obsadzie dowodziły naocznie wszystkim odbiorcom, że jest to dzieło wysokiej klasy. Z drugiej strony, w popularnej recepcji twórczości Sapkowskiego powszechnie postrzega się jego powieści jako *fantasy* „poważne” i „realistyczne”, odwołujące się do licznych tekstów kultury i podejmujące doniosłe problemy (z kwestią rasizmu na czele). Świadomi tego statusu byli z pewnością także twórcy *Wiedźmina: Gry Wyobraźni*, dlatego też nie mógł on być po prostu grą fabularną, musiał bowiem dorównać pierwowzorowi. Sapkowski swoim cyklem nobilitował *fantasy*, a autorzy systemu usiłowali powtórzyć ten gest w odniesieniu do gier fabularnych.

Przyczyny drugiej, organicznie zresztą powiązanej z pierwszą, należy zapewne upatrywać w kontekście, w jakim gra funkcjonowała. Tendencja do absolutyzowania immersji i postrzegania największej wartości RPG właśnie w odczuwaniu emocji bohaterów nie była bowiem charakterystyczna wyłącznie dla *Wiedźmina: Gry Wyobraźni*. Widać je

25 D. Chmielewska-Łuczak, C. Matkowski, *op. cit.*, s. 202.

np. w polskich materiałach do zagranicznych systemów, sztandarowym przykładem jest tu cykl Ignacego Trzewiczka *Jesienna gawęda*. Był to ciąg artykułów publikowanych w latach 1999–2003 (najpierw na łamach „Magii i Miecza”, a następnie „Portalu”), poświęconych prowadzeniu sesji *Warhammera* (choć ostatnie z tekstów traktują już o autorskim systemie Trzewiczka pt. *Monastyr*). W tekstach tych widzimy tendencje bardzo podobne do tych, które już opisaliśmy:

Sesja potoczyła się sama. Przez cztery godziny nie odezwałem się więcej niż kilka razy. Pojawiło się dwóch bodaj enpisów, a gracze ruszyli się z miejsca nie więcej [sic!] niż kilka razy, tylko na chwilę. Znakomita większość gry była to kłótnia pomiędzy Mariolą a chłopakami. Nie było wspaniałych lokacji, nie było pościgów, nie było nic, nic oprócz emocji²⁶.

Sens tego fragmentu jest jasny: o jakości sesji decydują emocje graczy wczuwających się w postaci, wszystkie pozostałe elementy przygody są już wtórne i drugorzędne. Praktyczny przykład tego rodzaju myślenia o grach fabularnych stanowi przygotowana przez wydawnictwo Portal kampania *Władca Zimy*, stanowiąca nieautoryzowany dodatek do *Warhammera*. Odnaleźć tam można m.in. scenariusz w całości oparty na tym, że bohaterowie, będący żołnierzami, przez wiele dni błądzą po zaśnieżonych, mroźnych pustkowiach:

Tak zupełnie szczerze – nie masz już dość bicia orków, kultystów, wojowników Chaosu, zwierzoludzi, mutantów, skavenów?

Dobra wiadomość: w tej przygodzie ich nie ma.

Zła wiadomość: w tej przygodzie są gobliny. Prawdopodobnie jednak nie dojdzie do ani jednej walki z zielonymi. Coś nowego, prawda? W tej przygodzie przeciwnikiem jest świat. Straszliwy mróz, ręce, bez czucia, groźba śmierci z zimna, konieczność dbania o konie, bez których tylko śmierć. Biała, doprowadzająca do szału pustynia, wyczerpanie, wyziębienie, lodowa apatia. Przeciwnikiem jest zima. Nic sobie nie robiąca z ostrego miecza, z umiejętności walki, ze zbroi, z odwagi, z szału bojowego – nic²⁷.

Wydaje się zatem, że zarówno *Jesienna gawęda*, jak i *Wiedźmin: Gra Wyobraźni* stanowią symptom tej samej tendencji. Jej źródła należy, jak sądzimy, upatrywać w punkcie, w jakim w omawianym okresie znajdował się polski fandom RPG. Z jednej strony, rynek gier fabularnych był wtedy już w pewnym stopniu dojrzały – w Polsce dostępnych było co najmniej kilkanaście rodzimych i tłumaczonych systemów, funkcjonowały dwa duże periodyki tylko RPG-om poświęcone, organizowano liczne konwenty itd. Rozrywka ta angażowała zatem coraz więcej czasu i pieniędzy coraz większej liczby ludzi, a ponadto – jeśli za początek ma-

26 I. Trzewiczek, *O wyborach* [w:] *idem, Jesienna gawęda*, Gliwice 2009, s. 83–84.

27 P. Smolański, I. Trzewiczek, *Buran* [w:] M. Szaleniec et al., *Władca Zimy*, Gliwice 2001, s. 39.

sowej obecności gier fabularnych w Polsce przyjąć 1993 r., to ci, którzy zaczęli wtedy grać, w okolicach 2001 r. wkraczali już w dorosłość.

Z drugiej jednak strony, RPG – ze względu na swoją krótką historię w Polsce oraz specyfikę tej formy rozrywki – było szczególnie podatne na zarzut często ciężący nad fantastyką w ogóle, a więc na zarzut infantylności. Gry fabularne bardzo łatwo bowiem sprowadzić do niepoważnej zabawy, która osobom powyżej pewnego wieku już nie przystoi. Być może więc tendencja do absolutyzacji immersji wyrasta wprost z potrzeby stworzenia autostereotypu, nobilitującego RPG jako rozrywkę i nadającego mu charakter sztuki czy niezwykłego, niedostępnego innym przeżycia. Jeśli bowiem głównym celem sesji jest wywoływanie emocji i angażowanie się w rolę, to sesja ta przestaje być niepoważną zabawą, a staje się podobna do teatru, psychodramy czy literatury, o czym wprost pisali twórcy *Wiedźmina: Gry Wyobraźni* w przytaczanym wcześniej fragmencie wstępu²⁸.

Rozróżnienie na grę fabularną i grę wyobraźni ufundowano więc na założeniu, że RPG ewoluowało: punktem wyjścia tego procesu były gry skupione na mechanice i rozwoju postaci, a punktem dojścia – gry pozwalające na przeżywanie prawdziwych emocji. Podobną opozycję między „niepoważnymi” grami, skupiającymi się na mechanice, a „dojrzałymi” systemami, skoncentrowanymi na immersji, odnajdujemy również w zamieszczonym na końcu podręcznika do *Wiedźmina: Gry Wyobraźni* zarysie historii RPG. Niemal wprost pisze się w nim o ewolucji sposobów grania, wskazując kolejne kamienie milowe na drodze do punktu dojścia, jakim miałyby być gra wyobraźni²⁹. Jednym z takich kamieni jest – co znamienne – „Świat Mroku”, którego model rozgrywki wywarł silny wpływ na polskie środowisko RPG-owe.

Można zatem powiedzieć, że proponowany przez *Wiedźmina: Grę Wyobraźni* model rozgrywki ściśle wiązał się z kontekstem, w jakim system ten się pojawił. Zarówno literacki pierwowzór, jak i sposób postrzegania gier fabularnych w ogóle wytworzyły bowiem w twórcach potrzebę nobilitacji tej formy rozrywki, nadania jej charakteru sztuki.

Podsumowanie

Jak wykazała przedstawiona – z konieczności przecież nieporuszająca wszystkich wątków – analiza *Wiedźmina: Gry Wyobraźni*, system ten stanowi interesujący dokument zaświadczący o swojej epoce. W naszym artykule staraliśmy się wskazać najważniejsze tropy interpretacyjne. Gra ta może zatem stanowić źródło informacji nie tylko o pewnym konkretnym, dominującym w omawianym okresie sposobie myślenia

²⁸ M. Marszałik et al., *op. cit.*, s. 9.

²⁹ *Ibidem*, s. 237–240.

o grach fabularnych czy o ówczesnym stanie polskiego rynku i środowiska RPG-owego, lecz także o recepcji prozy Sapkowskiego oraz o filmie Brodzkiego i towarzyszącej mu kampanii marketingowej. Dzięki temu jest więc interesującym materiałem zarówno dla badaczy fenomenu wiedźmina, jak i dla naukowców zajmujących się grami fabularnymi.

- Chmielewska-Łuczak Dorota, Matkowski Cezary, *Kilka uwag o NIEWchodzeniu w rolę*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3, s. 199–211.
- Krawczyk Stanisław, *Analiza konwencji tematycznych gry fabularnej Changing: The Lost*, „Literatura i Kultura Popularna” 2011, nr 17.
- Mochocki Michał, *Współczesne oblicza baśni: narracyjne gry fabularne* [w:] *Barwy świata baśni*, red. U. Chęcińska, Szczecin 2003, s. 185–194
- Pustowaruk Marek, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009.
- Szeja Jerzy Zygmunt, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.

Bibliografia

Piotr Kubiński
Uniwersytet Warszawski

Dystans ironiczny w grach *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*

Abstrakt

Autor niniejszego rozdziału przedstawia zjawisko dystansu ironicznego w grach wideo i analizuje jego przykłady w grach *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*. Istotą omawianego tu zabiegu jest wytworzenie w obrębie gry nowego modelu metakomunikacji, w którym bohaterowie mają charakter raczej narzędzi niż podmiotów. Autor wskazuje, że dystans ironiczny wiąże się ze zmniejszeniem immersji, ale jednocześnie dostarcza graczowi innego rodzaju przyjemności – głównie związanej z komizmem. Autorzy gier z cyklu *Wiedźmin* – choć w głównej mierze dążą do wywołania w graczach immersji – bardzo często stwarzają warunki do wywołania dystansu ironicznego, co stanowi charakterystyczny rys tej serii.

Słowa kluczowe

dystans ironiczny, ironia, immersja, komizm, intertekstualność, gry wideo, wiedźmin, Kierkegaard

Dystans ironiczny w grach *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*

*Wiedźmin*¹ oraz *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*² to gry, które można by opatrzyć określeniem „serio”. Nie w tym sensie jednak, że nie zawierają elementów komicznych i prezentują sceny wyłącznie poważne czy dramatyczne (elementy humorystyczne są w nich przecież obecne). Chodzi raczej o to, że obydwie te produkcje zostały zaprojektowane w taki sposób, by gracz angażował się w wydarzenia, w których bierze udział, i traktował je na poważnie, jako znaczące – innymi słowy, by w nie *uwierzył*, tak jak *wierzy się* w dobrze skonstruowaną fikcję³. Sprzyjają temu koherentna konstrukcja świata, w którym toczy się akcja gry, konsekwentne budowanie relacji pomiędzy wydarzeniami na zasadzie przyczynowo-skutkowej, uwiarygodnianie zachowań poszczególnych bohaterów motywacją psychologiczną etc. Na znaczenie podobnych czynników, takich jak „wewnętrzna spójność, podporządkowanie obowiązującym prawom natury i logiki”⁴, zwracał uwagę – w odniesieniu do baśni traktowanej właśnie serio – John Ronald Reuel Tolkien: „Najmniejszy zgrzyt, niekoherencja, fałszywa nuta wystarczy, by zrodziła się niewiara w subkreowany wtórny świat, by prysnął czar”⁵. To wszystko w połączeniu z – rzecz jasna ograniczoną – swobodą w podejmowaniu decyzji przez gracza czy możliwie złożonymi relacjami społecznymi w obrębie świata gry

1 *Wiedźmin*, CD Projekt RED, ATARI Infogames; 2007.

2 *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, CD Projekt RED, Bandai Namco Games, Warner Bros. Interactive Entertainment; 2011.

3 Nie rozstrzygam tutaj o użyteczności często stosowanej w odniesieniu do gier koncepcji zawieszenia niewiary – na ten temat zob. np. B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie*, przeł. H. Szczerkowska, Warszawa 2000.

4 A. Ziółkowski, J.R.R. Tolkien albo baśń zrehabilitowana, „Znak” 1983, nr 9, s. 1483.

5 *Ibidem*. Zob. także J.R.R. Tolkien, *O baśniach*, przeł. J. Kokot [w:] *idem*, »Drzewo i liść« oraz »Mythopoeia«, Poznań 2000, s. 41–42.



stanowi podstawowy dla gatunku CRPG repertuar mechanizmów mających zaangażować gracza, wprowadzić go w stan immersji, sprawić, by postrzegał akcję jako wiarygodną.

Zdarza się jednak, że w grach z serii *Wiedźmin* twórcy za pomocą szczególnych zabiegów wytwarzają pewnego rodzaju dystans do własnego dzieła, który w swoim wcześniejszym artykule⁶ nazwałem dystansem ironicznym. Odwołując się do kategorii ironii, zaznaczałem wtedy, że nie odnoszę się jednak do klasycznego rozumienia ironii werbalnej⁷, w obrębie której rzeczywiste znaczenie tekstu jest przeciwstawne do tego wyrażonego na poziomie podstawowym (albo, jak ująłby to Søren Kierkegaard: „fenomen nie jest istotą, lecz przeciwieństwem istoty”⁸). Chodzi tu raczej o ironię rozumianą (podążając za ujęciem Zofii Mitosek) jako gest dystansu wobec rzeczywistości lub utworu artystycznego⁹ – podmiot obdarzony świadomością ironiczną, „odsłaniając niejednoznaczność świata i dostrzegając w myśleniu ludzkim mnożące się aporie, pozbawia odbiorcę pewności poznawczej”¹⁰.

Z takim też krytycznym gestem kwestionującym samowystarczalność dzieła mamy do czynienia w grach z serii *Wiedźmin*. Zanim przejdę do szczegółowej analizy tego problemu teoretycznego, warto omówić

Ilustracja 1. Fragment zrzutu ekranu z gry *Wiedźmin*. Przejściowy przechodzień wykrzykuje słowa: „Wszędzie wokół nas korupcja. Pytam: gdzie jest prawo i sprawiedliwość?”

6 P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 5 [w druku].

7 B. Allemann, *O ironii jako o kategorii literackiej*, przeł. M. Dramińska-Joczowa [w:] *Ironia*, red. M. Głowiński, Gdańsk 2002.

8 S. Kierkegaard, *O pojęciu ironii*, przeł. A. Dżakowska, Warszawa 1999, s. 240.

9 Zob. Z. Mitosek, *Co z tą ironią?*, Gdańsk 2013, s. 355.

10 *Ibidem*, s. 358.

jego dwa wyraziste przykłady. Pierwszego z nich dostarcza interesująca sytuacja, do jakiej dochodzi w trzecim akcie gry *Wiedźmin*, gdzie gracz kierujący Geralemtem może napotkać przypadkowego przechodnia w miejscowości Wyzima. Wzburzony mężczyzna wykrzykuje słowa: „Wszędzie wokół nas korupcja. Pytam: gdzie jest prawo i sprawiedliwość?”

Rozpoznanie zawartej tu aluzji nie nastrocza trudności ze względu na nieodparte skojarzenie z nazwą partii politycznej Prawo i Sprawiedliwość. O ile samo wykrzyknienie (czy raczej pytanie retoryczne) „gdzie jest prawo i sprawiedliwość?” można by jeszcze uznać za czysto przypadkowe, o tyle padające tuż przed nim stwierdzenie „Wszędzie wokół nas korupcja” jednoznacznie odwołuje do retoryki stosowanej przez wspomnianą partię, która po wyborach parlamentarnych wygranych w 2005 r. sprawowała rządy w Polsce w latach 2005–2007 (warto zwrócić uwagę na to, że gra *Wiedźmin* została wydana w 2007 r.)¹¹. Efekt ironii jest w tym wypadku intensyfikowany przez zestawienie świata ukazanego w grze (jest to świat *fantasy* przypominający realia średniowiecznej Europy) z nieprzystającym do tej konwencji współczesnym dyskursem politycznym¹².

Analizowany przykład prowadzi do interesujących wniosków. Oprócz tego, że działa tutaj opisany przeze mnie mechanizm (czyli odwołanie się do wiedzy spoza rzeczywistości, w której toczy się akcja), warto zauważyć, jak został skonstruowany sygnał ironii. Jego najbardziej podstawowy

- 11 Politycy Prawa i Sprawiedliwości w owym okresie bardzo często odwoływali się do problemu korupcji. Przykładowo Rafał Drozdowski pisze o wyborach parlamentarnych z 2005 r.: „Sygnowany przez Prawo i Sprawiedliwość program walki z korupcją i układami [...] miał być gwarancją sukcesu wyborczego tego ugrupowania” (R. Drozdowski, *Polacy wobec IV Rzeczypospolitej. Refleksja socjologiczna po wyborach parlamentarnych 21 października 2007 r.*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2008, z. 1, s. 206 [podkr. moje – P.K.]). Tymczasem podczas wyborów w 2007 r. „PiS swoją kampanię oparł na dwóch filarach: walce z korupcją oraz eksponowaniu sukcesów z dotychczasowych dwóch lat rządów” (J. Hołubiec *et al.*, *Baza wiedzy wyborów parlamentarnych 2007 roku i jej analiza*, „Studia i Materiały Polskiego Stowarzyszenia Zarządzania Wiedzą” 2009, nr 19, s. 59 [podkr. moje – P.K.]).
- 12 Mówiąc tu o dyskursie, posługuję się różnicowaniem proponowanym przez Emile’a Benveniste’a, który wydziela dyskurs i historię jako dwa odrębne rodzaje tekstu: „dyskurs ujawnia »ja-ty-tu-teraz« mówiącego, historii zaś »opowiadają się same«” (M. Dąbrowski, *Komparatystyka dyskursu. Dyskurs komparatystyki*, Warszawa 2009, s. 12). W tym sensie dyskurs jest nośnikiem wartości, a więc jest zideologizowany i zawłaszczający jednostkę. Na ten temat zob. ibidem, zwłaszcza s. 11–41; E. Rewers, *Teorie dyskursu i ich znaczenie dla badań nad literaturą*, „Kultura i Społeczeństwo” 1995, nr 1; T. A. van Dijk, *Badania nad dyskursem*, przeł. G. Grochowski [w:] *Dyskurs jako struktura i proces*, red. G. Grochowski, Warszawa 2001.

sens werbalny pozostaje spójny z wiedzą o świecie ukazany w grze. Dzięki temu użytkownik, który nie rozpozna ironiczności przekazu (np. ze względu na nieznaną kontekstu), wciąż będzie miał do czynienia ze spójnym komunikatem¹³.

Najczytelniej można to zilustrować hipotetycznym przykładem. Gdyby mieszkaniec Wyzimy po stwierdzeniu „Wszędzie wokół nas korupcja” zamiast zapytać „gdzie jest prawo i sprawiedliwość?” zapytał na przykład „gdzie są Kaczyński i Ziobro?” (odwołując się do ówczesnych liderów wspomnianej partii), sytuacja wyglądałaby diametralnie inaczej. Mimo że odwołanie dotyczyłoby zasadniczo tego samego desygnatu (konkretna grupa polityczna – raz przywołana wprost, raz na zasadzie *pars pro toto*), to jednak w tej hipotetycznej sytuacji niedostrzeżenie żywiołu ironicznego przyniosłoby zupełnie inny efekt: w świecie gry nie występują politycy o wymienionych nazwiskach, więc na poziomie świata fabularnego zachodziłaby istotna niezborność. Innymi słowy – wypowiedzenie takiej kwestii przez mieszkańca Wyzimy zostałoby odebrane jako skrajnie nieprawdopodobne.

Zaproponowana powyżej alternatywna wersja cytowanego pytania retorycznego byłaby także wadliwa z innego powodu – odwołanie do świata zewnętrznego byłoby tak silne i tak jawne, że straciłoby swój ironiczny charakter. Owszem, opisywany przeze mnie dystans ironiczny pozostałby taki sam, jednak gracz miałby do czynienia z zabiegiem bardzo prymitywnym. Jak wskazuje bowiem Beda Allemann: „Ironia literacka jest tym bardziej ironiczna, im bardziej zdecydowanie potrafi zrezygnować z ironicznych sygnałów, nie tracąc przy tym swej przejrzystości”¹⁴. Warunkiem ironiczności jest tu zatem swoista gra z użytkownikiem, który musi odcyfrować sygnał, by odczytać drugie znaczenie tekstu – znaczenie to nie może być jednak ostentacyjnie jawne.

Wspomniane sygnały ironiczności domagają się uważniejszej analizy, dlatego warto w tym miejscu posłużyć się drugim przykładem pochodzącym z tej samej gry. W czwartym akcie Geralt spotyka się w karczmie ze swoim przyjacielem, bardem Jaskrem (który notabene jest niewyczerpanym źródłem akcentów humorystycznych – tak w powieściach, jak i w grach). Jaskier zaczyna wówczas improwizować nową pieśń i intonuje następujące słowa: „Czekaj, czuję natchnienie... Tę burzę włosów każdy

¹³ Na ważną rolę spójności środowiska gry jako kluczowego czynnika kształtującego immersję wskazywała także Alison McMahan (pozostałymi elementami wymienionymi przez amerykańską badaczkę są zbieżność oczekiwań gracza z konwencją gry oraz wpływ gracza na środowisko). Zob. A. McMahan, *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games* [w:] *The Video Game Theory Reader*, ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron, New York 2003, s. 68–69.

¹⁴ B. Allemann, *op. cit.*, s. 26.

zna, na ustach dłoni chwiejny gest, tak to Alina, to Alina, to Alina jest... Nie coś mi tu nie pasuje..." [podkr. moje – P.K.]¹⁵.

Przytoczona powyżej wypowiedź zawiera niemal dokładny cytat z pierwszych wersów autentycznej piosenki *Celina* napisanej przez Stanisława Staszewskiego, a spopularyzowanej przez jego syna – Kazika Staszewskiego wraz z grupą muzyczną Kult (zaznaczony pogrubieniem). Jedyną różnicą pomiędzy tekstami polega na tym, że imię, które pojawiło się w oryginalnym brzmieniu utworu brzmiało *Celina*, a nie *Alina*¹⁶.

Takie nawiązania (w wypadku gier nazywane często angielskim określeniem „*easter eggs*”) nie są oczywiście w tekstach kultury czymś niespotykanym; wręcz przeciwnie – mechanizm polegający na wykorzystaniu podobnych intertekstualnych nawiązań jest na przykład bardzo wyraźnie obecny w „Sadze o Wiedźminie” autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, będącej przecież dla obydwu omawianych gier pierwowzorem. Jednak interesujący mnie zabieg rodzi szczególne konsekwencje, kiedy zostaje zastosowany w grach z serii *Wiedźmin* – a więc takich utworach, które każą serio traktować przedstawiane w nich wydarzenia. Aby właściwie zinterpretować scenę, trzeba bowiem znać oryginalną piosenkę – konieczne jest tutaj odniesienie się do świata zewnętrznego wobec gry. A zatem Jaskier swoim śpiewem nie tylko wywołuje uśmiech na twarzy gracza, lecz także mimowolnie (choć oczywiście nie mimo woli autorów gry) przypomina mu o istnieniu konkretnego zespołu muzycznego, a w konsekwencji – o fizycznej rzeczywistości w ogóle. Na moment wytrąca to gracza z wrażenia obecności w cyfrowym świecie, a więc chwilowo redukuje immersję¹⁷. W zamian pojawia się jednak akcent humorystyczny, który może być przecież dla gracza wcale nie mniejszym źródłem przyjemności.

Sygnaly ironiczności w analizowanych przeze mnie przykładach są zatem dość wyraźne – znacząca okazuje się tu bowiem nawet intonacja wypowiedzianych kwestii. W wypadku piosenki śpiewanej przez barda Jaskra da się z niezbitą pewnością zidentyfikować tekst źródłowy, ponie-

15 Tę scenę w podobny sposób analizowałem także w cytowanym już artykule: P. Kubiński, *Emersja...*

16 S. Staszewski, *Celina* (Kult, *Tata Kazika*, 1993).

17 Immersję rozumiem tu bowiem nie jako proste zaangażowanie, ale jako iluzoryczne wrażenie bezpośredniej obecności w świecie ukazanim w grze. Siłą rzeczy, jeśli gra przypomina o świecie fizycznym, to wrażenie bycia w świecie gry ulega osłabieniu (P. Kubiński, *Immersion vs. emersive effects in videogames* [w:] *Engaging with Videogames: Play, Theory, and Practice*, ed. by D. Stobbsart, M. Evans, Oxford 2014). Na temat podobnie rozumianej kategorii immersji zob. np. J. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge MA 1997; M. Heim, *Virtual Realism*, New York – Oxford, 1998; A. McMahan, *Immersion, Engagement, and...*



waż bohater śpiewa na identyczną melodię, na jaką piosenka *Celina* wykonywana jest przez Kult. Co więcej, ironiczna gra pomiędzy twórcami *Wiedźmina* a użytkownikiem jest rozciągnięta na dalszą część dialogu. Po odśpiewaniu pierwszych wersów Jaskier stwierdza „Nie, coś mi tu nie pasuje...”. Wiedźmin odpowiada na to, że niepasującym elementem jest imię Alina: „Celina bardziej by pasowała” (zob. ilustracja 2.).

Interesujący jest także powód, dla którego w grze doszło do wykorzystania właśnie imienia Alina, zamiast Celina. Otóż cały wątek wydarzeń, w trakcie którego dochodzi do odśpiewania pieśni, bardzo wyraźnie nawiązuje do *Balladyny* Juliusza Słowackiego¹⁸. Liczne aluzje zawarte w *Wiedźminie* wyraźnie wskazują na to, że Alina, na której temat improwizowana jest pieśń, jest w istocie odpowiedniczką Aliny z dramatu romantycznego. Tekst literacki został tu jednak potraktowany jako materiał ulegający obróbce polegającej na nie tyle wiernej adaptacji, ile bardzo swobodnej grze intertekstualnej¹⁹.

Istotą omawianego tu zabiegu jest wytworzenie w obrębie gry nowego modelu metakomunikacji. Warto w tym kontekście zastanowić się nad funkcjonującym w jego obrębie podziałem ról komunikacyjnych i porównać go z modelem autorstwa Davida S. Kaufera.

Ilustracja 2. Fragment zrzutu ekranu z gry *Wiedźmin*

¹⁸ J. Słowacki, *Balladyna* [w:] *idem, Dramaty*, Wrocław 1959.

¹⁹ Świadczą o tym liczne i głębokie zmiany względem tekstu źródłowego – na przykład wprowadzenie postaci, którą można odczytywać jako parodię Adama Mickiewicza.

Według schematu zaproponowanego przez tego badacza „z ironią wią-
żą się trzy role: 1) ironistów; 2) obserwatorów ironii; 3) ofiary ironii”²⁰.
Wydaje się, że ten schemat nie do końca odpowiada sytuacji zaistniałej
w przedstawionych przykładach. Opisanie gracza jako „obserwatora
ironii” uważam za dalece niewystarczające, ponieważ oprócz tego, że ob-
serwatorem – jest on przede wszystkim współironistą ze względu na swój
czynny udział w kształtowaniu ostatecznej formy komunikatu. Z pewno-
ścią najużyteczniejszym elementem Kauferowskiej triady jest natomiast
„ofiara ironii” – i to właśnie ten element zapożyczam na potrzeby dalsze-
go opisu, by nazwać w ten sposób gracza, który nie odszyfruje sygnału
ironii i w rezultacie nie rozpozna ironicznej warstwy wypowiedzi (choć-
by dlatego, że nie zna piosenki Kultu cytowanej w pierwszym przykła-
dzie)²¹. W takiej sytuacji mamy do czynienia z niefortunnym aktem
komunikacji – jak pisze bowiem o ironii Michał Głowiński,

stawia ona odbiorcy wyraźne wymagania: musi zostać zidentyfikowana. A jeśli
rozpoznana nie zostanie, z reguły powstają znaczące nieporozumienia. Niekie-
dy świadczą one dobitnie, że dany uczestnik procesu komunikacyjnego nie może
wyjść poza literalne rozumienie kierowanych do siebie słów, a więc w jego percep-
cji ginie pewien współczynnik wypowiedzi, która bez niego nie ma danych, by ją
odebrać zgodnie z charakterem i intencjami mówiącego²².

Aby przedstawić cały model komunikacyjny wytwarzający się wraz
z dystansem ironicznym, warto przytoczyć trzeci – zdecydowanie naj-
ciekawszy i o wiele bardziej wyrafinowany od poprzednich – przykład.
Otóż w grze *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, mniej więcej w połowie fabu-
ły, ma miejsce szczególna scena. Główny bohater oraz jego przyjaciel,
krasnodul Zoltan Chivay, wyruszają do lasu, by zobaczyć się z grupą
elfów-rebeliantów. Aby mogło dojść do spotkania, bohaterowie muszą
posłużyć się hasłem rozpoznawczym. Hasło wykrzykiwane przez Zol-

²⁰ D.S. Kaufer, *Ironia, forma interpretacyjna i teoria znaczenia* [w:] *Ironia...*, s. 147.

²¹ Trzeba przy tym zaznaczyć, że używam określenia „ofiara ironii” w sposób niecoż-
samy z zaproponowanym przez Kaufera. Badacz nazywał tak osobę, w którą wy-
mierzone było ostrze ironii. Fakt, że ironia jest *wymierzona w kogoś*, jednoznacznie
pokazuje, że Kaufer referuje w ten sposób model nazwany przez Mitosek „postawą
ironiczną”, która zakłada, że podmiot ironiczny stawia siebie w pozycji wyższości
wobec ofiary: „Postawa ironiczna to inaczej pozycja podmiotu wypowiedzi, który
wie, gdzie jest prawda, i z tej wiedzy czerpie swoje krytyczne czy tylko ośmieszające
aluzje” (Z. Mitosek, *op. cit.*, s. 189). Alternatywą wobec tej postawy miałyby być
„świadomość ironiczna”, będąca wyrazem braku pewności poznawczej i dystansem
do własnych przekonań. Co ważne, „podmiotowi świadomości ironicznej jako
człowiekowi wątpięcemu w określone wartości, obce są gesty pogardy i ośmie-
szania” (*ibidem*, s. 359) – i to właśnie najważniejszy element różniący świadomość
ironiczną od „agresywnej” postawy z modelu Kaufera.

²² M. Głowiński, *Ironia jako akt komunikacyjny* [w:] *Ironia...*



tana brzmi... „Kier-ke-gaard” (zob. ilustracja powyżej). Odzewem na to hasło okazuje się słowo „Hei-de-gger”²³.

Komizm tej sytuacji polega na tym, że słowa używane przez bohaterów odnoszą się do desygnatów, które nie istnieją w obrębie świata gry. To jasne, że w świecie *fantasy* nie występują takie postaci, jak XIX-wieczny filozof duński Søren Kierkegaard czy XX-wieczny filozof niemiecki Martin Heidegger. Mamy tu więc do czynienia z interesującym przykładem podwójnego kodowania (*double coding*), a więc ze zjawiskiem scharakteryzowanym przez Charlesa Jencksa. Podwójne kodowanie polega na takim ukształtowaniu tekstu kultury (rozumianego szeroko – punktem wyjścia Jencksa były rozważania o architekturze postmodernistycznej)²⁴, by mógł on być równolegle odczytywany na dwóch poziomach. Jak pisze Jencks: „Budynek albo postmodernistyczne dzieło sztuki zwracają się jednocześnie do mniejszościowej, elitarnej publiczności, posługując się kodami »wysokimi« oraz do publiczności masowej, posługującej się kodami niskimi”²⁵. To, czy ten bardziej wymagający poziom tekstu zostanie właściwie odczytany, zależy z jednej strony od stopnia jego zakamuflowania, a z drugiej – od kompetencji odbiorcy (a więc od „zasob-

Ilustracja 3. Fragment zrzutu ekranu z gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*

²³ Interpretacją tej sceny posłużyłem się także w tekście P. Kubiński, *Immersion vs. emersive effects...*

²⁴ Zob. C. Jencks, *Architektura postmodernistyczna*, przeł. B. Gadomska, Warszawa 1987.

²⁵ *Idem, What is Post-Modernism?*, London 1986, s. 14–15. Powyższe tłumaczenie przytaczam za: U. Eco, *O literaturze*, przeł. J. Ugniewska, A. Wasilewska, Warszawa 2003, s. 199.

ności encyklopedii tekstowej, jaką dysponuje czytelnik”, jak nazwałby to Umberto Eco²⁶).

Aby zrozumieć zawarty tu żart, gracz musi – ponownie – sięgnąć do wiedzy kulturowej, pozafabularnej, co oczywiście dzieje się poza jego decyzją (użytkownik, który kojarzy te dwa nazwiska, nie może przecież postanowić, że nie rozpozna przemyconej aluzji). Tak przedstawiony komunikat – o ile zostanie rozpoznany – w nieodparty sposób przymusza zatem do sięgnięcia do kontekstu pozagrowego, co (właśnie przez odwołanie do wiedzy pozatekstowej) skutkuje chwilowym zawieszeniem stanu immersji.

Przytoczony przykład jest interesujący także dlatego, że jeśli gracz nie wykryje ironii (a więc nie rozpozna nazwisk filozofów), to paradoksalnie ta scena nie zaburzy poczucia immersji. Stanie się tak, ponieważ twórcy – kierując się zasadą podwójnego kodowania – wybrali akurat takie nazwiska, które brzmią w sposób niezwykły, są niemal egzotyczne. W rezultacie gracz, który nie rozpozna ich właściwego znaczenia, może uznać je np. za słowa należące do elfickiego słownika. Za takim zrozumieniem dodatkowo przemawia rozczłonkowanie obu nazwisk na sylaby za pomocą dywizów (jest to widoczne w napisach dialogowych) – tak właśnie są bowiem zapisywane wyrazy w tych bardzo nielicznych sytuacjach, gdy bohaterowie prowadzą rozmowy w niezrozumiałym dla gracza, fikcyjnym języku elfów²⁷.

Jak wskazałem wcześniej, istotą tego zabiegu jest to, że wytwarza on nowy poziom metakomunikacji ironicznej. W komunikacji tej nie uczestniczą jednak sami bohaterowie, którzy wypowiadają analizowane kwestie. W perspektywie komunikacyjnej bohaterów należy uznać raczej za narzędzia niż za podmioty. Nie ulega bowiem wątpliwości, że bard Jaskier, w chwili gdy śpiewa piosenkę zespołu Kult, nie jest ironistą. Przyczyna wydaje się oczywista: bohater nie zdaje sobie przecież sprawy z tego, że w istocie posługuje się cytatem czy też – jeśli odwołamy się do terminologii Michaiła Bachtina – że mówi *cudzym słowem*²⁸. Podobnie bohaterowie drugiej części gry nie zdają sobie sprawy z tego, że w przy-

²⁶ *Ibidem*, s. 213.

²⁷ Nazwiska mogą zostać także rozumiane jako nazwy własne funkcjonujące w uniwersum Geralta. Takiemu odczytaniu dodatkowo sprzyja wyodrębnienie cząstki „-gaard” występującej w nazwisku „Kierkegaard”. Cząstka ta funkcjonuje także w nazwie miasta (i cesarstwa) Nilfgaard, które pełni istotną funkcję w wiedzmińskim uniwersum i jest jedną z bardziej rozpoznawalnych nazw własnych w książkach i grach opowiadających o Geralcie (zob. chociażby: A. Sapkowski, *Krew elfów*, Warszawa 2001, s. 18–21).

²⁸ Zob. M. Bachtin, *Słowo w powieści i słowo w poezji* [w:] *idem, Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Grajewski, Warszawa 1982.

toczonej scenie odwołują się do europejskich filozofów – w świecie *fantasy* ci filozofowie wszakże nie istnieją. W analizie tej sytuacji najlepiej posłużyć się modelem zaproponowanym przez Oswalda Ducrota, który – jak zauważa Mitosek²⁹ – postrzega ironię jako szczególny przejaw polifoniczności (wielogłosowości) charakterystycznej dla sytuacji komunikacyjnych w ogóle³⁰. Polifoniczność ironii miałaby według Ducrota realizować się poprzez występowanie pewnego dwugłosu: wypowiadającego i mówiącego. Wypowiadającym w tym modelu jest osoba faktycznie werbalizująca słowa, które odczytujemy jako ironiczne, choć sama nie musi mieć intencji ironicznej. Wypowiadający jest zatem narzędziem służącym do wyrażenia poglądów mówiącego, a więc właściwego ironisty, który mówi niejako z ukrycia – posługując się przy tym cudzymi ustami³¹. Interesująca mnie tutaj metakomunikacja ironiczna zachodzi więc nie na osi gracz – postaci fikcyjne. W istocie odbywa się ona ponad głowami tych postaci, które – jako *wypowiadający* – nie zdają sobie sprawy z tego, że są komiczne. Właściwa metakomunikacja ironiczna rozgrywa się pomiędzy użytkownikiem (tym, który rozpoznaje sygnał ironii i – co za tym idzie – nie staje się mimowolną ofiarą ironii) a podmiotem nadawczym gry³². Oczywiście nie należy tego ostatniego utożsamiać z faktycznym autorem dzieła – tym bardziej że gry są zazwyczaj dziełami zbiorowymi. Podmiot ten wynurza się z tekstu, wobec którego dystansuje się poprzez ironię; wykazuje wyższy poziom świadomości niż bohaterowie fabularni, choć jednocześnie nie powinien być przecież antropomorfizowany. Warunkiem tej metakomunikacji jest zatem przyjęcie przez gracza perspektywy dystansu ironicznego wobec tekstu i przedstawionej w nim fikcji.

Wytworzenie takiej metakomunikacji ironicznej jest chwytem pozornie osłabiającym siłę oddziaływania gry, ponieważ zmusza do dystansowania się wobec fikcji i przyjęcia wobec niej perspektywy (współ) ironicznej, a zatem krytycznej. W zamian użytkownik otrzymuje jednak innego rodzaju przyjemność – przede wszystkim tę wynikającą z efek-

29 Z. Mitosek, *op. cit.*, s. 89.

30 O. Ducrot, *Zarys polifonicznej teorii wypowiedania*, przeł. A. Dutka, „Pamiętnik Literacki” 1989, nr 3.

31 Jak pisze Ducrot: „wypowiadający tak się ma do mówiącego jak postać do autora”, który to autor może „zwracać się do publiczności poprzez postaci: bądź utożsamia się z tą czy ową, czyniąc z niej swego przedstawiciela [...], bądź też znaczący wydaje się sam fakt, że postaci mówią i zachowują się tak a nie inaczej”. *Ibidem*, s. 286.

32 Piotr Sitarski nazwałby ten podmiot „wielkim programistą” *per analogiam* do filmowego „wielkiego twórcy obrazów” z teorii Alberta Lafaya, zob. P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 84–86.

tu humorystycznego. Ponieważ jednak tego typu żarty cechuje bardzo różny poziom wyrafinowania (co widać już nawet w trzech przytoczonych przykładach), to dodatkowo gracz może poczuć satysfakcję z tego, że znalazł się w – być może nielicznej – grupie osób, które odcyfrowały subtelnie przemycaną aluzję. Wydaje się, że taka sytuacja może mieć miejsce w ostatniej spośród cytowanych scen, w której przywołuje się nazwiska filozofów. Być może to, że twórcy odwołali się do filozofii – a więc kontekstu kulturowego uważanego za szczególnie wymagający – ma być ironiczną odpowiedzią na często spotykane zarzuty, że gry wideo są rozrywką nieambitną, pozbawioną wartościowych treści, przeznaczoną dla niewymagającego i nieoczytanego odbiorcy.

Nie sposób wreszcie nie zauważyć, że pierwsze z użytych nazwisk wyjątkowo interesująco sytuuje się w kontekście rozważań na temat dystansu ironicznego. Czyżby twórcy gry, operując dystansem ironicznym, świadomie sięgnęli po nazwisko Kierkegarda, filozofa, który szczególnie zasłużył się dla badań właśnie nad ironią?³³ Wydaje się to wielce prawdopodobne. Świadczy o tym inny sygnał tekstowy zawarty w *Wiedźminie 2*, gdzie można znaleźć książkę pt. *Upiory: bojaźń i drzenie* – podtytułem jawnie nawiązującą do słynnej książki *Bojaźń i drzenie* tego filozofa³⁴. Czy dla gracza-humanisty – choćby mgliście znającego dzieło Kierkegarda – miał to być dobitny sygnał podkreślający ironiczność przekazu? Chociaż trudno o jednoznaczną ocenę, to jednak da się wskazać uzasadnienie dla takiej interpretacji. Otóż bohater wypowiadający hasło „Kier-ke-gaard” chwilę wcześniej z trudem przemilcza przekleństwo („Ja pier...” – zob. ilustracja 3.). Tak drastyczne skonfrontowanie ze sobą dwóch sfer – dyskursu filozofii i wulgarnego języka – poprzez kontrast podkreśla właśnie ironiczny charakter sceny.

Zarówno w *Wiedźminie*, jak i w *Wiedźminie 2* można wskazać bardzo wiele scen skonstruowanych tak, by umożliwiły one wywołanie dystansu ironicznego. Zadaniem niniejszego artykułu nie było jednak tworzyć rozbudowanego katalogu podobnych chwytów, ale raczej wskazanie samego mechanizmu i zanalizowanie jego konsekwencji. Okazuje się, że chociaż gry z serii *Wiedźmin* są nastawione na wywoływanie immersji, chociaż w zasadniczej mierze wydarzenia fabularne są konstruowane tak, by gracz traktował je jako wiarygodne, to jednak liczne są tu sceny podważające samowystarczalność świata fabularnego – do zrozumienia niektórych scen niezbędne jest bowiem odwołanie do wiedzy pozatekstowej. Te najróżniejsze aluzje są jednocześnie konstruowane na

33 Na temat roli ironii w myśli filozoficznej Kierkegarda zob. zwłaszcza E. Kasperski, *Ironia jako dyskurs i strategia. Z rozważań nad poetyką teoretyczną i historyczną ironii*, „Przegląd Humanistyczny” 1990, nr 3.

34 S. Kierkegaard, *Bojaźń i drzenie*, przeł. J. Iwaszkiewicz, Warszawa 1995.

zasadzie podwójnego kodowania, dzięki czemu nierozpoznanie ukrytego sensu komunikatu (wynikające np. z nieznanomości kontekstu czy nawet z nieuwagi gracza) nie skutkuje jego całkowitą niezrozumiałością.

Pokazuje to, że autorzy omawianych gier nie koncentrują się wyłącznie na dążeniu do immersji, szukają także innych sposobów na dostarczenie graczowi przyjemności – wynikającej z zaskoczenia, humoru czy (krytycznej) refleksji nad fikcyjnym światem. Co więcej, zabiegi wywołujące dystans ironiczny stanowią element na tyle częsty w omawianych grach i na tyle brzemienny w skutki, że omawiany mechanizm powinien być traktowany jako ważny, niedający się pominąć rys w charakterystyce tej serii.

Do wniosków wynikających z analizy poszczególnych scen warto dodać konkluzję o ogólniejszym charakterze. Otóż cytowana wcześniej Mitosek zwraca uwagę na to, że ironiczność w tekście literackim może się przejawiać w takich gestach, jak autozwrotność, sięganie po paradoksy czy podkreślanie dyskursywności dzieła. Powyższe przykłady zaczerpnięte z serii *Wiedźmin* pokazują, że gry wideo funkcjonalnie nie różnią się od innych tekstów kultury – wpisują się w katalog tych środków ekspresji, za pomocą których mogą manifestować się mechanizmy i postawy kulturowe (w tym wypadku postawa dystansu ironicznego). Mechanizmy te przynoszą natomiast w wypadku gier wyjątkowe rezultaty.

- Allemann Beda, *O ironii jako o kategorii literackiej*, przeł. M. Dramińska-Joczowa [w:] *Ironia*, red. M. Głowiński, Gdańsk 2002.
- Bachtin Michaił, *Słowo w powieści i słowo w poezji* [w:] *idem, Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Grajewski, Warszawa 1982.
- Dijk Teun A. van, *Badania nad dyskursem*, przeł. G. Grochowski [w:] *Dyskurs jako struktura i proces*, red. *idem*, Warszawa 2001.
- Drozdowski Rafał, *Polacy wobec IV Rzeczypospolitej. Refleksja socjologiczna po wyborach parlamentarnych 21 października 2007 r.*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2008, z. 1.
- Ducrot Oswald, *Zarys polifonicznej teorii wypowiedzenia*, przeł. A. Dutka, „Pamiętnik Literacki” 1989, nr 3.
- Dąbrowski Mieczysław, *Komparatystyka dyskursu. Dyskurs komparatystyki*, Warszawa 2009.
- Eco Umberto, *O literaturze*, przeł. J. Ugniewska, A. Wasilewska, Warszawa 2003.
- Głowiński Michał, *Ironia jako akt komunikacyjny* [w:] *Ironia*, red. *idem*, Gdańsk 2002.
- Heim Michael, *Virtual Realism*, New York – Oxford, 1998.
- Hołubiec Jerzy *et al.*, *Baza wiedzy wyborów parlamentarnych 2007 roku i jej analiza*, „Studia i Materiały Polskiego Stowarzyszenia Zarządzania Wiedzą” 2009, nr 19.

Bibliografia

- Jencks Charles, *Architektura postmodernistyczna*, przeł. B. Gadomska, Warszawa 1987.
- Jencks Charles, *What is Post-Modernism?*, London 1986.
- Kasperski Edward, *Ironia jako dyskurs i strategia. Z rozważań nad poetyką teoretyczną i historyczną ironii*, „Przegląd Humanistyczny” 1990, nr 3.
- Kaufer David S., *Ironia, forma interpretacyjna i teoria znaczenia* [w:] *Ironia*, red. M. Głowiński, Gdańsk 2002.
- Kierkegaard, Søren *O pojęciu ironii*, przeł. A. Dżakowska, Warszawa 1999.
- Kierkegaard Søren, *Bojaźń i drżenie*, przeł. J. Iwaszkiewicz, Warszawa 1995.
- Kierkegaard Søren, *O pojęciu ironii*, przeł. A. Dżakowska, Warszawa 1999.
- Kubiński Piotr, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 5 [w druku].
- Kubiński Piotr, *Immersion vs. emersive effects in videogames* [w:] *Engaging with Videogames: Play, Theory, and Practice*, ed. by D. Stobart, M. Evans, Oxford 2014.
- McMahan Alison, *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games* [w:] *The Video Game Theory Reader*, ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron, New York 2003.
- Mitosek Zofia, *Co z tą ironią?*, Gdańsk 2013.
- Murray Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge MA 1997.
- Nycz Ryszard, *Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura*, Kraków 2012.
- Reeves Byron, Nass Clifford, *Media i ludzie*, tłum. H. Szczerkowska, Warszawa 2000.
- Rewers Ewa, *Teorie dyskursu i ich znaczenie dla badań nad literaturą*, „Kultura i Społeczeństwo” 1995, nr 1.
- Sitarski Piotr, *Rozmowa z cyfrowym cieniem: model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.
- Tolkien John Ronald Reuel, *O baśniach*, przeł. J. Kokot [w:] *idem*, »*Drzewo i liść*« oraz »*Mythopoeia*«, Poznań 2000.
- Sapkowski Andrzej, *Krew elfów*, Warszawa 2001.
- Słowacki Juliusz, *Balladyna* [w:] *idem*, *Dramaty*, Wrocław 1959.
- Staszewski Stanisław, *Celina* (Kult, *Tata Kazika*, 1993).
- Wiedźmin*, CD Projekt RED, ATARI Infogames, 2007.
- Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, CD Projekt RED, Bandai Namco Games, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011.
- Ziółkowski Adam, *J.R.R. Tolkien albo baśń zrehabilitowana*, „Znak” 1983, nr 9.

Piotr Szałaśny

Uniwersytet Ostrawski

Fenomen „Wiedźmina” w Republice Czeskiej

Abstrakt

Artykuł stara się przybliżyć fenomen „Wiedźmina” Andrzeja Sapkowskiego w Republice Czeskiej. Przedstawione zostały poszczególne wydania elementów kultury związane z uniwersum wiedźmina, problemy przekładowe, a także sama recepcja postaci wiedźmina – która stanowi najistotniejszy element badania.

Słowa kluczowe

wiedźmin, Andrzej Sapkowski, Republika Czeska, fenomen

Piotr Szałaśny
Uniwersytet Ostrawski

Fenomen „Wiedźmina” w Republice Czeskiej

„Pleťl jsem si vesmír s hvězdami odrážejícími se na vodní hladině”
Čas opovržení

Wstęp Nikogo nie trzeba przekonywać, że zarówno w kraju nad Wisłą, jak i w wielu innych państwach wiedźmin jest absolutnie kultowy. Postać stworzona przez Andrzeja Sapkowskiego już dawno temu opuściła wygodne miejsce na stronach książek i zaczęła niejako żyć własnym życiem – w szeroko rozumianej kulturze popularnej. Niniejszy artykuł stara się w możliwie zwięzły sposób przybliżyć to, jak ten bohater jest postrzegany w Republice Czeskiej. Zajmuje się wydaniem wszelkich tekstów kultury związanych z wiedźminem oraz przybliża opinie na ich temat. Można powiedzieć nieco szerzej, że ma stanowić opis recepcji wiedźmina w innym kraju słowiańskim.

Wydania książkowe Czeski czytelnik po raz pierwszy z wiedźminem Geraltom mógł spotkać się już w 1991 r. w półprofesjonalnym czasopiśmie „AF 167”, gdzie ukazało się przełożone przez Františka Novotného opowiadanie *Mniejsze zlo*. Tłumacz zamiast słowa „zaklínač” użył na określenie wiedźmina słowa „vědmák”. Książki o tej postaci zostały na terenie Republiki Czeskiej po raz pierwszy opublikowane przez wydawnictwo Winston Smith z Pragi. Pierwsza z nich – *Stříbrný meč* (Srebrny miecz) – wyszła w 1992 r., a przełożona była przez Jiřího Pilcha, Dittmara Chmelařa, Romana Sochora i Stanislava Komárka. Krótko przed tym w czasopiśmie „Ikaria” zostało opublikowane opowiadanie *Zaklínač* w tłumaczeniu Pilcha. Właśnie w nim po raz pierwszy wiedźmin otrzymał miano „zaklínač”. Kolejny tom opowiadań – *Věčný oheň* (Wieczny ogień) – opublikowano rok później, a tłumaczami byli w tym przypadku Pilch, Komárek i Rostislav Gašper. Ze względu na kłopoty z wypłatą honorarium autorowi kolejne książki o wiedźminie zostały wydane przez ostrawską oficynę Leonardo. Wszystkie te tomy przekładał Komárek, ilustracje z kolei tworzyła jego małżonka – Jana Komárková. Można w skrócie

powiedzieć, że każda z części pojawiała się w Czechach mniej więcej rok po polskiej premierze.

Wydawnictwo w bardzo interesujący sposób rozwiązało kwestię serii: opublikowano siedem tomów ponumerowanych od I do VII. Pierwsze dwa z nich to zbiory opowiadań – *Poslední přání* (Ostatnie życzenie), drugi *Meč osudu* (Miecz przeznaczenia). Kolejne, od III do VII, to wszystkie części „Sagi...”. O popularności wiedźmina na czeskim rynku może świadczyć fakt, że oficyna Leonardo musiała wielokrotnie przeprowadzać dodruk wszystkich tomów serii z nowymi okładkami. Na wzrost popularności Sapkowskiego – a tym samym także cyklu o wiedźminie na rynku czeskim – wpływ miała (oprócz gier) również „Trylogia Husycka”. Ze względu na tematykę oraz miejsce akcji opowieść o Reynevanie von Biellau spotkała się z dużym zainteresowaniem czytelników, a także mediów.

Już w 1995 r., znów dzięki wydawnictwu Leonardo, wyszła w Czechach gra fabularna *Yrrhededovo oko* (Oko Yrrhededesa) – w nakładzie 5 tys. egzemplarzy. Ponadto w 2013 r. zostało profesjonalnie nagrane także kilka audiobooków z wiedźmińskimi opowiadaniem; nagrania te są dostępne w sprzedaży do dnia dzisiejszego.

W czeskich artykułach prasowych Sapkowski przedstawiany jest jako światowej klasy pisarz, niekiedy określano go nawet mianem „słowiańskiego Tolkiena” i bardzo często przyrównywano do autora *Hobbita*, a „Sage...” – do trylogii „Władca Pierścieni”. Wymienia się Sapkowskiego także w gronie takich autorów jak Clive Stamples Lewis, Terry Pratchett czy George R. R. Martin.

Jakub Macek, jeden z fanów Sapkowskiego, w tekście poświęconym temu pisarzowi stwierdza m.in.:

Sapkowski zbavil fantasy ve svém pojetí onoho zamlženého patosu, který je většíně ostatních autorů vlastní a který čtenáře, [...] často irituje. [Sapkowski pozbawił pojęcie fantasy tego mglistego patosu, który jest charakterystyczny dla innych autorów, a który czytelników często irytuje]¹.

Potem dodaje kilka słów o popularności autora „Wiedźmina”:

Andrzej Sapkowski je jedním z nejpobulárnějších tvůrců fantastiky u nás – svědčí o tom řada ocenění, která získal (cena Akademie SFPH, Ikaros, Ludvík...), prodejnost jeho knih i to, jak byl a je vítán na českých conech. (Pamatuji si na jeho první návštěvu u nás – v roce 1994 byl na prvním ústeckém Bohemiaconu; opilý, hulákající, okouzluující se vrhnul k jakési slečně, nepřiliš srozumitelně řka cosi jako: „Znáte Gerta?” Slečna přikývla. Sapkowski se udeřil do prsou. „Tak jsem já”. [Andrzej Sapkowski jest jednym z najpopularniejszych twórców fantastyki u nas – świadczy o tym

1 J. Macek, *Sapkowski – zaklínač slovanské fantasy*, http://www.harryho.info/sapek/Sapkowski_rozbor%28sever.cz%29.htm [dostęp: 9.10.2014]. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty obcojęzyczne przełożone zostały przez autora artykułu.

wiele nagród, które otrzymał (nagroda Akademii SFFH, Ikaros, Ludvík), sprzedaż jego książek oraz to, jak jest oczekiwany na czeskich konwentach. (Pamiętam jego pierwsze spotkanie u nas – w roku 1994, był na pierwszym Bohemiaconie w Ústí nad Labem; pijany, hałaśliwy, uroczco powiedział do jednej dziewczyny coś niezbyt zrozumiałe, w stylu: „Znasz Geralta?”. Dziewczyna pokiwała głową. Sapkowski uderzył się w pierś: „To jestem ja”²).

A należy przypomnieć, że zarówno nagrodę Ikaros, jak i nagrodę Akademii SFFH Sapkowski otrzymywał trzykrotnie.

Nietrudno znaleźć inne pochlebne czeskie głosy odnoszące się do dzieł Sapkowskiego. W jednym z najpoczytniejszych tamtejszych portali o tematyce *fantasy* – www.fantasyplanet.cz – można przeczytać:

Letos je tomu 20 let, co světlo světa spatřil první sborník povídek o Geraltovi z Rivie. Vize mistra Andrzeje Sapkowského se staly pro mnoho čtenářů kultem, jeho dílo předlohou pro různá zpracování. [W tym roku mija 20 lat, od kiedy światło dzienne ujrzał pierwszy zbiór opowiadań o Geraltcie z Rivii. Opowiadania Mistrza Andrzeja Sapkowskiego stały się dla wielu czytelników kultowe, jego dzieło jest wzorem dla wielu opracowań]³.

Jeszcze bardziej szczegółowa opinia o znaczeniu dzieł Sapkowskiego pojawia się na portalu www.fantasya.cz:

*Klíčový význam Sapkowského knih je pochopitelně v tom, že mnoha čtenářům přinášejí radost a potěšení. v dnešní době, kdy knihy ustupují filmům nebo počítačovým hrám, je spojení kvality a čtivosti nesmírně důležitým prvkem, který pomůže přitáhnout mladé lidi k literatuře obecně. Pro samotný žánr fantasy je Sapkowského role důležitá především v obohacení (ne-li přímo vytvoření) žánru jménem slovanská fantasy a v nasměrování mnoha polských, ale třeba i slovenských nebo českých autorů, k vlastním pohádkám nebo legendám, jež lze v žánru využít stejně jako třeba legendy starogermaňské nebo keltské. [Kluczowe dla książek Sapkowskiego jest oczywiście to, że wielu czytelnikom niosą one radość i przyjemność. W dzisiejszych czasach, gdy książki ustępują filmom czy grom komputerowym, połączenie jakości i łatwości czytania jest bardzo ważnym elementem, który może przyciągnąć młodych ludzi ku literaturze jako takiej. Dla gatunku *fantasy* rola Sapkowskiego jest istotna zwłaszcza jeśli chodzi o wzbogacenie (o ile nie stworzenie) gatunku słowiańskiego *fantasy* i o skierowanie wielu polskich, ale także słowackich czy czeskich autorów do ich własnych bajek czy legend, które mogą być używane tak samo jak, przykładowo, legendy starogermańskie czy celtyckie]⁴.*

Już tych kilka cytatów pozwala dojść do wniosku, jak ogromną popularnością cieszy się w Czechach postać Sapkowskiego oraz jego dzieło.

2 *Ibidem*.

3 J. Gergela, *Zaklínač – 20 let s tvorbou Andrzeje Sapkowského*, <http://www.fantasyplanet.cz/clanek/zaklinac-20-let-s-tvorbou-andrzeje-sapkowskeho> [dostęp: 10.03.2015].

4 J. Popiolek, *Fenoméń jménem Geralt, článek o „Sáze o zaklínači”*, <http://bit.ly/1AMgvp4> [dostęp: 10.03.2015].

W 2002 r. został wyemitowany 13-odcinkowy polski serial telewizyjny na motywach opowiadań Sapkowskiego. W Republice Czeskiej fani z niecierpliwością czekali na jego pojawienie się w ich telewizji (nastąpiło to rok po rodzimej premierze); ostatecznie wszystkie odcinki zostały nadane przez drugi program telewizji państwowej, do tej pory aż trzykrotnie. Jak zwykle w Czechach, nie zapomniano o charakterystycznym dubbingu. Podobnie jak w Polsce, serial wywołał mieszane uczucia, niemniej jednak znalazło się sporo pozytywnych głosów – głównie od osób, które nie czytały książek o wiedźminie. W największym czechosłowackim serwisie filmowym (www.csfd.cz) można zapoznać się z ponad 200 komentarzami dotyczącymi serialu. W tym przykładowo:

Knihy jsem zatím nečetl, ale dostala mě dokonalá atmosféra, syrovost, dokonalý ne-efekty, špičková hudba a představitel hlavní role. Škoda že se nenatočila druhá řada. [Książek do tej pory nie przeczytałem, ale wciągnęła mnie doskonała atmosfera, surowość, słabe efekty, rewelacyjna muzyka i odtwórca głównej roli. Szkoda, że nie nakręcono drugiego sezonu]⁵.

Lub:

Celkově parádní dílo. Určitě mohlo být lepší a více těžít z knižní předlohy, ale i tak klobouk dolů před poláky. Obecně fantasy moc nemusím, ale ze Zaklínače jsem byl nadšen hned od začátku. [Ogólnie rzecz biorąc, wspaniałe dzieło. Oczywiście, mogło być lepsze i więcej czerpać z książek, ale i tak czapki z głów przed Polakami. Generalnie nie przepadam za fantasy, ale „Wiedźminem” byłem zafascynowany od początku]⁶.

Ogólnie użytkownicy (ponad 3300 osób) oceniają serial na 66%. Liczba głosów i komentarzy świadczy jednak dobitnie, że był on stosunkowo popularny.

Nie można zapominać także o innych tekstach popkultury, których wiedźmin jest głównym bohaterem. Na uwagę zasługują komiksy autorstwa Bogusława Polcha i Macieja Parowskiego, których nakłady na rynku czeskim były bardzo mocno ograniczone. Gra planszowa o wiedźminie okazała się sporym rozczarowaniem. Zarzucano jej brak wersji czeskiej, zbyt duży format czy słabe opisy.⁷

Produktem, który na dobre włączył wiedźmina do masowej świadomości, była bez wątpienia gra stworzona przez polski zespół CD Projekt RED. Pierwsza jej część, wydana w 2007 r., zatytułowana po prostu *Wiedźmin*⁸, spotkała się z ogromnym zainteresowaniem na całym świecie, otrzymując

Serial

Komiksy i gra

Gra komputerowa

5 Beckett51, komentarz z 10.12.2013, <http://bit.ly/1FW4r3q>[dostęp: 10.03.2015].

6 kvasiva, komentarz z 5.05.2012, <http://bit.ly/1Kcbboa>[dostęp: 10.03.2015].

7 Np.: <http://bit.ly/1Q9Cxca>, <http://bit.ly/1KOFb3C>, <http://bit.ly/1H4ceit>.

8 CD Projekt RED, Atari, CD Project.

doskonale recenzje. Republika Czeska nie była w tej kwestii wyjątkiem – także tam można było zauważyć ogromne poruszenie związane z premierą produkcji. To dzięki niej *Wiedźmin* mógł stać się symbolem kultury masowej, co dobrze obrazuje konkluzja jednej z czeskich recenzji:

„Zaklínač” je skvělá hra. Zábavná, plná skrytého humoru a také moralizující, pokud si budete takových věcí všimát, ale nezahrne planým filozofováním, jen donutí k zamýšlení. Nabídné desítky hodin skvělé zábavy – a pak znovu, protože vždy můžete zkusit, co se stane, když ten či onen úkol vyřešíte jinak. Nemohu než tuhle hru milovat, obdivovat a hrát. Zaklínač mě naprosto uchvátil a vtáhl, což se povedlo jen nemnoha hrám za posledních pár let. Pro mě je to minimálně jedna z nejlepších her tohoto roku. [*Wiedźmin* to wspaniała gra. Zabawna, pełna ukrytego humoru, a także moralizująca, o ile zauważacie takie rzeczy, ale nie zawiera nadmiernego filozofowania, po prostu zmusza do myślenia. Oferuje dziesiątki godzin doskonałej zabawy – a potem znowu, dlatego że zawsze możecie spróbować, co się stanie, gdy to czy tamto zadanie rozwiążecie inaczej. Nie mogę nic innego tylko pokochać tę grę, podziwiać i grać. *Wiedźmin* mnie absolutnie zachwycił i wciągnął, co udało się zaledwie kilku grom w ciągu ostatnich lat. Dla mnie jest to co najmniej jedna z najlepszych gier tego roku]⁹.

Jedynym poważnym mankamentem, jaki zauważyli odbiorcy produkcji, był czeski dubbing. Jak można przeczytać na forum społeczności graczy:

Českej Dabing je naprosto přišernej – a nejhörší je u té njeđüležitější postavy – u Gerala! Z toho hlasu se mi zvedá žaludek, je to trapný. [Czeski dubbing jest po prostu straszny – a najgorszy jest u najważniejszej postaci – u Geralta. Ten głos sprawia, że robi mi się niedobrze, to przykre]¹⁰.

Rzecz jasna, po ogromnym sukcesie nie trzeba było długo czekać na kontynuację – druga część – *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*¹¹ – miała swoją premierę w r. 2011. Obie sprzedały się w ponad 6 mln egzemplarzy (podobno drugie tyle zostało ściągnięte nielegalnie), stając się tym samym najbardziej znaną polską grą komputerową w historii. Aktualnie trwają prace nad trzecią – ostatnią – częścią serii, która otrzyma podtytuł *Dziki Gon*. Nadzieje związane z tą produkcją są naprawdę ogromne.

Przekład i recepcja

Wszystkie zaprezentowane czeskie wydania tekstów kultury, w których główną postacią jest wiedźmin, świadczą o popularności tegoż u naszych południowo-zachodnich sąsiadów. Czesi dostrzegają w „Sadze o Wiedźminie” wiele odwołań do historii, baśni i podań. W 2013 r. na Uniwersytecie Masaryka w Brnie powstała praca naukowa pt. *Dějiny v zrcadle cyklu*

9 M. M. Boček, D. Sláma, *Recenze: Zaklínač – když hra souzní s knihou*, <http://bit.ly/1RMe7Tm> [dostęp: 10.03.2015].

10 Silverback, komentarz z 12.12.2007, <http://bit.ly/1EYbMLV> [dostęp: 10.03.2015].

11 CD Project RED, CD Project.

„*Sága o zaklínači*” *Andržeje Sapkowského* (Historia w zwierciadle „Sagi o Wiedźminie” autorstwa Andrzeja Sapkowskiego)¹². Jej autor zwraca uwagę na występujący w świecie przedstawionym cyklu podział społeczeństwa i rolę kobiety, porównuje ten świat z wiekami średnimi, opisuje rozmaite aspekty poruszanej w „Sadze...” problematyki – takie jak kolonizacja, pacyfizm, analfabetyzm, obozy koncentracyjne, rozdział państwa od Kościoła, rasizm, apolityczność, ekologia – a także odwołania do innych pisarzy (najczęściej przywołuje Tolkiena). Wspomina także: „Od prostej fantastyki Sapkowski przechodzi do postmodernistycznej debaty z czytelnikiem i jego wiedzą na temat świata współczesnego i minionego”¹³. Czesi za ogromną zaletę uważają fakt, że świat przedstawiony w cyklu nie jest czarno-biały, jak często w literaturze *fantasy* (choć nie tylko). Ponadto są zachwyceni słowiańskością i wieloma akcentami związanymi ze słowiańską ludowością, niektórzy jednak zarzucają, że w tekście występuje za dużo nazw własnych oraz że historia jest zbyt „lekka”. Jak napisał jeden z czytelników: „Geralta nie można nie kochać. Dzielnny rycerz bez lśniącej zbroi. Roi się od sarkazmu, dowcipu, olśniewa swym rozumem i intelektem. Ma tendencję do filozofowania. Ale kto jej nie ma!”. Bez wątplenia na recepcję „Sagi o Wiedźminie” wśród naszych południowo-zachodnich sąsiadów nieoceniony wpływ miał przekład, w którym była ona wydana. Największą rolę odegrał w tym, rzecz jasna, Stanislav Komárek.

Przy okazji warto podkreślić kilka innowacji, które zostały zastosowane w tłumaczeniu, by jeszcze bardziej przybliżyć czeskim odbiorcom uniwersum wiedźmina. Najwyraźniej widoczne są zmiany imion niektórych głównych postaci. W czeskiej wersji zamiast Triss Merigold znajdziemy Triss Ranuncul, z kolei zamiast Jaskra spotkamy Marigolda. Skąd ta (drastyczna) zmiana? Wbrew pierwszemu wrażeniu, nie jest to błąd tłumacza. Kwiat jaskier to po czesku trudne słowo: „*pryskyřník*”, autor zmienił więc imię barda na nazwę innej rośliny – Marigold, co w języku angielskim oznacza ‘nagietek lekarski’. Z kolei Triss Merigold otrzymała jako drugi człon swojego nazwiska właśnie pierwotne imię poety, gdyż po łacinie ów kwiat określanany jest wyrazem „*ranunculus*”. Zabieg ten był umotywowany chęcią uniknięcia występowania w tekście dwóch postaci, z których jedna nosi miano Marigold, a druga Merigold, co mogłoby być kłopotliwe dla czytelnika. Podobnych zmian, jak zwykle w tłumaczeniach, można doszukać się naprawdę wiele. Na temat czeskiego przekładu cyklu Sapkowskiego powstała w 2011 r. praca licencjacka

12 J. Škvrňák, *Dějiny v zrcadle cyklu „Sága o zaklínači” Andržeje Sapkowského*, Bakalářská diplomová práce, Brno 2013, <http://bit.ly/1Fx1lU1> [dostęp: 10.10.2014].

13 *Ibidem*, s. 46.

na Uniwersytecie Masaryka w Ołomuńcu, o tytule: „*Sága o Zaklánači*” *Andrzeje Sapkowskiého a její český překlad. (Komparativní studie)* [„Saga o Wiedźminie” Andrzeja Sapkowskiego i jej czeski przekład. (Studium komparatywne)]¹⁴. Znajduje się w niej wiele interesujących przykładów zabiegów zastosowanych przez czeskiego tłumacza cyklu.

Jak już wspomniałem, ogromny wpływ na wejście wiedźmina do kultury masowej miała premiera gier *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*. Zjawisko to pokazuje jeszcze jeden trend, który jeszcze wtedy, gdy wydawano pierwsze tomy opowieści o wiedźminie, był trudny do zrozumienia. Gra komputerowa w ostatnich latach stała się istotną częścią kultury masowej, co jest też – być może – skutkiem komputeryzacji kultury. Jan Stasińko stwierdził:

Gry komputerowe są niewątpliwie fascynującą sferą kultury sytuującą się na styku obszaru skomplikowanej techniki informatycznej, bardzo obecnie rozbudowanego rynku komercyjnego, w którym zyski sięgają setek milionów dolarów, oraz przestrzeni estetycznej¹⁵.

Interesujące jest także stwierdzenie Mirosława Filiciaka, że gry komputerowe „stały się kolejnym masowo wykorzystywanym medium komunikacyjnym”¹⁶. Oba cytaty odnoszą się do rosnącego – masowego – znaczenia gier komputerowych dla kultury. Czeska społeczność graczy bardzo wysoko oceniła obie części *Wiedźmina*. W zasadzie jako jedyne wady wymieniano problemy natury technicznej. Odbiorcy chwalili przede wszystkim atrakcyjną, wielowątkową fabułę, która według nich doskonale dopełnia tę znaną książkę.

Kolejnym ważnym dla recepcji faktem, a może i interesującą ciekawostką, jest to, że w środowisku czeskim powstaje wiele opowiadań i fanartów osadzonych w uniwersum wiedźmina. Ponadto w 2009 r. została wydana książka Petry Neomillnerovej pt. *Záklínaka Lota* (Wiedźminka Lota) – autorka pełnymi garściami czerpie z dzieł Sapkowskiego. Kolejną ciekawostką niech będzie fakt, że w badaniu przeprowadzonym w związku z pracą licencjacką pt. *Vliv knihovnictví na socializaci jedince a společnosti* (Wpływ bibliotekarstwa na socjalizację jednostki i społeczeństwa)¹⁷ powieści i opowiadania o wiedźminie był wymieniany jako

14 I. Žůrková, „*Sága o Zaklánači*” *Andrzeje Sapkowskiého a její český překlad. (Komparativní studie)*, Bakalářská diplomová práce, Olomouc 2011, <http://bit.ly/1AMhh5w> [dostęp: 10.10.2014].

15 J. Stasińko, *Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej*, <http://bit.ly/1SYdol2> [dostęp: 23.09.2014].

16 M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 27.

17 J. Polická, *Vliv knihovnictví na socializaci jedince a společnosti*, Bakalářská diplomová práce, Zlín 2013, <http://bit.ly/1RMt2U> [dostęp: 27.09.2014].

jedna z trzech ulubionych pozycji książkowych (badanie zostało przeprowadzone na grupie 50 osób o średniej wieku 22,5 roku).

Postać wiedźmina jest dla Polski zdecydowanie lepszym towarem eksportowym niż chociażby produkty spożywcze, które trafiają na rynek czeski. Wiedźmin również u naszych południowo-zachodnich sąsiadów trafił do kultury masowej – stał się jej bardzo wyrazistym punktem i jest powszechnie znany. Sam Sapkowski z kolei jest szanowany i porównywany do największych światowych pisarzy *fantasy*. Podsumowując, wzrost popularności wiedźmina w Republice Czeskiej można byłoby podzielić na dwa etapy: typowo beletrystyczny (pojawianie się kolejnych części przygód, znajomość wiedźmina głównie wśród wielbicieli gatunku); oraz masowy (po wydaniu gier komputerowych, kiedy to postać wiedźmina stała się powszechnie znana i jako zaczęła funkcjonować także niezależnie od jej wersji książkowej).

Podsumowanie

Bibliografia

- Boček Martin M., Sláma David, *Recenze: Zaklínač – když hra souzní s knihou*, <http://doupe.zive.cz/clanek/recenze-zaklinac---kdyz-hra-souzni-s-knihou> [dostęp: 10.03.2015].
- Filiciak Mirosław, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
- Gergela Jakub, *Zaklínač – 20 let s tvorbou Andrzeje Sapkowského*, <http://www.fantasyplanet.cz/clanek/zaklinac-20-let-s-tvorbou-andrzeje-sapkowskeho> [dostęp: 10.03.2015].
- Macek Jakub, *Sapkowski – zaklínač slovanské fantasy*, http://www.harryho.info/sapek/Sapkowski_rozbor%28sever.cz%29.htm [dostęp: 09.10.2014].
- Polická Jarmila, *Vliv knihovnictví na socializaci jedince a společnosti*, Bakalářská diplomová práce, Zlín 2013, https://dspace.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/21236/policka%C3%A1_2013_bp.pdf?sequence=1 [dostęp: 27.09.2014].
- Popiolek Jiř, *Fenómén jménem Geralt, článek o „Sáze o zaklínači”*, <http://fantasy.cz/clanek/4412-fenomen-jmenem-geralt> [dostęp: 10.03.2015].
- Škvrňák Jan, *Dějiny v zrcadle cyklu „Sága o zaklínači” Andrzeje Sapkowského*, Bakalářská diplomová práce, Brno 2013, http://is.muni.cz/th/342425/ff_b_b1/zaklinac.pdf [dostęp: 10.10.2014].
- Stasieńko Jan, *Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej*, http://www.wns.dsw.edu.pl/fileadmin/user_upload/wszechnica/07.pdf [dostęp: 23.09.2014].
- Žůrková Iva, *„Sága o Zaklínači” Andrzeje Sapkowského a její český překlad. (Komparativní studie)*, Bakalářská diplomová práce, Olomouc 2011, https://theses.cz/id/ra34v6/Iva_Zurkova_-_Bakalarska_prace.pdf [dostęp: 10.10.2014].

Summaries

Marcin Kuster

Silva, palimpsest, intertext. Models of intertextual references in “The Witcher Saga”

The Witcher saga contains very rich intertextual relationships – both internal and those relating to “the outside world” – which makes it prone to post-modern methods of knowledge about literature. Figures of ‘contemporary silva’ and ‘palimpsest’ illustrate a scheme of the novels and outline its links with various fields of knowledge about the culture, history, and finally the literature.

Thanks to the skillful use of various inventory of contemporary and old culture and the old culture resources Andrzej Sapkowski managed to create a stable and very attractive to consumers universum that live to see many expansions and reinterpretation in the various media and semiotic systems. All this makes the diagnosis and characterization of components and references facilitates the reading of books about the Witcher, and it helps to understand the phenomenon of their popularity.

Keywords

intertextuality, silva, palimpsest, convergence, fantasy

Paweł Zaborowski

Slavic mythology in the Witcher Saga

The Witcher cycle is based to a large extent on the mythology of different cultures. Among them, we can also find the Slavic mythology and folklore. This adaptation makes Sapkowski one of the pioneers of Slavic fantasy genre in Poland, and has also introduced a certain freshness to the Polish fantasy, clearly dominated by the Tolkien ethos. In my article I try to make the reconstruction of analogies and hidden links between Slavic mythology and the Witcher series of books.

In the novels, we can decode the clear presence of the figures from Slavic pantheon and demonology, which is one of the main inspirations Witcher bestiary. Mythological figures were adapted by the author in many ways, some of them with retaining the original structure of formal and semantic, the vast majority, however, has been subjected to a specific renarration and reinterpretation. I focus also on these inaccuracies and transformations that distinguish witcher representations from their mythological original model. I am attempting to draw up a picture of usability and adaptability of Slavic mythology themes for the needs of modern fantasy literature and showing the changes taking place in the collective consciousness and imagination of readers of fantasy. I show the same that the expectations of readers and contemporary forms of presentation of myth remain

Keywords

Slavic religion, mythology, bestiary, vampire, reinterpretation

closely associated with socio-cultural changes of recent decades (such as the secularization of society and the development of ecological awareness).

Adoption of the Slavic perspective also allows me to supplement the dominant direction in interpretation of the Witcher cycle, in which the Western mythology, including Arthurian myth, is perceived as a primary source of inspiration for the novel.

Adam Olczyk

Why witchers don't have a code? Nonsystemic ethics of Geralt of Rivia in context of Leszek Kołakowski's works

Keywords
Kołakowski, Sapkowski,
professional ethics, code,
asymmetry of claims

The article indicates ethic problems that are included in the story of Geralt of Rivia and convicts that a lack of witchers' code expresses the same moral anxiety that Polish philosopher Leszek Kołakowski described in his famous essay entitled *Ethics without a Codex*. I presented the idea of witchers' code considered as a codification of professional ethics and pointed out why witchers rely on a code that "does not exist". I also entered three features of good code that Kołakowski listed (the latent conviction of the basic symmetry of claims and obligations, the presumption of basic compatibility between appraisal and norm, belief in the homogeneous nature of values) to the idea of witchers' code, showing that Andrzej Sapkowski shares the same doubts about codification of ethics that Kołakowski – that a wish for having the perfect moral safety (necessary if one aspires for complete code) stands in contrast to some phenomena of consciousness that are necessary to counteract social and moral degradation.

Szymon Cieśliński

Mutant, changeling, witcher. Problem of racism in the Andrzej Sapkowski's Witcher Saga

Keywords
The Witcher, racism,
xenophobia, postcolonial
studies, Geralt of Rivia,
fantasy, Albert Memmi,
Etienne Balibar

This article is an attempt to analyze the series of fantasy short stories and novels written by Andrzej Sapkowski about the witcher Geralt of Rivia in terms of examples of racist behaviour, that can be seen in it. Through the use of postcolonial theories of racism developed by Albert Memmi and Etienne Balibar the author tries to explain, how the racist mechanics work in the present world and check, if the many examples of racism present in the Witcher series have something in common with the theoretical assumptions. The article shows and analyzes race conflicts between people and other races, the race identity of Geralt and the problem of the monster classification as well as brings the meaning of the witcher code up for debate. The conclusions of the paper aim to the statement that the theoretical thesis are reflected in the fictional world of the Witcher series and many fragments of it can be read as a text about a multicultural society, that wrestle with the problem of racism.

Marta Błaszczowska, Mateusz Jakubiak

Other, alien, monstrous. Concepts of alienation and difference in the Witcher Saga

Keywords
other, alien, monster, the
Witcher Saga

This paper aims to discuss concepts of other, alien, monster and alike in Andrzej Sapkowski's The Witcher Saga with the use of categories derived from works by Bernhard Wendenfels, but also Emanuel Levinas, Michel Foucault and others. Being a stranger or the other is essential element of characters' exploits in Sapkowski's novel and can bear different tones – from strangeness or otherness, through exclusion to alienation. Furthermore, it comes into sight as inalienable component deeply rooted in subject's insight and personal experience. Authors analyze those problems by examining characters appearing in novels as monsters as well as the contentious concept of monstrosity or being monstrous. Lastly, they will also take a look at main protagonist Geralt of

Rivia, neither human nor monster, whose not belonging to any race, nation or social group, being a stranger even among the witchers makes him good example of aforementioned problems.

Robert Dudziński

To understand *The Witcher*. Marek Brodzki's film and tv series in a context of polish film industry at the turn of ages

The article is an analysis of a film adaptation of Andrzej Sapkowski's *The Witcher short stories* (directed by Marek Brodzki, 2001). The author describes the production, marketing campaign, as well as narrative and aesthetic solutions employed in both the film and the tv series, placing them in the economic situation of Polish film industry after the year 1989. The author points how external factors determined the adaptation strategy and specific modifications of the adopted literary material.

Keywords

film adaptation, *The Witcher*, Marek Brodzki, Michał Szczerbic, polish film genres, fantasy, polish mass culture, polish popculture

Robert Dudziński, Kamila Kowalczyk

Dice of Destiny has six sides. Gameplay model of *The Witcher: Game of Imagination*

The article is an analysis of the Polish role-playing game *The Witcher: Game of Imagination* (*Wiedźmin: Gra Wyobraźni*) published in 2001 by the Mag press. Authors describe the game from the perspective of its market position (concentrating on circulation, development after its release, and promotion, among other things) as well as endorsed gameplay model. For that purpose the analysis focuses on the construction of the game world, mechanics, story of official scenarios and hints prepared by game creators.

Keywords

polish role playing games, history of RPG, games based on the Witcher Saga, *Wiedźmin: Gra Wyobraźni*

Piotr Kubiński

Ironic distance in *The Witcher* and *The Witcher 2: Assassins of Kings* videogames

The author of this chapter presents the phenomenon of the ironic distance in videogames *The Witcher* and *The Witcher 2: Assassins of Kings*. The essence of such an ironic gesture is creation a new model of meta-communication within the game. This model presumes that the game characters play the role of tools not subjects of communication. Author claims that creating ironic distance reduces player's immersion but at the same time is the source of other kind of pleasures (mainly intertwined with comic relief). Even though the authors of *The Witcher* series tend to focus on providing immersive experience to the player, they also often create circumstances conducive to ironic distance. This fact should be perceived as a characteristic feature of this series

Keywords

ironic distance, irony, immersion, comic relief, intertextuality, videogames, *Witcher*, Kierkegaard

Piotr Szałaśny

The Witcher phenomenon in Czech Republic

The aim of this paper is to explain the phenomenon of the Andrzej Sapkowski's *Witcher* series in Czech Republic. Particular issues of the cultural elements associated with the witcher universe have been depicted. The paper also brings up the question of translation difficulties. The reception of the *Witcher*'s figure is the most essential part of the study.

Keywords

Witcher, Andrzej Sapkowski, Czech Republic, phenomenon,

Ostatnie miesiące, gdy swoją premierę miała gra *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, dowiodły dobitnie, że stworzona przez Andrzeja Sapkowskiego marka „Wiedźmin” jest najważniejszym i jednym z najciekawszych fenomenów współczesnej polskiej kultury. Mnogość produktów, za pośrednictwem których odbiorcy mogą obcować z tym światem pozwala bez cienia wątpliwości traktować „Wiedźmina” jak rozbudowaną (i wciąż rozbudowującą się) franczyzę, dorównującą najbardziej znanym zachodnim markom.

Fenomen ten od kilkunastu lat bywa omawiany przez badaczy reprezentujących różne dyscypliny, brakuje jednak w ramach dyskursu naukowego próby kompleksowego uchwycenia zjawiska. Monografia *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, którą oddajemy w Państwa ręce, stanowi taką właśnie próbę. Udało nam się zgromadzić artykuły kilkunastu badaczy, reprezentujących różne dyscypliny i ośrodki, chcieliśmy bowiem spojrzeć na fenomen „Wiedźmina” jak najszerszej i opisać go w sposób kompleksowy.

