

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia Poetica 9 (2021)

ISSN 2353-4583

e-ISSN 2449-7401

DOI 10.24917/23534583.9.13

Krzysztof M. Maj

AGH w Krakowie

ORCID 0000-0001-9799-8409

Światocentryczność fantastyki

Wytwarzanie allotopii

Odpowiedź na pytanie o to, czym jest światocentryczność i dlaczego jest ona kluczowa dla właściwego analizowania narracji fantastycznych, wymaga przededefiniowania podstawowej kategorii w dziedzinie badań nad światotwórstwem, jaką jest świat. Marie-Laure Ryan w rozdziale *Why Worlds Now* książki *Revisiting Imaginary Worlds*, przygotowanej przez najważniejszego teoretyka zachodnich *world-building studies* Marka J.P. Wolfa, rozpisuje historię pojęciową świata w trzech wykładniach: kosmologicznej, filozoficznej (semantyka możliwych światów) oraz medialno-technologicznej¹. Pozwala to na rozróżnienie rozumienia świata jako: 1) planety Ziemi i części Układu Słonecznego (utożsamianego z planem naszej rzeczywistości i aktualnej egzystencji), 2) przestrzeni logicznej z funktorami modalnymi konieczności i możliwości (będących częścią np. zdań kontrfaktycznych typu „co by było, gdyby”); 3) zdiegetyzowanej rzeczywistości (opowiadanej sobie przez ludzkość we wszystkich historiach, jakie zrodziła nasza cywilizacja) oraz – co bodaj najważniejsze dla naszych rozważań – 4) immersywnego środowiska, w którym zanurzamy się poznawczo (i częstokroć też traktujemy je jako pierwotne, naturalne, oczywiste i swojskie)². Wytarta strukturalistyczna kategoria świata przedstawionego, którą wciąż wielu badaczy posługuje się pomimo zmian, jakie do teorii reprezentacji wniósł zwrot performatywny oraz narratologia kognitywna³, obsługuje wyłącznie trzecią z czterech

¹ M.R. Ryan, *Why Worlds Now?*, w: *Revisiting Imaginary Worlds*, red. M.J.P. Wolf, Routledge, London 2016, s. 34–40.

² Więcej na ten temat: K.M. Maj, *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, TAIWPN Universitas, Kraków 2015, s. 57–58, 189–197.

³ Wciąż brak w Polsce syntetycznego omówienia założeń narratologii kognitywnej w odniesieniu do zwrotu performatywnego i badań nad fantastyką. Zdecydowanie najbliższej tych założeń uformowała się antologia: *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, TAIWPN Universitas, Kraków 2017, o której założeniach pisała jej redaktorka Katarzyna Kaczmarczyk w artykule programowym na łamach „Tekstualiów” następująco: „Największe wyzwania stojące przed narratologią transmedialną wynikają wprost z przyjętego rozumienia narracji: z jednej strony bytu tekstowego (szerzej: semiotycznego), z drugiej – reprezentacji mentalnej. To wyznacza dwa problematyczne bieguny: medium i reprezentacji mentalnej. Narracja wyrażana może być w różnych mediach. Takie stwierdzenie

wyliczonych przez Ryan wykładni – i nic dziwnego. W literaturze, którą z braku lepszego określenia nazywać tu będziemy realistyczną (w znaczeniu zlokalizowania jej fabuły w przestrzeni znanej empirycznie i pierwotnej dla nas poznawczo, a nie realistycznej strategii reprezentacji), świat przedstawiony w zupełności wystarcza do opisu tego, co nurt ten priorytetyzuje. Chodzi mianowicie o tło fabularne, na którym rozgrywają się frapujące czytelnika wydarzenia, narratywowane z perspektywy defamiliaryzującej znany mu świat oraz konfrontującej go ze zdiegetyzowanymi zjawiskami natury psychologicznej, socjologicznej, ideologicznej, ekonomicznej czy politycznej. Mówiąc najprostszymi słowy, skoro przedstawiamy znany już świat, arcyzm przedstawienia wyraża się nie w jego treści, lecz w formie. Odbiorca znać może bowiem empiryczne realia, lecz wyłącznie z tej perspektywy, jaka mu została empirycznie dana; każda nowa perspektywa narracyjna stworzy zatem okazję do ukazania rzeczywistości z obcej mu dotąd strony. Gdy Nelson Goodman w *Jak tworzymy świat* pisze, że światotwórstwo „zawsze wychodzi od światów, które są już pod ręką” i „zawsze jest przetwarzaniem”⁴, równocześnie nie pisze już tego, że podstawą dla tego twierdzenia jest właśnie przekonanie o wtórnym charakterze przedstawienia wobec wytworzonego świata – które to przekonanie nie zachowuje pełni mocy w odniesieniu do narracji fantastycznych⁵.

Różnica między poetyką realistyczną a fantastyczną zatem, choć nie w pełni uświadamiana w polskiej teorii narracji, wyraża się w stosunku do świata niebędącego już jedynie przedmiotem retroaktywnego przedstawienia, lecz proaktywnej kreacji. Co to oznacza i dlaczego jest tak istotne? Oznacza to przede wszystkim zmianę dominanty narracyjnej, przesuwaną się z planu fabularnego na plan światotwórczy. Ma to daleko istotne konsekwencje nie tylko dla teorii literatury i narracji, już od czasów strukturalistycznych skoncentrowanej na analizie schematów fabularnych, a następnie, od przełomu poststrukturalistycznego, ich dekonstrukcji (co w istocie rzeczy w dalszym ciągu sprawiało, że fabuła pozostawała w centrum badawczego zainteresowania), lecz także dla krytyki literackiej, wartościującej utwory właśnie ze względu na formalny arcyzm opowiadania historii. Uświadomienie sobie istoty fantastycznego światotwórstwa wymaga w naszym przekonaniu przewartościowania i przepracowania tego stylu odbioru i analizy. Dopokąd bowiem narracje osadzone w światach wyobrażonych, czyli *allotopias* (gr. ἄλλο + τόπος; ἄλλότοπία – gr. ‘miejsce inne, różne, obce, odmienne’, ἄλλότριον –

automatycznie pociąga za sobą pytanie o ich naturę i rodzaje oraz klasyfikację, a powiązanie narratologii z medioznawstwem otwiera omawianą subdyscyplinę na bardzo rozbudowane dyskusje na temat istoty mediów toczące się w obrębie medioznawstwa” (K. Kaczmarczyk, *Narratologia transmedialna. Założenia, cele i wyzwania*, „Tekstualia” 2015, nr 4[43], s. 10–11). Widać tu podstawowy problem tego odłamu narratologii: znacznie bliżej jej byłoby do medioznawstwa (w znaczeniu przyjętym w badaniach anglosaskich, zwłaszcza niemieckich, nie więc – jak w Polsce – ograniczonego do badań nad wymierającą prasą i telewizją) niż do literaturoznawstwa i stąd może opór przed włączaniem postklasycznej narratologii w obręb nawet ponowocześnie rozumianej teorii literatury (nie omawiają jej nawet obydwa tomy relatywnie nowatorskiej *Kulturowej teorii literatury*).

⁴ N. Goodman, *Jak tworzymy świat*, przeł. M. Szczubiałka, Fundacja Aletheia, Warszawa 1997, s. 15.

⁵ Por. K.M. Maj, *Allotopie*, dz. cyt., s. 62–67.

gr. 'to, co należy do obcego')⁶, postrzegać się będzie w analogicznej optyce jak te osadzone w świecie empirycznym i nam znanym, dotąd popełniać się będzie błąd światotwórczej atrybucji – czyli mylenia pierwszorzędnego narracyjnego pola odniesienia z drugorzędnym⁷. Pierwotnym polem odniesienia narracji allotopijnej zawsze będzie sama allotopia, jej (kseno)topografia, (kseno)historia, (kseno)kultura, (kseno)język, (kseno)sztuka, (kseno)religia, (kseno)technologia *etc.*, a dopiero drugorzędnym polem odniesienia – świat nam znany, z właściwą mu topografią, historią, kulturą, językiem, sztuką, religią, technologią *etc.* Oznacza to na przykład, że tropienie aluzji intertekstualnych czy ideologicznych nie powinno zdominować próby zrozumienia obcego świata i uszanowania jego allotopijności. Dobrym przykładem mogą tu być próby wiwisekcji Świata Czarodziejów (*The Wizarding World*) z perspektywy nazbyt zaangażowanych interpretatorów chrześcijańskich, doszukujących się w świecie Harry'ego Pottera podtekstów demonicznych⁸ i w efekcie pomijających wszystkie te aspekty, dla których świat ten zaskarbił sobie miłość tak wielu czytelników – poszukujących raczej ucieczki od problemów i obsesji trapiących naszą rzeczywistość, a nie wsłuchujących się w ich echa w allotopiach. Powieści Joanne K. Rowling i remediujące je filmy czy gry wideo nie powstały po to, by pseudonimować krytykę myśli chrześcijańskiej (analogicznie jak oskarżana o to samo proza Philipa Pullmana, prywatnie zaprzysięgłego ateisty⁹), lecz po to, by

⁶ K.M. Maj, *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, t. 57, nr 1; tenże, *Allotopie*, dz. cyt.; tenże, *Allotopia. Materiały do „Słownika Rodzajów Literackich”*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2019, t. 62, nr 1.

⁷ W dużym skrócie: każda narracja światotwórcza i fantastyczna ma dwa pola odniesienia. Narratologia klasyczna mówiłaby tu o polu wewnętrznym i zewnętrznym (B. Hrushovski, *Poetic Metaphor and Frames of Reference. With Examples from Eliot, Rilke, Mayakovsky, Mandelstam, Pound, Creeley, Amichai, and the New York Times*, „Poetics Today” 1984, t. 5, nr 1, s. 15), jednak narratologia postklasyczna przepracowała te kategorie z wykorzystaniem tzw. zasady minimalnego odejścia. Opisuje ona sytuację światotwórczą, w której: „świat fikcji [*world of fiction*] czy świat kontrfaktów [*of counterfactuals*] konstruujemy na nowo jako w największym możliwym stopniu zbliżony do znanej nam rzeczywistości [*the reality we know*]. Oznacza to, że projektujemy na ten świat całą naszą wiedzę o aktualnej rzeczywistości i potem dopiero wprowadzamy wszelkie nieuniknione korekty” (M.L. Ryan, *Fiction, Non-Factuals, and the Principle of Minimal Departure*, „Poetics” 1980, t. 9, nr 4, s. 406). W lekturze narracji światotwórczej z oczywistego względu istotniejsze staje się fikcyjne i kontrfaktyczne pole odniesienia, które z uwagi na właściwą światom fantastycznym tendencję do rozgałęziania się na inne teksty fikcjonalne oraz media określa się mianem transfikcjonalnego pola odniesienia (zob. K.M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, TAIWPN Universitas, Kraków 2019, s. 178–199, 256).

⁸ Pomijając sytuacje anegdotyczne, związane z paleniem książek J.K. Rowling na stosie przez katolickich duchownych z parafii Najświętszej Maryi Panny Matki Kościoła i św. Katarzyny Szwedzkiej w Gdańsku (zob. N. Szostak, *Harry Potter rozpalil płomień fanatyzmu religijnego – o paleniu książek w Gdańsku piszą media na całym świecie*, „Gazeta Wyborcza”, 2.04.2019, <https://wyborcza.pl/7,75517,24607798,harry-potter-rozpalil-plomien-fanatyzmu-religijnego-o.html> [dostęp: 20.10.2021]), prawdziwą skarbnicą tego rodzaju fantasmagorii jest publikacja pseudonaukowa pod mylącym tytułem *Magiczny świat Harry'ego Pottera*. Por. S. Krajski, *Magiczny świat Harry'ego Pottera*, Wydawnictwo św. Tomasza z Akwinu, Warszawa 2002.

⁹ Zob. L. Miller, *Far from Narnia. Philip Pullman's Secular Fantasy for Children*, <https://www.newyorker.com/magazine/2005/12/26/far-from-narnia> (dostęp: 20.10.2021).

wytworzyć inną, choć podobną do znanej nam rzeczywistość, w ramach której możliwe byłoby rozważanie uniwersalnych problemów bez wikłania się w interpretacje zakotwiczone je w partykularnym kontekście.

Dla zrozumienia istoty narracji fantastycznych w naszej kulturze – przenikających literaturę, filmy, seriale, anime, komiksy, mangi i gry wideo w sposób, który czyni fantastykę jednym z najważniejszych stylów artystycznych współczesności – kluczowe jest doszacowanie wagi dokonującego się od przełomu XX i XXI stulecia zwrotu światocentrycznego. Zwrot ten, który umknął polskiej teorii narracji i literatury głównie ze względów zarysowanych skrótowo powyżej (choć nie bez wpływu także i pewnych uwarunkowań historycznych¹⁰), realizuje się w przynajmniej trzech zasadniczych wymiarach:

- 1) kulturowym – znamionowanym przez odejście od paradygmatu tekstocentrycznego¹¹ i dominacji literatury w kulturze na rzecz dowartościowania komunikatów multimodalnych i multimedialnych oraz rozumienia świata jako przestrzeni narracyjnego doświadczenia i „macierzy możliwych fabuł”¹² raczej, aniżeli tła fabularnego, na którym miałyby się dopiero odznaczać właściwa treść sztuki (tendencje te są szczególnie wyraźne w praktykach tzw. kultury konwergencji, w tym w szczególności w ramach performatywnej kultury fanowskiej, na niespotykaną dotąd skalę angażującej się w otwieranie zamkniętych dzieł sztuki poprzez rozwijanie uniwersów, w których są one osadzone);
- 2) ekonomicznym – wpływającym na kierunki rozwojowe nowoczesnego marketingu, koncentrującego się nie na opowiadaniu historii, ale na tworzeniu

¹⁰ Aleksander Świętochowski podjął ten wątek w *Utopiach w rozwoju historycznym*, gdzie usprawiedliwił niewłączenie polskich narracji utopijnych do swej monografii następująco: „Polacy, mimo wielkiego rozrostu fantazji, nie mogli stworzyć utopii wszechludzkiej z dwu przyczyn: 1) dlatego, że byli społeczeństwem szlacheckim, bardzo opornym na idee demokratyczne, stanowiące duszę utopizmu; 2) dlatego, że utraciwszy niepodległość, marzyli w niewoli tylko o takim przekształceniu świata, którem by odzyskali wyjarzmioną ojczyznę pod postacią samoistnego państwa. Trudność takiego przekształcenia odstręczała ich od wiary w powolny rozwój a zalecała im wiarę w nagłe cuda, zwłaszcza dokonane przez mężów opatrznościowych”. A. Świętochowski, *Utopie w rozwoju historycznym*, Nakładem Gebethnera i Wolffa, Kraków 1910, s. 341. Twierdzenie to zachowuje aktualność po dziś dzień, być może dlatego, że lista lektur szkolnych od roku wydania *Utopii w rozwoju historycznym* nie tylko znacząco się nie zmieniła, lecz także wciąż hołduje krytykowanym przez Świętochowskiego wartościom romantycznym.

¹¹ Opozycyjnie potraktowane paradygmaty tekstocentryczny i kontekstualistyczny są główną podstawą rozróżnienia podejścia klasycznej i postklasycznej teorii narracji do medium (por. Ansgar Nünning, *Narratology or Narratologies? Taking Stock of Recent Developments, Critique and Modest Proposals for Future Usages of the Term*, w: *What Is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*, red. T. Kindt, H.H. Müller, Walter de Gruyter, Berlin – New York 2003, s. 243). Światocentryczność wpisuje się oczywiście w orientację kontekstualistyczną, przy czym nie należy zapominać, że w sztuce światotwórczej wyróżnia się także orientację postaciocentryczną oraz fabułowocentryczną. Por. M.L. Ryan, *Trans-medial Storytelling and Transfictionality*, „Poetics Today” 2013, t. 34, nr 3, s. 382–383; K.M. Maj, *Światotwórczość w fantastyce*, dz. cyt., s. 59–60.

¹² J. Dukaj, *Stworzenie świata jako gałąź sztuki. Czwarty raz na „Avatara”*, „Tygodnik Powszechny” 2010, nr 6, s. 38.

atrakcyjnego, emergentnego świata, dostarczającego doświadczeń odbiorcom długo po tym, gdy przyswoją oni sobie dostępną w jego ramach zawartość fabularną (przykładem niech będzie tu reklama sieci kin IMAX *Infinite Worlds* z 2020 roku, imitująca zwiastun fantastycznej superprodukcji, a zachęcająca do oglądania filmów przez wzgląd na to, iż „na naszej planecie są tysiące światów, część z nich realna, część zaś nie. Po cóż żyć w jednym tylko, skoro można się zanurzyć w nieprzebranej mnogości innych?”¹³;

- 3) oraz transmedialnym – w ramach którego obserwuje się predyspozycję narracji nie tylko do „wzmaganania wrażenia uczestnictwa w referencjalnej przygodzie [*referential adventure*]”, lecz także tworzenia „ścieżek dostępowych do światów [*path of access to worlds*]”¹⁴, najczęściej wytyczanych z wykorzystaniem różnorodnych platform medialnych (najlepszym przykładem jest tu Marvel Cinematic Universe, rozplanowywany nie jako seria kauzalnie połączonych ze sobą fabuł, lecz – właśnie – uniwersum, rozwijające się fazowo i na przestrzeni filmów pełnometrażowych, seriali w dystrybucji streamingowej, animacji i komiksów).

Zdaniem Elany Gomel zwrot światocentryczny anonsował dokonujący się przynajmniej od czasu poststrukturalizmu zwrot od *mimesis* ku *poiesis*, w tym przede wszystkim zaś ku „opisowi kreacji niezależnych ontologicznie domen niemuszących korespondować z kulturową realnością”¹⁵. Znana teoretyczka metafikcji i narracji postmodernistycznych Linda Hutcheon upatrywała zresztą podobnych motywacji w często pojawiającym się w lekturze narracji fantastycznej wyższym zapotrzebowaniu na spójność wyobrażonego świata niż na jego adekwatność względem praw rządzących rzeczywistością empiryczną, podkreślając, że „nikt nie zdaje się żądać, by Tolkienowskie Śródziemie stanowiło alternatywę dla naszego empirycznego świata, skoro jest ono już intertekstualnie spójnym uniwersum”¹⁶. Głosy te pokazują, że to właśnie fantastyka najcelniej uwidacznia zmiany realizujące się we współczesnej zglobalizowanej kulturze, być może też z tego względu, że wyobcowuje ona nas wszystkich jednakowo. Niezależnie bowiem od tego, skąd pochodzimy i kim jesteśmy, w momencie skonfrontowania z allotopijną realnością przenosimy się wszyscy do tak samo obcego dla nas świata – i często dopiero w nim, paradoksalnie, jesteśmy w stanie połączyć się ponad podziałami w jednym fanowskim duchu. To

¹³ Przekład własny z oryg.: „On our planet, there are infinite worlds. Some real, some – unreal. Why live in just one, when you can immerse yourself in the richness of others?”. YouTube, *IMAX Infinite Worlds*, https://www.youtube.com/watch?v=P4IW304Po_w (dostęp: 20.10.2021).

¹⁴ Th.G. Pavel, *Fictional Worlds*, Harvard University Press, Cambridge 1986, s. 73.

¹⁵ Przekład własny z oryg.: „The world-centered approach to narratology has revolutionized the study of narrative by shifting its focus from *mimesis* to *poiesis*, the creation of independent ontological domains which may or may not correspond to the cultural reality”. E. Gomel, *Narrative Space and Time. Representing Impossible Topologies in Literature*, Routledge, New York 2014, s. 28.

¹⁶ Przekład własny z oryg.: „No one seems to demand that Tolkien’s Middle Earth be a counter to our empirical world, just that it be an intertextually coherent universe”. L. Hutcheon, *Metafictional Implications for Novelistic Reference*, w: *On Referring in Literature*, red. A. Whiteside, M. Issacharoff, Indiana University Press, Bloomington 1987, s. 2.

sprawia, że otwarcie na allotopijność – dosłownie związaną z obcością wyobrażonych światów – jest absolutnie konieczne dla właściwego rozumienia narracji fantastycznych i doceniania ich potencjału krytycznego.

Sprostanie allotopii

Polska teoria literatury naznaczona jest pewnego rodzaju allofobią¹⁷ – podobnie zresztą jak znaczna część polskiego szkolnictwa podstawowego, ponadpodstawowego i wyższego. Jeśli narracje fantastyczne stają się częścią curriculum nauczania, zwykle plasowane są w sylabusach przedmiotów fakultatywnych i obieralnych, cieszących się przytłaczającą popularnością wśród studentów, jednak mimo to niewłączanych do głównego korpusu przedmiotowego. Nie dziwi to, jeśli prześledzi się dzieje teorii literatury i spróbuje znaleźć bodaj jednego wpływowego polskiego teoretyka lub teoretyczkę opierających swe przemyślenia na przykładach pochodzących z poetyki fantastycznej. W monumentalnym *Wiek teorii. Stu latach nowoczesnego literaturoznawstwa polskiego* pod redakcją Danuty Ulickiej przymiotnik „fantastyczny” w odniesieniu do nurtu literatury pojawia się dwukrotnie¹⁸, *science fiction* podobną liczbę razy (tyle że z błędem ortograficznym, bo jako *science-fiction*)¹⁹, *fantasy* zaś w ogóle. Rzeczownik „poezja” w swych różnych deklinacjach znajdziemy za to ponad trzysta razy, „wiersz” z kolei – około dwustu, która to rażąca dysproporcja budzi zdumienie w zestawieniu z najbardziej nawet sprzyjającymi sztuce poetyckiej szacunkami dotyczącymi udziału fantastyki w kształtowaniu kultury i literatury XX i XXI wieku. W *Ilustrowanym słowniku terminów literackich* z kolei hasło o toaście jest trzykrotnie większe od jednostronicowej wstawki poświęconej fantastyce naukowej²⁰, w ponadośmiusetstronicowym zaś *Słowniku rodzajów i gatunków literackich* Universitasu brak w ogóle hasła poświęconego prozie *fantasy*²¹, zapewne przez wzgląd na nikły wpływ na kulturę i literaturę pewnego oksfordzkiego filologa znanego jako John Ronald Reuel Tolkien. Jakichkolwiek odniesień do narracji fantastycznych próżno też szukać w obydwu tomach *Kulturowej teorii literatury*²² i to pomimo tego, że zachodnia teoria literatury czyta fantastykę w kodzie ponowoczesnym, począwszy już od tak fundamentalnych tekstów jak choćby *Powieść*

¹⁷ Allofobię charakteryzuje „strach przed innością, [...] przejawiający się w szczególności w uprzedzeniach wobec fantastycznych światów”. Zob. K.M. Maj, *Allofobia*, w: *Autoportret z olimpiadą w tle*, red. M. Skucha, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2020, s. 263.

¹⁸ D. Ulicka, *Wiek teorii*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2020, s. 405, 528.

¹⁹ Tamże, s. 103.

²⁰ *Ilustrowany słownik terminów literackich. Historia, anegdota, etymologia*, red. Z. Kadłubek, B. Mytych-Forajter, A. Nawarecki, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2018, s. 431, 483–487.

²¹ *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gazda, S. Tynecka-Makowska, TAIWPN Universitas, Kraków 2006.

²² *Kulturowa teoria literatury. Główne pojęcia i problemy*, red. R. Nycz, M.P. Markowski, TAIWPN Universitas, Kraków 2010; *Kulturowa teoria literatury 2. Poetyki, problemy, interpretacje*, red. T. Walas, R. Nycz, TAIWPN Universitas, Kraków 2012.

postmodernistyczna Briana McHale'a, nieprzypadkowo podzielona nie na rozdziały, lecz na światy²³.

Można by sztydzić podobnie cierpkimi – choć niebezpodstawnymi, podkreślmy – słowy tak długo, jak długo fantastyka była i jest ignorowana w badaniach teoretycznoliterackich²⁴, lecz przed nami wciąż leży o wiele pilniejsze zadanie zastanowienia się nad tym, jakie są możliwe przyczyny tego stanu rzeczy. Zdaniem cytowanej już wyżej Lindy Hutcheon jedną z nich jest ustanowienie w teorii literatury znaku równości między poetyką realistyczną a samym realizmem jako gatunkiem fikcji narracyjnej (tzw. imperrealizm, *realist imperialism*)²⁵, którego bezpośrednim skutkiem było potraktowanie przez strukturalną teorię narracji fantastyczności nie jako równocennego nurtu literackiego z jego własną poetyką fantastyczną, lecz pewnego motywu czy tropu. Do dziś skutkuje to problemami w rodzaju nierozróżniania fantastyczności (*the fantastic*) pewnego elementu świata przedstawionego od fantastyczności świata przedstawionego (*fantasy*) i idącym za nimi przeświadczeniem o przynależności do jednego nurtu fantastyki utworów tak diametralnie różnych światotwórczo jak *Balladyna* Juliusza Słowackiego, *Gormenghast* Mervyna Peake'a, *Gwiazdny pył* Neila Gaimana czy *Władca Pierścieni* J.R.R. Tolkiena, reprezentujących w istocie, odpowiednio, nurt fantastyczności romantycznej, realizmu

²³ B. McHale, *Powieść postmodernistyczna*, przeł. M. Płaza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.

²⁴ Podkreślam, że wyłączam z tej krytycznej oceny wyspecjalizowany nurt badań literaturoznawczych (co jednak znamienne, niezdominowany przez filologów polskich) nad fantastyką, głównie skądinąd strukturalnych (do absolutnej rzadkości należy ponowoczesna refleksja nad fantastyką w Polsce, co stoi w jaskrawym kontraście ze stanem badań zagranicznych). Do najważniejszych publikacji tego nurtu należą m.in. książki: A. Zgorzelski, *Fantastyka, utopia, science fiction. Ze studiów nad rozwojem gatunków*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989; A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1990; A. Stoff, *Lem i inni. Szkice o polskiej science fiction*, Pomorze, Bydgoszcz 1990; A. Mazurkiewicz, *O polskiej literaturze fantastycznonaukowej lat 1990–2004*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2007; G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, TAIWPN Universitas, Kraków 2007; *Fantastyczność i cudowność. Wokół źródeł fantasy*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2009; *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2009; *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, J. Bachórz, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2006 (wyczerpanie to będzie zawsze z oczywistych względów niekompletne). Równocześnie jest to wyczerpanie czysto formalne, ponieważ badania te były – przy całej swej istocie – dość wsobne i nie zostały inkorporowane w główny nurt polskiej teorii literatury, zwłaszcza zaś postklasycznej oraz kulturowej teorii literatury. Osobiście uważam, że stało się tak dlatego, iż badacze fantastyki i kultury popularnej zbyt zajęci byli nadrabianiem wielodekadowych zaległości w stosunku do opracowań zachodnich, by mogło dojść na gruncie ich badań do zwrotu ponowoczesnego, który naznaczył główny nurt polskich badań teoretycznoliterackich długo przed 2009 rokiem, kiedy to wydawane były wciąż strukturalistyczne opracowania fantastyki.

²⁵ L. Hutcheon, *Metafictional Implications for Novelistic Reference*, dz. cyt., s. 7. Por. komentarze w: K.M. Maj, *Allotopie*, dz. cyt., s. 18–23; M.M. Leś, *Teoria pełnego zanurzenia*, „Białostockie Studia Literaturoznawcze” 2015, nr 7, s. 120; K. Uniłowski, *Tekstualizm, materializm, imersja, interpretacja*, „Praktyka Teoretyczna” 2019, t. 34, nr 4, s. 45–46.

fantastycznego, baśni *fantasy* i wreszcie pełnoprawnej powieści *fantasy*. Można byłoby oczywiście poczynić temu argumentowi zarzut strukturalistycznego detalizmu i powrotu do supremacji teorii gatunków na arenie teoretycznoliterackiej – jednakże odbyłoby się to z pominięciem tego, że rzeczona teoria gatunków rozwijała się w całkowitej obojętności na specyfikę i oryginalność nurtów fantastycznych. Skutkiem tego fani fantastyki i pisarze musieli teorię wytwarzać samodzielnie i oddolnie, współtworząc absolutny ewenement w postaci oddolnej teorii literatury, a w zasadzie, jak ująłby to Michel Foucault, praktyki, będącej w tym wypadku ściśle „walką z władzą, wysiłkiem obnażania i podważania władzy tam, gdzie jest najmniej widoczna i najbardziej podstępna”²⁶. W rezultacie popularnonaukowy (o ile nie krytycznoliteracki i eseistyczny) *Rękopis znaleziony w smoczjej jaskini* Andrzeja Sapkowskiego – wydany w 2001 roku, skądinąd tuż po sukcesach serii Andrzej Sapkowski Przedstawia w Wydawnictwie Mag, przybliżającej polskiemu czytelnikowi najważniejsze powieści Patricii McKillip, Robin Hobb, Neila Gaimana czy Marthy Wells – był pierwszą pełnoprawną próbą monografii gatunku *fantasy*, zaś opublikowana trzydzieści lat wcześniej *Fantastyka i futurologia* Stanisława Lema – pierwszą pełnoprawną monografią gatunku *science fiction* (czyli, nawiasem mówiąc, fikcji naukowej, a nie, jak przywykliśmy tłumaczyć, fantastyki naukowej²⁷). Monografie akademickie w obydwu przypadkach obrodziły dopiero po wydaniu tych pozycji²⁸, tak jakby przełamywały one znową milczenia przez niewątpliwy i raczej niekwestionowany (przynajmniej w odniesieniu do Lema) autorytet obydwu twórców, a także gigantyczną pracą nad porządkowaniem pola badawczego, ułatwiającą trud nadrabiania kilkudziesięciu lat naukowych zaległości.

Teorię praktyczną narracji fantastycznych od klasycznych ujęć teoretycznoliterackich powstałych w paradygmacie określonym przez Hutcheon jako imperrealny różni nie tylko priorytetyzowanie przykładów form prozatorskich, ale również – niestety – chaos pojęciowy. Podstawowy problem dostrzega się w zakresie genologii, na polu której najistotniejszą pracę wykonuje od lat redakcja „Zagadnień Rodzajów

²⁶ W kontekście: „In this sense theory does not express, translate, or serve to apply practice: it is practice. But it is local and regional, as you said, and not totalizing. This is a struggle against power, a struggle aimed at revealing and undermining power where it is most invisible and insidious”. M. Foucault, *Language, Counter-Memory, Practice. Selected Essays and Interviews*, Cornell University Press, Ithaca, NY 1977, s. 208.

²⁷ P. Frelik, *Kultury wizualne science fiction*, TAIWPN Universitas, Kraków 2017, s. 5.

²⁸ Kompendium Sapkowskiego wydane zostało bowiem jeszcze przed monografiami: K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2006; M. Roszczynialska, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie, Kraków 2009; T.Z. Majkowski, *W cieniu Białego Drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013; P. Stasiewicz, *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy*, Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok 2016. Szczegółowe zestawienie bibliograficzne, dające lepsze niż ten artykuł wyobrażenie o eksplozji teoretycznoliterackich tytułów naukowych poświęconych fantastyce po roku 2009, opublikowane zostało na łamach czasopisma „Creatio Fantastica”: *Bibliografia polskich prac naukowych o fantastyce*, oprac. S. Krawczyk, K.M. Maj, <https://creatiofantastica.wordpress.com/bibliografia-polskich-prac-o-fantastyce> (dostęp: 30.09.2021).

Literackich”, kontynuująca projekt *Słownika rodzajów literackich*, jednak już nie w układzie normatywnym, lecz inkluzywnym, otwartym na ponowoczesną wykładnię gatunku jako „amalgamatu konwencji lingwistycznych, społecznych i literackich, które współtworzą te formacje kulturowe w połączeniu z systemami myślowymi, instytucjonalnymi i ideologicznymi”²⁹. To dlatego w kolejnych zeszytach „Zagadnień” mogą pojawiać się potrzebne i unikatowe w polskiej genologii definicje gatunków (inna rzecz, i o tym dalej, czy to faktycznie są gatunki) takich jak *steampunk*³⁰, *urban fantasy*³¹, romans paranormalny³² czy allotopia³³ – jednak jest to relatywnie nowe zjawisko w polskiej teorii literatury fantastycznej. W uzusie i fanowskim, i krytycznoliterackim, i akademickim dominuje wciąż bowiem oddolna, fanowska teoria praktyczna, respektująca równocenne traktowanie tak różnorodnych pojęć jak choćby:

- 1) klasyczne nazwy gatunków i nurtów (np. *science fiction*, *fantasy*, *horror*, baśń, realizm, surrealizm, *Schelmenroman*, groza);
- 2) amalgamaty klasycznych nazw gatunków i nurtów (np. *science fantasy*, baśń *fantasy*, realizm magiczny, realizm fantastyczny);
- 3) postklasyczne nazwy gatunków pochodzenia fanowskiego lub krytycznoliterackiego (np. historia alternatywna, *hard science fiction*, *soft science fiction*, *military science fiction*, *space opera*, *space western*, fantastyka socjologiczna, *sword & sorcery*, *sword & sorceress*, *romantic fantasy*, *cloak & dagger*, *wuxia*, *humorous fantasy*, postfantastyka, *speculative fiction*);
- 4) prototypy światotwórcze (np. allotopia, utopia, dystopia, uchronia, metatopia, metachronia³⁴);
- 5) czy wreszcie (najrzadziej uświadamiane) postklasyczne nazwy settingów³⁵, czyli w wolnym przekładzie estetyk światotwórczych (afrofuturyzm, *stone-*

²⁹ Przekład własny z oryg.: „Because genres amalgamate linguistic and social with literary conventions, they are linked with regimes of reason, including the institutional and ideological elements of such cultural formations”. V.B. Leitch, *Cultural Criticism, Literary Theory, Poststructuralism*, Columbia University Press, New York 1992, s. 63.

³⁰ N. Lemann, *Steampunk. Materiały do „Słownika Rodzajów Literackich”*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, t. 57, nr 1, s. 341–349.

³¹ A. Łozińska, *Urban fantasy. Materiały do „Słownika Rodzajów Literackich”*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2021, t. 64, nr 1, s. 197–203.

³² K. Olkusz, *Romans paranormalny. Materiały do „Słownika Rodzajów Literackich”*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2016, t. 59, nr 1, s. 104–110.

³³ K.M. Maj, *Allotopia*, dz. cyt., s. 165–169.

³⁴ Ich typologię zaproponował po raz pierwszy Umberto Eco (łączy – moim zdaniem dyskusyjnie – utopię z dystopią przez dostrzeżone podobieństwo w strukturze świata, zaobserwowane jednakże na wąskiej próbie przykładów): U. Eco, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. Joanna Wajs, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2012, s. 235–236.

³⁵ Jak słusznie zauważa Piotr Kubiński, wykorzystywane w narratologii kognitywnej pojęcie świata – czy ściślej: świata narracji (Kubiński nie do końca trafnie oddaje je określeniem świat opowieści, wbrew intencji Davida Hermana, precyzyjnie rozgraniczającego *story-world* od świata diegetycznego; por. D. Herman, *Basic Elements of Narrative*, Wiley-Blackwell, Malden 2009, s. 16; K.M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce*, dz. cyt., s. 130–133) – nie jest tożsame z kategorią świata przedstawionego czy *settingu* właśnie, którego rozumienie „spro-

punk, sandalpunk, rococopunk, decopunk, atompunk, clockpunk, nanopunk, splatterpunk, nowpunk, gaslamp fantasy, flintlock fantasy, gunpowder fantasy, urban fantasy, contemporary fantasy).

Powyższa lista terminów czytelnie oddaje istotę dokonującego się zwrotu światocentrycznego w badaniach nad fantastyką: coraz mniejsze znaczenie mają tradycyjne i precyzyjne określenia ram gatunkowych, powiązanych z fabułą i sposobem jej narracyjnego poprowadzenia, a coraz większe – światoodczucie, *feeling* świata, wrażenie, jakie wywiera on na odbiorcach, i okoliczności czasoprzestrzenne, w których się to dokonuje³⁶. Fantastyczne allotopie bowiem – w odróżnieniu od światów przedstawionych – nie dostarczają dwuwymiarowej scenografii, na tle której wystawilibyśmy egzystencjalny dramat będący przedmiotem głównego zainteresowania odbiorców. Wytwarzają one raczej wrażenie żywej rzeczywistości, z innym biotopem, inną topografią, inną fizyką, inną historią, inną kulturą, inną religią, inną sztuką, inną literaturą, inną nauką, częstokroć też zaludnioną przez innych ludzi bądź nieludzi. Mark J.P. Wolf napisał słusznie, że istotą światotwórstwa jest wbrew pozorom nie narracja, lecz *dane*³⁷ – i to dlatego momentom narracyjnej ekspozycji towarzyszy spowolnienie tempa narracji, w skrajnym zaś przypadku nawet zawieszenie zainteresowania fabułą na rzecz przyswajania znarratywizowanych informacji o świecie. Tak dzieje się chociażby w grach wideo, w których gracz decyduje się na wstrzymanie progresu fabularnego i samej rozgrywki na rzecz przeczytania ustępu z bestiarusza (*Wiedźmin 3: Dziki Gon*), posłuchania historii jakiejś lokacji (*Genshin Impact*) bądź zapoznania się z tajemniczym opisem artefaktu (*Dark Souls*). W narracjach fantastycznych dane te zwykle są zapośredniczane multimodalnie za pośrednictwem map, kodeksów, słowników, metafikcji, a w szerszym planie – także z wykorzystaniem wszelkich transfikcjonalnych i transmedialnych rozgałęzień świata³⁸. W efekcie dla czytelnika prozy fantastycznej istotniejsze staje się to, czy fabuła będzie osadzona w estetyce allomediewistycznej (*high fantasy*), alloosiemnastowiecznej (*flintlock fantasy, gunpowder fantasy*) czy allodziewiętnastowiecznej (*gaslamp fantasy, steampunk, clockpunk*) – choć dla czytelnika prozy niewykorzystującej fantastycznych technik światotwórczych o wiele istotniejsze byłoby na przykład to, czy fabuła rozwijałaby się w modelu powieści obyczajowej, *Entwicklungsroman* czy kryminału, niezależnie od tego, na jakim miałyby się

wadza się zwykle do miejsca i czasu, w których osadzona jest akcja”. P. Kubiński, *Cyfrowe światopowieści. Narracyjność gier wideo*, w: *Narratologia transmedialna*, dz. cyt., s. 318.

³⁶ Światoodczucie w teorii badań światotwórczych definiuje się jako: „szczególnie pojęte immersywne doświadczenie i zrozumienie świata: jego ekologii, topografii, historii, filozofii i polityki, powiązane z rosnącą w trakcie jego eksploracji kompetencją ksenoencyklopedyczną i gotowością do zawieszenia niewiary w jego fantastyczne realia”. K.M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce*, dz. cyt., s. 290.

³⁷ Jak czytamy: „Bogactwo świata zależy od liczby danych o świecie, od ich różnorodności (zarówno w wymiarze składających się nań platform medialnych, jak i komponentów infrastruktury) i wewnętrznej łączliwości (wzbogacającej przedstawienie i infrastrukturę świata)”. M.J.P. Wolf, *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, Routledge, New York 2013, s. 349.

³⁸ Więcej na ten temat: K.M. Maj, *Wymiary transfikcjonalności*, „Przestrzenie Teorii” 2019, nr 30, s. 154–157.

rozgrywać tle. Światy allotopijne towarzyszą bowiem narracjom, które można byłoby najkrócej zdefiniować jako wieści skądinąd (*news from elsewhere*)³⁹ – i to właśnie owo „skądinąd” staje się w ich wypadku istotniejszą dominantą genologiczną niż którekolwiek dotąd przyjmowane w klasycznej teorii gatunków. Dopiero docenienie istoty tej zmiany pozwoli na uporządkowanie pola badawczego i zintegrowanie teorii literatury fantastycznej z teorią literatury *sensu largo*.

Rozgrywanie allotopii

Przejściu od paradygmatu tekstocentrycznego do światocentrycznego oraz zwrotowi od teorii ku praktyce towarzyszy jeszcze jedna zmiana: od statyczności ku dynamiczności światów. Nie jest rzeczą przypadku, że przeważająca większość ludotopii⁴⁰ wytwarzanych na potrzeby gier wideo osadzona jest w allotopijnej rzeczywistości. Światy wyobrażone bowiem, z ich potencjalną nieskończonością i bezkresem, znakomicie współgrają z performatywną funkcją medium opierającego się przede wszystkim na znaczącym działaniu (*meaningful action*) – czyli rozgrywce (*gaming*), a nie rozrywce (*play*), jak zwykle się utrzymywać w Polsce⁴¹ – oraz performatywnej wielopostaciowości (*performative multiplicity*) dostępnych w grze działań oraz interakcji⁴². Co więcej, to właśnie gry wideo w odróżnieniu od absolutnie każdego innego medium nieinteraktywnego wymagają stworzenia świata, zanim w ogóle możliwe będzie wykonanie w nich jakiegokolwiek działania czy poznania fabuły. Stworzenie ludotopii, zarówno na etapie projektowania doświadczenia narracyjnego (*narrative design*), jak i projektowania podstawowych komponentów świata w postaci lokacji, w tym biomów i antromów (*level design*), jest warunkiem koniecznym do tego, by w ogóle możliwe było opowiedzenie jakiejkolwiek historii – co wyjaśnia, dlaczego z groznawczej perspektywy pojęcie świata przedstawionego jawi się jako szczególnie przestarzałe. W grach bowiem przedstawienie narracyjne jest wtórne wobec kreacji świata, a nie pierwotne – i podobnie dzieje się też w światotwórczych narracjach fantastycznych. Tolkien nieprzypadkowo w kwietniu 1954 roku pisał w liście do pisarki Naomi Mitchison, że „mądrze zrobił, zaczynając od mapy i dopasowując do niej fabułę”⁴³ *Władcy Pierścieni* w drugiej dopiero kolejności, dopowiadając nadto, że „odwrotne postępowanie prowadzi do zamętu i rzeczy niemożliwych”⁴⁴. Nie dziwi to, skoro – jak przekonuje Michał Kłosiński

³⁹ W. Füger, *Streifzüge durch allotopia. Zur topographie eines fiktionalen Gestaltungsraums*, „Anglia” 1984, nr 102, s. 355.

⁴⁰ Groznawcze określenie świata gry (*gameworld*), czyli przestrzeni, w granicach której realizowana jest rozgrywka (ale już nie jest wytwarzany allotopijny świat, który poza granice ludotopii wykracza w analogicznym stopniu, jak w literaturze wykraczałby poza granice pojedynczego świata przedstawionego). Por. K.M. Maj, *Gdzie się kończy otwarty świat? O granicach grywalnej rzeczywistości*, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2021, nr 2(18), s. 2.

⁴¹ Por. A.R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis – London 2006, s. 2–3.

⁴² D. Jayemanne, *Performativity in Art, Literature, and Videogames*, Springer International Publishing, Cham 2017, s. 22, 132–134.

⁴³ J.R.R. Tolkien, *Listy*, przeł. A. Sylwanowicz, Prószyński i S-ka, Warszawa 2010, s. 290.

⁴⁴ Tamże.

w *Hermeneutyce gier wideo* – performatywność allotopii tkwi nie tyle w medium, ile w samym geście światotwórczym, wspólnym dla wszystkich mediów tak długo, jak długo współdzielić będą z grami wideo doskonale wiadomy Tolkienowi proces rekombinacji elementów znanej nam rzeczywistości poza horyzontem doczesnego poznania. Kłosiński, nawiązując zresztą do cytowanego wyżej Darshany Jayemanagera, dowodzi, że performatyw pojawia się tam, gdzie wytyczana zostaje granica (ściślej właśnie horyzont, *ὄρισιμος*) dzieląca dwa światy, poza którą „to, czego zmiana dotyczy, nie traci swoich wcześniejszych właściwości [...] ale zyskuje dodatkowy wymiar symboliczny, dyskursywny i performatywny”⁴⁵. Zmianą tą jest *ἀλλοίωσις*, ów performatywny zwrot „zielone słońce”, który w *Drzewie i liściu* Tolkiena zyskuje wymiar światotwórczy wraz z ustanowieniem warunków brzegowych takiej realności, w której zielone słońce prawdziwie zaskarbia sobie pełną wiarygodność⁴⁶. Nie ma allotopii bez *alloeosis*, tak jak nie ma obcości bez wyobcowania, nie ma fantastycznej fabuły bez fantastycznego świata i nie ma gry wideo bez świata gry, a świata gry bez allotopii. To w tym precyzyjnie momencie dokonuje się też ostateczny zwrot z paradygmatu tekstocentrycznego ku światocentrycznemu: tekst, narracja, słowo nie służy już tekstualizacji, narratywizacji i wysłowieniu świata nam znanego, lecz wytworzeniu rzeczywistości nam dotąd nieznannej, która dopiero potem zacznie się wzbogacać o kolejne reprezentacje.

Badania nad fantastycznym światotwórstwem, prowadzone na świecie przez garstkę badaczy⁴⁷, z oczywistych zatem względów zapewniają najużyteczniejsze zaplecze metodologiczne w trudzie zgłębiania performatywności fantastyki. Najważniejsze pytanie, na które przychodzi w ich ramach odpowiedzieć, wiąże się z niezwykłą mocą, z jaką oddziałują na odbiorców wyobrażone światy – mocą, która bez najmniejszych wątpliwości wykracza poza rozkosze odbioru znane najbardziej wyrafinowanym koneserom dziedzin sztuki. Świadectwem tego są akty lekturowe zdumiewające swą specyfiką i wymykające się dotychczas formułowanym modelom ich badania. Podczas gdy Roland Barthes mówi o erotycznej przyjemności tekstu, o rozsmakowywaniu się w nim i opuszczaniu jego partii po to tylko, by potem

⁴⁵ M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich PAN, Warszawa 2018, s. 161.

⁴⁶ Pisze Tolkien: „Każdy, kto włada tym wspaniałym narzędziem, jakim jest ludzki język, potrafi powiedzieć »zielone słońce«. Wielu jest w stanie je sobie wyobrazić lub narysować [...]. Aby stworzyć wtórny świat, w którym zielone słońce byłoby do przyjęcia przez wtórną wiarę, potrzeba nie tylko wysiłku myśli, ale nade wszystko szczególnych zdolności [...]. Ten, kto się tego zadania podejmie i choćby w pewnym stopniu się z niego wywiąże, dokona czegoś niezwykłego w sztuce: dotrze do samej istoty i źródeł możliwości sztuki narracyjnej”. J.R.R. Tolkien, *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, przeł. J. Kokot, J.Z. Lichański, K. Sokołowski, Zysk i S-ka, Poznań 1998, s. 52.

⁴⁷ Podstawowy korpus anglosaskich badań nad światotwórstwem obejmuje książki: *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, red. M.L. Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln – London 2004; M.J. Wolf, *Building Imaginary Worlds*, dz. cyt.; *Revisiting Imaginary Worlds*, red. M.J.P. Wolf, Routledge, London 2016; *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, red. M.J.P. Wolf, Routledge, New York 2018.

powrócić do tych pominiętych miejsc w trakcie lektury wielokrotnej⁴⁸, czytelnicy *Harry'ego Pottera* także powracają kilkanaście, ba, kilkadziesiąt razy do poznanej już doskonale sagi – ale już nie po to, by kontentować się tym, co oferuje im medium literackie, lecz by powracać do wykreowanego na jego potrzeby świata⁴⁹. Zanurzenie w realiach allotopii, imersja, wymaga bowiem maksymalnej przejrzystości medium, czyli czegoś, czemu absolutnie nie sprzyja faworyzowana przez polską teorię literatury poezja (której aspekt światotwórczy, nawiasem mówiąc, jest uznawany za dyskusyjny⁵⁰). Praktyka ta pokrywa się tymczasem stuprocentowo z doświadczeniami graczy, przyzwyczajonymi do powracania do poznanych już realiów ludotopii dla samej rozkoszy bycia-w-innym-świecie i performowania siebie-samego-jako-innego⁵¹. Inhabitacja w miejsce interpretacji: tak najkrócej i najwyraziściej można by ująć różnicę między tekstocentrycznym a światocentrycznym paradygmatem hermeneutyki, przeformułowanej hermenezę jako oikologię, zamieszkiwanie innej rzeczywistości i osvajanie się z jej realiami do momentu, w którym zaczniemy za nią tęsknić tak, jak za własnym domem⁵². Marie-Laure Ryan w „możliwości powracania do danego świata tak często, jak się tylko chce” widzi największą zaletę „inwestycji poznawczej”⁵³, jaką ponosi odbiorca, przyswajając sobie pozornie nieistotne dane dotyczące fikcyjnej rzeczywistości w postaci najróżnorodniejszych jej reprezentacji: literackich, filmowych, growych, serialowych czy nawet encyklopedycznych. W ten oto sposób grę w *make-believe*, znaną graczom jako *role-play*, uzupełnia *lore-play*, rozgrywanie allotopii, odkrywanie jej tajemnic, zagłębienie w jej zakamarki i wymyślanie własnych historii. Performatywność zatem badań nad fantastyką pozwala dostrzec i tę istotną różnicę między poetyką realistyczną a fantastyczną, mianowicie zaś otwarcie na kulturę konwergencji i uczestnictwa, aktywne współuczestniczenie fanów w rozwijaniu fikcyjnej rzeczywistości, jednoczącej ludzi ponad podziałami jednym, jednakowo ich wyobcowującym polem odniesienia.

Lektura tekstu, coś więc, czemu teoria literatury i narracji poświęciła się w zupełności, nie jest ani najstarszym, ani najwcześniejszym wykształcanym trybem odbioru. Tym jest performans, zwłaszcza zaś performans światotwórczy: światogra (*world-play*), jak nazywają go psychologowie kognitywni. Pierwsze światy przychodzą do życia w żywiole dziecięcej zabawy, w magicznym kręgu oddzielnym od szarej real-

⁴⁸ R. Barthes, *Przyjemność tekstu*, przeł. A. Lewańska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1997, s. 18–19.

⁴⁹ M.L. Ryan, *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, dz. cyt., s. 385; C. Toft-Nielsen, „It's such a Wonderful World to Inhabit” *Spatiality, Worldness and the Fantasy Genre*, „Akademisk Kvarter” 2013, t. 7, s. 256; K.M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce*, dz. cyt., s. 94, 299, 300.

⁵⁰ M.L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2001, s. 95.

⁵¹ M. Kłosiński, *Zamieszkując wirtualne światy*, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2017, t. 9, nr 1, s. 79.

⁵² K.M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce*, dz. cyt., s. 197–309.

⁵³ M.L. Ryan, *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, dz. cyt., s. 385.

ności, „samorodnym *make-believe* z tendencją do mentalnego modelowania hipotetycznego miejsca lub systemu”⁵⁴. Narracje fantastyczne wraz ze współistniejącą z nimi konwergentną kulturą fanowską, sztuką wytwarzania transmedialnych i transfikcjonalnych światów oraz ludotopiami w grach wideo nie remediują więc starych poetyk doby realizmu – lecz wytwarzają nową, opartą na nieokiełznanym żywiole wyobraźni sprzed przedwczesnego przyzwyczajenia jej przez racjonalistyczną kulturę słowa.

Bibliografia

- Barthes Roland, *Przyjemność tekstu*, przeł. Ariadna Lewańska, Wydawnictwo KR, Warszawa 1997.
- Dukaj Jacek, *Stworzenie świata jako gałąź sztuki. Czwarty raz na „Avatara”*, „Tygodnik Powszechny” 2010, nr 6, s. 38–39.
- Eco Umberto, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. Joanna Wajs, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2012.
- Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych*, red. Tomasz Ratajczak, Bogdan Trocha, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2009.
- Fantastyczność i cudowność. Wokół źródeł fantasy*, red. Tomasz Ratajczak, Bogdan Trocha, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2009.
- Foucault Michel, *Language, Counter-Memory, Practice. Selecte dEssays and Interviews*, Cornell University Press, Ithaca, NY 1977.
- Frelik Paweł, *Kultury wizualne science fiction*, TAIWPN Universitas, Kraków 2017.
- Füger Wilhelm, *Streifzüge durch allotopia. Zur topographie eines fiktionalen Gestaltungsraums*, „Anglia” 1984, nr 102, s. 349–391.
- Galloway Alexander R., *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis – London 2006.
- Gomel Elana, *Narrative Space and Time. Representing Impossible Topologies in Literature*, Routledge, New York 2014.
- Goodman Nelson, *Jak tworzymy świat*, przeł. Michał Szczubiałka, Fundacja Aletheia, Warszawa 1997.
- Herman David, *Basic Elements of Narrative*, Wiley-Blackwell, Malden 2009.
- Hrushovski Benjamin, *Poetic Metaphor and Frames of Reference. With Examples from Eliot, Rilke, Mayakovsky, Mandelstam, Pound, Creeley, Amichai, and the New York Times*, „Poetics Today” 1984, t. 5, nr 1, s. 5–43.
- Hutcheon Linda, *Metafictional Implications for Novelistic Reference*, w: *On Referring in Literature*, red. Anna Whiteside, Michael Issacharoff, Indiana University Press, Bloomington 1987, s. 1–13.
- Ilustrowany słownik terminów literackich. Historia, anegdota, etymologia*, red. Zbigniew Kadłubek, Beata Mytych-Forajter, Aleksander Nawarecki, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2018.

⁵⁴ M. Root-Bernstein, *Inventing Imaginary Worlds. From Childhood Play to Adult Creativity Across the Arts and Sciences*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2014, s. 13.

- Jayemanne Darshana, *Performativity in Art, Literature, and Videogames*, Springer International Publishing, Cham 2017.
- Kaczmarczyk Katarzyna, *Narratologia transmedialna. Założenia, cele i wyzwania*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 3–16.
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk, Słowo/Obraz Terytoria, 2006.
- Kłosiński Michał, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo Instytutu Badań Literackich PAN, Warszawa 2018.
- Kłosiński Michał, *Zamieszkując wirtualne światy*, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2017, t. 9, nr 1, s. 69–88.
- Krajski Stanisław, *Magiczny świat „Harry’ego Pottera”*, Wydawnictwo św. Tomasza z Akwinu, Warszawa 2002.
- Kubiński Piotr, *Cyfrowe światopowieści. Narracyjność gier wideo*, w: *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk, TAIWPN Universitas, Kraków 2017, s. 309–336.
- Kulturowa teoria literatury. Główne pojęcia i problemy*, red. Ryszard Nycz, Michał P. Markowski, TAIWPN Universitas, Kraków 2010.
- Kulturowa teoria literatury 2. Poetyki, problemy, interpretacje*, red. Teresa Walas, Ryszard Nycz, TAIWPN Universitas, Kraków 2012.
- Leitch Vincent B., *Cultural Criticism, Literary Theory, Poststructuralism*, Columbia University Press, New York 1992.
- Lemann Natalia, *Steampunk. Materiały do „Słownika Rodzajów Literackich”*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, t. 57, nr 1, s. 344–349.
- Leś Mariusz M., *Teoria pełnego zanurzenia*, „Białostockie Studia Literaturoznawcze” 2015, nr 7.
- Łozińska Aleksandra, *Urban fantasy. Materiały do „Słownika Rodzajów Literackich”*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2021, t. 64, nr 1, s. 197–203.
- Maj Krzysztof M., *Allofobia*, w: *Autoportret z olimpiadą w tle*, red. Mateusz Skucha, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2020, s. 256–264.
- Maj Krzysztof M., *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, t. 57, nr 1, s. 89–105.
- Maj Krzysztof M., *Allotopia. Materiały do „Słownika Rodzajów Literackich”*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2019, t. 62, nr 1, s. 165–169.
- Maj Krzysztof M., *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, TAIWPN Universitas, Kraków 2015.
- Maj Krzysztof M., *Gdzie się kończy otwarty świat? O granicach grywalnej rzeczywistości*, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2021, nr 2(18), s. 1–15.
- Maj Krzysztof M., *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, TAIWPN Universitas, Kraków 2019.
- Maj Krzysztof M., *Wymiary transfikcjonalności*, „Przestrzenie Teorii” 2019, nr 30, s. 147–166.
- Majkowski Tomasz Z., *W cieniu Białego Drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.
- Mazurkiewicz Adam, *O polskiej literaturze fantastycznonaukowej lat 1990–2004*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2007.

- McHale Brian, *Powieść postmodernistyczna*, przeł. Maciej Płaza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Miller Laura, *Far from Narnia. Philip Pullman's Secular Fantasy for Children*, <https://www.newyorker.com/magazine/2005/12/26/far-from-narnia> (dostęp: 20.10.2021).
- Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, red. Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press, Lincoln – London 2004.
- Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk, TAIWPN Universitas, Kraków 2017.
- Niewiadowski Andrzej, Smuszkiewicz Antoni, *Leksykon polskiej literatury fantastyczno-naukowej*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1990.
- Nünning Ansgar, *Narratology or Narratologies? Taking Stock of Recent Developments, Critique and Modest Proposals for Future Usages of the Term*, w: *What Is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*, red. Tom Kindt, Hans-Harald Müller, Walter de Gruyter, Berlin – New York 2003, s. 239–275.
- Olkusz Ksenia, *Romans paranormalny. Materiały do „Słownika Rodzajów Literackich”, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”* 2016, t. 59, nr 1, s. 104–110.
- Pavel Thomas G., *Fictional Worlds*, Harvard University Press, Cambridge 1986.
- Revisiting Imaginary Worlds*, red. Mark J.P. Wolf, Routledge, London 2016.
- Roszczyńska Magdalena, *Sztuka fantazy Andrzeja Sapkowskiego, Problemy poetyki*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2009.
- Root-Bernstein Michele, *Inventing Imaginary Worlds. From Childhood Play to Adult Creativity Across the Arts and Sciences*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2014.
- The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, red. Mark J.P. Wolf, Routledge, New York 2018.
- Ryan Marie-Laure, *Fiction, Non-Factuals, and the Principle of Minimal Departure*, „Poetics” 1980, t. 9, nr 4, s. 403–422.
- Ryan Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2001.
- Ryan Marie-Laure, *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, „Poetics Today” 2013, t. 34, nr 3, s. 361–388.
- Ryan Marie-Laure, *Why Worlds Now?*, w: *Revisiting Imaginary Worlds*, red. Mark J.P. Wolf, Routledge, London 2016, s. 33–43.
- Słownik literatury popularnej*, red. Tadeusz Żabski, Józef Bachórz, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2006.
- Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. Grzegorz Gazda, Słowinia Tynecka-Makowska, TAIWPN Universitas, Kraków 2006.
- Stasiewicz Piotr, *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantazy*, Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok 2016.
- Stoff Andrzej, *Lem i inni. Szkice o polskiej science fiction*, Pomorze, Bydgoszcz 1990.
- Szostak Natalia, *Harry Potter rozpalil płomień fanatyzmu religijnego – o paleniu książek w Gdańsku piszą media na całym świecie*, „Gazeta Wyborcza”, 2.04.2019, <https://wyborcza.pl/7,75517,24607798,harry-potter-rozpalil-plomien-fanatyzmu-religijnego-o.html> (dostęp: 20.10.2021).
- Świętochowski Aleksander, *Utopie w rozwoju historycznym*, Nakładem Gebethnera i Wolffa, Kraków 1910.

- Tolkien J.R.R., *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, przeł. Joanna Kokot, Jakub Z. Lichański, Krzysztof Sokołowski, Zysk i S-ka, Poznań 1998.
- Tolkien J.R.R., *Listy*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Prószyński i S-ka, Warszawa 2010.
- Trębicki Grzegorz, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, TAIWPN Universitas, Kraków 2007.
- Ulicka Danuta, *Wiek teorii*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2020.
- Uniłowski Krzysztof, *Tekstualizm, materializm, imersja, interpretacja*, „Praktyka Teoretyczna” 2019, t. 34, nr 4, s. 33–50.
- Wolf Mark J.P., *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, Routledge, New York 2013.
- YouTube, *IMAX Infinite Worlds*, https://www.youtube.com/watch?v=P4IW304Po_w (dostęp: 20.10.2021).
- Zgorzelski Andrzej, *Fantastyka, utopia, science fiction. Ze studiów nad rozwojem gatunków*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989.

Streszczenie

Artykuł wprowadza polskiego czytelnika w problematykę światocentryczności i zwrotu światocentrycznego we współczesnej teorii narracji. Nakreśliwszy kulturowe, ekonomiczne i transmedialne aspekty rzeczzonego zwrotu, autor porusza problem dyskryminacji *fantasy*, *science fiction* oraz nurtów pokrewnych w akademickim piśmiennictwie teoretycznoliterackim XX i XXI wieku w Polsce. Celem tego jest przekierowanie uwagi teorii literatury na ignorowane dotąd aspekty twórczości artystycznej, takie jak choćby światotwórstwo (w miejsce fabułowórstwa), imersja (w miejsce uważnego czytania) i performatywna światogra (w miejsce traktowania świata jako tła wydarzeń fabularnych). Wszystkie te zjawiska postuluje się włączyć w obręb postklasycznych studiów narratologicznych wykorzystywanych do analizy *fantasy*, *science fiction* oraz innych form fantastyki na przestrzeni różnych mediów.

A world-centeredness of the fantastika

Abstract

The article introduces the reader to the phenomenon of the so-called world-centeredness as well as to the world-centered turn in contemporary narrative theory. Having delineated cultural, economic, and transmedial aspects of the turn in question, the author discusses the problem of academic discrimination against *fantasy*, *science fiction*, and similar genres in Polish literary theory of the 20th and 21st centuries. This aims for redirecting the focus of literary theory towards more neglected aspects of artistic production such as world-building (instead of storytelling), immersion (instead of closerreading), and performatic worldplay (instead of backgrounding the diegetic world). All these new phenomena are suggested for inclusion in postclassical narrative studies applied to analysing *fantasy*, *science fiction*, and other forms of *fantastika* across the media.

Słowa kluczowe: światotwórstwo, allotopia, fantastyka, światocentryczność, *fantasy*, *science fiction*

Keywords: world-building, allotopia, *fantastika*, world-centeredness, *fantasy studies*, *science fiction studies*

Krzysztof M. Maj – dr; groznawca, teoretyk narracji fantastycznych i światotwórczych; adiunkt w Katedrze Technologii Informatycznych i Mediów Wydziału Humanistycznego Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie; autor książek *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (2015) i *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* (2019); współredaktor książek: *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia* (2016), *Narracje fantastyczne* (2017), *Ksenologie* (2018) oraz *Dyskursy gier wideo* (2019).