

Magdalena Roszczyńska

Nowa baśń. *Strzyga* Romana Zmorskiego i *Wiedźmin* Andrzeja Sapkowskiego

Jedna z czytelniczek, rozemocjonowana i oburzona zarazem, napisała do „Fantastyki”:

Szanowna redakcjo! Opublikowane przez was opowiadanie *Wiedźmin* jest bezczelnym plagiatem baśni opracowanej przez Romana Zmorskiego pt. *Strzyga*, wydanej w roku 1852 w zbiorze *Podania i baśnie ludu polskiego*. Jedyne początek opowiadania został przez pana Sapkowskiego trochę zmieniony – reszta prawie dokładnie według tekstu Zmorskiego. Mam nadzieję, że nie pozostawicie tak tej sprawy¹.

Zamierzam zatem dokładniej wyjaśnić te filiacje.

Sytuacja początkowa² w opowiadaniu *Strzyga* Romana Zmorskiego³ określona przez motto „Działo się to za króla Goździka...”, utworzone na kanwie powiedzenia o królu Ćwiczku ramowo dopełniającego utwór w zakończeniu⁴, odsyła w czasy proste i szczęśliwe⁵, bajeczne, a także w czas początku: wiemy, że historia, którą się nam przedstawia dzieła się *in illo tempore*⁶. Czasoprzestrzeń wędrowki bohatera to „cienisty las” symbolizujący zło świata oraz „poranny brzask” dający nadzieję na odrodzenie, oznaczający sytuację inicjalną.

¹ Informację czerpię ze strony www.sapkowski.pl; tu też znajduje się odpowiedź redakcji czasopisma.

² Korzystam tu z terminologii W. Proppa dotyczącej bajki magicznej.

³ Korzystam z tekstu baśni R. Zmorskiego zamieszczonego w antologii opracowanej przez T. Jodelkę-Burzeckiego, *Polskie baśnie ludowe*, t. 2, Warszawa 1956. Stąd też pochodzą cytaty. Baśń ma 24 warianty, por. *Słownik folkloru polskiego*, red. J. Krzyżanowski, Warszawa 1965, hasło „królewna strzyga”, s. 191.

⁴ Główny bohater w nagrodę za swe czyny przechodzi baśniową przemianę z ubogiego sieroty w króla zwanego Ćwiczkiem.

⁵ W. Kopański, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 1991, hasło: *Ćwiczek*.

⁶ M. Eliade, *Sacrum – mit – historia*, Warszawa 1974, s. 87.

Otwarta przestrzeń wędrówki jest miejscem wielorakich zagrożeń. Przypadkowo bohater spotyka zbójcę napadającego na staruszkę; naturalnie ratuje tego ostatniego przed okrutnym losem (wylupienie oczu) zabijając złoczyńcę⁷. Starzec, motywem wylupionych oczu nawiązujący do długiej galerii niewidomych a „wiedzących”, widzących wzrokiem duchowym, objawia się tu jako donator: pozwala sobie udzielić pomocy, testuje i ustanawia przyszłego bohatera wydarzeń. Dialog wyjaśniający przynosi informację przedakcyjną, dającą się opisać zgodnie z rozróżnieniami Proppa jako ujawnienie imienia bohatera (Marcin), odejście starszych (jego matka i ojciec nie żyją) oraz odejście młodszych (Marcin, z racji własnego sieroctwa „poniewierany jak pies”, wyrusza w świat). Z otwartej przestrzeni bohater wraz ze staruszką podążają do miasta. Tu opis krajobrazu zmienia się na barwny, utrzymany w tonacji pogodnej. Przestrzeń miejska to ład, cywilizacja, dostatek i bogactwo. Miasto jest ogrodzone murem i fosą, w środku połyskuje wieża kościelna – oś i centrum ładu moralnego tej opowieści⁸. Przyjazna gospoda jest sprzyjającym miejscem wymiany informacji. Akcja opowiadania zawiązuje się przez oznajmienie o szkodzie zawarte w retardacyjnej opowieści karczmarza. Kazirodczy związek roduństwa doprowadził do narodzin królowej zakłętej w przerażającą, uprawiającą praktyki wampiryczne strzygę oraz – w efekcie – do powolnego upadku królestwa, bowiem „pocziwy król zubożył się i zadłużył” importując z sąsiednich krajów skażników, którymi można było nakarmić monarszą córkę. Karczmarz nie tylko informuje o genezie zjawiska, ale i daje opis wyglądu strzygi zgodny ze znanymi z folkloru wyobrażeniami demonów⁹. Dalsze zawiązywanie akcji dokonuje się przez wyprawienie bohatera w drogę. Donator wystawia na próbę wiarę i ufność bohatera. Następnie, realizując także wzorzec magicznego pomocnika, udziela mu rad, wskazówek i błogosławieństwa. W kościele, odmalowanym w stylistyce powieści grozy za pomocą magicznych, a tu: religijnych środków, bohater przechodzi pomyślnie trzykrotną próbę (walka z przeciwnikiem, zwycięstwo, ucieczka i ocalenie przez magiczne środki) i w ten sposób odnosi sukces. W próbie ostatniej zajmuje miejsce strzygi w trumnie, co symbolizuje śmierć, zejście do świata podziemnego i ponowne narodziny¹⁰ lub też pokonanie lęków przez wcielenie się w ich przedmiot, a zatem

⁷ Koncepcja bohatera – łagodnego sieroty Marcina – zostaje tu złamana dążnością do stylistycznej makabry.

⁸ Obok, oczywiście, pałacu królewskiego. W tym podaniu na motywach ludowych, baśniowa, magiczna motywacja zdarzeń po części zastąpiona została religijną oraz pobudkami wynikającymi z feudalnego ustroju baśniowego państwa.

⁹ A. Gieysztor, *Mitologia Słowian*, Warszawa 1985, s. 221. K. Moszyński, *Kultura ludowa Słowian*, cz. II, *Kultura duchowa*, z. 1, Kraków 1934, s. 611–622; tu też wyjaśnione przeniesienie nazwy „strzyga” na istoty wampiryczne. K.W. Wójcicki w *Klechdach, starożytnych podaniach i powieściach ludu polskiego i Rusi*, Warszawa 1974, daje zupełnie inne informacje (s. 284–286), do których krytycznie odnosi się w komentarzu R. Wojciechowski pisząc, iż „zasadniczo różnią się od utartych przesądów, wśród których strzyga jest podobna zmorze lub bardziej jeszcze – upirowi, ponieważ żywi się krwią swych ofiar” (s. 393), por. *Słownik folkloru polskiego*, s. 191.

¹⁰ Bohater czuje się „jakby się na nowo narodził”.

zaakceptowanie samego siebie i osiągnięcie dojrzałości¹¹. Zwycięstwo bohatera powoduje ustanie klątwy, dzielny sierota dostaje odczarowaną królową za żonę (we-sele) i królestwo we władanie. W zakończeniu opowiadania domyka się rama modalna¹², anegdota ponownie osadzona zostaje w historii bajecznej, a zarazem ustanawia status narratora.

Narrator przedstawia historię o strzydze, starając się nadać jej walor obiektywizmu. Czyni to, ujawniając się w zamknięciu opowieści jako weryfikator prawdy i zmyślenia: ewentualną kolejną baśniową sekwencję określa pejoratywnym mianem „babskiego bajania”. Jego narracja jest raczej literalna lub bezpośrednio obrazowa, dość uproszczona – do schematu. W opisie postaci czy miejsc można mówić o epitetach stałych, hiperbolizacji, czarno-białym schemacie podkreślanym dodatkowo deminutywnymi określeniami odnoszącymi się do postaci aprobowanych. I tak bohaterowie Strzygi to:

- „silny hultaj, drab, złoczyńca; mordowany z przekleństwem upadł i ducha z krwią czarną wyzionął”,
- „sędziwy starzec, dziad ubogi, o zwiędłych rękach i bezbronnej twarzy, który serdecznie dziękował swojemu wybawcy”,
- „pocziwy król, który był zacny i szeroce sławny”,
- „bohater odważny, chętnego serca, pełen dziecięcej ufności, raz tylko zląkł się swojej niewiary jak grzechu”.

Fabula utworu również jest szkieletowa. Schemat fabularny mieści się w poetyce baśni, co było do okazania, jakkolwiek baśniowa: magiczna czy psychologiczna motywacja zdarzeń ustąpiła tu religijnej. Wspomniałam już o ramie modalnej, notabene ustanawiającej sytuację komunikacyjną opowiadania; kolejną ramę tworzy sama fabuła, wewnątrz której mieści się opowieść karczmarza o strzydze stylizowana na balladę (zawiera m.in. charakterystyczne dla ballady powtórzenia, wtrącenia, zaśpiewy). Obok elementu balladowego pojawia się niewiele wątków folklorystycznych: sam motyw strzygi, przekonanie o paralelnym charakterze świata przyrody i ludzi, mądrości ludowe, humor. Nie wykracza tu Zmorski poza styl epoki; równie oszczędny jest w operowaniu archaizmami. Ciekawe, że jedyną wyraźnie stylizowaną archaicznie mową jest wypowiedź strzygi¹³, w znaczący sposób odbiegająca od języka innych postaci. Królowa żyje życiem demona już od czternastu lat – ma prawo mówić mową dawną, ale nie archaiczną. Ten zabieg obnaża, moim zdaniem, umowną naturę czasu w tej (i każdej) baśni. Być może ten sposób ukształtowania językowego ma podkreślać inność, fantastyczność tej postaci. Symptodem archaizacji jest także obecna tu składnia inwersyjna.

W świetle powyższych uwag dość dziwnie jawi się postać narratora. Stosuje on zabiegi epickie, takie jak retardacja, inwersja, stałe epitety; wprowadza dialog, po-

¹¹ W interpretacji psychoanalitycznej.

¹² Por. przypis 4.

¹³ Np. archaizmy „grześny”, „przysiąż”, „tą razą”.

zwała mówić swym bohaterom, w konwencji doskonałej pamięci przytaczając ich kwestie; niekiedy zachowuje stylistyczne odmiany ich mowy we własnych wypowiedziach, prawdopodobnie przydając im w ten sposób kolorytu. We własnej mowie również wprowadza charakterystyczny styl, mianowicie w opisie kościoła odwołuje się do stylistyki powieści grozy (operowanie kolorem, światłem, charakterystyczną motywiką, makabrą¹⁴). Wprowadza przysłowia, prawdy ogólne („dobra rada nieraz lepsza złota”, „wyszło szydło z worka”, „za czasem wróble i na strachu siadają”), nadając swej opowieści ton dydaktyczny, obiektywizując wypowiedź i przy tym budując sobie autorytet. Nieustannie kreuje swą wypowiedź na ustną, bądź to bezpośrednio zwracając się do czytelnika (słuchacza), bądź to włączając go w krąg opowieści przez użycie zaimka „nasz” w odniesieniu do bohatera („nasz Marcin”, „nasz bohater”). Kreuje sytuację komunikacyjną pokrewną gawędzie, ale że nie ma tu dygresji, swobody, nakierowania uwagi na sam podmiot mówiący, można raczej powiedzieć, że Strzyga przypomina pogadankę dla dzieci. Oczywiście oralność tej wypowiedzi przekreśla obecność motta.

Opowiadanie Zmorskiego gatunkowo mieści się pomiędzy kolekcjonerską opowieścią z dreszczykiem nasyconą pierwiastkiem ludycznym a budującą historią, przekazującą morał taki, że wiara i ufność pozwalają osiągnąć szczęście. Roman Zmorski twierdził, że „powieści gminne”, tj. podania i baśnie zawierają „spuściznę moralną zeszłych czasów [...], tajemnice zagubionych religii bądź zdarzeń pamiętek”¹⁵.

Odmiennego zdania jest Andrzej Sapkowski, autor opowiadania *Wiedźmin*¹⁶. Sądzi on, iż

nasze legendy, mity, ba, nawet baśnie i bajeczki, na których się wychowaliśmy, zostały odpowiednio skastrowane przez różnych katechetów, w większości zapewne świeckich, bo tacy, jak wiadomo, są najgorsi. W związku z tym nasze bajki przypominają do złudzenia żywoty świętych – anioły, modlitwy, krzyż, różaniec, cnota i grzech – a wszystko zabarwione wysmakowanym sadyzmem¹⁷.

I postanawia wykreować własną – nazwijmy ją umownie: baśń na motywach opracowanej wcześniej przez Zmorskiego ludowej bajki o królownie–strzydze.

W pierwszym rzędzie wykorzystuje to, co najbardziej oczywiste: a więc schemat fabularny baśni oraz centralny dla Zmorskiego temat strzygi. O ile jednak dla autora *Podania i baśni ludu polskiego* demon to, po pierwsze, sztafaż dla opowieści z dreszczykiem, ornament służący osadzeniu opowieści w konwencji grozy, po dru-

¹⁴ Por. T. Skubalanka, *Historyczna stylistyka języka polskiego*, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk–Łódź 1984, s. 230–231.

¹⁵ *Kilka słów o podaniach i baśniach ludu*, „Przyjaciel Ludu” 1847, s. 211.

¹⁶ Opowiadanie napisane na konkurs ogłoszony przez „Fantastykę” – co nie pozostaje bez znaczenia dla metody twórczej Sapkowskiego. Patrz też: www.sapkowski.pl *Dwa słowa – dwa światy*, wywiad z Waldemarem Czerniszewskim. Ukazało się na łamach „Fantastyka” w 1986 roku, (12/1986). Wszystkie cytaty pochodzą z wydania A. Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1997.

¹⁷ A. Sapkowski, *Piróg, albo Nie ma złota w Szarych Górach*, www.sapkowski.pl

gie zaś fabularna konieczność dla ukazania, równie koniecznej, przemiany ubogiego sieroty w króla, a relacja ze zmagañ bohatera ze strzygą zajmuje większą część baśni, o tyle u Sapkowskiego rzecz przedstawia się całkiem odmiennie. Strzyga nie budzi przerażenia, bowiem scharakteryzowana jest jako postać obdarzona pozytywnymi emocjami przez większość bohaterów opowiadania. To nieszczęśliwe dziecko, nie owoc kazirodziej miłości między królem Foltestem i jego siostrą Addą, lecz królowa uwięziona w tej straszliwej postaci siłą gniewnego zaklęcia nieopatrznie wypowiedzianego przez kochającego Addę wielmożę Ostrita. Demon jest zły, lecz nie jest groźny. Nie straszy¹⁸. Przeciwnie, strzyga u Zmorskiego była groźna, lecz nie była zła: sama prosiła o zdjęcie z niej uroku, a nawet dawała wskazówki mówiące, jak to uczynić.

W opowiadaniu Sapkowskiego strzyga jest tylko jednym z fantastycznych stworzeń, które na równych prawach przywołuje do kreowanego przez siebie świata; mamy tu więc bazyliuszki, smoki, utopce, bobołaki, upiory, wilkołaki, wampiry i lesze, a także rusałki i płaczki. Jest ona zatem sygnałem pewnej konwencji, przyjętej tu umowy: oto znajdujemy się w świecie przesyconym magią, w którym fantastyczny bestiariusz nie dziwi. Jest wreszcie, wraz z resztą bajecznego zwierzyńca, znakiem swoich czasów. Przynosi istotną informację o charakterze świata kreacji w momencie, w którym w niego wkraczamy. Otóż świat ten znajduje się w stadium przemiany – na gorsze. Jeden z bohaterów mówi, że „jeszcze dwadzieścia lat temu” był inny, spokojny, nie roilo się w nim od przerażających stworzeń, wiedźmińska profesja¹⁹ nie była potrzebna. Trafiamy więc na moment transformacji, wynaturzenia. W świecie przedstawionym w opowiadaniu zawodzą reguły. To poważne odstępstwo od baśniowej konwencji.

Rzeczywistość baśni to świat harmonii przedustawnej²⁰, świat moralnego ładu. W opowiadaniu *Wiedźmin ów* porządek jest wyraźnie zaburzony: zło wcielone jest przedmiotem miłości, profesjonalny morderca objawia uczucia; brak tu jednoznacznych – czarnych bądź białych – charakterów.

Jeszcze inaczej rzecz ujmując, u Sapkowskiego obecność motywu strzygi jest wyraźnie pretekstowa. Centralnym tematem, czy raczej jednym z centralnych tematów utworu (zgodnie zresztą z tytułem) jest wiedźmin. Zarysowana w opowiadaniu fabuła służy kreacji postaci głównego bohatera²¹.

Porządek wydarzeń fabularnych jedynie pozornie przypomina fabułę baśni o strzydze. Do Wyzimy w poszukiwaniu pracy przybywa płatny pogromca potwo-

¹⁸ A przynajmniej – nie czytelnika.

¹⁹ Wiedźmin to zawodowy zabójca potworów. Jak wyliczył jeden z fanów, na kartach opowiadań i sagi wiedźmin zabił co najmniej 14 potworów, 17 elfów i 81 ludzi, patrz: <http://strony.wp.pl/wp/pwalerski>

²⁰ Określenie S. Lema, *Fantastyka i futurologia*, t. 1, Kraków 1973, s. 89.

²¹ Tym opowiadaniem wprowadził Sapkowski wiedźmina do literatury. Pierwszym zamysłem autora było uśmiercenie bohatera wraz z zakończeniem utworu. Tak się nie stało, a losy wiedźmina Geralta możemy śledzić w kolejnych trzynastu opowiadaniach i pięciu tomach sagi. Por. *AS Mistrzem gry*, rozmowa z T. Kołodziejczykiem, www.sapkowski.pl

rów. Celowo prowokuje burdę w karczmie, do której wkracza niby kowboj do saloonu. W powstałym zamieszaniu zabija trzech ludzi po to tylko, aby zwrócić uwagę na siebie i swój profesjonalizm. Następnie każe się prowadzić do grodotdzierzcy Velerada, któremu legitymuje się królewskim orędiem i wyjawia, że podejmie się odczarowania królowny. Wstępne partie utworu służą dookreśleniu bohatera, otrzymuje on przede wszystkim imię, jakkolwiek niemal od razu zwraca się uwagę na jego konwencjonalny charakter: „Imię jakieś masz? Może być byle jakie, nie pytam z ciekawości, tylko dla ułatwienia rozmowy” – mówi grodotdzierzca. „Nazywam się Geralt” – odpowiada wiedźmin. Obok imienia charakteryzuje się również wiedźmiński sposób zarabiania na życie a także przytacza historię strzygi.

Doprowadzony do pałacu królewskiego bohater konsultuje się w sprawie strzygi i opłaty za jej odczarowanie z Foltestem i jego dworem. Tyle w sferze tematyzowanej. Informacją implikowaną jest wiedza o toczącej się tu intrydze pałacowej zmierzającej do detronizacji króla przez wielmożę Ostrita. To kolejna niekonsekwencja baśniowa: u Zmorskiego panował ład feudalny, tu dąży się do jego zburzenia.

Nieoficjalna rozmowa z królem prowadzi do zawiązania się między władcą a wiedźminem nici sympatii, zaufania i wzajemnego szacunku.

W lochach dawnego pałacu, które zamieszkuje strzyga, Geralt przygotowuje się do starcia z demonem, używając specjalnych, magicznych środków. Przeszkodzić usiłuje mu Ostrit, którego wiedźmin bez pardonu wykorzystuje do pozyskania informacji oraz cynicznie oddaje na pożarcie strzydze, wiedząc, iż opóźni tym samym atak na siebie²². Walka z potworem jest przedstawiona w formie szeregu prób (srebra, szybkości, siły psychicznej) zakończonych oszukaniem strzygi. Zwycięstwo okazuje się tylko pozorem, bo ostatecznie to demon wygrywa w tym fizycznym pojedynku. Ale – jednocześnie – zostaje zdjęty z niego urok. Wiedźmin żyje, jakkolwiek jest niemal śmiertelnie ranny.

Jak widać, główny bohater znacznie odbiega od stereotypu baśniowego „ubogiego sieroty”. Jest profesjonalistą, nie przybywa po łut szczęścia, lecz po pieniężną nagrodę. Jest przy tym skłonny przyjąć ją zarówno od króla za odczynienie uroku, jak i od pałacowych intrygantów za zabicie królowny. W dodatku nieźle targuje się o wysokość ceny za swoje usługi. Wiedźmin nie znajduje się na drodze strzygi ani przez przypadek, ani w wyniku magicznego sprzężenia wypadków: po prostu wykonuje swą pracę, wie dokąd i po co zmierza. Bohater jest mocno osadzony w realiach swojego świata, choć równocześnie kreuje się go na postać konwencjonalną: tak przez imię, jak i przez wystylizowanie go na westernowego płatnego mordercę, twardego kowboja z lekką domieszką cech Conana Barbarzyńcy i cynicznego Philipa Marlowe’a.

Ze względu na jego profesjonalizm i niejako zawodowe wcielenie się w baśniową postać zbudni są mu tacy towarzysze fabularni, jak pośrednik lub donator. W wyprawę angażuje się sam, bo to jego fach, zaś magiczne instrumenty są po pro-

²² Wiadomo, strzyga najedzona jest ociężała i porusza się wolniej – oto próbka rozumowania wiedźmuna.

stu jego zawodowym wyposażeniem. Z racji tych zawodowych umiejętności i życiowego doświadczenia wiedźmin jest w stanie komentować baśniowy stereotyp dotyczący domniemanego oddania ręki królowy jej wybawcy. Z góry wiadomo, że w tej baśni wesela nie będzie – to kolejne naruszenie fabularnego schematu. Jedyną sfunkcjonalizowaną – w sensie Proppowskim – postacią, która pojawia się w toku historii jest przeciwnik bohatera²³. Jest nim tu wielmoża Ostrit. Sądzę jednak, że jego obecność ma funkcję retardacyjną. Służy też dalszemu charakteryzowaniu postaci wiedźmina oraz, ponownie, naruszeniu baśniowej konwencji: prawdziwym potworem jest nie strzyga, lecz człowiek. I to on ginie.

Sceny walki ze strzygą przyjmują postać szeregu prób, którym – co ciekawe – nie podlega bohater, lecz demon właśnie. To jego bada się pod względem reakcji na srebro, siły fizycznej i psychicznej. Ten ostatni test polega na wchłonięciu i odbiciu w kierunku demona całego zła, jakie z niego emanuje. Przypomina to pokonywanie bazyliuszka za pomocą zwierciadła i jest ewidentnym cytatem z innej baśni. Interesująca, poza cytacją z baśniowego kontekstu, wydaje się także taka kwestia: zło się tu złem, a nie dobrem zwycięża, jak ma to miejsce w każdej „porządnej” baśni.

Ostateczne zwycięstwo ma przynieść wiedźminowi oszukanie strzygi – zajęcie jej legowiska w trumnie. Podobny motyw występuje w baśni Zmorskiego, tam bohater odgradzał się od złych mocy kreśląc wokół siebie znaki poświęconą kredą, tu – Geralt używa magii. Wspominam o tym, bowiem wiedźmin wykonuje dłońmi dwa tajemnicze znaki zwane Aard i Yrden, które jak gdyby projektują większą całość, określają ramę, alfę i omegę tego fantastycznego świata.

Rano, naturalnie po trzecim pianiu kura, choć Geralt dla bezpieczeństwa odmierzał również czas klepsydry, nie dowierzając kogutom, naga, odczarowana czternaślatka rozrywa wiedźminowi tętnicę szyjną, definitywnie rozrywając też ogniwa fabularne baśni. Happy end polega na tym, że bohater ma na tyle sił, by do nieprzytomności ugryźć królowę i – przeżyć.

Ewentualnie w tym miejscu można się pokusić o psychoanalityczną interpretację baśni: prawdziwe zwycięstwo osiąga się przez zjednoczenie (poprzez ugryzienie?) z przeciwnikiem, czyli upostaciowanymi lękami, złem wcielonym. Wiedźmin wygrywa również i przez fakt, że w sarkofagu strzygi kładzie się obok zmumifikowanych zwłok jej matki, tak jak gdyby stawał się symbolicznym ojcem królowy.

Wesela, jak wiadomo, w tej baśni nie będzie. Bohater prawie umiera. A królowa? „Jak królowa. Chuda. I głupawa taka jakaś. Płacze bez ustanku. I sika w łóżko” – mówi jeden z bohaterów.

Ta fabuła ewidentnie nie mieści się w baśniowym stereotypie. Każdy element fabularnej sekwencji jest tu ostentacyjnie łamany, psuty; ostentacja ta polega również na wplataniu w tok opowieści fragmentów dyskursywnych, np. dotyczących obecności w świadomości bohaterów baśniowej konwencji. Baśń pojmowana jest przez postaci opowiadania w kategoriach plotki. I dlatego zdyskredytowana.

²³ Którego natomiast brakowało w baśni Zmorskiego.

Przyjmując do wiadomości i akceptując pewien sposób interpretacji baśni (mianowicie Bettelheimowski), Sapkowski odrzuca jednocześnie tradycyjną strukturę baśniową, choć korzysta z jej motywiki. Poddaje baśń zabiegom euhemeryzacji²⁴, stylizuje się na istniejący już tekst²⁵. Zaprojektowana przez autora *Sagi o wiedźminie* baśń jest właściwie antybaśnią. Każdy element tradycji jest tu ironicznie (i złośliwie) skonstruowany, wykoślawiony. Fabuła nie przylega do baśniowej. Tradycyjne, schematyczne postacie baśni uzyskują niezwykle plastyczne i psychologiczne rozbudowanie:

– król jest ludzki, nie przemawia z piedestału, nie ukrywa uczuć, jakkolwiek wie, że zgodnie z regułami dyplomatycznej gry musi zachowywać się stosownie do swej pozycji,

– wielmoża Ostrit jest pryncypialny, pozornie dba o królewski autorytet, choć w rzeczywistości dąży do detronizacji króla Foltesta i przejęcia władzy; w obliczu prawdziwej tragedii akceptuje swą winę i ponosi śmierć,

– grodzierzca Velerad, człowiek prosty, potrafi okazać serce i pomoc; rubaszny i często niepoehlebie wyrażający się o władcy w istocie jest strażnikiem i obrońcą politycznego porządku,

– królowna (u Zmorskiego naga i bezbronna mogła jedynie bezwładnie spoczywać w ramionach wybawcy) wykazuje się charakterkiem, a następnie, rzec można, przeżywa załamanie psychiczne,

– wiedźmin, morderca, profesjonalny zabójca, znawca ludzkich charakterów, twardziel, najemnik, zdobywa szacunek króla, staje w obronie panującego, niemal poświęca swoje życie w sprawie, która miała być li tylko płatnym zleceniem.

W miejsce spłaszczonych, papierowych postaci bajki Sapkowski daje galerię pełnokrwistych, pełnych kolorytu, niejednoznacznych charakterów. Jego postacie nie objawiają się jako nosiciele czy wiązki funkcji. Motywacją ich działania nie jest żadna fabularna konieczność, a siłą napędową wykreowanego świata nie jest też magia, która stanowi co najwyżej środek do celu lub efekt pewnych działań. Zachowania bohaterów wynikają z ich psychologicznej konstrukcji, a także motywowane są mechanizmami polityki. Z tego względu chętnie nazwałabym świat stworzony przez Sapkowskiego dystopią.

Świat wiedźmina jest wykreowany z epickim rozmachem, barwny i bogaty, a jego czasoprzestrzeń precyzyjnie dookreślona. Rzecz dzieje się za czasów panowania króla Foltesta; wiemy, że jest to doba przemian i transformacji, że w trakcie ostatnich dwudziestu lat świat ten mutował. Przestrzeń nie jest ograniczona do pałacu królewskiego w Wyzimie, wymienia się nazwy krain, nad którymi panuje Foltest (Temeria, Pontar i Mahakam), miast, z którymi wchodzi w polityczne kontakty

²⁴ Tzw. *retelling*; A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 39.

²⁵ Tworzy – w terminologii Stanisława Balbusa – stylizację parodystyczną karykaturującą w miejscu, które tradycyjna fantasy wypełnia cytatem struktury bądź restytucją formy, patrz: S. Balbus, *Między stylami*, Kraków 1996, s. 100–108.

(Novigrad) oraz miejsce urodzenia wiedźmina (Rivia)²⁶. Przestrzeń ta nie ma charakteru symbolicznego, nie jest odrealniona, nosi znamiona przestrzeni werystycznej (choć wiadomo, że jest fantastyczna). Jest przede wszystkim areną polityki i sceną wydarzeń historycznych. Chronotop opowiadania Sapkowskiego odwołuje się do konwencji epiki historycznej. Podobne cechy wykazuje narrator. Relacjonuje wydarzenia z dystansu historycznego²⁷, ale jednocześnie sytuuje się wewnątrz przedstawionego świata²⁸. Najczęściej w materię relacji wplata wypowiedzi bohaterów, niekiedy sam wpada w ich manierę stylistyczną. Styl wypowiedzi narratora i bohaterów, jakkolwiek każdorazowo naznaczony indywidualnym piętnem²⁹ wykazuje kilka charakterystycznych cech wspólnych. Jest to mianowicie język niesłychanie bogaty, zasobny w słownictwo i frazeologię, wielostylowy. Obok archaizmów i wyrażeń pochodzących z języków obcych, np. „dworzyszcze”, „buzdygan”, „grodderżca”, „stołb” występują neologizmy: „oreny” (nazwa pieniądza), „nadbękart”. Wraz z językiem potocznym: „durnie”, „szczeniak”, „szwendać”, „rozchlastać” i wulgaryzmami: „zadupie” pojawia się słownictwo fachowe: „etyka zawodowa”. Przywołuje Sapkowski całe mnóstwo frazeologizmów zakorzenionych bądź to w mowie codziennej: „masz babo placek”, „jak się patrzy”, „i po krzyku”, bądź w pozafantastycznej obyczajowości: „nasz miłościwy i ukochany władca”, „niech spoczywa w pokoju”, wplata współczesne stereotypy językowe: „przestępczość zmaląła”, „beznadziejny przypadek”, „napięta sytuacja” oraz cytuje: „poszli kupą”, „błędni rycerze”, „śliczna jak malowanie”, „ożenek z królowną”. Zasadą montażu elementów językowych jest kontrapunkt, np. zazwyczaj obok prozaizmu znajduje się termin fachowy, zdarza się, że językiem potocznym przemawia najmniej do tego predestynowana postać³⁰, w składni stale pojawiają się powtórzenia i paralelizmy („W powietrzu wibrował, świrdując uszy, cienki, histeryczny krzyk kobiety”; „Karczmarz zatrząsł się, zaczerpnął tchu i zaczął wymiotować”) oraz konstrukcje „łańcuszkowe” („Karczmarz [...] napemnił gliniany kufel. Kufel był wyszczerbiony”) również oparte na zasadzie kontrapunktowania. Bogactwo i jędmność języka dają efekt niezwykłej obrazowości, plastyczności przedstawienia oraz humoru, sytuują opowiadanie Sapkowskiego w kręgu literatury sowizdrzałskiej³¹. Wielostylowość i wspomniane już kontrapunktowanie sprawiają, że wypowiedź podmiotu nabiera charakteru ironicznego. O ile stosunek narratora do opowiadanej historii jest obiektywny, o tyle do języka – ironiczny. Język pomyślany jest tu jako konwencja, karmi się cyta-

²⁶ W baśni Zmorskiego wcale nie występowały nazwy miejscowe.

²⁷ Opowiadanie rozpoczynają słowa „Pó ź n i e j m ó w i o n o, z e c z ł o w i e k t e n n a d s z e d ł o d p ó ł n o c y o d b r a m y P o w r o ź n i c z e j” (podkr. moje).

²⁸ M ó w i o n o, a w i ę c i s ł y s z a n o.

²⁹ Ostrit wypowiada się w sposób pogardliwy, Velerad – rubaszny, Geralt – przeważnie milczy.

³⁰ Np. „masz babo placek” to wypowiedź króla.

³¹ Cechy te wymieniają M. Głowiński, T. Kostkiewiczowa, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński w *Słowniku terminów literackich*, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk–Łódź 1988, pod hasłem: „sowizdrzałska literatura”.

tami zarówno z obszaru literatury, jak i z mowy potocznej oraz użytkowych form wypowiedzi. Podmiot mówiący jawi się jako obywatel świata tekstów, często złośliwy parodysta, na pewno znakomity stylizator, żonglujący materiałem językowym, dodajmy – dla zabawy, a przede wszystkim jako postać wobec języka nieufna, plagiatowi w tonacji serio niechętna.

**A new fairy tale. *Strzyga (Lamia)* by Roman Zmorski
and *Wiedźmin (Wizard)* by Andrzej Sapkowski**

Abstract

Andrzej Sapkowski's story, which introduced wizard Geralt into Polish literature, is a transformed folk motif of a "princess – lamia" as recorded by Roman Zmorski in his literary version of the tale *Strzyga*. The transformation refers to the following aspects: the change of the central motif from the fairy tale monster into the wizard; the reconstruction of characters from stereotypical into multidimensional ones; implementation of psychological motivation instead of fantastic one; introduction of economic and political factors in place of religious ones, alterations in the axiological area of the tale to create ethical dissonance; plot distortions leading to the reversal of conventional fairy tale sequence of events; focus on the language of narration. The narrator, who is revealed in the language layer of the work through the use of contrasted lexical and phraseological forms (such as archaisms, neologisms, borrowings, vulgarisms, prosaisms, colloquial expressions and jargon of the trade expressions) creates a distance towards the presented world, and he functions as stylizer and plagiarist, introducing ironic undertones in the story. Sapkowski's tale *Wiedźmin* disturbs the fairy tale convention replacing the fairy tale with anti-tale.