

JACEK SUŁEK

Typologia, charakterystyka i historia *fantasy*

Obszary literatury fantastycznej, ogromnie rozległe i bogate, obejmują wiele gatunków, stylów i konwencji. Wspólną ich cechą, według francuskiego badacza Rogera Caillois, jest pierwiastek cudowności. Caillois uznaje baśnie (ludowe), opowiadania fantastyczne i science fiction jako trzy odrębne struktury. W baśni świat rzeczywisty i cudowny istnieją na jednej płaszczyźnie, czary są tu naturalne, a magia – regułą. W fantastyce cudowność jawi się jako agresja w świat rzeczywisty, podważa jego realność i stabilność. Źródłem cudowności w science fiction jest refleksja nad możliwościami i zasięgiem wiedzy i techniki¹. W swojej klasyfikacji Caillois nie zaznaczył tego typu utworów, które wyłamały się już z klasycznej konwencji bajki, nie wkraczając jednak całkowicie na obszary fantastyki naukowej. W polskiej typologii literackiej podział francuskiego badacza uzupełnił Stanisław Lem, który w książce *Fantastyka i Futurologia* obok klasycznej baśni ludowej ('weird tale'), opowieści grozy ('horror story') i fantastyki naukowej ('science fiction') wprowadza pojęcie 'fantasy' uznając ją za nowszą wersję baśni, w której mechanizm nie musi być deterministyczny (w odróżnieniu od baśni klasycznej). Dopuszczalne są tutaj „zastrzyki losowości, które podgryzają klarowną precyzję schematów bilansowania dobra i zła, ową schedę bajki klasycznej”². Amerykański krytyk Robert Scholes definiuje fantasy jako „[...] rodzaj fikcji, która oferuje nam świat prosty w regułach i radykalnie odmienny od naszego, lecz zarazem umożliwiający lepsze poznanie świata istniejącego”³. Interesującą definicję podaje również Antoni Smuszkiewicz w *Leksykonie polskiej literatury fantastyczno-naukowej*.

¹ Por. R. Caillois, *Od baśni do science fiction*, w: *Odpowiedzialność i styl*, Warszawa 1967.

² S. Lem, *Fantastyka i Futurologia*, Kraków 1970, s. 67.

³ Przynotcz. za: A. Niewiadomski, *Fantasy*, „Fantastyka” 1984 nr 9 (24), s. 4.

Terminem tym określa się jedną z odmian fantastyki, która w swym współczesnym kształcie wywodzi się po części z fantastyki naukowej, ale – jakby przez przekorę – nawiązuje jednocześnie do fantastyki baśniowej, [...] oraz czerpie motywy z mitologii, podań ludowych, legend, sag bohaterskich czy średniowiecznych poematów rycerskich. [...] w tej odmianie fantastyki wszystko jest możliwe i nie istnieje żaden rozdzźwięk między zjawiskami naturalnymi i irracjonalnymi, które sąsiadują z sobą na jednej płaszczyźnie⁴.

W obrębie fantasy możemy także wyróżnić kilka odmian. Używając terminologii angielskiej są to:

'*heroic fantasy*' – fantasy heroiczna

'*sword and sorcery*' – fantasy miecza i czarów

'*science fantasy*' – fantasy naukowa

Heroic fantasy jest opowieścią o przygodach człowieka obdarzonego ogromną, niemal nadludzką siłą fizyczną, którego zdolności uwidaczniają się zwłaszcza w walce z potworami, smokami i wszelkiego rodzaju monstrami. Mistrzem tej odmiany był Robert Ervin Howard, autor cyklu o Cymmeryjczyku Conanie.

Sword and sorcery to typ opowiadań, w których niepodzielnie króluje magia, wspierana mieczami odważnych bohaterów walczących w obronie dobra. Przykładem jest klasyczna już powieść J.R.R. Tolkiena *Władca Pierścieni*.

Science fantasy używanie natomiast rekwizytów baśniowych tłumaczy w sposób pseudoracjonalny (np. umiejętność czarowania może być wynikiem mutacji czy też pozostałością po niezemskich cywilizacjach).

Za mistrzów gatunku fantasy uznano właśnie tę trójkę autorów: Roberta E. Howarda, J.R.R. Tolkiena i Ursulę Le Guin. W roku 1930 amerykański pisarz Robert Ervin Howard wymyślił postać Conana – ogromnego wojownika, herosa, którego nieprawdopodobne przygody dzieją się w fikcyjnym, fantastycznym świecie, choć bardzo podobnym do Ziemi⁵. Po śmierci Howarda zaczynają się pojawiać na rynku czytelnictwa kolejne odcinki przygód Conana z Cimmerii pisane przez kontynuatorów prozy Howarda. Są to jednak najczęściej nie dopracowane, prymitywne próby naśladownictwa, tworzone z potrzeb czysto komercyjnych. Jest już bowiem jasne, że Howard stworzył nowy, poczytny, bardzo dobrze sprzedawany *genre*, który nazwano '*heroic fantasy*'⁶. Kilka lat później, w 1937 r., mało znany angielski pisarz

⁴ A. Smuszkiewicz, A. Niewiadomski, *Leksykon polskiej literatury fantastyczno-naukowej*, Poznań 1990, s. 287–288.

⁵ R. Howard (1906–1936) – pisarz amerykański, twórca *heroic fantasy*, opublikował siedemnaście opowiadań o Conanie Cymmeryjczyku, z których niektóre doczekały się adaptacji filmowej.

⁶ Por. A. Sapkowski, *Piróg albo Nie ma złota w Szarych Górach*, „Nowa Fantastyka” 1993 nr 5 (128), s. 65–72.

i badacz literatury John Ronald Reuel Tolkien⁷ wydał książkę dla dzieci *Hobbit, czyli tam i z powrotem*. Powieść cieszyła się ogromnym powodzeniem. Opowiadała o losach Bilbo Bagginsa – tytułowego hobbita (dziwnej, małej istoty w rodzaju krasnoluda), który niespodziewanie dla samego siebie wyrusza na wyprawę po skarb strzeżony przez smoka Smauga we wnętrzu Ognistej Góry. Bohater wędruje wraz z grupą krasnoludków, których przywódcą jest Thorin Dębowa Tarcza – prawowity spadkobierca skarbu należącego niegdyś do jego przodków. Na swojej drodze hobbit i jego towarzysze muszą pokonać wiele niebezpieczeństw i przeciwstawiać się mocom Zła. Bohaterowi pomaga w tym czarodziejski pierścien, który sprawia, że jego właściciel staje się niewidzialny. Smok Smaug zostaje pokonany, a w Bitwie Pięciu Armii siły Dobra zwyciężają moce Ciemności. Zwycięstwo zostaje okupione śmiercią Thorina – króla krasnoludków. Bilbo Baggins wraca jednak szczęśliwie do rodzinnego domu bogatszy o worek złota, czarodziejski pierścien i bagaż doświadczeń⁸. Pod wpływem próśb czytelników autor zdecydował się napisać kontynuację *Hobbita*. Jednak koncepcja Never-Never Landu tolkienowskiego zwanego Śródziemiem powstawała w przeciągu kilkudziesięciu lat, toteż dopiero w 1954 opublikowano kolejną powieść Tolkiena pt. *Władca Pierścieni*. Nie była to jednak kontynuacja *Hobbita*. Bilbo przestał być bohaterem książki, a jego miejsce zajął tajemniczy pierścien o straszliwej mocy. Świat Śródziemia znalazł się nagle w ogromnym niebezpieczeństwie. Potężny i władający mocami zła czarnoksiężnik Sauron stara się za wszelką cenę zdobyć Pierścien Władzy, który zapewni mu całkowite panowanie nad światem. Pomagają mu w tym słudzy – demony Pierścienia, skrzydlate Nazgule (Czarni Jeźdźcy) siejący strach nad mieszkańcami Śródziemia. Jediną nadzieją na zwycięstwo dobra jest zniszczenie pierścienia w Szczelinach Ognia. Aby to zrobić, bohater musi udać się do siedziby samego Saurona. Towarzyszą mu wierni przyjaciele i wszelkie przyjazne moce Śródziemia⁹. Monumentalne dzieło Tolkiena, wykorzystujące wzór legendy arturiańskiej i korzystające z wielu motywów mitologii celtyckiej i germańskiej, spowodowało całą falę literatury post-tolkienowskiej, charakteryzującej się daleko posuniętym schematyzmem i skażonej miernym najczęściej naśladownictwem pierwowzoru. Z owego tolkienowskiego schematu dość skutecznie wyłamała się angielska pisarka Ursula Le Guin¹⁰. Napisała ona tetralogię *Ziemiomorze*, dzięki której stanęła

⁷ J.R.R. Tolkien (1892–1973) – pisarz angielski, naukowiec, badacz języków staroangielskich i znakomity filolog. Ukończył uniwersytet w Oxford, profesor tejże uczelni w katedrze filologii germańskiej. Uznany za najwybitniejszego mistrza fantazy.

⁸ J.R.R. Tolkien, *Hobbit czyli Tam i z powrotem*, tłum. Maria Skibniewska, Warszawa 1988.

⁹ J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, tłum. M. Skibniewska, Warszawa-Poznań 1988.

¹⁰ Ursula Le Guin (ur. 1929 w Berkeley) – pisarka amerykańska, ukończyła studia humanistyczne, studiowała w Paryżu. Debiutowała w roku 1964 powieścią *Świat Rocannona*; laureatka nagrody Nebula i Hugo w 1969 r. za powieść *Lewa ręka ciemności* i nagrody The Boston Globe-Hornbook w 1968. Najwybitniejsze dzieło to *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, Kraków-Wrocław 1983.

na podium obok mistrza, zyskując sobie rzesze zwolenników na całym świecie. W pierwszym, zdecydowanie najlepszym tomie sagi zatytułowanym *Czarnoksiężnik z Archipelagu* (wydanym w 1968 roku), główny bohater Ged Sparrowhawk – uczeń czarodziejów z wyspy Roke, w przypiływie młodszej pychy uwalnia z otchłani demona, który jako esencja zła zagraża całemu światu. Ged wyrusza w pościg, aby, po przekroczeniu wszelkich możliwych granic dostępnych człowiekowi, poznać istotę zła. Straszliwy demon – gebbeth okazuje się być mroczną stroną jego osobowości. W symbolicznej walce Ged jednoczy się z pierwiastkiem zła, akceptując tym samym dwoistość ludzkiej natury¹¹. Powieść Ursuli Le Guin to alegoria świata. Pojedyncze, rozrzucone po Archipelagu wyspy są jak samotni, wyalienowani ludzie. Zamknięci w sobie, nieufni, odizolowani, skazani na smutek po utracie Runy Królów z pękniętego pierścienia Erreth Akbe, chowają głęboko w sercach swoje prawdziwe uczucia. Symbolizuje to ukrywanie prawdziwych imion. Ujawnienie imienia czyni człowieka bezbronny. Czarodzieje z Roke dążą do doskonałości, co objawia się między innymi tym, że każdy czarodziej potrafi bez trudu odgadnąć ukryte imię człowieka lub rzeczy i zdobyć nad władzę.

Dzieło Tolkiena spowodowało ogromne zainteresowanie fantasy zarówno wśród czytelników, jak i twórców literatury. Nagle dostrzeżono inne dzieła o podobnym charakterze, takie jak *Narnia* C. Lewisa wydana w 1950 roku, *Alicja w Krainie Czarów* Lewisa Carrolla wydana w 1865 czy też *Las za światem* Williama Morrisa (1894). Począwszy od opublikowania *Władcy Pierścieni* ekspansja fantasy jest błyskawiczna. W 1958 r. zostaje wydana powieść T.H. White'a *The Once and Future King*. W roku 1961 pojawia się *Elric* i *Hawkmoon* Michaela Moorcocka, w 1963 pierwszy *Świat Czarownic* Andre Norton, w 1968 *The last Unicorn* Petera S. Beagle. W latach siedemdziesiątych ukazuje się *Thomas Covenant the Unbeliever* Stephena R. Donaldsona, *Amber* Rogera Zelaznego, *Xanth* Piersa Anthony, *Brithgrave* Tanith Lee, *Mists of Avalon* Marion Zimmer Bradley, *Belgariad* Davida Eddingsa i wiele, wiele innych¹².

W Polsce *fantasy* często określa się mianem 'baśni współczesnej'¹³. Wskazywałoby to na ścisłe powiązanie między tymi dwoma gatunkami.

¹¹ Ursula Le Guin, *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, Kraków-Wrocław 1983.

¹² Por. A. Sapkowski, tamże.

¹³ Terminy „baśń współczesna”, ewentualnie „baśń nowoczesna” nie są precyzyjnymi określeniami, gdyż zbyt mocno akcentują gatunkowe podobieństwo z baśnią, co niezupełnie jest prawdą. Obydwa terminy kładą nacisk na współczesność (nowoczesność) czyli porządek diachroniczny – wskazują na nowszą odmianę gatunkową, gdy określanie zjawisk występujących w określonym porządku historycznym wymaga ujęcia w porządku synchronicznym. W tym samym czasie występują obok siebie baśnie i utwory fantasy (mając za sobą jakąś drogę własnego rozwoju). Zarówno baśni, jak i fantasy może przysługiwać określenie „nowoczesna” przy oznaczaniu różnych jakościowo zjawisk. Por. A. Niewiadomski, A. Smuszkiewicz, *Leksykon polskiej literatury fantastyczno-naukowej*, Poznań 1990, s. 287.

W gruncie rzeczy jednak fantasy najpierw korzysta z mitów, legend, podań, sag bohaterskich, a dopiero później sięga do baśni ludowych. Niewiele jest utworów, które motywy baśniowe eksploatują, przekształcają, doszukują się ich symboliki itd. (jednym z nielicznych wyjątków są powieści i opowiadania Andrzeja Sapkowskiego, którego twórczość często zalicza się do popularnego w ostatnich latach nurtu zwanego postmodernizmem¹⁴). We wzajemnych relacjach gatunków więcej możemy zauważyć różnic niż podobieństw. Przede wszystkim baśń tworzy izolowany świat, który rządzi się swoimi prawami. Tutaj nic nie dzieje się bez przyczyny. W baśni o *Kopciuszku* wróżka zjawia się, gdyż Kopciuszek musi iść na bal, a nie dlatego, że przez przypadek trafiła do chatki, w której mieszkała dziewczynka. W baśni o *Szewczyku Dratewce* fakt, że bohater pomaga zwierzętom, nie jest celem samym w sobie, ale służy to później pokonaniu złej czarownicy¹⁵. W fantasy czarodziejka może przypadkiem trafić do chatki Kopciuszka w drodze na np. zjazd czarodziejów, zaś Szewczyk za udzielenie pomocy może sobie policzyć kilka złotych dukatów. Baśń posiada z góry przewidywalne zakończenie – powinna kończyć się dobrze (gdyż tego wymaga konwencja). Dobro zawsze zwycięża i jego obrońcy są nagradzani, zło zostaje pokonane, a jego słudzy ukarani. W fantasy może się zdarzyć naruszenie pierwotnego porządku, co powoduje, że dobro nie zawsze tryumfuje nad złem. Zwykle w baśni wszystko jest zaplanowane i idealnie dopasowane (nie zdarza się, żeby czarodziejka zgubiła różdżkę, albo żeby czar się nie spełnił z powodu złej pogody). Każdy ma tu swoją rolę do odegrania (zadanie do wykonania), bohaterowie są wtłoczeni w sztywne ramy fabuły, a ich los jest z góry przesądzony i, jak pisze Stanisław Lem, „[...] nie bywa w baśni tak, żeby smok zjadł w końcu rycerza i aby stało się tak jeszcze dlatego, ponieważ rycerz poślizgnął się na łupinie banana”¹⁶. (co w fantasy jest jak najbardziej możliwe). Kiedy „optymizm deterministyczny” przekształca się w „determinizm przez stochastykę trafów podniszczony”, wtedy mamy do czynienia z *fantasy*. Znaczy to, iż w baśni nie istnieje pojęcie przypadku (a jeżeli tak, jest to przypadek pozorny, zaplanowany, który tylko opóźnia szczęśliwe zakończenie).

Ogromnie ważną funkcję pełni też w baśni moral. Jest on tutaj zjawiskiem obligatoryjnym. Nawet jeśli pointa nie jest wyszczególniona bezpośrednio w tekście, to wymowa dydaktyczna baśni jest zawsze niezwykle wy-

¹⁴ Postmodernizm – styl w literaturze i sztuce, który pojawił się na początku lat osiemdziesiątych. W sztuce polega na łączeniu historycznych odwołań, zwłaszcza klasycznych i nowocześnieści, co daje często żartobliwe pastisze. Twórcą terminu był amerykański krytyk Frederic Jameson, który po raz pierwszy użył go w 1964 roku. W literaturze powieść postmodernistyczna łączy w sobie elementy realizmu magicznego ze świadomością semiotologiczną... Por. T. Thorne, *Słownik pojęć kultury postmodernistycznej*, Warszawa 1995, s. 262–264.

¹⁵ Por. W. i J. Grimm, *Baśnie*, Warszawa 1971.

¹⁶ S. Lem, op. cit., s. 66.

razista. W fantasy ewentualne elementy dydaktyzmu ograniczają się do problemów ogólnych (np. walka dobra ze złem). Świat fantasy jest w pewnym stopniu odbiciem świata rzeczywistego, jednakże przekształconym na baśń. Nie istnieje tu kodeks nakazów i zakazów (który w baśni jest naturalnym efektem funkcji dydaktycznej), należy raczej mówić o ucieczce od schematycznej, naznaczonej różnego typu ograniczeniami szarej rzeczywistości w krainę Arkadii¹⁷. Wędrując wraz z bohaterami po niezmiernych przestrzeniach, dokonując heroicznych czynów, znajdujemy się w świecie, w którym zwycięża dobro, liczy się przyjaźń, honor, poświęcenie, a zło, okrucieństwo, nienawiść zostają pokonane. Jest to rodzaj duchowego oczyszczenia, ekspiacji, który pozwala znosić dalej trudy codziennej rzeczywistości.

Różnice i podobieństwa w relacji baśni – fantasy można też rozpatrzeć w aspekcie czasu, przestrzeni literackiej, magii i bohatera:¹⁸ Czas baśni to kategoria nieokreślona, odległa, wydarzenia mają miejsce „dawno, dawno temu”, co w praktyce oznacza „nigdy”. Jest on zamknięty, ma swój początek i koniec w jednowątkowej opowieści, płynie szybko i jest podporządkowany poczynaniom bohaterów. Czas baśni traktuje się jak kategorię umowną (np. akcja trwa kilka dni). Nie ma tu urealnienia opowieści poprzez np. umieszczenie jej w jakimś konkretnym przedziale czasowym. W fantasy akcja dzieje się na innych planetach, w światach alternatywnych współczesnych naszej rzeczywistości lub umieszczana bywa w przeszłości (ale zawsze mniej lub bardziej konkretnej). Baśniowe „nigdy” zostaje zamienione na „zawsze”. Przestrzeń w baśni podporządkowana jest bohaterom, którzy nigdy nie mają kłopotów z jej pokonaniem. Akcja dzieje się „za siedmioma górami, za siedmioma rzekami” – to znaczy „nigdzie” (nie jesteśmy w stanie choćby w przybliżeniu określić miejsca akcja, bez względu na to czy jest to przestrzeń rzeczywista, czy wymaginowana). W fantasy zaś przestrzeń jest samodzielnym, kontrukcyjnym elementem świata przedstawionego utworu, kształtuje jego fabułę i często nabiera znaczenia symbolicznego (np. wędrówka bohatera to poszukiwanie celu w życiu itp.). Bohater fantasy często ma ogromne trudności z przebyciem nawet niewielkiej odległości. Przeszkody na jego drodze nie muszą być zaczarowane, mogą wynikać z naturalnego ukształtowania powierzchni terenu. Jest to zresztą bardzo często wykorzystywany motyw – zboczenie z drogi staje się początkiem serii przygód bohatera. Akcja rozgrywa się w konkretnym, choć nie istniejącym realnie miejscu. Umieszczana jest na innych planetach (*Zabójca Czarownic* Jacka Piekary), w alternatywnych światach (*Władca Lewawu* Doroty Terakowskiej, *Świat Czarownic* Andre Norton) lub też na Ziemi, ale w miejscach, których

¹⁷ Por. G. Lasoń-Kochańska, *Magiczne zwierciadła baśni i fantasy*, „Nowa Fantastyka” 1990 nr 2 (89), s. 56–58.

¹⁸ Tamże, s. 56–57.

próżno by szukać na jakiegokolwiek mapie kuli ziemskiej. Magia w baśniach podporządkowana jest poczynaniom postaci. Istnieje o tyle, o ile potrzebna jest do czegoś bohaterom (np. w baśni o Kopciuszku wróżka rozstrzuwa czar przemiany, ponieważ dziewczyna musi iść na bal). Baśni nie interesuje istota, źródła, sekrety i zasięg magii, która właściwie nie ma ściśle określonych granic. Wróżki spełniają wszystkie życzenia, a więc ich możliwości magiczne są w zasadzie nieograniczone. Aby zrozumieć prawa, na jakich funkcjonuje magia w fantasy, należy najpierw zdefiniować to pojęcie. J. Collin de Plancy w *Słowniku wiedzy tajemnej* daje następującą definicję:

Magia to sztuka czynienia rzeczy wykraczających poza możliwości ludzkie, przy pomocy demonów lub za pośrednictwem obrzędów zabronionych przez religię¹⁹.

Natomiast Eliphas Le'wi w dziele *Dogmaty i rytuał wysokiej magii*²⁰ podaje trzy prawa, dzięki którym człowiek zdolny jest do posługiwania się magią:

1. prawo 'ludzkiej siły woli', która [...] jest siłą materialną. [...] Wszystkie materiały – przyrzady, kadzidła, znaki itd. – są to środki mające pomóc czarownikowi w koncentrowaniu woli.

2. prawo 'światła astralnego' przenikającego przestrzeń – dzięki temu czarownik mógł działać na odległość.

3. prawo 'odpowiedniości' – każdy składnik makrokosmosu (wszechświata) ma swój odpowiednik w mikrokosmosie (poszczególnej istocie ludzkiej). Każdy czynnik obecny we wszechświecie ma swe odbicie duszy, dlatego też czarownicy mając wiedzę na ten temat potrafią przywołać każdą siłę kosmiczną lub wywołać ją z ich własnej duszy.

Uczniowie Le'wiego dodali czwarte prawo – siła woli jest nieskuteczna, jeśli nie kieruje nią wyćwiczona 'wyobraźnia' i odwrotnie. Reasumując: aby osiąść umiejętność używania magii, konieczne są: siła woli, przenoszenie mocy w przestrzeni (a często i w czasie), czerpanie ze źródeł mocy sił kosmicznych), oraz wyobraźnia. Wszystkie te warunki spełniają bohaterowie fantasy. W tym świecie magia polega na wykorzystywaniu odpowiednich umiejętności technicznych przy użyciu sił naturalnych (zaliczamy tu również wspomniane siły kosmiczne czyli źródła mocy) lub też pozostałych po zaginionych cywilizacjach (uśpionych źródłach mocy). Praktykowanie magii zwykle nie odwołuje się do sił transcendentalnych. Tadeusz Andrzej Olszański – pisarz i krytyk literacki zajmujący się literaturą fantastyczną – nazywa tę perspektywę 'racjonalizmem magicznym'²¹. Najlepszym tego przykła-

¹⁹ J. Collin de Plancy, *Słownik wiedzy tajemnej*, tłum. Michał Korpowicz, Warszawa-Kraków 1993, s. 113.

²⁰ Za: R. Cavendish, *Świat Tajemny. Leksykon magii, okultyzmu i parapsychologii*, Łódź 1992.

²¹ Por. T.A. Olszański, *Mesjarz i Szatan w najnowszej fantastyce polskiej*, „Nowa Fantastyka” 1994 nr 4 (138), s. 65.

dem jest twórczość A. Sapkowskiego. W skonstruowanym przez niego świecie magia ma zastosowanie ściśle użytkowe, jest tylko innym rodzajem broni, dzięki której można unicestwiać np. demony (byty duchowe, które mogą przyjmować postać materialną). Sapkowski czasami traktuje magię z „przymrużeniem oka”, proponując swego rodzaju zabawę ze schematem. Mam tu na myśli opowiadanie *Kwestia ceny*, gdzie:

Na oczach Geralta wielkie, srebrne naczynie do sosu, rzeźbione w kształt wielowiosłowej nawy z zadartym dziobem, świszcząc w powietrzu, zważyło z nóg próbującego umyć wojewodę o trudnym nazwisku. Z powały cichutko sypał się tynk. Pod powałą krążył stół, rozplaszczony na nim Crach on Craite miotał w dół ohydne przekleństwa²².

Inaczej traktuje magię Ursula Le Guin w cyklu *Ziemiomorze*, gdzie jest ona symbolem ludzkiej wiedzy i zdolności poznawczych. Zdobywanie wiedzy o czymś, opanowanie intelektualne to właśnie 'nazwanie'. Jeden z bohaterów powieści twierdzi, że: „[...] Magia zawiera się [...] w prawdziwym nazwaniu rzeczy”²³, dlatego też imię człowieka jest najpilniej strzeżoną tajemnicą. Ten, kto zna prawdziwe imię kogoś, zyskuje nad nim władzę.

Do motywów występujących w obu gatunkach należą również cudowne wydarzenia, takie jak: zmiana postaci, obdarowanie magicznym przedmiotem, czy posługiwanie się czarodziejskim zwierciadłem²⁴:

– 'zmiana postaci' – w baśni najczęściej jest to rodzaj kary, jako że postać ludzka jest uważana za najlepszą z możliwych. W fantasy zmiana postaci zostaje pozbawiona znaczenia wartościującego, trzeba się jej uczyć. Jest to jednak trudne i ryzykowne. Zbyt długie przebywanie w innej postaci grozi utratą człowieczeństwa (np. Luella z *Córki Czarownicy*, z trudnością wraca do własnej postaci, gdyż zapomniała o przestrodze czarownicy).

– 'obdarowanie cudownym przedmiotem' – w baśni służy zaspokojeniu własnych pragnień i potrzeb bohatera. Może być to też dar przewrotny, podstępny – np. zatrute jabłko w *Królewnie Śnieżce*, albo rodzaj kary – np. zła siostra z baśni *Dwie Dorotki* otrzymuje dar – skrzynkę pełną węży, żab, jaszczurek itp., które symbolizują ujemne cechy ludzkiego charakteru. Przedmioty nabierają szczególnego znaczenia, ich pojawienie się zmienia bieg akcji (np. Kopciuszek – pantofelek, Śpiąca Królewna – wrzeczono). W fantasy obdarowanie służy jedynie pomocą, gdy bohater jest bezradny (np. szkiełko Galadrieli we *Władcy Pierścieni*). Przedmioty nie determinują akcji, losy ich zależą od poczynań bohaterów.

²² A. Sapkowski, *Kwestia Ceny*, w: *Ostatnie Życzenie*, Warszawa 1995, s. 155.

²³ Ursula Le Guin, op. cit., s. 52.

²⁴ Por. G. Lasoń-Kochańska, *Baśń a fantasy – podobieństwa i różnice*, „Fantastyka” 1984 nr 9 (24), s. 52.

- 'postugiwanie się czarodziejskim zwierciadłem' - w baśni zwykle służy złym mocom (przykładem zwierciadło czarownicy z *Królowej Śnieżki* czy lustro z baśni *Królowa Śniegu*, w fantasy ma ono inny charakter - lustro ukazuje obrazy przyszłości, lecz od bohaterów zależy, jaką drogę wybiorą do spełnienia celu. Odślanianie przeszłości lub przyszłości jest skuteczne - służy jako przestroga, rada itp. (np. wróżebny dym w *Conanie* Howarda). Lustro pełni też często rolę bramy do innego świata (*Alicja w Krainie Czarów*, *Lustro Pana Grymsa*).

Jednym z najważniejszych elementów utworów fantastycznych jest przygoda. Charakterystyczny dla struktury przygodowej jest motyw wędrówki. W prostych opowiastkach bajkowych typu *Wesołe historie* Ewy Szelburg-Zarębiny, wędrówka bohatera (np. gęsiego jaja) to po prostu zabawa „łańcuszkowa” (chodzi w niej przede wszystkim o powtórzenia i wyliczanki). W baśniach tradycyjnych wędrówka ma już swój cel: może być to wyprawa po żywą wodę, poszukiwanie skarbu itp. W fantasy motyw wędrówki daje większą swobodę twórczą. Nabiera znaczenia metaforycznego, często jest symbolem walki z własnymi słabościami i przeciwnościami losu. Nieustanne wędrowanie jest istotą życia Geralta z Rivii - bohatera powieści A. Sapkowskiego. Geralt podąża swoją drogą, zabijając za pieniądze potwory zagrażające gatunkowi ludzkiemu. Po pewnym czasie okazuje się, że potworów jest coraz mniej, a prawdziwe bestie rodzą się w ludziach. Aby zapewnić bezpieczeństwo świata, Frodo z *Władcy Pierścieni* wyrusza do krainy złego czarnoksiężnika, aby zniszczyć straszliwy Pierścień Władzy. Samotnie wędruje również Ged Sparrowhawk z powieści Ursuli Le Guin, aby poznać istotę zła, które sam uwolnił z otchłani ciemności. Wydaje się więc, że wędrówka jest w fantasy nieuchronna - jako walka, zdobywanie doświadczeń, sprawdzanie swoich możliwości. Bohaterowie spotykają na swojej drodze różne przeszkody. Często skuszeni potęgą zła zbaczają z wytyczonej ścieżki, co staje się dla nich próbą własnych sił. Poznają w ten sposób świat, obserwują go i uczą się odróżniać dobro od zła²⁵.

Na osobną uwagę zasługuje również konstrukcja bohatera. W baśni dobre wróżki i czarodzieje zawsze spełniają życzenia, a ich możliwości są właściwie nieograniczone. Bohaterowie w baśni nigdy nie przegrywają dlatego, że są za słabi, jako że zwykle obdarzeni są niezwykłymi cechami, np. wielkim lub małym wzrostem, nadludzką siłą, zdolnościami czarodziejskimi itp., zawsze są niezawodni. Natomiast smoki i olbrzymy zawsze są głupie i żarłoczne, krasnoludki wytrwałe i pracowite, czarodzieje i wróżki spełniają każde życzenie, a rycerze zawsze zwyciężają. W fantasy bohaterowie są często bezsilni wobec potęgi zła, mimo posiadanych zdolności magicznych

²⁵ Por. G. Lasoń-Kochańska, *Po co wychodzić z domu*, „Nowa Fantastyka”, Warszawa, 1992, nr 4 (115), s. 65-67.

istnieją dla nich rzeczy niemożliwe (np. czarodzieje z powieści Doroty Terakowskiej *Lustro pana Grymsa* nie są w stanie uratować swojego świata od zagłady pomimo magicznych mocy, jakimi władają, także Gandalf – czarodziej z *Władcy Pierścieni* nie ma dość mocy, aby zniszczyć straszliwy Pierścień Władzy, zaś Ged Sparrowhawk z powieści Ursuli Le Guin nie potrafi pokonać demona, więc jednoczy się z pierwiastkiem zła, akceptując tym samym dwoistość ludzkiej natury).

Bohaterowie nie tylko walczą w słusznej sprawie, ale troszczą się też o to, co będą jedli i gdzie będą spali. Są to postacie wielowymiarowe (w odróżnieniu od raczej nieskomplikowanych bohaterów bajkowych), często uwikłane w konflikty wewnętrzne, przeżywający rozterki, a nie brakuje wśród nich ludzi przegranych, zdegenerowanych (Simon Tregarth ze *Świata Czarownic*, a Norton czy Glorm z powieści Feliksa W. Kresa *Prawo Sępów*), którzy jednak potrafią odnaleźć w sobie dobro (motyw dorastania, metamorfozy, dojrzewania bohatera jest często wykorzystywany w fantasy). Znika czarno-biała problematyka baśni. Nie ma bohaterów zdecydowanie pozytywnych i negatywnych. Pojawia się szarość. Bohater w większości przypadków staje się osią konstrukcyjną utworu. Jest tym elementem, z którym utożsamia się czytelnik, odnajdując w potężnych czarodziejach, niestrudzonych wędrowcach, niezwykłych wojownikach samotnie walczących o wolność i tryumf sprawiedliwości – swoje własne marzenia, tęsknoty i pragnienia. Bohater fantasy poprzez swoją konstrukcję odwołuje się do podstaw ludzkich marzeń – archetypów. Wewnętrzne *super-ego*, które człowiek nieświadomie pielęgnuje i chroni w podświadomości, jako odbiorca literatury rzutu na postać literacką (potocznie mówiąc utożsamia się z bohaterem, widząc w nim obraz swoich niespełnionych marzeń), która w tej sytuacji przyjmuje postać archetypu, swoistego prawzorca.

Carol S. Pearson w książce *Nasz, wewnętrzny bohater* dzieli owe prawzorce na pięć typów: Sierota, Męczennik, Wędrowiec, Wojownik, Czarodziej²⁶. Każdy z tych typów charakteryzuje się szczególnymi właściwościami. Są to swego rodzaju role, jakie człowiek przyjmuje wchodząc w wir życia, próbując realizować siebie poprzez ciągły rozwój i doskonalenie wewnętrzne. Jeśli spróbujemy przenieść klasyfikację Carol L. Pearson na teren literatury i przeanalizować konstrukcje archetypowe postaci fantasy, łatwo zauważymy iż zdecydowana większość z nich kwalifikuje się co najmniej do trzech z wyżej wymienionych typów. Przykładowo: Luelle (główna bohaterka *Córki Czarownic* D. Terakowskiej) jest sierotą – wychowuje się bez domu, bez rodziców (Sierota), skazana na ciągłą wędrówkę, ucieczkę przed oprawcami (Wędrowiec). Pozbawiona dzieciństwa, miłości rodziców, żyje w ukryciu, odizolowana od innych dzieci, przeznaczona jest do wyższych, ważniejszych

²⁶ C.S. Pearson, *Nasz wewnętrzny bohater*, tłum. G. Brelik i W. Grabarczyk, Poznań 1995.

celów (Męczennik). Potrafi czytać w myślach, posiada niezwykle czarodziej-
skie zdolności (Czarodziej), których używa w walce, kiedy osiąga dojrzałość
(Wojownik). Jeśli prześledzimy katalog najśłynniejszych bohaterów fantasy,
stwierdzimy, iż niewielu jest takich, którzy wyłamują się ze schematu,
a jeżeli tak się dzieje, to może to spowodować pewne zubożenie postaci (np.
Conan z opowiadań Howarda).

Poniższe zestawienie (schemat 1) ukazuje przynależność różnych boha-
terów do poszczególnych typów.

Schemat 1

Typy bohaterów	Geralt z Rivii z powieści A. Sapkowskiego	Ged Sparrowhawk (Ziemiomorze Ur- suli Le Guin)	Frodo Baggins (Władca Pierścieni J.R.R. Tolkiena)
sierota (samotnik)	syn czarodziejski wy- chowywany przez kastę wiedźminów	wychowywany przez czarodziejów wyspy Roke	wychowywany przez wuję
męczennik	skazany na ciągłą walkę, konieczność dokonywania wybo- rów, należy do wymie- rającej kasty wiedź- minów, mutantów budzących nieuzasad- niony strach w społec- zeństwie	za bezmyślne uwol- nienie demona ska- zany na długą sa- motną wędrówkę	musi udać się na niebezpieczną wy- prawę, naznaczony jest piętnem strasz- liwego Pierścienia Władzy
wędrowiec	wędruje z miejsca na miejsce zabijając po- twory, nie ma stałego domu	poszukuje demona gebbetha i dociera aż do najdalszych krań- ców znanego świata	wędruje do krainy Saurona – złego czarnoksiężnika
wojownik	doskonale włada bro- nią, a sensem jego ży- cia jest zabijanie (Ja- ko wiedźmin zabija za pieniądze różne potwory)	walczy ze złem za pomocą magii, umie- jętność odkrywania prawdziwych imion rzeczy daje mu nad nimi władzę (w ten sposób narzuca swoją wolę smokowi i poko- nuje demona)	walczy za pomocą magii (pierścieni) i miecza (np. pojedy- nek z Szelobą w pod- ziemiach)
czarodziej	posiada umiejętności magiczne konieczne w jego zawodzie, uży- wa magii w walce	zglebia tajniki magii, która jest jego powo- łaniem (jest jednym z czarodziejów z wy- spy Roke)	posiada magiczny pierścień, który spra- wia, że jego właściciel jest niewidzialny, da- je mu ogromną wła- dzę, ale jednocześnie prowadzi do zguby

Zestawienie wskazuje na specyficzną realizację archetypu bohatera
wewnętrznego w fantasy. Wyszczególnione przypadki spełniają wszystkie
pięć typów, co jest dowodem na daleko posuniętą archetyalizację postaci,
która jednak nie umniejsza ich niezwykłości i wyjątkowości.

Typologię powyższą można w odniesieniu do fantasty rozszerzyć o jeszcze jedną klasę – „odmieńca”. Motyw bohatera-odmieńca nie jest odkryciem fantasty. Wystarczy wspomnieć opowieść *Doktor Jekyll i pan Hyde* Roberta Louisa Stevensona, *Frankensteina* Mary Shelley-Wollstonecraft, historię hrabiego Draculi, Quasimodo z powieści Wiktora Hugo *Dzwonnik z Notre Dame*, czy choćby szekspirowskiego Macduffa. Literatura lubuje się w tym, co niezwykle, wyjątkowe, nieprzystające do normy. Zwłaszcza we współczesnym świecie kultury masowej odbiorca literatury ze szczególnym upodobaniem identyfikuje się z postaciami nietypowymi, wybijającymi się ponad codzienny „szary” tłum ludzi. Literatura i sztuka jest ucieczką w inną „lepszą lub gorszą” rzeczywistość, na którą czytelnik rzutuje swoje niezaspokojone marzenia i popędy. Jest to bardzo widoczne w utworach przeznaczonych przede wszystkim dla młodego odbiorcy, dlatego niesłabnącą popularnością cieszą się wśród małych chłopców baśni i opowieści o odważnych rycerzach pokonujących smoki, ogromnych siłaczach (niczym Waligóra i Wyrwidąb) czy też dobrych i mądrych czarodziejach. Dziewczynki zaś wybierają baśni o królewnach i królewiczach zaklętych w zwierzęta, zaczarowanych zwierciadłach i rycerzach przebywających na ratunek. Współcześnie coraz częściej daje się zauważyć, że pragnienia i oczekiwania młodzieży związane są z *rytuałem przemiany*. Nie wystarczy już być śmiałym, nieustraszonym rycerzem, trzeba być najpierw nieudolnym reporterem z popularnej bajki pt. *Superman*, który przeistacza się w dzielnego kosmitę ratującego ludzkość, czy też roztargnionym Adamem broniącym jako Heman sekretów zamku Posępnego Czerepu. Podobnych przykładów jest bardzo wiele (np. przygody Hulka – naukowca przeistaczającego się w olbrzyma, Spidermana – człowieka-pajaka, Batmana – człowieka-nietoperza, należącego już do klasyki Zorra czy też Kopciuszka – królewny z baśni braci Grimm)²⁷. Źródeł takich oczekiwań odbiorców należy upatrywać właśnie w zjawisku kultury masowej, niosącej ze sobą zanik indywidualności, zagubienie w bezbarwnej, ujednocionej masie ludzkiej. W ten świat bezwolnych mechanizmów rodem z filmu *Metropolis* i papierowych bohaterów postaci komiksowych wkracza fantasty. Jak twierdzi znawca tego gatunku Grażyna Lasoń-Kochańska „wszystkie postaci (fantasy) są na swój sposób wybitne”. Znamion owej wybitności skłonny jestem upatrywać właśnie w niezwykłości, odmienności postaci. Trudno jednak zgodzić się z poglądem tejże autorki, iż „fantasy [...] nie kreuje bohatera zindywidualizowanego [...]. Nie przedstawia życia jednostki, a jeśli już to jednostka ta zawsze jest uwikłana w problemy natury ogólnej, jak np. walka Dobra ze Złem”²⁸.

²⁷ Powyższe przykłady zostały zaczerpnięte z popularnych obecnie bajek komiksowych dla dzieci (większość z nich znana jest także z adaptacji filmowych).

²⁸ G. Lasoń-Kochańska, op. cit., s. 52.

To prawda, że w fantasy trudno o głębokie, psychologiczne charakterystyki postaci, nie można ich jednak uznać za pozbawione osobowości, papierowe twory literackie. Każda z nich jest niezwykła i niepowtarzalna. Zwróćmy uwagę (schemat 2), w jaki sposób obraz „odmieńca” realizowany jest w najsłynniejszych dziełach fantasy.

Schemat 2

Obraz „odmieńca” w najsłynniejszych dziełach fantasy		
Geralt z Rivii – bohater utworów A. Sapkowskiego	Ged Sparrowhawk – bohater z cyklu <i>Ziemiomorze Ursuli Le Guin</i>	Frodo Baggins – bohater z <i>Władcy Pierścieni</i> J.R.R. Tolkiena
Syn czarodziejki (bardzo rzadki przypadek, gdyż czarodziejki zwykle za dar magii płaciły bezpłodnością) Geralt jest wiedźminem, człowiekiem – mutantem, jego reakcje fizjologiczne są inne niż u zwyczajnych ludzi.	Dzięki wybitnym zdolnościom jest największy wśród czarodziejów, jako jedyny zna mowę smoków i ma nad nimi władzę. Tylko on jest na tyle silny, aby podjąć walkę z mrocznym Cieniem.	W jego żyłach płynie krew Tuków – miłośników podróży i przygód. Jest inny niż zwyczajni hobbitci, którzy ponad wszystko nie znoszą wędrówek i niespodziewanych wydarzeń. Jest naznaczony piętnem pierścienia.
Simon Tregarth – bohater ze <i>Świata Czarownic</i> Andre Norton	Conan z Cimmerii – bohater opowiadań R.E. Howarda	Corwin – bohater z cyklu <i>Amber</i> Rogera Zelaznego
Przybywa do krainy Estcarp z Innego świata; jest obcy, posiada talent magii, który w tej krainie mogły mieć tylko kobiety.	Charakteryzuje go ogromny wzrost i niemal nieludzka siła, perfekcyjna umiejętność władania bronią – wojownik doskonały.	Dotknięty amnezją budzi się w nieznanym świecie, poszukuje swojej tożsamości. Okazuje się, że jest następcą tronu i walczy o swoje dziedzictwo.
Kane – bohater utworów C. Wagnera	Thomas Covenant Niedowłarek – bohater z powieści <i>Jad Lorda Foula</i> Stephana R. Donaldsona	Severian – bohater powieści <i>Cień Wilka</i> Gene Wolfe
Wojownik Kane – został naznaczony piętnem nieśmiertelności.	Jest skażony trądem; zostaje obdarzony potężną magiczną mocą, której istoty sam nie rozumie. Cudownie uleczony w alternatywnym świecie, gwałci dziewczynę, która okazała mu pomoc.	Wychowany w znieprawionym bractwie katów, nie znał ojca ani matki; lamie złożoną przysięgę i za karę zostaje wygnany do odległego miasta.

Analiza szeregu najsłynniejszych bohaterów fantasy pozwala na utworzenie zbioru cech charakteryzujących ten typ postaci:

1. pochodzenie bohatera

- przybysz z innego świata (równoległego) lub innej planety – obcy
- bękart, mieszaniec, podrzutek, wygnaniec, samotnik
- przynależność do innej rasy (lub też rasy wyższej, tzw. „lepszej krwi”)

2. mutacja (naturalna lub sztuczna)
3. wyjątkowe zdolności magiczne
4. niezwykle cechy i zdolności fizyczne i psychiczne (np. nadludzka siła, zdolność metamorfozy)
5. ułomność fizyczna lub psychiczna (obłąkanie)
6. napiętowanie
7. nieśmiertelność (długowieczność)

Ilość takich kategorii jest ograniczona (choć liczba wariantów w obrębie poszczególnych grup może być dość duża). Powyżej podano tylko kilka najczęściej występujących cech charakteryzujących takiego bohatera-odmieńca.

Fantasy jest to odmiana fantastyki manifestująca nieskrępowaną grę wyobraźni, pozwalająca na swobodne mieszanie baśniowej niezwykłości z szarą, codzienną rzeczywistością, gdzie czary idą w parze z techniką, a magia wspiera lub zastępuje naukę jako alternatywny sposób poznawania świata. Fantasy to odpowiedź na znużenie erą cywilizacji 'betonowych miast', rakiet kosmicznych, arsenału broni nuklearnej, protest przeciwko zagubieniu jednostki w szarej, nierozpoznawalnej, anonimowej masie ludzkiej. Jest to ucieczka w krainę Arkadii, marzeń, gdzie dobro zawsze zwycięża, liczy się honor i przyjaźń, a mroczne, przerażające siły zostają pokonane i ujarzmione. Fantasy to rodzaj *katharsis* – oczyszczenia, które pozwala odrodzić się i patrzeć z nadzieją na kolejny, nadchodzący dzień.