

Bogdan Trocha



[ksiazka.edu.pl](http://ksiazka.edu.pl)

Degradacja mitu w literaturze fantasy

## Spis treści

Wstęp .....	7
1. Poetyka fantasy .....	15
2. Metodologiczne aspekty opisu degradacji mitu w literaturze fantasy .....	46
3. Morfologia <i>sacrum</i> .....	84
3.1. Manifestacje <i>sacrum</i> .....	84
3.2. Moc nominalna .....	89
3.3. Bycie wobec <i>numinosum</i> .....	90
3.4. Dusza zewnętrzna .....	95
3.5. Święte środowisko i współświat duchowy .....	98
3.6. Zaświat .....	103
3.7. Zmarli .....	105
3.8. Przedstawiciel .....	108
3.9. Manipulowanie mocą .....	111
3.10. Hierofanie elementarne .....	112
3.11. Hierofanie niepokojące .....	117
3.12. Hierofanie symboliczne .....	120
3.12.1. Symboliczne postaci .....	120
3.12.2. Symboliczne wyrażanie czasu .....	129
3.12.3. Symbolika nieba .....	133
3.12.4. Symbolika ognia .....	133
3.12.5. Symbolika telluryczna .....	134
3.12.6. Symbolika kosmiczna .....	137
3.12.7. Symbolika chaosu .....	140
3.12.8. Symbolika obrazu świata .....	141
3.12.9. Symbolika działania człowieka .....	142
3.12.10. Symbolika kondycji ludzkiej .....	144
3.13. Mitologemy .....	145
4. Analityka filiacji mitycznych .....	149
4.1. Horyzont mityczny .....	149
4.1.1. Kosmogonia .....	149
4.1.2. Kosmologia .....	172
4.1.3. Heros .....	186
4.1.4. Moc .....	190
4.2. Formalne uobecnienia – filiacje mityczne .....	197
4.3. Spekulacje mitopoetyckie .....	206
4.3.1. Natura bogów i istot nadnaturalnych – <i>imaginarium</i> mityczne ..	213
4.3.2. Obcość a tożsamość .....	224
4.3.3. <i>Itinerarium</i> Wyprawy/Poszukiwania ( <i>quest</i> ) .....	232

4.3.4.	Topografia Wyprawy/Poszukiwania ( <i>quest</i> ) .....	236
4.3.5.	Koło przygód i ryty przejścia .....	246
4.3.6.	Typologia herosa .....	254
4.3.7.	Próby heroiczne .....	258
4.3.8.	Izometria postaci herosa.....	265
4.4.	Typologia funkcjonalna filiacji mitycznych.....	267
4.5.	Horyzont estetyczny .....	274
5.	Między świętością a religijnością.....	286
5.1.	Źródłowość nadprzyrodzonego.....	286
5.1.1.	<i>Sacrum</i> .....	287
5.1.2.	<i>Sanctum</i> .....	296
5.1.3.	<i>Sacrum</i> a <i>sanctum</i> .....	299
5.2.	Źródła światów i zaświatów fantasy .....	303
5.2.1.	Przyczynowość rzeczywistości przedstawionej .....	303
5.3.	Horyzonty aksjologiczne światów fantasy .....	312
5.4.	Racja kluczowa światów fantasy.....	317
5.5.	Funkcjonalność fabuł <i>quasi</i> - mitycznych w literaturze fantasy .....	321
5.5.1.	Sfera <i>sacrum</i> .....	321
5.5.2.	Sfera <i>sanctum</i> .....	327
5.6.	Uobecnienia wyobrażeniowe <i>numinosum</i> .....	335
5.7.	Kłopoty z wykładnią.....	342
5.8.	Mityczność a religijność fantasy .....	356
5.9.	Degradacja mitu w literaturze fantasy .....	361
	Zakończenie .....	370
	Bibliografia .....	374
	Indeks nazwisk.....	407
	Indeks tytułów .....	413
	Summary .....	429

## Wstęp

Od czasu, gdy literatura i filozofia romantyczna wystąpiły przeciwko oświeceniowemu modelowi człowieka i świata, w humanistyce pojawił się trend zwany „nową mitologią”, który w mniejszym lub większym stopniu żywy jest do dzisiaj. Obejmuje nie tylko literaturę wysoką, ale znalazł także swoje miejsce w literaturze popularnej, w tym także w fantasy. Początki tego trendu łączą się z pomysłami romantyzmu jenajskiego poszukującego nowej antropologii, metafizyki i dostrzegającego idealny model społeczny w średniowiecznych monarchiach, ale nade wszystko z nowym, różnym od arystotelesowskiego, rozumieniem mitu już nie jako prawdopodobnej fabuły, a raczej jako opowieści o początkach. Znaczenie tej opowieści przechowywane było w bajkach magicznych i odkrywane poprzez studia filologiczne – wspomnieć tu trzeba dzieła Jana de Vries<sup>1</sup>, Władimira Proppa<sup>2</sup>, Juliana Krzyżanowskiego<sup>3</sup>, a także twórców wielotomowych indeksów motywów obecnych w bajkach<sup>4</sup>. Nowe znaczenie mitu wpisuje się w mozolne odkrywanie jego rozproszonych i zapoznanych treści zapoczątkowane przez filozofów, takich jak Friedrich Schelling<sup>5</sup> oraz religioznawców: Benjamina Constanta<sup>6</sup> czy Jamesa Frazera<sup>7</sup>. Początek XX wieku przynosi badania terenowe socjologów, które rzucają nowe światło na zagadnienia mitu i jego roli w religiach archaicznych.

Mit staje się już nie tylko kategorią literacką czy filozoficzną, ale wraca do swoich znaczeń religijnych i ukazuje je w pełni w badaniach socjologów: Émile’a Durkheima<sup>8</sup>, Marcela Maussa<sup>9</sup>, Henri’ego Huberta<sup>10</sup>, Claude’a Lévi-

---

<sup>1</sup> Zob. J. de Vries, *Betrachtungen zum Märchen besonders in seinem Verhältnis zu Helden-sage und Mythos*, Helsinki 1954.

<sup>2</sup> Zob. W. Propp, *Morfologia bajki*, tłum. W. Wojtyga-Zagórska, Warszawa 1976.

<sup>3</sup> Zob. J. Krzyżanowski, *W świecie bajki ludowej*, Warszawa 1980.

<sup>4</sup> Zob. S. Thompson, *The Motiff-Index of Folk-Literature*, t. I-VI, Helsinki 1932-1936 oraz idem, *The Types of the Folk-Tale. A Classification and Bibliography. A. Aarne's Verzeich-nies der Märchentypen Translated and Enlarged*, Helsinki 1927.

<sup>5</sup> Zob. F. Schelling, *Philosophie der Mythologie*, Augsburg 1863.

<sup>6</sup> Zob. B. Constant, *O religii*, przeł. S. Kruszyńska, Warszawa 2007.

<sup>7</sup> Zob. J. G. Frazer, *Złota gałąź*, przeł. H. Krzeczowski, Warszawa 1962.

<sup>8</sup> Zob. É. Durkheim, *Elementarne formy życia religijnego*, przeł. A. Zadrożyńska, War-szawa 1990.

<sup>9</sup> Zob. M. Mauss, *Socjologia i antropologia*, przeł. M. Król, K. Pomian, J. Szacki, War-szawa 1973

<sup>10</sup> Zob. H. Hubert, M. Mauss, *Esej o naturze i funkcji ofiary*, przeł. L. Trzcionkowski, Kraków 2005.

Straussa<sup>11</sup> oraz Bronisława Malinowskiego<sup>12</sup>. Kolejne pokolenia badaczy łączą nie tylko mit z religią, ale także zaczynają odkrywać jego znaczenie kulturotwórcze: wystarczy wspomnieć tu badania nad motywem zbrodni fundacyjnej prowadzone przez René Girarda, studia z socjologii religii Maxa Webera, a także prace Georgesa Dumézila<sup>13</sup>, i to zarówno te ukazujące związki struktury mitycznej ze strukturą społeczną Indoeuropejczyków, jak i samo zjawisko przechodzenia treści mitycznych do eposu.

Współczesne rozpoznanie miejsca mitu w świecie człowieka wiąże się nie tylko z określeniem naszego świata jako świata zdesakralizowanego, ale nade wszystko z degradacją *sacrum* i z towarzyszącym temu rozproszeniem *sacrum* w inne niż mityczne przestrzenie znaczeń. Mityczne opisy *sacrum*, jak chce Mircea Eliade<sup>14</sup>, uległy zdesakralizowaniu, a człowiek, dla którego treści mitu są tym, czym dla Platona idee w duszy rozumnej, rozpoznaje siebie jako istotę niepełną. Pragnienie powrotu czasu początku nie może być realizowane dzisiaj w micie, gdyż ten umarł w chwili, gdy odarto go z kultu. Pozostało tylko odkrywanie rozproszonych znaczeń, dla których jednym ze środowisk zastępczych stała się ludzka wyobraźnia. Człowiek współczesny, zmierzając ku pewności innej niż może zagwarantować mu rozum, szuka modeli zachowania w sytuacjach granicznych, to jest takich, w których rozum staje się bezradny. Świat literackich wyobrażeń, podejmując opowieści na ten temat, odnosi się do mitu i do ludzkiego pragnienia, a czyniąc to w czasie zdesakralizowanym, wpisuje się w degradację mitu. Eliade prezentując to zjawisko pisał: „Mit może ulec degradacji w legendę epicką, balladę lub powieść, albo też przetrwać w formie organicznej w »przesądach«, zwyczajach, tęsknotach itd.; nie traci on przy tym ani swej struktury, ani znaczenia. [...] Oczywiście każde dalsze »prześlizgnięcie się« tematu pociąga za sobą »zaciemnienie« konfliktu i występujących w nim postaci dramatycznych; zaciemnia się pierwotna przejrzystość, a mnożą się cechy specyficzne, związane z określonym środowiskiem. Modele jednak przekazane nam z pradawnych czasów nie giną i nie tracą zdolności reaktualizacji. Zachowują wartość dla świadomości nowoczesnej”<sup>15</sup>. W tym konkretnym wypadku chodzi o degradację mitu w literaturze fantasty.

---

<sup>11</sup> Zob. C. Lévi-Strauss, *Antropologia strukturalna*, przeł. K. Pomian, Warszawa 1970.

<sup>12</sup> Zob. B. Malinowski, *Ogrody koralowe i ich magia*, t. 1-2, Warszawa 1986-1987.

<sup>13</sup> Zob. R. Girard, *Sacrum i profanum*, przeł. M. i J. Plecińscy, Poznań 1993; M. Weber, *Socjologia religii. Dzieła zebrane*, przeł. T. Zatorski, G. Sowiński, D. Motak, Kraków 2000; G. Dumézil, *Mythe et épopée*, Paris 1968.

<sup>14</sup> Zob. M. Eliade, *W poszukiwaniu historii i znaczenia religii*, przeł. A. Grzybek, Warszawa 1997, s. 173.

<sup>15</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993, s. 414.

Mit w literaturze fantasy nie jest tylko elementem literackich toposów i konwencji. Wnosi on dzisiaj ze sobą do świata człowieka znaczenia, ku którym zaczęto się kierować, dostrzegając braki modelu oświeceniowego. Aby móc mówić o tym, jakie to są znaczenia i jaką pełnią funkcję, należy odwołać się do badań prowadzonych przez znawców tego zagadnienia. Zasadne więc wydaje się zbadanie zjawiska degradacji mitu, które dokonuje się także na płaszczyźnie literackiej. Ma ono, zdaniem Eliadego, który jest autorem pomysłu badania związków degradacji mitu ze współczesną kondycją człowieka<sup>16</sup>, bezpośredni związek z wpisaniem w ludzką naturę pragnieniem powrotu ku *sacrum* nawet wówczas, gdy jest to *sacrum* rozproszone i zapomniane.

Obecne badania nad literaturą fantasy rozwijają się w kilku kierunkach. W Polsce są to próby ujęcia jej w horyzoncie literatury popularnej, specyfiki genologicznej<sup>17</sup>, związków z eposem rycerskim oraz przestąpieniem granic fantastycznych<sup>18</sup>, a także próby określenia funkcji mitopoetyckiej<sup>19</sup> i dydaktycznej<sup>20</sup> tej literatury, modeli jej odczytań<sup>21</sup> oraz związków z filozofią, religią<sup>22</sup> lub mitem<sup>23</sup>. Na szczególną uwagę zasługuje tu stanowisko badawcze Jakuba Z. Lichańskiego, podejmującego problematykę genologiczną i interpretacyjną związaną generalnie z twórczością Johna Ronalda Reuela Tolkiena, ale zarysowującą

---

<sup>16</sup> Zob. *ibidem*, s. 423.

<sup>17</sup> Zob. A. Smuszkiewicz, *Na tropach „fantasy”*, [w:] „Sztuka dla dziecka”, 1990, nr 1, s. 10-14; J. Sulek, *Typologia, charakterystyka i historia „fantasy”*, [w:] „Rocznik Naukowo-Historyczny. Prace Historyczno-Literackie WSP Kraków” 1998, nr 12, s. 117-130; G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007, A. Zgorzelski, *Fantastyka, utopia, science fiction*, Gdańsk 1999, A. Zgorzelski, *System i funkcja*, Gdańsk 1999.

<sup>18</sup> Zob. A. Gemra, *Fantasy – powrót romansu rycerskiego*, [w:] „Literatura i Kultura Popularna” VII, red. T. Żabski, Wrocław 1998; E. Rudolf, *Bestiarium w literaturze fantasy*, [w:] „Literatura Ludowa” 1997, nr 3, s. 13-24.

<sup>19</sup> Zob. Ch. Garbowski, *Recovery and Transcendence for the Contemporary Mythmaker: The Spiritual Dimension in the Works of J. R. R. Tolkien*, Lublin 2000; M. Oziewicz, *One Earth, One People. The Mythopoeic Fantasy Series of Ursula K. Le Guin, Lloyd Alexander, Madeleine L'Engle and Orson Scott Card*, Jefferson/London 2008.

<sup>20</sup> Zob. D. Kowalewska, *Harry i czary-mary, czyli o wartościach edukacyjnych w cyklu powieści „Harry Potter”* J. K. Rowling, Kraków 2005; G. Lasoń – Kochańska, *Czytając fantasy...*, Gdańsk 2002.

<sup>21</sup> Zob. G. Lasoń-Kochańska, *Czytając fantasy...*, Gdańsk 2002; J. Z. Lichański, *Opowiadania o... krawędzi epok i czasów Johna Ronalda Reuela Tolkiena*, Warszawa 2003, M. Błażejowski, *Tolkien: Powiernik Pieśni*, Gdańsk 1993.

<sup>22</sup> Zob. J. Ślósarska, *Rozum, transcendencja i zło w literaturze*, Warszawa 1992; M. Oziewicz, *Magiczny świat Narnii. Poetyka i filozofia „Opowieści z Narnii”* C. S. Lewisa, Kraków 2005.

<sup>23</sup> Zob. M. Bianga, M. Stawicki, *Mit i magia. Ursula Le Guin*, Gdańsk 1997, A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*, Kraków 2004.

też ciekawy horyzont badawczy literatury fantasy<sup>24</sup> oraz publikacje Piotra Kowalskiego, który – poruszając się na płaszczyźnie etnologicznej – wyraźnie wskazuje na potencjalne niebezpieczeństwa nadinterpretacji obecne w badaniach nad literaturą popularną, w tym fantasy, głównie w sytuacji odnoszenia wyobrażeń fikcyjnych do treści mitycznych<sup>25</sup>. W badaniach angielskich i amerykańskich pojawiają się też ciekawe studia typu gender<sup>26</sup>, zestawienia komparatystyczne<sup>27</sup>, a także religijne<sup>28</sup> i mitopoetyckie<sup>29</sup>. Ich zakres badawczy jest często znacznie szerszy niż ten, który wyznaczają granice literatury popularnej, gdyż traktują pojęcie fantasy jako kategorię obecną zarówno w literaturze wysokiej, jak i niskiej<sup>30</sup>. Badania nad aspektem mitopoetyckim publikowane są w periodyku *Mythlore* wydawanym od 1969 roku przez Mythopoeic Society i poświęconym generalnie zagadnieniom związanym z treściami mitycznymi w twórczości Inklingów oraz w samodzielnych monografiach i pracach zbiorowych honorowanych Scholarschip Award (*Myth and Fantasy Studies*)<sup>31</sup>, nie podejmują one jednak badania problemu degradacji mitu w kontekście potencjalnych pozaliterackich uwarunkowań fantasy. Badania nad fenomenem literatury fantasy doczekały się nawet własnego opracowania encyklopedycznego<sup>32</sup> oraz ogromnej liczby przewodników<sup>33</sup> i rozpraw teoretycznych<sup>34</sup>. Nie podejmu-

---

<sup>24</sup> Zob. *Retoryka i badania literackie. Rekonesans*, red. J. Z. Lichański, Warszawa 1977; J. R. R. Tolkien, *Recepcja polska. Studia i eseje*, red. idem, Warszawa 1993; *Baśń – oralność – zagadka*, t. 1, red. idem, Warszawa 2007.

<sup>25</sup> Zob. P. Kowalski, *Popkultura i humaniści*, Kraków 2004, idem, *Mitologiczne mistyfikacje, czyli interpretacje literatury popularnej ze szczególnym uwzględnieniem fantasy*, „Kultura Popularna” 2003, nr 1, s. 113-124.

<sup>26</sup> Zob. *Alien to Feminity: Speculative Fiction and Feminist Theory*, ed. by M. S. Barr, New York/London 1997; *Worlds within Women: Myth and Mythmaking in Fantastic Literature by Women*, ed. by T. J. Shinn, New York 1983.

<sup>27</sup> Zob. *Good Fiction Guide*, ed. by J. Rogers, Oxford 2001.

<sup>28</sup> Zob. M. C. Sammons, „A Better Country”. *The Worlds of Religious Fantasy and Science Fiction*, New York, London 1988; *The Transcendent Adventure. Studies of Religion in Science Fiction/Fantasy*, ed. by R. Reilly, New York 1992

<sup>29</sup> Zob. C. Frederiks, *The Future of Eternity. Mythologies of Science Fiction and Fantasy*, Bloomington 1982; U. K. Le Guin, *The Language of the Nighth, Essays on Fantasy and Science Fiction*, ed. by S. Wood, New York 1982; E. Rabkin, *The Fantastic in Literature*, New York 1976.

<sup>30</sup> Zob. *Writing and Fantasy*, ed. by C. Sullivan, B. White, London, New York 1999.

<sup>31</sup> Zob. J. R. King, *Old Tales and New Truths*, New York 1992.

<sup>32</sup> Zob. *The Encyclopedia of Fantasy*, ed. by J. Clute, J. Grant, New York 1999.

<sup>33</sup> Zob. D. Waggoner, *The Hills of Faraway. A Guide to Fantasy*, New York 1978; G. K. Wolfe, *Critical Term for Science Fiction and Fantasy. A Glossary and Guide to Scholarship*, New York 1983; *Good Fiction Guide*, ed. by J. Rogers, *op. cit.*

ją one jednak zagadnienia degradacji mitu ani związanych z nim antropologicznych konotacji. Co prawda badania nad fantasty mythopoeiczną wpisują do swych analiz horyzont mityczny, podobnie jak badania nad fantasty religijną czynią to analogicznie z horyzontem religijnym, w żadnym jednak ze znanych nam wypadków nie ma prób określenia tego zjawiska na płaszczyźnie fenomenologii religii. Tym samym zasadne wydaje się sprawdzenie, w jaki sposób można ująć tę kwestię, odnosząc się do niej metodą fenomenologiczną. Pozwala ona nie tylko określić wewnątrztekstową funkcję znaczeń mitologiczno-symbolicznych, ale także wskazać na pozaliterackie uwarunkowania fantasty, co przynajmniej po części może przynieść kolejną próbę odpowiedzi na pytanie o fenomen czytelniczy tej literatury. Fenomenologia religii nie wyjaśnia zjawisk religijnych, stara się tylko je opisywać, stąd też praca ta dąży do zarysowania paradygmatu elementów mitologiczno-symbolicznych obecnych w fantasty oraz określenia ich źródłowej funkcji.

Przedmiotem badania przedstawionego w niniejszej pracy jest zjawisko degradacji mitu i jego uobecnienie w literaturze fantasty. Oznacza to, że zagadnienia podejmujące kwestie związków fantasty z baśnią, eposem oraz legendą zostaną w tym wypadku objęte przez fenomenologiczną *epoche*, a w badaniach skupimy się tylko na opisie mitu, symbolu religijnego, mitologemu oraz metafory mitycznej w tej literaturze. Omówiona zostanie też degradacja, która polega nie tylko na desakralizacji, rozproszeniu, próbach racjonalizacji mitu czy też jego banalizacji i infantylizacji, ale także na powrocie do instruktażowych, to jest moralnych i poznawczych funkcji mitu, wprowadzanych wraz z elementami znaczeń odmitycznych do literatury fantasty.

Ponieważ mit jest tworem wieloaspektowym i wielopłaszczyznowym, co doprowadziło do powstania wielu nie zawsze zbieżnych ze sobą koncepcji badawczych, przyjmujemy, że zasadniczą metodą analityczną pozostaje fenomenologia religii w takim znaczeniu, w jakim posługiwał się nią Eliade, a także inni badacze tego kręgu, tacy jak Rudolf Otto czy Gerardus van der Leeuw. Przyjęcie tej metody oznacza, że całość przeprowadzonych przez nas analiz dotyczących mitu i znaczeń mitycznych będzie weryfikowalna tylko w perspektywie koherencyjnej, ograniczonej do metody fenomenologicznej. W tych partiach pracy, w których wskazane będzie odniesienie się do wiedzy religioznawczej, jakiej nie znajdujemy u Otta, van der Leeuwa oraz Eliadego, posiłkować będziemy się innymi źródłami. Na obszarze odniesień teoretyczno-literackich, do których fenomenologia religii się nie odnosi, kwestie obecności mitu w literaturze przyjmujemy za propozycjami Henryka Markiewicza<sup>35</sup> oraz

---

<sup>34</sup> Zob. R. Jackson, *Fantasy. The literature of subversion*, New York 2003.

<sup>35</sup> Zob. H. Markiewicz, *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwo*, Kraków 1989, s. 64-98.



Johna Vickery'ego<sup>36</sup>, natomiast już wpływ mitu na konstrukcję świata przedstawionego – za Stefanią Skwarczyńską<sup>37</sup>. Oczywiście do tych modeli wpiswane są treści mitologiczno-symboliczne wydobyte z fantazy z zastosowaniem siatki pojęciowej fenomenologii religii. Natomiast obrazy mityczne, metafory mityczne i symbole wpisujące się w modele inicjacyjne oraz mitologemy kosmogoniczne, kosmologiczne i heroiczne ujmowane będą za Eliadem<sup>38</sup>. Wszystkie znaczenia skupione wokół treści mitologiczno-symbolicznych zostają wpisane w model interpretacyjny hermeneutyki postfenomenologicznej Paula Ricoeura<sup>39</sup>, gdyż – jak się wydaje – jego stanowisko dotyczące percepcji dzieła literackiego opartego na opowiedzianych symbolach i prowadzącego do samorozumienia odbiorcy w horyzoncie właściwie odczytanych treści symbolicznych pełniej oddaje interesujące nas zagadnienia niż stanowisko prezentowane przez Romana Ingardena<sup>40</sup>.

Wprowadzając terminologię przyjmowaną od powyższych badaczy, podawać będziemy tu definicje z cytowanych tekstów lub też zakresy znaczeniowe określające precyzyjnie pole semantyczne danego pojęcia, a w sytuacjach, gdy pojęcie objaśniane jest na wielu stronach i w wielu miejscach danego dzieła, wskazywane będą – zamiast definicji – tylko odpowiednie strony, by uniknąć zbędnego zredukowania konkretnego pojęcia. Pisownię terminów określających zjawiska numinotyczne przyjmujemy za cytowanymi badaczami.

Ze względu na ogromną liczbę pozycji wydawniczych, przekraczającą możliwości omówienia ich w jednej pracy, dokonaliśmy subiektywnego wyboru powieści mających być egzemplifikacją dla omawianych tez, zasadniczo są to teksty z kręgu pisarzy anglosaskich (jedynym wyjątkiem jest pisarz rosyjski Nik Pierumow, mieszkający na stałe w USA). Ograniczenie takie dyktuje także fakt, iż literatura fantazy od początku istniała właśnie w obszarze literatury anglojęzycznej i to w niej zachodziły wszelkie ważne przemiany fantazy, których efekty pojawiały się potem w twórczości pisarzy innych narodowości, w tym także polskich. Polska literatura fantazy ze względu na swoją odrębność oraz olbrzymią już liczbę publikacji domaga się – naszym zdaniem – osobnej monografii. Wszystkie cytowane przez nas powieści istnieją na polskim rynku wydawniczym w tłumaczeniach. Tytuły powieści przyjmujemy zgodnie z wersją

---

<sup>36</sup> Zob. *Myth and Literature. Contemporary Theory and Practice*, ed. by J. B. Vickery, Lincoln 1984, idem, *Myths and Texts: Strategies of Incorporation and Displacement*, New York 1983.

<sup>37</sup> Zob. S. Skwarczyńska, *Wstęp do nauki o literaturze*, t. 1, Warszawa 1954.

<sup>38</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat o historii religii*, op. cit.

<sup>39</sup> Zob. P. Ricoeur, *Hermeneutyka i egzystencja*, wybór S. Cichowicz, przeł. E. Bieńkowska i inni, Warszawa 1975.

<sup>40</sup> Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, przeł. M. Turowicz, Warszawa 1988.

edytorską nadaną im przez polskich wydawców. W przypadku, gdy nazwa cyklu pokrywa się z konkretnym tytułem jednego z tomów cyklu, rozróżniamy je poprzez dookreślenie typu: cykl lub tom cyklu. Wszelkie zjawiska opisywane w niniejszej pracy mają swoje umocowanie w konkretnych dziełach literackich, jednak ze względu na olbrzymią ilość materiału badawczego dostępnego na polskim rynku wydawniczym oraz ewentualnych komplikacji związanych z próbą odniesienia badanych przez nas zjawisk do wszystkich badanych przez nas tekstów powieści fantasy, przyjmujemy, że wskazanie jednego adresu literackiego dla konkretnego zjawiska uznajemy za wystarczające. W wypadku, gdy konkretne zjawisko jest realizowane w znacząco odmienny sposób, podajemy więcej niż jeden adres, pełny zakres literatury, w oparciu o którą były przeprowadzone poniższe badania, podajemy na końcu w bibliografii, uznając, że większa liczba cytacji mogłaby uczynić lekturą zbyt nużącą.

Ponieważ literatura fantasy ma wiele odmian, początkowe partie pracy poświęcone zostały zagadnieniom poetyki fantasy i jej subgatunków oraz związkom tej literatury z mitem i znaczeniami mitologiczno-symbolicznymi i ich specyficznym uobecnieniom. Dalsza część pracy poświęcona jest w całości zagadnieniom metodologicznym i ukazuje, w jaki sposób można posługiwać się fenomenologią religii, by wyodrębnić elementy fabuł mitycznych oraz określać ich źródłowe znaczenia. Dalsze uwagi poświęcone są morfologii *sacrum* i wskazują wszelkie pozaliterackie elementy znaczeniowe związane z mitem: począwszy od emocjonalnych aspektów doświadczenia numinalnego, poprzez rozmaite wydarzenia opisujące manifestacje *sacrum* – od kratofanii aż po hierofanie – oraz ich związek z obrazem kosmosu, a także człowieka i istot nadnaturalnych. Następnie zajmujemy się analityką wyodrębnionych elementów mitycznych poprzez wskazanie ich pierwotnych funkcji określających powstanie świata, pojawienie się reguł organizujących jego istnienie oraz miejsce człowieka i istot nadprzyrodzonych w tym świecie. Pojawiają się tu nie tylko opisy rozmaitych mitycznych źródeł fantastycznych figur obecnych w tekstach fantasy, ale także opisy ważnych obrazów i metafor oddających szeroki modalnie paradygmat modelowego bycia człowieka wobec *sacrum*. Mowa tu także o zjawisku spekulacji mitopoetyckiej łączącej literacką fikcję ze znaczeniami mitycznymi, które – zdaniem Eliadego – pomimo rozproszenia pozostają święte i prawdziwe. Ta część pracy podejmuje zagadnienie roli, jaką jakości mityczne i religijne, to jest związane z *sacrum* oraz z *sanctum*, pełnią w literaturze fantasy, określając zarówno uwarunkowania pozaliterackie, jak i wewnątrztekstowe. Ukazany jest tu również wpływ modeli mitycznych na konstrukcję metafizyczną i aksjologiczną świata przedstawionego oraz stosunek modelowego bycia *homo religiosus* do fikcji literackiej, często infantyilizującej jego znaczenia oraz do Ricoeurowskiego postrzegania tekstu literackiego jako „laboratorium sądu mo-

ralnego”<sup>41</sup>. Rozdział ten ma udzielić odpowiedzi na postawione przez Eliadego pytanie dotyczące związku pomiędzy współczesną kondycją człowieka świata zdesakralizowanego a światem wyobraźni i znajdującymi się w nim zdegradowanymi elementami mitu, co w naszym konkretnym przypadku oznacza pytanie o fenomen czytelniczy fantasy postrzeganej jako literackie medium, w którym dają o sobie znać znaczenia mityczne i religijne.

---

<sup>41</sup> Zob. P. Ricoeur, *O sobie samym jako innym*, przeł. B. Chełstowski, Warszawa 2003, s. 232.

## 1. Poetyka fantasy

Badacza zajmującego się fantasy poruszają szczególnie dwie kwestie: niezwykła popularność tego typu literatury oraz jej rozległość zakresowa. Ta druga jakość wskazuje na wciąż toczącą się dyskusję literaturoznawczą dotyczącą istoty oraz obszaru tego, co określa się literaturą fantasy. Problem nie jest prosty, a frapujące jest to, iż obserwujemy fenomen wyłaniania się nowego gatunku literackiego, który zdaje się być efektem zjawiska nie tylko z dziedziny historii literatury. Fantasy, jak uważa wielu zajmujących się zagadnieniem badaczy, jest bowiem tworem heterogenicznym. Wielu krytyków skłania się ku umieszczeniu pod szyldem „fantasy” zbyt wielu typów literatury: od Conana począwszy, na Tarzanie skończywszy. Wskazać tu trzeba jeszcze dwa aspekty badawcze ważne dla fantasy: pierwszy to fakt, iż literatura ta pozostaje ciągle w getcie akademickich zainteresowań, o czym mówią sami autorzy, będący często akademickimi wykładowcami, jak chociażby Ursula K. Le Guin<sup>1</sup>; drugi natomiast to brak precyzyjnego dookreślenia tego, czym *de facto* jest literatura fantasy. Z taką sytuacją mamy do czynienia w przypadku tzw. klasycznej fantasy, która obejmuje wszelkie fikcyjne narracje pojawiające się przed wiekiem XIX i będące efektem negatywnego odniesienia do realistycznego pojmowania świata. Termin ten wprowadzono w USA w celu rozgraniczenia pomiędzy szeroko rozumianą literaturą fikcjonalną, a literaturą fantasy w sensie wąskim, jaki nadał mu John Ronald Reul Tolkien w swoim eseju „*O baśniach*”<sup>2</sup>.

Sam termin „fantasy” w języku angielskim oznacza: ćwiczenie umysłu, marzenie, wymysł, bądź też marzenie o potędze, władzy lub marzenie o podtekście seksualnym. Ten ostatni zakres bardzo często jest mylnie utożsamiany z pismami erotycznymi, które z literacką fantasy nie mają nic wspólnego<sup>3</sup>. Wydany przez PWN *Wielki słownik angielsko-polski* dodaje tu jeszcze znaczenie imaginacji jako wyobrażenia oraz urojenia<sup>4</sup>. Ponieważ jednak oba te terminy wykorzystywane są bardziej precyzyjnie przez teoretyków fantasty (o czym mowa będzie w dalszej części), dlatego też wykluczamy je na obecnym etapie z zakresu znaczeniowego terminu „fantasy” i umieścimy je tam w doprecyzowanym literaturoznawczo znaczeniu.

---

<sup>1</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Powrót do Ziemiomorza*, przeł., A. Kowalski, „Sfinks” 2002, nr 4, s. 25-28.

<sup>2</sup> Zob. J. R. R. Tolkien, *O baśniach*. [w:] idem, *Potwory i krytycy*, red. Ch. Tolkien, przeł. T. A. Olszański, Poznań 2000.

<sup>3</sup> Zob. D. Waggoner, *The Hills of Farraway. A Guide to Fantasy*, New York 1974.

<sup>4</sup> *Wielki słownik angielsko-polski*, red. J. Linde-Usiekiewicz, Warszawa 2004, s. 427.

Pierwszym pisarzem tworzącym teksty w konwencji fantasy był Georg MacDonald i to jego właśnie uznaje się za protoplastę tego gatunku. Jego *Phantastes*<sup>5</sup> wydane po raz pierwszy w 1858 roku nosiło podtytuł *Fairy-Romance*. Podtytuł ten jednak spotkał się z brakiem zrozumienia i następne wydania opatrzone były już tylko dookreśleniem *romance*. Główny bohater utworu, Anodos, wędruje po Krainie Baśni, przeżywając duchowe przygody naznaczone śmiercią i zmartwychwstaniem. Wydana w 1895 *Lilith* jest opracowanym na nowo tematem z *Phantastes*, bardziej efektownym i zwieńczonym większym sukcesem. Pojawia się tu znowu podróż po świecie zbliżonym do Krainy Baśni, jest egzotyczna królowa, są mówiące i myślące jak ludzie ptaki oraz romantyczna fabuła. Trzecią powieścią tego typu jest *Księżniczka i koboldy*<sup>6</sup>. Teksty, które pozostawił po sobie MacDonald, są istotne dla interesującego nas gatunku z kilku powodów: po pierwsze osadza on swoje historie w Krainie Baśni i czyni to nader konsekwentnie. Ważniejsze jest jednak to, że Kraina Baśni w jego twórczości jest efektem i następstwem fascynacji, jaką darzył on romantyzm niemiecki z całą charakterystyczną dla niego mistyką. Przejął (zdaniem takich badaczy problemu, jak Diana Waggoner) od Novalisa nie tylko fascynację tematyką mistyczną, ale też i sposób przekazywania jej w naiwnych formach literackich. Te proste formy to oczywiście w jego przypadku *Kunstmärchen* z charakterystycznymi dlań (na płaszczyźnie formy) onirycznymi fabułami. Należy jednak pamiętać, że dla romantyków niemieckich *Kunstmärchen* nie była tylko modną literaturą, czy też elementem mającym służyć odnalezieniu źródeł literatury, ale – jak chce badaczka problemu Marianne Thalmann – „był to produkt niemieckiego romantyzmu, którego wysiłkiem było zawrócenie od sfer racjonalnego doświadczenia”<sup>7</sup>; „*Kunstmärchen* – dodaje Thalmann – nie była bajką, ale narzędziem do filozoficznych spekulacji na temat wyższej rzeczywistości”<sup>8</sup>. Proza MacDonalda, operując formą baśniowej fikcji, nie ucieka jednak od ujmowania rzeczywistości nadrealnej. Fabuła toczy się w czasach określanych formułą „dawno, dawno temu”, jednak najważniejsze jest to, że bohater tej fabuły doświadcza innej rzeczywistości, a powieść przynosi opis uczuć, jakie towarzyszą byciu wobec mocy nadprzyrodzonych, mistycznych i duchowych. Diana Waggoner uważa, że wkład MacDonalda w literaturę fantasy polegał na „wyjęciu moralizatorstwa na zewnątrz i włożeniu w nią moralności, która była czerpana z podstawowych założeń nowego wszechświata, który opisywał. Nie personifikował duchowych jakości w ludzkich postaciach, ukazywał ich działanie

---

<sup>5</sup> Zob. G. MacDonald, *Phantastes: A Faerie Romance for Men and Women*, New York 1997.

<sup>6</sup> Zob. Idem, *Księżniczka i koboldy*, przeł. M. Auriga, Warszawa 1990.

<sup>7</sup> M. Thalmann, *The Romantic Fairy Tale: Seeds of Surrealism*, trans. by M. Corcoran, Michigan 1964, s. 122.

<sup>8</sup> *Ibidem*, s. 5.

w prawdziwych osobach. W tym samym czasie dowiódł, że fantasy może poprzez poważne znaczenie religijnych i psychologicznych pytań. To jest przedmiot mythopoeicznej fantasy (*mythopoeic fantasy*): przedstawić żyjące, duchowe istoty zwykłemu ludzkiemu światu. Każde opowiadanie współgra z próbami zwykłych ludzi – zwykłych grzeszników – dochodząc do porozumienia z nowymi wymogami w nich umiejscowionymi przez istoty tajemniczej mocy<sup>9</sup>.

Kolejny ważny pisarz to Sir Henry Rider Haggard, którego *Ona*<sup>10</sup>, wydana w 1886 roku, spotkała się z dużym uznaniem zarówno wśród czytelników, jak i pisarzy oraz krytyków. Ujmowana jest ta powieść przez Gary K. Wolfe'a jako *lost race fantasy*<sup>11</sup>: to charakterystyczna dla drugiej połowy XIX w. literatura ukazująca odkrycia zaginionych cywilizacji, często powiązana tematycznie z konwencją utopii, mogąca występować w formule science fiction lub fantasy. Ważne jest, iż dochodzi tu do poszerzenia zakresu tematycznego fantasy, i to w dwojaki sposób. W aspekcie pozaliterackim występuje swoisty obraz zaniegowania zastanego świata, odwrócenia się od niego, odcięcia. To, czy będzie to zabieg czysto przygodowy, czy wpisujący się w model Wyprawy/Poszukiwania (*quest*), który jest naczelnym motywem nie tylko dla monomitu wg Josepha Campbella<sup>12</sup>, stanowić będzie przedmiot późniejszych analiz. Pojawia się tu kolejny subgatunek charakteryzujący się odrzuceniem zastanego porządku świata lub podważeniem jego reguł poprzez zestawienie z odkrywaną cywilizacją, ponadto sama wyprawa – poszukiwanie ma nie tylko aspekt przygodowy, ale i psychiczny, ukazuje bowiem modele zachowań charakterystycznych i aprobowanych przez daną cywilizację w sytuacjach ekstremalnych. No i wreszcie wylania się tu też tajemniczość skrywająca nie tylko zagubioną cywilizację, ale też i zamieszkujących ją ludzi z ich wierzeniami i życiowymi praktykami.

Kolejny typ literatury będący w bezpośrednim związku z fantasy, a nawet, zdaniem Andrzeja Zgorzelskiego, gatunek znajdujący się u jej korzeni, to romans grozy<sup>13</sup>. Chodzić tu może zarówno o powieść gotycką, historie o duchach (*ghost story*)<sup>14</sup>, jak i tzw. prozę okultystyczną (*occult fiction*); wszystkie one fak-

---

<sup>9</sup> D. Waggoner, *op. cit.*, s. 33, [tłumaczenie – BT, w dalszej części pracy, jeżeli nie będzie to zaznaczone, będą występowały tłumaczenia własne – BT].

<sup>10</sup> R. H. Haggard, *Ona*, przeł. E. Krasieńska, Warszawa 1987.

<sup>11</sup> Por. G. K. Wolfe, *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy. A Glossary and Guide to Scholarship*, New York 1986.

<sup>12</sup> Por. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jańkowski, Poznań 1997.

<sup>13</sup> A. Zgorzelski, *Wymiar przestrzeni jako ekwiwalent genologiczny w ewolucji science fiction*, [w:] *Fantastyka, fantastyczność, fantazmaty*, red. A. Martuszevska, Gdańsk 1994, s. 34.

<sup>14</sup> Wszystkie wymienione angielskie terminy teoretycznoliterackie są zaczerpnięte ze słownika Wolfe'a (*Critical Terms...*, *op. cit.*) i – jeśli nie jest to zaznaczone – posługuję się nimi w znaczeniu tam przyjętym.

tycznie mają wspólne elementy z *gothic high fantasy*, jak i z *gothic low fantasy*. Nie są one jednak bezpośrednim i bezkrytycznym rozwinięciem istotowych cech przytoczonych powyżej typów literatury grozy. Ponieważ ten typ literatury ma wielu autorów, dlatego też zamiast omawiać ich twórczość, przedstawimy cechy wyróżniające ten typ twórczości.

Cechą charakterystyczną dla powieści grozy jest występowanie w niej specyficznego dwuprzestrzennego modelu świata. Jest świat naturalny, rządony prawami racjonalnie pojmowalnymi i najczęściej empirycznie weryfikowalnymi oraz rzeczywistość nadnaturalna, całkowicie obca, inna<sup>15</sup> i bardzo często wroga. Inność, jak łatwo zauważyć, związana jest z czymś, co jest całkowicie poza ludzkim pojęciem i poza ludzką mocą oddziaływania, owo coś posiada wszelkie znamiona *numinosum*<sup>16</sup>. Zdaniem Manuela Aguirre'a, powieść grozy nie wymyśliła tego modelu, gdyż – jak wykazują badania Rudolfa Otto – jest on znacznie wcześniejszy, nadała mu co najwyżej charakterystyczne dla niej cechy<sup>17</sup>. W historiach o duchach (*ghost story*) mamy do czynienia z narracjami, w których obecność duchów pełni znaczące funkcje. Według Julii Briggs, ten typ literatury zawierać może także historie o opętaniach i demonicznych układach, o duchach innych niż te od śmierci, włączając w nie upiory, wampiry i wilkołaki<sup>18</sup>. Powieści należące do prozy okultystycznej opierają się bądź na systemach refleksji mistycznej, takiej jaką znajdujemy w pismach Heleny Blawackiej czy Piotra D. Uspienskiego, bądź też na systemach fikcyjnych. Z reguły jednak autorzy w obrębie tego typu literatury wykazują zainteresowanie specyficzną pojmowaną wiedzą tajemną, tajemniczymi wierzeniami i towarzyszą-

---

<sup>15</sup> Obydwa te terminy, chociaż obecnie są utożsamiane z szeroko rozumianą filozofią dialogu, mają także swoje miejsce w badaniach nad fenomenem fantazy: tam kategoria innego/obcego jest jednym z zasadniczych elementów organizujących fabułę, a w praktyce analityki i wykładni – zdaniem Wolfe'a – ma służyć pomocą w próbie przełamania epistemologicznej bariery pomiędzy bohaterem a innym, wobec którego musi istnieć, działać i dokonywać moralnych wyborów w toku poszukiwań.

<sup>16</sup> Kategorię tę przyjmuję w takim rozumieniu, w jakim występuje ona u Rudolfa Otto w jego pracy *Świętość. Elementy racjonalne i irracjonalne w pojęciu bóstw* (przeł. B. Kupis, Wrocław 1993). Jest to pewna kategoria ujmowania i doświadczania świętości, która jest całkowicie niedostępna pojęciowemu ujęciu; samo słowo *numen* oznacza w języku łacińskim bóstwo. Kategoria ta nie daje się zdefiniować w sensie ścisłym, pozwala się jednak badać. Towarzyszą jej jeszcze inne kategorie: *tremendum*, będące elementem grozy doświadczanej przez człowieka w obliczu tego, co numinotyczne; *biegunowo* mu przeciwny *fascinans*, będący elementem przyciągającym człowieka ku temu, co numinotyczne; *majestas*, będące elementem wszechmocy przejawiającym się w tym, co numinotyczne oraz *mysterium*, będące elementem tajemnicy.

<sup>17</sup> Zob. M. Aguirre, *Geometria strachu*, przeł. A. Izdebska, [w:] *Wokół gotycyzmów*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płóciennik, Kraków 2002, s. 15-33.

<sup>18</sup> Zob. J. Briggs, *Night Visitors: The Rise and Fall of the English Ghost Story*, London 1977.

cymi im obrzędami. Mamy tu zatem rozmaite popularne i potoczne wierzenia rodzące trwogę, takie jak chociażby dotyczące demonicznych opętań czy oddziaływania na postronnych ludzi za pomocą czarów. Z reguły jednak akcja toczy się w świecie realnym, to jest prezentowanym realistycznie i funkcjonującym według reguł racjonalnych. Nie ma tu miejsca na Świat Baśni. Podobnie zresztą jak jest w przypadku powieści grozy. Można by powiedzieć, że mamy w tych przypadkach raczej do czynienia z inwazją numinotycznych stworzeń lub też numinotycznej mocy w sferę realistycznego i racjonalnego świata. Jeżeli występują tu duchy, to z reguły są intruzami przybywającymi z innego wymiaru; bohaterowie, którzy się z nimi stykają, nie do końca są przekonani o ich realności. Nie istnieją żadne związki przyczynowo skutkowe, które wiążą bohatera z duchem, tak jak i nie istnieją analogiczne związki z dwoma wymiarami przestrzennymi charakterystycznymi dla tego typu literatury. Wydaje się, że obecność duchów w realnym świecie jest dla bohaterów literackich specyficznego typu skandalem podważającym ich wiarę we własny świat. W następstwie spotkania ze zjawą czy też duchem bohater nie ulega wewnętrznej przemianie, jedyne, co przeżywa to strach, odraza lub wstręt, które mu towarzyszą niezależnie od tego, czy wyjdzie z takiego spotkania obronną ręką, czy też nie. Oprócz ewidentnie wspólnego dla fantazy i literatury gotyckiej obrazu niehomogenicznego świata, jak i obecności w nim tego, co nadnaturalne, niepojmowalne i numinotyczne, różnią się te typy literatury emocjonalnym stosunkiem do tego, co numinotyczne, jak i brakiem moralnego charakteru fabuły grozy.

Z całego spektrum fantazy przyjrzyjmy się jeszcze trzem pisarzom: Robertowi Howardowi, C. S. Lewisowi oraz J. R. R. Tolkienowi. Nie ma sensu przytaczać innych mniej lub bardziej znamienitych twórców fantazy, gdyż przytoczenia, które tu czynimy, mają tylko jeden cel: zaznaczyć i określić zasadniczy horyzont charakterystyczny dla literatury fantazy; zasadniczy, a nie szczegółowy.

Bardzo często w potocznym mniemaniu zakłada się, że twórczość Howarda zapoczątkowała literaturę fantazy. Nie do końca jest to prawda: zgadza się, że bohater, którego pisarz wykreował, Conan z Cymmerii - barbarzyńca, wojownik, złodziej i hulaka, stał się ikoną literatury określanej od lat 60. XX wieku mianem *sword and sorcces* (miecz i czarodziej). Mamy tu już do czynienia z wykształconą w pełni geografiją i środowiskiem wtórnego świata (*secondary world*), który nie ma nic wspólnego z prymarnym światem (*primary world*). Rzeczywistość nowego świata jest ze swej natury niehomogeniczna, to znaczy obecność w niej mocy jest czymś naturalnym, podobnie jak lęk przed nią, jak i mniej lub bardziej udane próby manipulowania nią; jest to rzeczywistość barbarzyńska, którą jednak zamieszkują nieobce nam przynajmniej z nazwy ludy, np. Piktowie. Sam Conan, pomimo iż jest amoralnym barbarzyńcą, ma kilka atrakcyjnych literacko cech: jest przeświadczony o braterstwie miecza i wiernie go przestrzega, jest potężnie zbudowanym mężczyzną wyposażonym w barbarzyńskie cechy, dzięki którym zdaje się bez większego uszczerbku wychodzić



z większości opresji. Fabuła jest tu prosta, by nie powiedzieć banalna, czytelnik bardziej skupia się na tym, jak bohater wychodzi z kolejnych opresji niż na moralnych aspektach jego działań; utożsamianie się z bohaterem typu Conana jest utożsamieniem się raczej z jego posturą i umiejętnościami z niej wynikającymi niż z tym, kim on jest, jakimi wartościami się powoduje i dlaczego. Cykl, niezwykle popularny, podejmowany po śmierci Howarda przez znanych i cenionych pisarzy fantasy, przynosi nowe aspekty fantasy. Wtórny świat pełen jest bóstw, demonów, czarnoksiężników i wiedzy charakterystycznej dla wczesnego średniowiecza. To, co kieruje bohaterami, to pragnienie władzy, szybkiego zysku lub też przygody. Zarówno przygody, jak i ich rozwiązania, są raczej proste, nie zawsze banalne, ukazują głównego bohatera w rozmaitych opozycjach wobec magii, bóstw, rozmaicie pojmowanej moralności. Conan stanie się w szybkim czasie bohaterem komiksów i tak zwanych *newsstand fantasy*, to jest fantasy pisywanej dla magazynów fantastycznych i będzie to miało wpływ zarówno na rozwój poszczególnych subgatunków fantasy, jak i na pojawienie się *pulp fantasy* pisanej dla komercyjnych korzyści.

Zupełnie przeciwne niż Howard bieguny wyznaczają swoją twórczością wielcy profesorowie i pisarze fantasy: Lewis i Tolkien.

Carl Staples Lewis jest autorem *Opowieści z Narnii*<sup>19</sup>, które zapoczątkowują chrześcijańską fantasy; mamy tu nadal do czynienia ze Światem Baśni, jednak mieszkańcy tego świata oraz wartości, które nim rządzą, odzwierciedlają chrześcijańską teologię, co prowadzi często do określania treści tego typu literatury mianem analogicznej teologii<sup>20</sup>. Wszystko, co istnieje, osadzone jest w Bogu i do Niego się odnosi, konflikt dobra i zła zawsze kończy się zwycięstwem dobra, gdyż dobro to pochodzi od Dobra, jakim jest sam Bóg, wybory bohatera mają z reguły konsekwencje nie tylko natury duchowej, to, co mu się przydarza i to, w jaki sposób odnajduje się on w całej historii, zmienia go wewnątrz. Można powiedzieć, że wyróżniającą cechą tego typu fantasy jest ucharakteryzowanie paralel przez prezentację chrześcijańskiej kosmologii w inny sposób. Ten efekt jest osiągany poprzez kreowanie nowej mitologii jako bazy dla całej opowiedzianej historii lub też jako tylko zarysowanego tła<sup>21</sup>. Różnica pomiędzy chrześcijańską fantasy a innymi subgatunkami tej literatury, osadzona jest na źródle, z jakiego czerpie się treści i elementy dla kreacji wtórnego świata. Dla chrześcijańskiej fantasy jest to *Biblia* i całokształt nauczania na niej opartego. Tym samym wpisuje ona w swoje narracje teologiczne idee, tematy oraz moralne wartości. Pojawia się tu nie tylko literacko przetworzona doktryna religijna nawią-

---

<sup>19</sup> C. S. Lewis, *Opowieści z Narnii*, t. 1-7, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.

<sup>20</sup> Zob. M. G. Sammons, "A Better Country". *The Worlds of Religious Fantasy and Science Fiction*, New York 1988.

<sup>21</sup> Zob. *ibidem*, s. 86.

zująca do doktryny biblijnej, ale także religijne symbole i motywy odnoszące się do kwestii takich jak: Bóg, Opatrzność, wybaczenie, zbawienie, życie wieczne, wina, upadek stworzenia, kreacja, a wszystko to wpisuje się w tematykę kreacji, rzeczywistości nadprzyrodzonej, kategorii posłuszeństwa temu, co słuszne i dobre oraz poszukiwań, które w tym przypadku nabierają cech skrytości i podróży wewnętrznych<sup>22</sup>. Jak widać, tajemniczość i niehomogeniczność rzeczywistości, podobnie jak elementy numinotyczne, zostają zachowane jak w pozostałych typach fantasy, jednak fakt osadzenia źródeł w doktrynie biblijnej zmienia wszystko. Nie mamy już do czynienia z literaturą *stricte* rozrywkową. Symbole w niej prezentowane nie są dla chrześcijan fikcją; tym samym pojawia się pytanie o funkcje takiego wtórnego modelowania rzeczywistości źródłowo biblijnej w Świat Baśni. Odpowiedzi na to pytanie udzielił sam Lewis (przedstawimy ją w części prezentującej teoretyczne poglądy autorów fantasy).

Ponadto, oprócz wprowadzenia do literatury fantasy tematyki ewangelicznej oraz zawiązanego z nią horyzontu agatologicznego<sup>23</sup> ze wszystkimi konsekwencjami metafizycznymi i teologicznymi, Lewis wprowadził swoisty typ uprawiania fantasy zwany przez niego „wolną fantasy” (*free fantasy*), będącą narracją nie krępowaną przez ogólne, źródłowe zasady poetyki ani przez zamysł autora, ale i nie odrzucającą ich. Proces twórczy nie jest tylko procesem konstytuującym według reguł poetyki czy ogólnego zamysłu twórcy warstwy estetycznej dzieła literackiego. Dominantą jest w tym przypadku ewangeliczny przekaz; mamy więc do czynienia z koncepcją twórczą, w której dominanta niestylizacyjna jest ważniejsza od stylizacyjnej<sup>24</sup>.

Ostatnim z wielkich twórców fantasy jest z całą pewnością J. R. R. Tolkien. Wielu badaczy problemu uważa nawet, że popularność tego gatunku w dużej mierze osadzona jest w fenomenalnej poczytności *Władcy Pierścieni*<sup>25</sup>, wielokrotnie i niezmiennie uznawanego przez Brytyjczyków za ich powieść wszechczasów. Nie będziemy się tu odnosić ani do eseistyki Tolkiena, ani też do wspomnianej trylogii. Tolkien na tym etapie rysowania przez nas horyzontu fantasy ważny jest jako autor *Silmarilliona*<sup>26</sup>. Zdaniem Andrzeja Szyjewskiego, religioznawcy zajmującego się badaniem związków pomiędzy mitem a religią

---

<sup>22</sup> Zob. L. Ryken, *Triumph of the Imagination*, New York 1975.

<sup>23</sup> Termin ten przyjmuję w znaczeniu, jaki nadał mu Józef Tischner. Chodzi o horyzont Dobra będącego cechą Boga, a tym samym, wg założeń filozofii Boga i metafizyki, samym Bogiem; to horyzont, w którego polu problematyzuje się ludzkie istnienie oraz istnienie otaczającego nas świata, horyzont, w którym człowiek podejmuje swoje człowieczeństwo lub je traci, a wszystko to dzieje się w kręgu myślenia płynącego z wnętrza symboliki biblijnej (*Filozofia dramatu*, Paryż 1990, s. 138-179).

<sup>24</sup> Zob. C. S. Lewis, *An Experiment in Criticism*, Cambridge 1965.

<sup>25</sup> J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 1-3, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1990.

<sup>26</sup> Idem, *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska Warszawa 2002.

w twórczości Tolkiena, w *Silmarillionie* ma miejsce próba zbudowania nowej mitologii w oparciu o teksty dawnych legend, sag, poematów i eposów skandynawskich, celtyckich i angielskich oraz z wykorzystaniem *Kalevali*<sup>27</sup> i *Eddy Poetyckiej*<sup>28</sup>. Miało to służyć zarówno zbudowaniu literackiego kompendium dawnych wartości, wierzeń i postaw nieobecnych we współczesnej kulturze Zachodu, jak i ukazaniu roli, jaką odgrywa ono w zrozumieniu człowieka i jego relacji z *sacrum*<sup>29</sup>.

Literatura fantasy może, jak widać, poszukiwać swych źródeł między innymi w mitach, baśniach, bajkach magicznych, legendach oraz romansach grozy. Ponadto, zdaniem Waggoner, „czerpie inspiracje z wielu innych sfer, które doświadczyły eksplozji informacji w XIX wieku. Pomiędzy nimi znajdują się, po pierwsze: odnalezienie wspianej narodowej literatury na świecie – nie tylko Homera i Wergiliusza, ale *Pieśni o Nibelungach*, *Kalewali*, *Arbaskich nocy*, *Mahabharaty*, *Mabinogion*, *Pieśni o Rolandzie*, *Beowulfa*, *The Morte of Arthur*, *Eddy* oraz sag. Po drugie: kolekcja wielkich bajek ludowych, w szczególności braci Grimm [...]. Po trzecie: postęp poczyniony w studiach filologicznych i mitologicznych [...]. Po czwarte: nowa naukowa i geograficzna wiedza o świecie, odkrycia badaczy i archeologów [...]. Po piąte: badania przeprowadzone w antropologii, które pobudziły zainteresowania w religiach nie-zachodnich [...]. Po szóste: rozwój w innych sztukach – ruch pre-rafaelicki, estetyzm, ludowy racjonalizm takich kompozytorów, jak Wagner, Grieg, Dworzak”<sup>30</sup>.

Nawet po tak fragmentarycznym zarysowaniu horyzontów fantasy daje się zauważyć kilka charakterystycznych cech wspólnych: źródła i inspiracje fantasy nie są wyłącznie literackie, wpisują się w ruch remitologizacji charakterystycznej dla XIX wieku; fikcyjny świat fantasy jest rzeczywistością, w której obecna jest nadnaturalna moc: tajemnicza, organizująca kosmologię, fundująca wartości i świat człowieka, może ona być bierna lub aktywna. W tym drugim przypadku może się uobecnić w praktykach magicznych, demonicznych opętaniach, rozmaitych kratofaniach i hierofaniach, a także poprzez aktywność skrzatów, gnomów, trolli pochodzących, zdaniem Friedricha von der Leyena z mitologii niższej (to jest tej, jaka pozostała w kulturze Zachodu po odrzuceniu mitologii wysokiej)<sup>31</sup> oraz rozmaitych bestii, takich jak smoki, bazyliuszki, feniksy, *etc.* Obecność elementów numinotycznych może ogniskować się wokół zja-

---

<sup>27</sup> *Kalevala*, przeł. J. Ozga Michalski, Warszawa 1974.

<sup>28</sup> *Edda Poetycka*, przeł. A. Załuska-Strömberg, Wrocław 1986.

<sup>29</sup> Zob. A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*, Kraków 2004.

<sup>30</sup> D. Waggoner, *op. cit.*, s. 30.

<sup>31</sup> Por. F. von der Leyen, *Mit i baśń*, przeł. R. Handke, „Pamiętnik Literacki” 1973, z. 1, s. 293.

wiska *tremendum*, co ma miejsce w powieściach grozy; *fascinans* pojawi się najczęściej w Baśniowych Światach, w których to, co nadnaturalne, nie jest obce i destrukcyjne, a raczej gwarantujące harmonijne istnienie literackiej rzeczywistości; często owemu *fascinans* towarzyszy majestas, zawsze jednak niezależnie od subgatunku mamy do czynienia z misterium; inne, nadnaturalne i całkowicie niewyjaśnialne jest zawsze skryte w tajemnicy. To charakterystyczny element fantasy. Dochodzi do tego jeszcze fakt wpisania tych numinotycznych elementów w pozaliterackie zabiegi, a więc wykorzystanie ich do rozpatrywania kwestii natury filozoficznej, duchowej oraz religijnej. Dzieje się tak, pomimo iż wykorzystanie elementów mityczno-baśniowych nie implikuje treści religijnych, gdyż mamy tu do czynienia bądź z mitami martwych religii, bądź z legendami, które powiązały w sobie treści mityczne, baśniowe i historyczne (jak ma to miejsce w cyklu arturiańskim) lub też z baśniami i bajkami magicznymi, które traktują elementy nadnaturalne bez powiązania ich obecności z doświadczeniami typu religijnego. Dochodzi do tego jeszcze fakt, iż z reguły wtórny świat jest światem nie mającym nic wspólnego z rzeczywistością prezentowaną w prozie typu realistycznego. Rodzi to często zarzut, że literatura fantasy *à rebour* jest eskapistyczna, a realizowany w niej typ fabuły poszukiwawczej nie odzwierciedla problemów człowieka żyjącego w realnym świecie, infantylizuje je lub też buduje typy zachowań opierając się na barbarzyńskim wzorcu osobowym i aksjologicznym. Do wszystkich tych zarzutów odnoszą się zarówno pisarze fantasy w swych esejach poświęconych własnej twórczości literackiej, jak i akademicy badający ten fenomen. W pierwszej kolejności zaprezentujemy poglądy samych pisarzy dotyczące fantasy, jej źródeł i funkcji.

Według MacDonalda, korzystanie z wyobraźni i fantazji służyć miało budowaniu powieści, w których człowiek doświadcza obecności Nadnaturalnego poprzez odczuwanie. Poszukiwanie trwałej Prawdy było tym, co go w istocie najbardziej interesowało. Charakterystyczne jest to, że Prawda ta miała cechy pozaracjonalne, tym samym dotarcie do niej możliwe było tylko na płaszczyźnie emocjonalnej i ekstatycznej. To zupełnie nowy typ prawdy, raczej charakterystycznej dla myślenia religijnego niż naukowego, sam ruch jednak wyraźnie wskazuje na negowanie racjonalnego obrazu świata, negowanie w takim sensie, jak pojmował go Kartezjusz i Isaac Newton. Świat MacDonalda jest rzeczywistością spowitą Tajemnicą, wobec której rozum pozostaje bezradny. MacDonald nie popada tu w żadne poznawcze pułapki, gdyż treści, jakie odkrywa, nie są werbalizowane, ale odczuwane. To charakterystyczne wystąpienie przeciwko racjonalistycznej wizji pozaliterackiego uniwersum wprowadziło do fantasy prawdę ujmowaną emocjonalnie (kwestię tę będą później podejmować badacze akademicy<sup>32</sup>) oraz ekstazę pozwalającą na przekraczanie rozumowych ograni-

---

<sup>32</sup> Por. M. Scheler, *Istota i formy sympatii*, przeł. A. Węgrzecki, Warszawa 1986, s. 156-396.

czeń podmiotów stojących wobec tajemnicy. Z drugiej strony należy pamiętać, że tworzy on teksty, bazując na wymyślonym świecie *Faerie*. Tym samym imaginacja stosowana do ujmowania kwestii mistycznych, duchowych czy filozoficznych pełniłaby rolę w pewnym sensie twórczą, ale i w pewnym sensie poznawczą, pozwalając ujmować te problemy w innym pryzmacie. Główną funkcją wyobraźni, jego zdaniem było dochodzenie prawdy o tym, co Bóg stworzył, poprzez pojmowanie prawdy duchowej i stwarzanie form do myślenia tejże. Omawiając ten aspekt twórczości MacDonalda, Martha C. Sammons wprowadza dookreślenie znaczenia terminu *imagination*: „wyobrażenie lub tworzenie podobieństwa”<sup>33</sup>, dzięki czemu wyobraźnia i rozum mogą współpracować ze sobą, gdyż wyobraźnia może konstytuować formy, dzięki którym rozum będzie starał się ujmować prawdy natury religijnej. Jest to oczywiście możliwe tylko i wyłącznie przy założeniu, że osoba czytająca tekst jest wierząca; brak wiary sprowadza powyższe praktyki do czystej fikcji literackiej. Jak widać fikcja, jaką zaczął tworzyć MacDonald, zawiera w sobie treści baśniowe z naciskiem na ich cechy nadnaturalne i czyni z nich element potencjalnych spekulacji, jakie mogą zaistnieć przy określonych powyżej warunkach. Do problemu wyobraźni (*imagination*) powrócimy, gdy będziemy odnosić się do urojeń (*fancy*).

Drugim istotnym pisarzem, który pozostawił po sobie także pisma teoretyczne, był C. S. Lewis. W eseju *O trzech sposobach pisania dla dzieci*<sup>34</sup> twierdził, że fantazy jest doskonałym sposobem na rozbudzanie swej wyobraźni i wzbogacanie doświadczeń życiowych. Owe fantazje rodzą się z pewnej tęsknoty za czymś, czego w świecie realnym się nie doświadcza i są przesiąknięte treściami moralnymi. Atrakcyjność tego typu pisarstwa uzależniona jest od tego, czy czytelnik przyjmuje możliwość istnienia tego, co nadprzyrodzone zarówno w jego realnej rzeczywistości, jak i w świecie fantazji. Fantazy jest, jak tu widać formą eskapizmu, ale jest to eskapizm pozytywny, który sam Lewis wpisuje w szersze zjawisko *askesis*, „to jest praktykę duchową, dzięki której poprzez wyobrażeniowe doświadczenie przemocy zagrożeń i krzywd, czytelnicy czerpią siłę do tego, aby w realnym świecie stawiać czoło podobnym zagrożeniom”<sup>35</sup>. Niebezpieczne natomiast jest czytanie fantazji, które są powierzchownie realistyczne; pragnienie, jakie one przynoszą, Lewis nazywa wprost chorobą. Mamy więc dwa pragnienia będące u źródeł fantazjowania: jedno wiąże się z irracjonalną wiarą i prowadzić może do pozytywnego eskapizmu, drugie natomiast postrzega rzeczywistość otaczającego nas świata jako ostateczną

---

<sup>33</sup> M. G. Sammons, *op. cit.*, s. 9.

<sup>34</sup> Zob. C. S. Lewis, *O trzech sposobach pisania dla dzieci*, przeł. D. Kurek, [w:] Książki w Tygodniku, „Tygodnik Powszechny” nr 4, 29.01.2000, s. 2-4.

<sup>35</sup> M. Oziewicz, *Magiczny świat Narnii*, Kraków 2005, s. 17.

i jedyną i tę uznaje za chorobę<sup>36</sup>. Obecność w fikcyjnych obrazach istot nieludzkich, w tym również postaci bajkowych, takich jak karły, olbrzymy, mówiące zwierzęta, ale obdarzonych przez pisarza ludzkimi zachowaniami, uznaje za doskonale figury przekazujące aspekty ludzkiej psychiki lepiej niż jakiegokolwiek prezentacje powieściowe. Nadnaturalne istoty, będąc innym aspektem duchowego świata religijnej fantazy, ukazują realne istnienie w zapośredniczonym przez fantazję kształcie. Uobecnianie w narracji tworzą świat, w którym powietrze, ziemia i woda wypełnione są bogami, boginiami, nimfami i elfami; ich obecność nie służy tylko uatrakcyjnieniu opowieści, ale poprzez to, że ich piękno, urok i siła są – jak chce Lewis – obrazem Natury, możemy czerpać radość z obcowania z nimi w szerszym, pozaliterackim aspekcie<sup>37</sup>. Wprowadzenie takich postaci z zapomnianych już powieści pozwala spojrzeć na człowieka i jego miejsce w świecie w bardziej wizjonerski i duchowy sposób. Pojawia się tu obecny w literaturze europejskiej od czasów średniowiecza model uniwersum charakterystyczny dla myśli św. Tomasza z Akwinu, ilustrujący ideę hierarchii bytów oraz wszechogarniającego celu i ładu w rzeczywistości widzialnej oraz niewidzialnej, a ogarnianej na drodze spekulacji. Całkowicie znosi Lewis zarzuty twierdzące, że baśnie przekazują dzieciom fałszywy obraz świata, co przy założeniu, że skupiają się one na treściach religijnych i duchowych przy zastosowaniu literackich paralel wpisanych we wtórny świat, jest raczej oczywiste. Mistyczna wizja, jaką starał się w swych tekstach literackich tworzyć, była jego zdaniem daleka od niejednoznaczności i nierzeczywistości, powinna natomiast być bardziej barwna od doświadczanego przez nas na co dzień świata, gdyż wówczas łatwiej zapadałaby w pamięci odbiorcy. Lewis pisze także o ograniczeniach, jakie czekają na pisarza fantazy: „możemy jedynie łączyć na nowo elementy pożyczone ze świata realnego, nikt nie może sobie wyobrazić nowego pierwotnego koloru czy szóstego zmysłu”<sup>38</sup>. Treści charakterystyczne dla tego typu pisarstwa to, jak widać, obrazowanie w jak najbardziej barwnej formie treści będących fantastycznymi i baśniowymi inwariantami przesłania ewangelicznego. Jeżeli chodzi natomiast o szerszy aspekt postrzegania fantazy, sam Lewis twierdził, iż najlepszym przyczynkiem do rozważań nad nią jest bezsprzecznie esej *O baśniach* Tolkiena, do którego zresztą odnoszą się wszyscy badacze fantazy.

Główną cechą baśni (*fairy-tale*) jest opowiadanie o elfach i innych czarodziejskich istotach; może ono być zmyślane, nieprawdopodobne, bądź też fałszywe. Nadnaturalność obecna w baśniach wywodzi się z ludowych wierzeń w czarodziejską moc w jej pozytywnym, jak i negatywnym aspekcie oddziały-

---

<sup>36</sup> Zob. C. S. Lewis, *O trzech sposobach pisania dla dzieci*, op. cit.

<sup>37</sup> Por. C. S. Lewis, *The Weight of Glory and Other Addresses*, London 1949.

<sup>38</sup> C. S. Lewis, *Miracles: a Preliminary Study*, New York 1947, s. 4.

wania na ludzkie istnienie. Elfy i inne fantastyczne twory są zdaniem Tolkiena raczej naturalne jako wytwory ludzkiej fantazji, natomiast człowiek jest dla pisarza jako katolika nadnaturalny z powodów obecnych w teologii biblijnej<sup>39</sup>. Samo obcowanie z treścią baśni, pomimo iż przekracza wymiar świata naszej rzeczywistości, nie jest wnikaniem w świat charakterystyczny dla religijnego wymiaru transcendencji. Nie jest to, jak sam pisał, „droga do nieba ani nawet do piekła”<sup>40</sup>. Postacie zamieszkujące świat baśniowych opowieści nie są ani jednoznaczne, ani oczywiste w swych literackich prezentacjach. Cechy tych postaci, takie jak wyniosłość i piękno, są cechami, które i człowiek chętnie widziałby w swoim istnieniu, natomiast czary, jakimi się posługują, zdaniem Tolkiena bardzo często odzwierciedlają pragnienia człowieka w sferze tak materialnej, jak i duchowej. Baśni nie należy traktować tylko i wyłącznie jako opowieści tylko o elfach, gdyż fałszywie zawęża to ich znaczenie. Świat baśni nie ma żadnych związków z realnym światem człowieka. Jest to „Niebezpieczna Kraina” zamieszkała przez krasnale, elfy, smoki, trolle i koboldy; zapełniają one lądy i morza, góry i lasy, kraina ma swoje niebo, księżyc i gwiazdy, swoje zwierzęta i rośliny. Jest to gotowe, choć niebezpieczne środowisko, w którym może zaistnieć człowiek, o ile zostanie tam magicznie wprowadzony. Stąd też baśnie najczęściej opowiadają o przygodach człowieka w owej niesamowitej i tajemniczej Krainie wypełnionej magiczną mocą. Sam termin „baśń” jest zdaniem Tolkiena niedefiniowalny przy pomocy badań naukowych (co jest tym bardziej znamienne, gdy pisze to szacowny profesor filologii staroangielskiej), mówienie o baśni powinno się opierać na samej naturze Niebezpiecznej Krainy będącej Królestwem Czarów. „Baśń to opowieść, która albo w pełni wykorzystuje motyw Królestwa Czarów, albo doń tylko nawiązuje dla dowolnych celów – satyry, przygody, moralizowania czy fantastyki. Można mówić o tym królestwie jako o Królestwie Magii, ale jest to magia szczególnego rodzaju i wyjątkowej mocy jakże daleka od pospolitych wysiłków pracowitego i kształconego pracownika. Istnieje jedno tylko zastrzeżenie: jeśli w opowieści obecna jest satyra to wolno jej wyśmiewać się ze wszystkiego z wyjątkiem samej magii. Ją trzeba traktować poważnie i nie należy z niej kpić ani jej wyjaśniać”<sup>41</sup>. Zdaniem Tolkiena, i nie jest on w tej materii odosobniony, w powszechnej recepcji (niestety także naukowej, co jest być może następstwem bagatelizowania przez

---

<sup>39</sup> Kwestia nadnaturalności człowieka jako specyficznego *compositum* składającego się z duszy i ciała obecna jest zarówno w teologii, jak i filozofii chrześcijańskiej. Istota duszy rozumnej jest nadnaturalna, a tym samym istota człowieka jako bytu powołanego do bycia ku typowi idealnemu (świętości) i zmierzającego do przewidzianej w Boskim planie zbawienia *visio beatifica*, jest osadzona w polu nadnaturalności (zob. S. Swieżawski, *Byt. Zagadnienia metafizyki tomistycznej*, Lublin 1948).

<sup>40</sup> J. R. R. Tolkien, *O baśniach*, *op. cit.*, s. 147.

<sup>41</sup> *Ibidem*, s. 152.

środowiska akademickie fantasy) termin ten bywa używany dość swobodnie, a samo sprowadzanie tematyki baśni do tego, co ogniskuje się wokół elfów czy czarodziejskich istot, jest pomijaniem ogromnego obszaru treści pozostających jeszcze w baśniach. Prowadzić to może do sytuacji, gdy badając źródła baśni (ze względu na ogrom motywów występujących w tym typie literatury), można będzie skupić się tylko na nich, nie zauważając głównego zagadnienia, to jest istoty baśni. Jak widać, zarysowuje się tu różnica pomiędzy tym, co mówi baśń, a tym, jak i dzięki czemu to mówi. Klasyczny arystotelesowski model dialektyki dzieła literackiego w tym przypadku ma jednak głębszy wymiar. Pozwoli go ujrzeć tolkienowskie rozumienie istoty baśni.

Aby baśń mogła być autentyczną baśnią, jej twórca musi doprowadzić do tego, aby przedstawić ją jako „prawdziwą”, to znaczy, aby odbiorca uwierzył w jej prawdziwość. By uznał wartości porządkujące ten świat i jego wewnętrzny ład za prawdziwe, a zachodzące tam zjawiska i wydarzenia za prawdopodobne, natomiast postacie ludzkie za na tyle realne, aby móc się z nimi utożsamiać, natomiast postacie nadnaturalne za tak czytelnie wpisane w sposób realizacji danego bycia wśród wartości, aby samo magiczne stworzenie stało się tylko tłem dla owego realnego bycia wśród realnych wartości. Ponieważ jednak baśń ukazuje kontakt człowieka ze światem nieobecnych w realnej rzeczywistości mocy, tym samym dotyka kwestii recepcji tego, co ze swej istoty jest niepoznawalne i tym samym musi jakoś ten problem ujmować; dzieje się to zarówno poprzez samą fabułę, jak i towarzyszące jej emocje. Doświadczenie innego wymiaru dane jest zatem bądź w aktywnym byciu, poszukiwaniu i dokonywaniu określonych preferencyjnych wyborów wobec postaw, postaci i wartości Świata Baśni, jak i emocji i uczuć, jakie towarzyszą doświadczeniu mocy. Stąd też Tolkien twierdzi, że choć fantazje budowane są z elementów pierwotnego świata (w czym zgadza się z prezentowanymi powyżej autorami), to baśnie, jakie tworzą, należą do literatury eskapistycznej: „ucieczka jest jedną z głównych form pełnionych przez baśnie (...). W świecie, który osoby nadużywające tego pojęcia zwą prawdziwym życiem, ucieczka bywa czynem niewątpliwie pożytecznym, a niekiedy nawet heroicznym”<sup>42</sup>. Ucieczka od racjonalnego świata jest otwarciem na rzeczywistość daną w uczuciu i zapośredniczoną bądź symbolem, metaforą czy też obrazowaną fabułą, która powinna w dobrej baśni doprowadzić do zatrzymania oddechu, gdy nadchodzi zwrot akcji, do wzruszenia, uniesienia i czasami łez. To doświadczenie jest poza umysłem, dane w porządku serca. A na pewno jest to zapośredniczenie fikcją tego, co tajemnicze, a dzięki baśni literacko uobecnione.

Zauważmy, że – zdaniem Tolkiena – baśń z reguły wyraża pewne pragnienia i tęsknoty człowieka, jakie wpisane są w jego istotę, a jakich w swej realnej,

---

<sup>42</sup> *Ibidem*, s. 191.



to jest pozaliterackiej rzeczywistości, spełnić nie może. Owo pragnienie to tęsknota za Dobrem i rodzącym się z niego Ładem, to tęsknota za istnieniem konkretnym, a nie ulotnym, istnieniem, w którym dobro jest dobre i funduje inne dobra, a zło niszczy. Fabuła to kontakt z uobecnionymi potęgami dobra i zła pozostającymi w kosmologicznym konflikcie, w który uwikłany zostaje człowiek w Niebezpiecznej Krainie, ale nade wszystko w konflikcie, który kończy się - zdaniem Tolkiena - *eukatastrofą*, szczęśliwym rozwiązaniem i towarzyszącym mu doświadczaniem radości przez odbiorcę. Radość ta może być uszczęśliwiająca, podobnie jak cała baśń pouczająca i dostarczająca materiału do refleksji nad kondycją człowieka w jego realnym wymiarze tylko wówczas, gdy odbiorca dobrowolnie zawiesi niewiarę w ten baśniowy świat. Możliwe to jest po spełnieniu kilku warunków. Po pierwsze, odbiorca musi w swym pozaliterackim doświadczaniu świata także przyjmować i wierzyć w istnienie nadnaturalnych mocy. Po drugie, fantazja, przy pomocy której tworzony jest świat baśni, powinna świat ten uczynić wewnętrznie spójnym. Sprowadza się to do procesu subkrecji nowego, wtórnego świata. Tworzy się go, a nie odzwierciedla; tu po raz pierwszy Tolkien użyje terminu fantazy. Człowiek tworzy fantastyczne byty: te dobre i piękne oraz te zatrute i złe. Są one po części obrazem i zwierciadłem samego człowieka. To już nie są teksty teleologicznie związane z dzieckiem jako odbiorcą wirtualnym, ale są to teksty, które stają się poznawczym, duchowym i terapeutycznym zwierciadłem człowieka dorosłego, który nie odnajduje pełni swego istnienia w świecie, jaki go otacza, i wcale nie chodzi tu tylko o przyziemne pragnienia potęgi, władzy i nieśmiertelności. Fantazja, jako źródło związane z baśnią, powinna tworzyć baśniowe światy, a one z kolei powinny wzbudzać w człowieku tęsknotę, zaspokajając ją, ale także nieznośnie wyodrębiać. Fantazja, zdaniem Tolkiena, to zdolność ludzkiego umysłu do tworzenia wyobrażeń. „Wyobraźni przypisuje się wyższe zdolności niż zwykle tworzenie wyobrażeń - te ostatecznie zaś określa się jako fantazjowanie”<sup>43</sup>; ostatecznie przez fantazję pisarz będzie rozumiał wzniosły sens wyobraźni, a także nierzeczywistość, która ma dla niego pozytywny aspekt uwalniania się od dominacji „faktów”. Tak pojmowana fantazja, mająca dziwność i obcość wpisana w swą istotę, jeśli jest twórczo wykorzystywana, co jest - zdaniem Tolkiena - niezwykle trudne, prowadzi do pojawienia się „wtórnego świata”, natomiast w przypadku zbyt uproszczonego i spłyconego jej wykorzystywania pojawić się może co najwyżej fantazyjność świata przedstawionego. Fantazja nadaje wewnętrzną spójność „wtórnemu światu”. „Jest to tym trudniejsze do osiągnięcia, im bardziej wykreowane obrazy i przetworzenia podstawowego materiału niepodobne są do układów pierwotnego świata. (...) W efekcie fantazja często pozostaje niedorozwinięta i bywa używana do błahych celów, na

---

<sup>43</sup> *Ibidem*, s. 180.

wpół poważnie albo tylko dla ozdoby, zmienia się w »fantazyjność«<sup>44</sup>. W swoim eseju pisarz pokazuje także drogę, jaką przeszły treści mityczne, różne od religijnych: od personifikacji kosmologicznych w mitach greckich po eposy, sagi i opowiadania o bohaterach, wyjaśnia, jak łączyły się konkretnymi wydarzeniami i postaciami, rodząc legendy, które później folklor przetwarzał w bajki, *Märchen*, baśni, by w końcu stać się jedynie opowiadaniem dla dzieci. Fantasy u Tolkiena jest mythopoeiczna, ukazuje konflikt pomiędzy dobrem a złem w kosmicznej skali, ale nie jest religijna. Wtórny świat jest niesprowadzalny do realnego świata człowieka, domaga się wtórnej wiary odnoszącej się w analogiczny sposób do Nadprzyrodzonego w świecie prymarnym oraz wtórnym, tym samym Niebezpieczna Kraina staje się metaforą naszego świata, a nie alegorią. Jej brak związków z realnym światem rodzi trudność u odbiorcy, który musi obudzić w sobie literacką wiarę, aby baśń odkryła przed nim jego tęsknoty, pragnienia, pozwoliła na ucieczkę od tego, co nie jest światem, przyniosła pocieszenie i ukojenie, jakie daje kontakt z tym, co – zdaniem św. Augustyna – rodzić może w człowieku szczęście nie zmierzające już do niczego ponad nie. Można już teraz stwierdzić, że rozważania Tolkiena wyznaczają charakterystyczne trendy w obrębie fantasy, dzieląc ją na wysoką i niską oraz mythopoeiczną/heroiczną i przygodową. Ważne jest tu także ukazanie roli fantazji: nie każde fantazjowanie oparte na magii i magicznych stworzeniach jest wizyjnym i metaforycznym zwierciadłem człowieka, często jest tylko urojeniem i płytką zabawą z jakąś konwencją. O istocie fantasy decyduje nie tyle użyty materiał, ile raczej sposób, w jaki użyty został i efekt, jaki wywołać może u potencjalnego czytelnika.

O aspekt metafizycznych dywagacji poszerza zakres literackich penetracji fantasy Roger Zelazny. Dokonuje on też precyzyjnego rozróżnienia między science fiction a fantasy. Science fiction przedstawia to, co racjonalne, a akcje utworów toczą się w przyszłości bądź też w obcych środowiskach, natomiast fantasy „opisywała to, co metafizyczne i wprowadzała nieznaną zwykle w obce środowisko<sup>45</sup>. Ten typ literatury jego zdaniem, podobnie jak i science fiction, jest rodzajem krzywego zwierciadła ukazującego w charakterystyczny dla siebie sposób wszystko, co przed nim zostało umieszczone. Głównym tematem fantasy pozostaje rozważanie nad zmianą i adaptacją, nad rozwojem tego, co otacza człowieka i na niego bezpośrednio lub pośrednio oddziałuje. W żadnym wypadku nie mamy tu jednak do czynienia ze światem prawdziwym. Źródłem fantasy, podobnie jak Tolkien, upatrywał w historii, pisząc: „najpierw pojawiła się fantasy mająca korzenie we wczesnych systemach religijnych – mitologia i literatura epicka. Złagodzone wersje tych przekazów przetrwały rozwój

---

<sup>44</sup> *Ibidem*, s. 181.

<sup>45</sup> R. Zelazny, *Mróz i ogień*, przeł. M. Raginiak, Poznań 2000, s. 103.

chrześcijaństwa w postaci legend, folkloru, bajek, a niektóre wchłonęły także elementy chrześcijańskie. Później przyszedł czas na fantastyczne podróże, utopie. W końcu wreszcie w okresie rewolucji przemysłowej Mary Shelly, Herbert G. Wells zastąpili elementy nadnaturalne naukowymi usprawiedliwieniami<sup>46</sup>. Przynajmniej po części jest to komplementarne z treścią metaforycznego ujęcia tej kwestii przez Tolkiena, zawartej w jego „kotle opowieści”. Fantasy, zgodnie ze swoim historycznym pochodzeniem, jest literaturą posiadającą korzenie w mrocznych, nie dających się racjonalizować, archetypowych obszarach, które są w nas i które wpisują się – zdaniem cytowanego przez pisarza Carla G. Junga – w naszą duchową kondycję. Recenzując amerykańską fantasy twierdził, że streściła ona specyficznie filogenezę, zaczynając od końca, powróciła do mitycznych początków, pozwalając odzyskiwać nam poprzez lekturę utraconą przeszłość. Żelazny jest jednym z niewielu pisarzy, który nie tylko bardzo swobodnie orientuje się w tematyce mitologicznej dzięki prowadzonym przez siebie studiom, ale też wykorzystuje ją ze znakomitym skutkiem w swojej twórczości literackiej, poszerzając konwencję wtórnego świata o elementy charakterystyczne dla science fiction i tworząc świadomie literacką hybrydę zestawiającą racjonalizm z irracjonalizmem w świecie objawiającej się, chociaż niekoniecznie wszystkim, mocy. Klasyfikuje on sam znaczną część swojej twórczości jako science fantasy, wskazując zarówno teoretycznie, jak i poprzez pisarską praktykę, na możliwość połączenia science fiction i fantasy. Zaciemnia to, niestety, pole badawcze, gdyż pisarze tacy jak Isaac Asimov mają wręcz diametralnie odmienne zdanie, generując tym samym mnogość często wzajemnie wykluczających się stanowisk rozpoznających fantasy, a przez to potencjalny brak możliwości osiągnięcia stanowiska zadowalającego wszystkich badaczy. Brak zbieżności i zgodności, jak to wskażemy w dalszej części pracy, dotyczy nie tylko stanowisk i metod badawczych, ale także i rozumienia terminologii stosowanej do opisu fantasy. W celu lepszego rozpoznania rozumienia fantasy przez samych autorów przytoczmy jeszcze kilka odnotowanych przez nich definicji. Tolkien uważa, iż jest to najbardziej czysta forma sztuki charakteryzowana przez uderzającą osobliwość i przez wolność od dominacji obserwowanego faktu, jest to zatem subkreacja połączona z osobliwością i cudem<sup>47</sup>. Dla Roberta A. Heinleina fantasy to opowiadanie, które jest zmyślane i niemożliwe<sup>48</sup>. Ursula K. Le Guin twierdzi, iż jest to alternatywna technika dla ujmowania i umiejętnego pojmowania egzystencji postrzeganej przez pararacjonalne spotęgowanie rzeczywistości i poprzez podstawowy proces myślenia (w ujęciu

---

<sup>46</sup> *Ibidem*, s. 263.

<sup>47</sup> Zob. J. R. R. Tolkien, *op. cit.*

<sup>48</sup> Zob. R. A. Heinlein, C. M. Kornbluth, A. Bester, R. Bloch, *The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism*, Chicago 1959.

Freudowskim)<sup>49</sup>. Autorka ta twierdzi także, że fantasy, szczególnie ta komercyjna, wypiera z rynku romanse, przejmując ich konwencje, ale wpisując je w magiczno-baśniową rzeczywistość jednego z czołowych pisarzy twardej science fiction w USA<sup>50</sup>.

Nieco inaczej definiuje fantasy Asimov w swym zbiorze krytycznych esejów *Magia i złoto*<sup>51</sup>. Ujmuje on ten typ literatury poprzez kontrastowe zestawienie z science fiction. We wstępnych rozróżnieniach stwierdza, że magia może być nierozróżnialna od dostatecznie zaawansowanej technologii; różnica miała by polegać jedynie na tym, iż magia nie posiada żadnych ograniczeń, technologia zaś ograniczenia takowe posiada. Asimov ogranicza się do opisu opowieści spod znaku miecza i magii, czyniąc jej typowym przykładem cykl poświęcony Conanowi. Jego zdaniem popularność tego typu literatury po części tkwi w fascynacji niezwykle umiśnionym i obdarzonym niesamowitą siłą, szczęściem i zmysłami bohaterem. Wskazuje przy tym na podwójną kwalifikację obecną w kanonie miecza i magii (co w odniesieniu do całej literatury fantasy już prawdziwe nie jest, jak zresztą sam Asimov przyznaje, pisząc o *Władcy Pierścieni*). Mag i jego umiejętności z reguły oznaczają zło, prymitywna zaś siła herosa wpisuje się w dobro. Legenda arturiańska jest, zdaniem Asimova, fantasy czystego typu. Za twórczość fantastyczną uznaje także mitologie i bajki ludowe oraz wiele opowieści biblijnych. Samą fantastykę definiuje następująco: „słowem »fantastyka« okreśmy nie tylko to, czego nie ma, a zatem to, co istnieje wyłącznie jako idea, lecz również coś, czego nie może być, co może istnieć wyłącznie jako idea. [...] fantastyka obejmuje nie tylko zjawiska, które uznajemy za niemożliwe ale i te, które uznajemy za zupełnie niemożliwe nawet we wszechświecie zmodyfikowanym”<sup>52</sup>. Asimov wprowadza także termin literatury wyobrazeniowej (*imaginative fiction*) na określenie twórczości, w której tło akcji nie odpowiada żadnym warunkom, jakie istnieją lub też istniały. Konkludując swe refleksje, pisze: „uderzający jest fakt, że fantasy to niezwykle szeroki i heterogeniczny obszar literatury, a każda z jej odmian może być zupełnie innej jakości – od bardzo dobrej do bardzo złej”<sup>53</sup>.

Zreasumujmy to, co przynoszą poglądy teoretyczne samych pisarzy. Po pierwsze, fantasy jest fikcją zrywającą z mimetycznym odniesieniem do faktycznej rzeczywistości pozaliterackiej; jest wytworem fantazji (wyobraźni) i tworzy w akcie literackiej subkrecji wtórną rzeczywistość nie poprzez komentowanie świata realnego, ale korzystając z tradycji baśniowej lub ewange-

---

<sup>49</sup> Zob. U. K. Le Guin, *The Language of the Night*, New York 1978.

<sup>50</sup> Zob. *ibidem*.

<sup>51</sup> I. Asimov, *Magia i złoto. Eseje*, przeł. J. Kowalczyk, Poznań 2000.

<sup>52</sup> *Ibidem*, s. 38-39.

<sup>53</sup> *Ibidem*, s. 83-84.

licznej i nadając jej elementom nowy, baśniowy kształt, pozostawiając jednak prymarną treść. Baśń rozumiana jest tu jako element po części będący pozostałością mitu ulegającemu na przełomie wieków różnym przeobrażeniom, a po części będący wytworem wyobraźni lub urojenia twórcy. Posługując się wyobraźnią i elementami znajdującymi się w świecie baśni, mitu, *Biblii*, tworzy się wtórny świat, niemający nic wspólnego ze światem pozaliterackim. Zasadniczą cechą krainy baśni jest stała obecność w niej mocy, stworzeń charakterystycznych dla niższej mitologii oraz uczestnictwo człowieka w walce dobra i zła, które ma kosmiczny wymiar. Udział w tym konflikcie przeobraża człowieka duchowo i pozwala ujrzeć metafizyczno-aksjologiczną istotę świata. Poprzez zastosowanie głębokiego i zasadniczego rozdziału pomiędzy pierwotnym a wtórnym światem, fantasy, zrywając z realistycznym ukazywaniem świata i wylaniem się w dyktat faktu, stawia czytelnika wobec konieczności zbudowania w sobie wtórnej wiary, która prymarnie opiera się na autentycznej wierze w obecność pierwiastka transcendentnego w rzeczywistości pozaliterackiej. Tym samym można powiedzieć, że to, co konstytuuje odrębność pisarską twórców fantasy, to zanurzenie w pierwiastku nadnaturalnym poprzez odwołanie się do twórczości baśniowej, mitu, bajki, romansu grozy i literatury religijnej oraz kreowanie świata pozwalającego odbierać czytelnikowi rzeczywistość pierwotną w aspekcie duchowym. Rodzi to pisarstwo tęsknota i pragnienie czegoś nieobecnego w realnej ludzkiej rzeczywistości, przynosi ukojenie i pocieszenie. Oczywiście odnosi się to tylko do niektórych typów fantasy. Może pojawić się także sytuacja, gdy tekst będzie konstytuowany przez urojenia, wówczas wszelkie powyższe ustalenia będą musiały być zmodyfikowane w stopniu, w jakim zapośredniczenie urojeniowe różni się od twórczego zapośredniczenia wyobrażeniowego (fantastycznego).

Przyjrzymy się teraz pozaliterackim źródłom fantasy, poglądom akademickich badaczy na temat tej literatury i wskażemy na jej wewnętrzne podziały.

Od momentu pojawienia się *faerie romance* MacDonalda oraz *O baśniach* Tolkiena trudno jest mówić, że jednym ze źródeł, z jakiego czerpie fantasy, nie są baśnie. Należałoby więc, pamiętając o krytycznych uwagach Tolkiena, precyzyjniej określić, co rozumiemy pod tym pojęciem. Cytowany już Friedrich von der Leyen uważa, że baśń jest „rozigraną córą mitu”<sup>54</sup>, jest ona bardziej dobroduszną, kultywuje też z upodobaniem fantastyczność i zabawowość, stając się ulubioną literaturą dzieci. „Baśń objęła cały świat [...], często zapominała o swej sakralnej genezie, ulegając chętnie obietnicom świata doczesnego, zachowała jeszcze pewną świadomość swej dawnej, mrocznej i zagmatwanej przeszłości. I właśnie dlatego, że pozostała tak bardzo ludzka, baśń przeżyła na zachodzie mit”<sup>55</sup>.

---

<sup>54</sup> F. von der Leyen, *op. cit.*, s. 308.

<sup>55</sup> *Ibidem*, s. 308.

Ów proces wyodrębniania się baśni z mitu jest dość tajemniczy i przez wielu badaczy problemu, takich jak Harald Wienrich, Eleazar Mielitinski, Władimir Propp, Mircea Eliade czy Joseph Campbell, określany jest mianem demitologizacji, powszechnego procesu charakterystycznego dla całej historii mitu oznaczającego utratę przez mit funkcji kultowej i religijnej, a tym samym prowadzącego do postrzegania mitu jako opowieści raczej niezwyklej niż ocalającej. A jednak nawet zdemitologizowany do poziomu baśni mit nie jest dla współczesnych pisarzy tylko fikcją. Dla romantyków niemieckich (występując pod postacią *Märchen*) był przyczynkiem do refleksji filologicznej, a dla Thomasa Manna, jednego z czołowych przedstawicieli pisarstwa opartego na „nowej mitologii” będącej – podobnie jak w przypadku fantazy – następstwem sprzeciwu wobec racjonalistycznego modelu postrzegania świata, historii oraz człowieka<sup>56</sup>, „było to spojrzenie na wyższą prawdę, która występuje w tym, co rzeczywiste, uśmiechniętą wiedzę o wieczności, o tym, co trwa zawsze, o tym, co obowiązuje, o schemacie, w którym i według którego istnieje to, co jest pozornie indywidualne. [...] Wyższa prawda, jest czymś typowym, zawsze ludzkim, zawsze powracającym, ponadczasowym”<sup>57</sup>.

Należy tu także pamiętać o fascynacji, jaką romantycy darzyli zarówno średniowiecze, jak i orient i ludowość. *Märchen* wiążą się tylko z ludowością, natomiast średniowiecze i orient pojawiają się w świecie eposu rycerskiego i zapomnianej rzeczywistości rycerzy, *ethosu* rycerskiego, epickich opisów fantastycznych wypraw i potyczek na płaszczyźnie realnej, fantastycznej i duchowej. Poważną część pisarzy fantazy, szczególnie tej określanej mianem *heroic fantasy*, bardzo chętnie osadzać będzie akcje swych powieści w rzeczywistości posiadającej wiele cech charakterystycznych dla kultury średniowiecza i wykorzystywać rozwój techniczny epoki oraz jej układ socjalny i wierzeniowo-przesądowy (szczególnie ten ostatni jest interesujący ze względu na wspólne zestawianie tradycji baśniowo-mitycznej z religijnymi wierzeniami).

Przejmując elementy mitu, baśń przejmowała także charakterystyczne dla poetyki mitu wyobrażenie rzeczywistości oddanej w sposób charakterystyczny dla myślenia mitycznego, a więc takiego, w którym człowiek nie wyodrębniał siebie z otaczającego świata, przenosząc cechy swoje na elementy natury i odwrotnie, nie precyzował różnicy pomiędzy podmiotem a przedmiotem i nie posługiwał się wyspecjalizowanymi pojęciami abstrakcyjnymi, sprowadzał zaś istotę przedmiotów do ich genezy, ignorował historyczną heterogeniczność, postrzegając wydarzenia w aspekcie ahistorycznym. Przedmiotem myśli mitycznej były problemy metafizyczne, wymykające się percepcji rozumowej, pytanie o tajemnicę istnienia, przyczyny życia, cierpienia i śmierci. Ukazywała

---

<sup>56</sup> Zob. E. Mielitinski, *Poetyka mitu*, przeł. J. Dancyngier, Warszawa 1981, s. 360.

<sup>57</sup> T. Mann, *Gesammelte Werke*. t. 22, Berlin 1956 [za:] E. Mielitinski, *op. cit.*, s. 333.

ona przejście od chaosu do ładu, ale także opisywała stany po kosmicznej katastrofie, w wyniku której utracono raj, zakończył się „złoty wiek”; tym samym wskazywała także na ruch odwrotny – od ładu do chaosu<sup>58</sup>. Zdaniem Eleazara Mioletinskiego, mit tworzył nową, wyższą fantastyczną rzeczywistość, przy pomocy której modelował obraz świata poprzez narracje o losach bogów, tytanów i duchów<sup>59</sup>. Mity mogły przyjmować formę bajek, legend, a także podań. Bohaterowie walczący z potworami chtonicznymi, zarówno ci mityczni, jak i późniejsi epiccy, obrazują właśnie ruch wyzwajający od zagrażającego porządkowi chaosu do bezpiecznego ładu. Zasadnicza różnica pomiędzy mitem a jego formą zdemitologizowaną zachodzi na płaszczyźnie *sacrum – profanum*, podczas gdy różnice strukturalne mogą w ogóle nie występować. Tym samym bajka, pomimo swego fabularno-semantycznego podobieństwa, jest elementem literatury pięknej, mit natomiast – sakralnej. Przechodzenie mitu w bajkę to zarówno derytualizacja, jak i desakralizacja; obie te cechy są charakterystyczne dla demitologizacji. Mioletinski twierdzi, że „swoiście bajkową semantykę można interpretować tylko z perspektywy źródeł mitologicznych [...] Mitologiczna geneza bajki rzuca się w oczy w szeroko rozpowszechnionych fabułach bajki czarodziejskiej”<sup>60</sup>. Bajki przynoszą ze sobą nieokreśloność czasu i miejsca, niewiarygodność i brak rysu charakteryzującego osobowość, o czym szerzej pisał Władimir Propp. Fantastyka mitologiczna, jak i quasi-mitologiczna, pozwala tworzyć aurę tajemnicy, dziwności, cudowności, nadrealności i przeciwstawiać ją realizmowi. W jej obrębie można konstruować, bazując na powtarzających się elementach, uniwersalne archetypy oraz wyrażać doświadczenia życiowe za pomocą wzorców i obrazów.

Polski badacz bajki, Julian Krzyżanowski, podobnie jak Tolkien twierdził, że termin „bajka” jest terminem kłopotliwym, gdyż stosuje się go do opowiadań różnych charakterem i pochodzeniem. Fantastyka bajki magicznej (określonej przez innych cytowanych już powyżej badaczy baśni jako *faerie tale*, *Märchen* i *wołszebnoja skazka*) zdaniem Krzyżanowskiego „polega na wprowadzeniu w życie ludzkie czynników magicznych, nadprzyrodzonych, ale nie religijnych, traktowanych na tej samej płaszczyźnie, co wydarzenia realne. Należą tu motywy takie jak: zapłodnienie poprzez spożycie magicznych owoców, śmierć przez skamienienie, wskrzeszenie zmarłego przez skropienie go wodą życia, dalej występują magiczne przedmioty w rodzaju czapki niewidki, latającego dywanika, siedmiomilowych butów [...], bohaterowie bajek mają nadludz-

---

<sup>58</sup> Zob. E. Mioletinski, *op. cit.*, s. 200-325.

<sup>59</sup> Zob. *ibidem*.

<sup>60</sup> *Ibidem*, s. 325.

kie właściwości fizyczne albo psychiczne, albo jedne i drugie”<sup>61</sup>. Ponadto oprócz bajek magicznych, które są – według badacza – bajkami właściwymi, Krzyżanowski wyróżniał także bajki aitiologiczne (o analogicznej treści jak mity etiologiczne) i wierzeniowe: o czarownikach, duchach, strachach, kraśniętach, etc. W pracy *Polska bajka ludowa w układzie systematycznym*<sup>62</sup> przedstawił następujący podział bajek: 1. bajki zwierzęce; 2. baśnie, nowele, legendy; baśnie magiczne: nadprzyrodzeni przeciwnicy, nadprzyrodzeni krewni, nadludzkie zadania, nadludzka wiedza i potęga, przedmioty magiczne; inne bajki o sprawach nadprzyrodzonych; legendy (bajki religijne); 3. kawały i anegdoty; 4. bajki aitiologiczne<sup>63</sup>. Jeżeli dodamy do tego wyniki badań Proppa, który twierdził, że każda bajka magiczna ma swe historyczne korzenie w rycie inicjacyjnym i opisującym go monomicie poszukiwania, w trakcie którego bohater poddany rozmaitym próbom przekracza przypisane mu rytuały przejścia<sup>64</sup>, to wyłoni się nam bajkowy obraz świata analogiczny do zarysu baśniowej krainy oraz bajkowe związki z mitem i charakterystycznym dla jego historii procesem demitologizacji. Gdy przywołamy też nową mitologizację romantyków niemieckich, w polu badawczym pojawi się jeszcze remitologizacja, także specyficznie obecna w twórczości Lewisa i Tolkiena.

Sferę narracyjną tego procesu najlepiej chyba oddaje stanowisko Tolkiena na temat roli fantastyczności, Lewisa – o wykorzystywaniu tego, co jest dane w realnej rzeczywistości pisarza oraz Proppa – o roli funkcji w strukturze bajki<sup>65</sup>. Przywołując ostatnią dystynkcję Proppa, można już powiedzieć, że jednym z elementów odróżniających fantasy od baśni jest nadawanie funkcjonalnie określanym bohaterom bajki indywidualnych cech. Ważne wydaje się także przytoczenie dyrektywy badawczej Proppa, który twierdził, że jeśli pragnie się głębiej badać problematykę podobieństw bajki – mitu i religii, należy również zestawić zasadnicze funkcje i atrybuty występujące w badanej grupie tekstów. Może to oznaczać, że by sensownie badać podobne zależności w polu fantasy, należy dokonać zestawień elementów charakterystycznych zarówno dla baśni/bajek magicznych, jak i mitów, z jakich one się wygenerowały.

Określiliśmy już więc źródło fantasy: po części literackie, a po części mityczne. Pozostaje kwestia teoretycznego ujęcia zjawiska cudowności i fantastyczności. Czy zawsze są one wytworem wyobraźni, czy może reagują na ja-

---

<sup>61</sup> J. Krzyżanowski, *Bajki wam niosę posłuchajcie dzieci...*, [w:] *Baśń i dziecko*, opr. H. Skrobiszewska, Warszawa 1978, s. 22-23.

<sup>62</sup> J. Krzyżanowski, *Polska bajka ludowa w układzie systematycznym*, t. 1-2, Warszawa 1947.

<sup>63</sup> *Ibidem*, t. 1, s. 23.

<sup>64</sup> Zob. W. Propp, *Historyczne korzenie bajki magicznej*, przeł. J. Chmielewski, Warszawa 2003.

<sup>65</sup> Zob. W. Propp, *Morfologia bajki*, przeł. W. Wojtyga-Zagórska, Warszawa 1976.



kieś elementy religijne? Jak poprzez te zjawiska obrazowany jest wtórny świat? Pojawia się tu jeszcze problem funkcji, jaką pełnią elementy zdegradowanego mitu. Jest to tym bardziej istotne, że współczesna fenomenologia religii stoi na stanowisku, że: po pierwsze, język mitu jest językiem świętym, nieredukowalnym do języka naturalnego; a po drugie, że nawet najbardziej zdegradowany element mitu nie traci nic ze swej sakralnej mocy<sup>66</sup>. Istnieje także opozycyjna koncepcja semiotyczna twierdząca, że język mitu, będąc kodem, jak każdy inny może być przekodowywany na inne kody językowe. Stwarza to nie tylko sytuację ciekawą badawczo dla samej tylko wskazanej powyżej kwestii, ale także i jej ewentualnej obecności w tworzywie literackim fantasy.

Ponieważ fantasy rozmaicie realizuje zarówno materiał baśniowy oraz wykorzystuje elementy zapożyczone z filozofii i teologii, jak i nie zawsze identycznie posługuje się fantastyką, warto przyjrzeć się też, jak wyglądają wewnętrzne podziały w obrębie tego gatunku. Będziemy w tym aspekcie postępować za cytowaną już pracą Waggoner, natomiast precyzyjne definicje przytoczymy ze słownika Wolfe'a, choć należy już na wstępie zaznaczyć, że choć w znacznej mierze są one komplementarne z ustaleniami innych badaczy, to ze względu na fakt ciągłego rozwoju form w obrębie tego gatunku z całą pewnością nie obejmują wszystkiego, co pojawia się na rynkach księgarskich; są jednak wystarczające, by ukazać *spectrum* tematów oraz sposobów ich realizacji.

Waggoner wyróżnia osiem głównych trendów definiowalnych zgodnie z dominującymi w nich nastrojami. Są to nurty: mythopoeiczny, heroiczny, przygodowy, ironiczny, komiczny, nostalgiczny, sentymentalny i przerażający<sup>67</sup>. Fantasy mythopoeiczna zajmuje tu miejsce honorowe, jest to fikcja prezentowana w kształcie mitu, to znaczy strukturalnie bądź też morfologicznie podobna jest do powieści z mitologii<sup>68</sup>. Co do *heroic fantasy*, to w jej materii trwa spór pomiędzy Tolkienem i Linem Carterem o to, czy jest ona głównym nurtem fantasy. Podobnie jak mythopoeiczna, kładzie ona nacisk na konflikt pomiędzy dobrem a złem, nie jest on wyraźnie religijny, bywa, że religia jest tam jedynie rzadko wspomniana, bohaterowie heroiczni zajmują się oprócz uczestnictwa w tym konflikcie także wieloma innymi rzeczami, stoją z reguły od samego początku wydarzeń po stronie dobra i nie muszą być nawracani przez oddziaływanie nadprzyrodzonych sił. Ten typ fantasy stylizuje swoje środowisko i topografię przestrzeni wyobrażonej poprzez swoiste rekonstruowanie świata średniowiecznej epiki i romansu<sup>69</sup>. Fantasy przygodowa jest formą fantasy he-

---

<sup>66</sup> Są to stanowiska Mircei Eliadego, Louisa Dupré oraz Paula Ricoeura; będą one przedmiotem analiz w rozdziale trzecim.

<sup>67</sup> Zob. D. Waggoner, *op. cit.*, s. 30.

<sup>68</sup> Zob. G. K. Wolfe, *op. cit.*, s. 76.

<sup>69</sup> Zob. *ibidem*, s. 3.

roicznej, ale pozbawiona jest artystycznych ambicji; pisana jest zgodnie z regułami *pulp fantasy* i *newsstand fantasy*, to jest szmatławej fantazy oraz takiej, która tworzona była dla pisemek ukazujących się w kioskach; poetyka takiej fantazy oparta była na tandetnej konwencji szmatławego czytadła. Cechą charakterystyczną obu tych typów fantazy jest wprowadzona po raz pierwszy przez Williama Morrisa moda na Mroczne Wieki, rabusiów, rycerzy i wyrafinowaną magię. Zdaniem Waggoner, autor posługiwał się bez zbędnego zainteresowania samym średniowieczem jego romantycznym wizerunkiem. Dzięki niemu jednak fantazy została wzbogacona o charakterystyczny dla kultury popularnej obraz średniowiecznego życia, z charakterystyczną dla Morrisa hierarchią wartości (wiejski spokój, prosta wiara, duma z osiągniętego mistrzostwa, fizyczna odwaga i przeciwstawiane im wyrachowanie, samozwątpienie, prostactwo). Fantazy ironiczna jest kolejną wariacją heroicznego fantazy: „zakłada ona istnienie nadprzyrodzonej rzeczywistości poza rzeczywistością fizyczną wszechświata, ale inaczej niż pozostałe formy nie zakłada, że nadprzyrodzona moc jest dobra, raczej jest dwuznaczna i prawdopodobnie kapryśna. Takie fantazje nie celebrują heroizmu, śmieją się z niego”<sup>70</sup>. Komizm w tym przypadku zwykle bywa czerpany z ukazywania sprzeczności zachodzącej pomiędzy ujawniającymi się w aktywnym działaniu siłami magii a pragnieniami, jakie względem nich żywili wywołujący je ludzie. Typem komicznego fantazy jest fantazy nostalgiczna, która wyraża spełnienie pragnień serca przez wrażliwość i melancholię bardziej niż przez humor. Wielu ludzi uważa melancholiczną fantazy za prawdziwe centrum fantazy: buduje ona bowiem charakterystyczny nastrój, przywołuje cuda, tajemniczość, czary, eteryczną rzeczywistość, żal i słodkawość. Zarysowuje też jaskrawo uczucia: ukazuje wagę tragedii, cierpienia, świadomość przemijania czasu, nieodwołalność śmierci i głębokie przeświadczenie, że miłość jest w stanie odkupić wszelkie żale. W tym typie fantazy nie są ważne wydarzenia, a raczej bohaterowie i ich uczucia<sup>71</sup>. Natomiast sentymentalna fantazy jest zubożoną odmianą fantazy nostalgicznej. Według Waggoner, przerażająca fantazy przejawia wiele podobieństw do fantazy przygodowej, w dużym stopniu z powodu wpływu Lorda Dunsany. „Przerażająca fantazy ustanawia wtórny świat, ale uwaga autora skupia się na bohaterach/istotach horroru, które go zamieszkują i na opisie atmosfery terroru i grozy”<sup>72</sup>.

Sam termin „fantazy” oznacza „fikcyjne narracje opisujące wydarzenia, o których odbiorca sądzi, że są niemożliwe”<sup>73</sup>, problem z terminem polega na tym, iż trwa ciągła debata dotycząca tego, czy nazwa fantazy odpowiednio

---

<sup>70</sup> *Ibidem*, s. 49.

<sup>71</sup> Zob. *ibidem*, s. 56-57.

<sup>72</sup> *Ibidem*, s. 60.

<sup>73</sup> *Ibidem*, s. 38.

odnosi się do ogromnej liczby gatunków narracyjnych obejmujących takie podgatunki, jak science fiction i horror, czy są one raczej odrębne. Zasadniczy podział Wolfe'a (pozostając jednak poza obowiązującym podziałem na literaturę wysoką i niską) wyróżnia wysoką/wielką fantazy (*high fantasy*) i niską/małą fantazy (*low fantasy*). Wysoka fantazy jest „całkowicie osadzona w wymyślonym wtórnym świecie, według Boyera i Zahorskiego, w przeciwieństwie do niskiej fantazy, która dotyczy nadprzyrodzonych zjawisk w »realnym świecie«<sup>74</sup>; zaś niska fantazy to „formy narracyjne, w których fantastyczny element narusza »realny świat«, w przeciwieństwie do narracji całkowicie lub częściowo osadzonych we wtórnym świecie”<sup>75</sup>. Bardzo często wymiennie zamiast wysokiej fantazy mówi i pisze się o epickiej fantazy, magicznej fantazy. Podział ten stosowany jest także do wysokiej oraz niskiej fantazy gotyckiej, będącej „mieszką podgatunków zawierających elementy wysokiej fantazy oraz horroru. Krytycy Henry Boyer i Kenneth J. Zahorski definiują »gotycki« jako nadprzyrodzone opowieści zajmujące się sensem strachu lub lęku ponad konfrontacją nieznanego lub nienaturalnego; w »Gothic high fantasy« te nadprzyrodzone elementy są wytłumaczalne w terminach prawa całkowicie wymyślonego świata wtórne-go, podczas gdy w »Gothic low fantasy«, która jest osadzona w »realnym świecie«, te elementy są w zasadzie niewytłumaczalne”<sup>76</sup>. Dla czytelnego rozróżnienia sposobów wykorzystania w tekście literackim obecności duchów podajemy definicję historii o duchach (*ghost story*): najogólniej mówiąc, jest to opowieść o „obecności duchów śmierci (*spirits of the death*); w szerszym i bardziej popularnym sensie – jakakolwiek narracja, która implikuje obecność takich duchów w znaczący sposób [...]. W szerszym sensie, termin odwoływał się czasami do metaforycznej obecności duchów, jak u Jamesa Joyce'a w *The Dead*. Julia Briggs zawiera w swojej definicji historii nie tylko o duchach, ale i o »opętaniu i demonicznych układach, o duchach innych niż te od śmierci, włączając w nie upiory, wampiry i wilkołaki«. Takie historie są pod względem gatunkowym spokrewnione przez popularne intencje, włączając strach, przez użycie sił nadprzyrodzonych i dlatego są różne od tradycji fantazy, która pochodzi od baśni i od historii współgrających z magicznymi znakami i zapowiedziami”<sup>77</sup>.

Bardzo popularna epicka fantazy (*epic fantasy*) „posiada charakterystyczne cechy wspólne z epiką, to jest podniosły styl, doniosłe heroiczne postacie, olbrzymie scenerie i interwencje sił nadprzyrodzonych – wszystkie wplątane w wojnę, w której kilka centralnych wartości jest zagrożonych. Wydawcy uży-

---

<sup>74</sup> *Ibidem*, s. 52.

<sup>75</sup> *Ibidem*, s. 69.

<sup>76</sup> *Ibidem*, s. 49.

<sup>77</sup> *Ibidem*, s. 48.

wają często tego terminu na określenie prawie każdej wielotomowej fantazy<sup>78</sup>. Bardzo często do tego typu fantazy odwołuje się literatura rodzaju heroicznego i poszukującego, jak i nurtu miecza i magii (*sword nad sorcery*). Ten ostatni termin utworzony został dopiero w 1961 roku na określenie podgatunku, w jakim pracował Michael Moorcock, i stał się standardowym określeniem na brutalną fantazy umieszczoną zwykle w prymitywnym świecie zamieszkałym przez nadludzkie istoty, wiedźmy, widma, demony, czarodziejów i rycerzy<sup>79</sup>. Ważne dla twórczości wiążącej elementy fantazy z jakościami metafizycznymi jest pojawienie się terminu fikcja metafizyczna (*metaphysical fiction*) oznaczającego teksty, w których typowi bohaterowie są wprowadzani w często fantastyczne sytuacje, aby odkrywać filozoficzne idee<sup>80</sup>. Na określenie twórczości, w której pojawia się znaczna różnorodność symbolizmów, grupujących w konwencjonalnych wzorach bohaterów realizujących motyw poszukiwania i świadomie dramatyzującej filozoficzne idee, Gary K. Wolfe ukuł określenie fantazy symbolicznej (*symbolic fantasy*). Tym terminem często określa się prace MacDonalda, Lewisa i Davida Lindsaya. Ostatni termin to niesamowite opowieści (*weird tale*), używany zwykle dość luźno, najczęściej odnoszący się do fikcji okultystycznej lub wierzeń pierwotnych, zawierających się w *Uncanny*, często używany także na określenie horroru<sup>81</sup>.

To rozległe spektrum ma kilka cech wspólnych: stałą obecność we wtórnym świecie elementów nadnaturalnych (mocy, bestii, istot mitologicznych i baśniowych, duchów, wyobrazeniowych zapośredniczeń obrazów Boga, *etc.*), wpływających w konkretny sposób na ludzkiego bohatera poprzez wikłanie go w konflikty antagonistycznie zestawianych mocy, konstruowanie akcji opartej na motywie poszukiwania czy też wywoływanie określonych nastrojów. Generalizując można powiedzieć, iż fantazy łączy w sobie kilka elementów, takich jak: mit, baśń, realizm czy bajka. Tak jak mit wyobrazeniowo ukazuje irracjonalne elementy rzeczywistości i tłumaczy ich rolę w życiu człowieka. Jak baśń operuje symbolami zarówno psychologicznymi, jak i emocjonalnymi, których obecność wprowadza do fantazy kategorię „prawdy emocjonalnej”, doświadczanej w stanach ekstatycznych lub zbliżonych do nich. Jak bajka obejmuje całe życie, świadomość i nieświadomość, teraźniejszość i wieczność, rzeczywistość i idealność, a dzięki elementom realistycznym umożliwia odbiorcy identyfikowanie się z bohaterem i jego postawami<sup>82</sup>.

---

<sup>78</sup> *Ibidem*, s. 31.

<sup>79</sup> Zob. *ibidem*, s. 128.

<sup>80</sup> Zob. *ibidem*, s. 72.

<sup>81</sup> Zob. *ibidem*, s. 139.

<sup>82</sup> Zob. *ibidem*, s. 27.

Okazuje się, że ta literacka konwencja, wychodząc od czystej fikcyjności i czerpiąc motywy i symbole ze świata baśni, powróciła do zarzuconej przez realizm tematyki relacji człowieka z *sacrum*. Nie jest to oczywiście literatura konfesyjna, ale budując wtórny świat oparty na mityczno-baśniowych wzorcach, świat, w którym człowiek tam istniejący doświadcza tego, czego doświadczał, postrzegając swój świat poprzez pryzmat wiary w obecność pierwiastka transcendentnego w jego świecie, widząc jego moc i rolę, doświadczała siebie inaczej w owym quasi-agnatologicznym horyzoncie.

Cóż jednak dzieje się, jeżeli racjonalizm się myli, jeżeli nie ma matematycznego wyjaśnienia uniwersum? Czy prawdy inne niż racjonalne, takie jak ekstazy doznawanie pewnych treści w obliczu doświadczanych zjawisk, czy prawdy teologiczne nie są równouprawnione? Ten typ rozterek wpisujący się w już istniejący od XIX wieku zwrot w literaturze – zarówno w nowej mitologii w Europie, jak i w realizmie magicznym w Ameryce Łacińskiej – doprowadził do powstania w fantasy ruchu określanego mianem fikcji spekulatywnej (*speculative fiction*). Będziemy posługiwać się tym terminem nie w znaczeniu, jaki nadał mu R. A. Heinlein na określenie podtypu science fiction opisującego owe typy ludzkich działań w specyficznych sytuacjach<sup>83</sup>, ale w znaczeniu, jakie występuje u Waggoner. Twierdzi ona, że posługiwanie się przez pisarzy symboliką tajemniczości, zakładając, że jest ona reprezentantem ludzkiej psychiki, doprowadziło do przeoczenia, że może ona odnosić się do istniejącej realnie rzeczywistości. Elementy wtórnego świata, takie jak duchy, magia, Bóg, alternatywne światy, nie muszą być wcale przesadami, przejawami szaleństwa czy filozoficznymi przypuszczeniami, ale istniejącą, choć pozaempiryczną, rzeczywistością. Spekulatywną fikcją posługują się takie gatunki, jak alegoria, satyra, utopia, powieść gotycka, baśń, horror, science fiction, podróż senna i fantasy. Właśnie w fantasy luka pomiędzy tym, co naturalne, a tym, co nadnaturalne, jest najszersza<sup>84</sup>. Według Waggoner, która swoje badania opierała metodologicznie na koncepcjach Northropa Frye'a, „fikcja spekulatywna to grupa nowocześniejszej »sentymentalnej«<sup>85</sup> literatury, która traktuje siły nadprzyrodzone i nie istniejące zjawiska (takie jak przyszłość) jako specjalną grupę, obiektywnie prawdziwe rzeczy lub wydarzenia, używając niższego mimetycznego modelu. Realizm wyjaśnia siły nadprzyrodzone jako kłamstwa, zbieg okoliczności lub iluzję, podczas gdy post-realistyczna fabuła jest pełniejszym rozwojem realizmu”<sup>86</sup>. Fikcja spekulatywna, w którą wpisana jest fantasy, ukazuje jeszcze inne

---

<sup>83</sup> Zob. *ibidem*, s. 123.

<sup>84</sup> Zob. D. Waggoner, *op. cit.*, s. 8-10.

<sup>85</sup> To dość niejasny, zdaniem G. K. Wolfe'a, termin oznaczający wtórnie wykorzystywane obecnie w literaturze elementy dawnej twórczości mitycznej, baśniowej czy też epickiej.

<sup>86</sup> D. Waggoner, *op. cit.*, s. 9.

oblicze tego typu twórczości. Wpisuje się w szerszy kontekst kulturowy i poznawczy, odsuwający się od realizmu, niekoniecznie zbliżający się do religii, ale otwierający spekulatywne obrazy ukazujące nie tylko sam świat *sacrum* lub zdesakralizowanej mocy, ale i związki człowieka z tym wymiarem rzeczywistości oraz potencjalny wpływ, jaki mogą one na niego wywierać. To twórczość, próbująca opisywać nieopisywalne i ukazywać to, co zakryte, wnosząc w świat odbiorcy irracjonalne elementy niezbędne do pełniejszego pojmowania świata i siebie. Wyrastać się zdaje ten typ spekulacji z tego, co Niemcy nazywali *sehnsucht*, określając tak szczególną tęsknotę – specyficzny rodzaj melancholiznego, romantycznego pożądania czegoś, co nigdy nie pojawiło się w naszym doświadczeniu<sup>87</sup>. Podobne treści prezentują także niektóre definicje badaczy problemu: „E. M. Forester twierdzi, że jest to fikcja, która implikuje siły nadprzyrodzone, ale nie potrzebuje ich wyrażać, Herbert Read, że jest to produkt urojenia, Rudolph B. Schmerl pisał, że to przemyślane prezentacje nieprawdopodobieństw przez jakiekolwiek z czterech metod – użycie nieweryfikowanego czasu, miejsca, bohaterów lub środków wyrazu – dla typowego odbiorcy w kulturze, której poziom finezji umożliwi temu odbiorcy rozpoznać nieprawdopodobne, dla Andrzeja Zgorzelskiego jest to naruszenie wewnętrznych literackich praw, fantasy – jego zdaniem – pojawia się, kiedy wewnętrzne prawa fikcyjnego świata są naruszane jako wskazane przez reakcje bohaterów w opowiadaniu, zdaniem Donalda A. Wollheima, współgra ona z tematami rozpoznawalnymi jako nieistniejące i w całości zmyślane, jest czyniona wiarygodną przez pożądanie odbiorcy do zaakceptowania jej podczas czytania”<sup>88</sup>.

Zauważmy, że niewiarygodność, fantastyczność i cudowność nie zawsze będą wskazywały na to, co transcendentne. Celem uporządkowania przyjmijmy, że fantastyczność oznacza wyobraźniowy, to jest nierzeczywisty, świat ukazywany bądź jako pewien aspekt spekulacji wyodrębniający, uwypuklający czy też zapośredniczający to, co nie jest nam dane w doświadczeniu życiowym lub też efekt urojenia, bajania, zabawy konwencją niesamowitości całkowicie poza funkcją spekulatywną. Znany podział pomiędzy urojeniem a wyobraźnią (imaginacją) zakłada, że urojenie, pełniąc funkcje agregatywne i asocjacyjne, zajmuje niższą pozycję w procesie fantazjowania niż kształtująca i modyfikująca siły wyobraźniowe wyobraźnia. Zdaniem części badaczy urojenie występuje w eskapistycznej i komicznej fantasy. Nie niesie ona ze sobą żadnej głębszej refleksji, a tylko multiplikuje kolejne pozbawione treści i literackiej indywidualności agregaty jakiegoś fantastycznego elementu. Natomiast przeciwstawiana jej wyobraźniowa fantasy, posługując się fantazją, stara się nadawać wtórne-

---

<sup>87</sup> G. K. Wolfe, *op. cit.*, s. 115.

<sup>88</sup> *Ibidem*, s. 38-39.

mu światu głęboki sens rzeczywistości<sup>89</sup>. Należy także brać pod uwagę efekt fantastyczności – opisany przez Rogera Caillois<sup>90</sup> – będącej skandalem nie do przyjęcia dla doświadczenia i rozumu. Istnieje ona tylko tam, gdzie nie ma miejsca na wiarę, nie powinno jej więc być w baśniach, mitach i literaturze od niej się wywodzącej, dlatego że wprowadzają one z definicji element irracjonalny. Ten typ fantastyczności ukazuje niepokojące „pęknięcia” w racjonalnym obrazie rzeczywistości. Cud ma więc trzy znaczenia: jedno religijne, drugie baśniowo-mityczne, a w trzecim jest całkowicie wytworem ludzkiej wyobraźni. W pierwszym znaczeniu cud jest więc efektem działania Boga<sup>91</sup>, charakterystycznym dla chrześcijańskiej fantazy, natomiast w drugim jest efektem działania mocy, magii i innych nadnaturalnych sił przedstawianych bądź w wyobrażeniach mitycznych, bądź też baśniowych<sup>92</sup>. Ciekawy jest fakt, że cudowność może mieć zarówno funkcję deskrybującą *sacrum*, jak i w analogicznych obrazach *sanctum* oraz może ukazywać elementy mityczne, baśniowe, pozbawione już treści religijnych, choć ciągle wskazujące na Transcendencję oraz wytwarzać intencjonalne obrazy oczekiwanych cudów. W tym ostatnim przypadku warto byłoby sprawdzić, jakim materiałem posługują się autorzy kreujący takie wizje cudów: czy są to zestawienia mitemów lub symbolicznych treści wypreparowanych ze świata baśni i wtórnie określonych poprzez nowe zestawienia fabularne, czy też może jakieś inne elementy. Generalnie interesujące wydaje się zbadanie, czy przy kreacji trzeciego typu cudowności autorzy sięgają po elementy nacechowane cudownością w sensie pozaliterackich związków, czy też raczej nie.

Z przytoczonych powyżej definicji wylania się kilka zasadniczych cech fantazy. Po pierwsze, jest ona bardziej wolna od fizycznej rzeczywistości niż jakakolwiek inna forma literacka, co czyni ją zdaniem wielu badaczy najbardziej wizyjną formą twórczości literackiej. Jej źródła należy upatrywać w baśniach, bajkach magicznych i mitach, legendach i średniowiecznych eposach. Po drugie, jej podstawowym założeniem twórczym jest ustanowienie tajemniczego istnienia mocy, potęgi, many, od którego rozwija się dopiero zasadnicza opowieść fantazy. Jeżeli nie uda się to, wówczas mamy do czynienia z porażką na płaszczyźnie formalnej oraz treściowej i dzieje się to często, niezależnie od pisarskich umiejętności autora. Fantazy domaga się od czytelnika wtórnej wiary jako niezbędnego elementu pełnego rozumienia jej treści. Po trzecie, owa moc

---

<sup>89</sup> Zob. *ibidem*, s. 36.

<sup>90</sup> R. Caillois, *W sercu fantastyki*, przeł. M. Ochab, Gdańsk 2005.

<sup>91</sup> Zob. M. Rusecki, *Cud w chrześcijaństwie*, Lublin 1996.

<sup>92</sup> Zob. G. van der Leeuw, *Fenomenologia religii*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 1998; M. Eliade, *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993, M. Rusecki, *Problem cudu w religiach pozachrześcijańskich*, Lublin 2001.

musi być zawsze traktowana poważnie, nawet w ironicznej i komicznej fantasy. Traktowanie poważne oznacza, iż nie podważa się samego faktu jej istnienia. Po czwarte, istnienie wszystkich istot nadnaturalnych występujących w toku opowieści powinno zostać umotywowane w sposób budzący wiarygodność i zaufanie. Po piąte, w fantasy występują dwie zasadnicze podstawy: nastroju i formy. Prowadzi to do pojawienia się kategorii prawdy emocjonalnej określającej kontakt człowieka z tajemniczą i niepojmowalną rozumowo mocą poprzez jej czucia zjawiające się w rozmaitych stanach ekstatycznych. Po szóste, powinna ona wiązać się z pragnieniem/ tęsknotą, przynosić pocieszenie oraz radość płynącą z *eukatastrophe*.

Oczywiście powyższe zestawienie nie wyczerpuje cech fantasy, ponieważ w rozmaity sposób ujmują one i wykorzystują elementy świata baśniowego, a także rozmaicie operując nimi, budują nastroj swych opowieści, co jest na tyle istotną dystynkcją, że w oparciu o nią – jak już powyżej prezentowaliśmy – dokonuje się wewnętrzne rozróżnienie form fantasy. Z tego też powodu zestawimy teraz elementy charakterystyczne dla struktury fantasy. Jak dało się to już zauważyć, fantasy wpisuje się w XIX-wieczny odwrót od realizmu widoczny w literaturze romantycznej, przejmując przy tym jej wizję średniowiecza oraz sposób postrzegania *Märchen*, a także model deskrypcji stanów duchowych. Wprowadza to w pisarstwo fantasy takie elementy, jak mitem – i to ten odnoszący się do mitologii niższej, której udało się przetrwać w baśniach i legendach, jak i wyższej, która zachowała swoją odrębną, mityczną narrację. Oprócz mitemu i mitologemu w fantasy chrześcijańskiej pojawiają się teologemy pod postacią symboli, wartości *etc.*, pochodzą one z *Biblii* i ukazują w formie literackiej najbardziej zasadnicze elementy doktryny chrześcijańskiej. Ponadto mogą pojawiać się filozofemy czerpane z rozmaitych systemów filozoficznych, wyobrażeniowe zapośredniczone stanowiska filozoficzne zajmowane wobec kwestii moralnych, etycznych, antropologicznych, metafizycznych, poznawczych i innych. Jak widać, elementy te wywodzą się spoza literatury i nawet po wprowadzeniu we wtórny świat mogą nieść treści pozaliterackie. Problem ten domaga się jednak analiz, które musiałyby uwzględniać zarówno pozaliteracką specyfikę danych zapożyczeń, jak i ich funkcjonowanie w strukturze powieści.

Wskazaliśmy rozmaite literackie korzenie fantasy, pora teraz pokazać, czym literatura tego typu się wyróżnia. Od bajki odróżnia ją nadawanie bohaterom indywidualnych cech, nie poprzestawanie tylko na określaniu ich poprzez przypisywaną danej postaci funkcję fabularną. Od powieści grozy różni fantasy nieco inny sposób budowania nastroju poprzez prezentowane w tekście duchy, demony i upiory. Fantasy także wprowadza do wtórnego świata całą gamę istot demonicznych, mogą one wywoływać *tremendum*, ale nie będzie ono dominantą nastrojową, gdyż fantasy nie konstruuje świata przenikniętego grozą, terrorem i szaleństwem. Jeżeli wprowadza we wtórny świat istoty demoniczne, to z reguły wpisując je w obraz pankosmicznego konfliktu dobra ze złem, czyniąc je



odpowiedzialnymi za akosmję oraz wskazując na ich destrukcyjną i przewrotną rolę w prezentowanych psychomachiach. Pomimo rozmaitych dyskusji, dotyczących definicyjnych zależności science fiction i fantasy, przyjmijmy tu dystynkcję zakładającą, że science fiction opisuje rzeczywistości niezwykle, choć możliwe, ale zarazem wyjaśnialne, cechą światów fantasy jest zaś to, że są one niemożliwe i niewyjaśnialne. Różnica pomiędzy realizmem a fantasy jest zasadnicza: fantasy nie odnosi się do materialnej faktyczności naszego świata, owszem, kreując postacie ludzkie, musi je uczynić realistycznymi, natomiast sam wtórny świat jest fikcyjną krainą, zbudowaną z rozmaitych elementów wyobrazeniowych, ale i rekwizytów zapożyczanych ze świata pozaliterackiego (jak ujmował to w swoich esejach Lewis), wypełnionych istotami magicznymi i baśniowymi. Świat przedstawiony w fantasy nie ma związku z realną rzeczywistością, często osadzony jest w środowisku mającym wiele cech wspólnych z średniowiecznymi eposami, czasem jednak akcja rozgrywa się w innych światach. Cechą zasadniczą fantasy jest natomiast to, że zawsze obecna w niej jest magia, moc czy nadnaturalne istoty; mogą one występować w świecie całkowicie różnym od realnego, tj. wtórnym świecie, mogą też pojawiać się w rzeczywistości będącej odbiciem świata realnego. Moc w obu przypadkach posiada cechy numinotyczne lub magiczne. Świat fantasy jest przestrzenią naturalnej obecności tego, co nadnaturalne, objawiania się tego, co niewyjaśnialne – i to zarówno w aspektach prezentacji agregatywnych, jak i wyobrazeniowych. Szczególnie te drugie są ważne, gdyż poprzez zapośredniczone wyobrażeniowo elementy tego, co irracjonalne lub niepoznawalne, ukazują w ramach fikcyjnych spekulacji relacje zachodzące pomiędzy człowiekiem a tym, co w tym tajemniczym horyzoncie poprzez fantastyczne zapożyczenia się ukazuje. Jak widać, fikcja fantasy może przez spekulatywne obrazowanie ukazywać człowiekowi jego potencjalne, ale zapomniane relacje *sacrum*, przywracając treści z mitycznej przeszłości, może wskazywać na literackie wartości, dzięki którym baśnie przetrwały proces demitologizacji, może też wskazywać na cechy tegoż, jak i na cechy człowieka, który jej doświadcza.

Fantasy, budując świat całkowicie wyimaginowany stawia odbiorcę wobec Tajemnicy (obecnej w mocy, magii, istotach mitycznych, *etc.*), której on pragnie, ale która go też przeraża, choć i fascynuje, a która ma moc czynienia sensownym naszego istnienia w aspektach, wobec których rozum stoi bezradny, takich jak zło, cierpienie niezawinione, śmierć, chaos, istnienie w sensie metafizycznym, *etc.* Mamy tym samym do czynienia z prozą, która, z definicji, domaga się wtórnej wiary, to jest, która nie zgadza się z nieograniczoną potęgą ludzkiego umysłu. Rzeczywistość jest osnuta nieprzenikalną dla rozumu tajemnicą, wiara, nawet wtórna, osadzona jest w tej prymarnie, a ta z kolei zakłada wtórność wiedzy racjonalnej względem objawionej. Odbiorca, nadawca i badacz stają

wobec horyzontu niepoznawalnego, domagającego się bądź heroizacji rozumu w kształcie, o jakim pisał Paul Ricoeur<sup>93</sup>, bądź zajęcia innych stanowisk agnostycznych. Może jednak pojawić się też arefleksyjna gra z tym, co inne, mroczne i tajemnicze. Jak widać, spekulatywna fikcja, jaką jest fantasy, może pełnić i pełni funkcje zabawowe (charakterystyczne dla fantasy opartej na urojeniu, ale często i dla wielu tekstów z niższej fantasy oraz dla fantasy przygodowej), pocieszające i problematyzujące (obecne w wyższej fantasy). Ukazuje to zjawisko dychotomii tekstu fantasy, w ramach której można wskazywać na to „jak on mówi?” i odnosić się do typów fantasy; a także skupiać się na tym, „co mówi?”, określając przy tym funkcje i znaczenia rozwiniętych w fabularnych prezentacjach elementów pozaliterackich (mitemy, teologemy i filozofemy).

Pojawia się tu kilka ciekawych zagadnień badawczych: po pierwsze, czy pozaliterackie morfemy obecne w fantasy zachowują swoją pozaliteracką treść czy też nie i w jaki sposób ich znaczenie pozaliterackie lub też nadane przez autora funkcjonuje w świecie dzieła literackiego; czy pełni tylko rolę tła, czy służy do przekodowywania znaczeń kontekstualnych; po drugie, czy elementy owe tworzą znaczeniowe kody tak, aby można było mówić o kodzie mitycznym, metafizycznym czy teologicznym, a jeżeli tak, to co i jak je organizuje i w jaki sposób uobecniają się one w fantasy; po trzecie, z jakim typem myślenia mamy do czynienia w obrębie fantasy bajkowego, baśniowego, mitycznego, magicznego, religijnego i jaką ono pełni rolę pozaestetyczną; po czwarte, jaki wpływ na fantasy wywiera jej przynależność do kultury popularnej i masowej; po piątą, jaki typ wykładni jej znaczeniowych związków z morfemami pozaliterackimi byłby najbardziej optymalny; i w końcu ostatnie zagadnienie: w jakich przypadkach i pod jakimi warunkami w rachubę może wchodzić lektura prawdziwościowa i jakiego typu oraz jak w związku z tym poradzić sobie z kwestią irracjonalności poszczególnych zapożyczanych elementów lub też treści, jakie one zapożyczają i jak odczytywać treści prawdy emocjonalnej.

Obecność w fabułach fantasy monomitu i połączonego z nim elementu Wyprawy/Poszukiwania (*quest*) sprawia, że obrazowane w fantasy relacje z tym, co nadnaturalne, mają charakterystyczne dla mitu wielopłaszczyznowe i wieloaspektowe znaczenia. A to z kolei przy założeniu, że oprócz treści mitycznych pojawią się filozoficzne i teologiczne, domaga się metodologicznego określenia naukowych reguł pozwalających na zbadanie zjawiska, które nie jest, jak widać, tylko literackie, ale znacznie szersze.

---

<sup>93</sup> Zob. J. Tischner, *Filozofia współczesna*, Kraków 1989, s. 162-224.

## 2. Metodologiczne aspekty opisu degradacji mitu w literaturze fantasy

W niniejszym rozdziale wyznaczony zostanie przedmiot badań oraz precyzyjnie określona metoda mająca posłużyć do jego omówienia wraz z dookreśleniem znaczeń pojęć niezbędnych do tej praktyki.

Na wstępie należy stwierdzić, że zasadniczym punktem odniesień będzie tu fenomenologia religii oraz poglądy tych badaczy problematyki mitycznej, symbolicznej i humanistycznej, którzy pozostają w metodologicznej zgodzie lub zależności z tą metodą badania mitu (m.in. Mircea Eliade, Gerardus van der Leeuw, Andrzej Szyjewski, Bernhard Welte, Louis Dupré, Paul Tillich). Na decyzję o wyborze fenomenologii religii do badania zjawiska degradacji mitu w literaturze fantasy wpłynął bezpośrednio fakt wyodrębnienia problemu badania zjawiska degradacji mitu przez Mircę Eliadego w *Traktacie o historii religii*<sup>1</sup> oraz jego związki ze współczesną kondycją człowieka. Możemy wstępnie stwierdzić, że przedmiotem refleksji będzie obecność mitu w literaturze fantasy, jej forma, mechanizmy degradacji, a także sposób uobecnienia zarówno elementów mitu, jak i ich mitycznych znaczeń oraz funkcje, jakie rozproszone *sacrum* pełni w tekście literackim i to zarówno funkcje postrzegane z punktu widzenia oddziaływania na formalną konstrukcję tekstu, jak i te związane z logiką, strukturą oraz funkcjami mitu.

Ponieważ samo pojęcie mitu jest trudne do zdefiniowania, a ze względu na ciągle obecny w naszej kulturze model jego rozumienia nadany przez *Poetykę*<sup>2</sup> Arystotelesa i traktujący *mythos* jak prawdopodobną, a więc nieprawdziwą fabułę, przytoczyć tu warto definicję mitu Ryszarda Tomickiego zamieszczoną w *Słowniku etnologicznym*<sup>3</sup>, ukazującą trzy podstawowe sposoby rozumienia tego terminu. „Najogólniej rzecz biorąc – twierdzi badacz – wyróżnić można trzy zasadnicze sposoby pojmowania mitu: 1) węższe – mit jako opowieść, 2) rozszerzone – mit jako archaiczny światopogląd, 3) uogólnione – mit jako uniwersalna forma świadomości”<sup>4</sup>. Rozróżnienie pierwsze występuje najczęściej w etnologii i naukach pokrewnych. Mit jest tu postrzegany jako rodzaj prozy narracyjnej, odróżniającej się od legendy i bajki charakterem etiologicznym opowiadanej historii, obecnością świętego czasu, nadnaturalnymi bohaterami, kosmiczną i ogólnoludzką skalą wydarzeń. Zdarzenia opisane w micie mają charakter ontologiczny, fundując istnienie rzeczywistości w takiej postaci,

---

<sup>1</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993.

<sup>2</sup> Zob. Arystoteles, *Poetyka*, przeł. H. Podbielski, Wrocław 1989.

<sup>3</sup> *Słownik etnologiczny*, red. Z. Staszczak, Warszawa 1987.

<sup>4</sup> R. Tomicki, *Mit*, [w:] *Słownik etnologiczny*, *op. cit.*, s. 244.

jaka jest nam znana. Pokazują to definicje Eliadego oraz Eleazara Mielecinskiego. Drugie ujęcie mitu zbliża się bardziej do światopoglądu, wykraczając poza formę narracyjną i akcentując wyobrażeniową treść mitu. Skutkuje to traktowaniem mitu jako specyficznego sposobu ujmowania świata obecnego zarówno w mitycznej opowieści jak i rytuale. Uobecnia się tu tak zwane myślenie pierwotne, z jego skrajną antropomorfizacją świata, poczuciem jedności człowieka i natury oraz marginalnym rozróżnieniem sfery logicznej od emocjonalnej. W taki sposób piszą o micie Ernest Cassirer oraz Claude Lévi-Strauss. Widzą mit jako rodzaj swoistego języka posiadającego własną „gramatykę” oraz „słownictwo”, którego celem jest modelowanie mitycznego obrazu rzeczywistości. Zdaniem tych badaczy, obecność mitu we współczesnym świecie przejawia się tylko w mitopodobnych wytworach ludzkiej aktywności, którym towarzyszą wywoływane przez nie fragmentaryczne elementy archaicznego sposobu postrzegania świata. Możliwość coraz szerszego ujmowania pojęcia mitu prowadzić może – zdaniem Tomickiego – do pojawienia się rozmaitych orientacji badawczych wpisujących się z reguły w proces antypozytywistycznego modelu poznania. A to oznacza różne od fikcjonalnego postrzeganie samej istoty myślenia mitycznego. W tym miejscu Tomicki przytacza znany cytat z *Poetyki mitu*<sup>5</sup> Mielecinskiego, w którym badacz pisał, że mitologia nie tylko zaspokajała pragnienie wiedzy człowieka archaicznego, ukazując całościowy model uporządkowanego Kosmosu, ale nade wszystko opisywała przekształcanie chaosu w kosmos, zarysowując jednocześnie horyzont etyczny tych zjawisk. Tu też widział Mielecinski specyficzną funkcję symboli mitycznych mającą skonstruować relację wzajemnego wspierania postaw jednostkowych i społecznych w polu odniesień wyznaczanym przez jednolity, aksjologiczny, mityczny model Kosmosu<sup>6</sup>. Trzeci aspekt definicji Tomickiego wykracza nie tylko poza narracyjność mitu, ale i także poza myślenie archaiczne; takie definiowanie mitu charakterystyczne jest dla psychologii, socjologii i filozofii i pozwala ujmować mit jako zjawisko uniwersalne, mogące funkcjonować w każdym typie kultury – nie tylko archaicznej. Pojawiają się tu poglądy Zygmunta Freuda oraz Carla Gustava Junga i to one wprowadzają postulat o nieświadomym kontekście niektórych elementów mitu oraz ich symbolicznych manifestacji. O istocie mitu nie decyduje tu jego narracyjny charakter. Tym samym pojawia się kwestia granic mityczności, w skrajnych stanowiskach, jak u Rolanda Barthesa, istnieją tylko formalne granice mitu, większość badaczy jest jednak zgodna co do ujęcia rozróżniającego pole twórców wyobraźniowych treści fikcyjnych i prawdziwościowych. „Pogląd o dwuwarstwowości myśli ludzkiej, to jest o współistnieniu myślenia mitologicznego (konkretnego, obrazowego) i myślenia naukowego

---

<sup>5</sup> E. Mielecinski, *Poetyka mitu*, przeł. J. Dancyngier, Warszawa 1981.

<sup>6</sup> Zob. *Słownik etnologiczny*, *op. cit.*, s. 244-247.

(abstrakcyjnego), jest podzielany dość powszechnie. Występuje on w różnych ujęciach u L. Lévy-Brühla, E. Cassirera, M. Eliadego, C. Lévy-Straussa i innych. Nawiązują do niego także ci badacze, którzy wiążą genezę mitu z typowo ludzką potrzebą posiadania całościowego i sensownego (aksjologicznie uporządkowanego) obrazu świata. [...] Zdaniem L. Kołakowskiego potrzeba rodząca pytania i przeświadczenia mitologiczne przejawia się w trzech postaciach: potrzeby przeżywania świata jako sensownego i celowego, potrzeby postrzegania go jako ciągłego oraz wiary w trwałość wartości ludzkich<sup>7</sup>.

Wydaje się, iż można wstępnie przyjąć, że zasadniczą funkcją mitu jest budowanie takiego wyjaśniającego modelu świata odczytywanego w horyzoncie tego, co święte. Rodzi to pewien kłopot: to, co święte, jest całkowicie inne i obce, a przy tym niewyraźne i niewyobrażalne. Dlatego wydaje się zasadne, aby (przy założeniu występującym u Eliadego, mówiącym, że mit jest święty i prawdziwy) sprawdzić, jak mit czyni przedmiotem swej narracji pozawerbalną i irracjonalną świętość.

Aby móc badać degradację mitu, należy nie tylko rozpoznać, na czym proces ten polega, ale przede wszystkim, co w tym procesie podlega przemianie i na jakich zasadach. Aby było to możliwe w aspekcie naukowym<sup>8</sup> (w stopniu, w jakim umożliwia to sam przedmiot mitu), należy wyodrębnić wspólny fenomenologii religii obraz świata mitycznego, czasu i przestrzeni, Istoty Nadnaturalne oraz ich działania, istotę *sacrum* i sposób jego uobecniania, określić zasady tam obowiązujące oraz przyjąć definicję lub definicje mitu, jego strukturę, logikę i funkcje, dystynkcje pozwalające rozróżniać mit od opowieści fikcyjnych oraz określić typ prawdy, jaką mit objawia. Dopiero dysponując podstawowymi zrębami wiedzy o micie, odnieść się można do mechanizmu jego degradacji. W tym celu dokonamy przeglądu tekstów fenomenologii religii pod kątem ich przydatności do założonego w dalszej części badania zjawiska degradacji mitu.

Zacznijmy od prezentacji samej fenomenologii religii. Nurt związany jest bezpośrednio ze współczesną fenomenologią filozoficzną. Do grona jego przedstawicieli zaliczyć należy Rudolfa Otto, Gerardusa van der Leeuwa oraz Mircę

---

<sup>7</sup> *Ibidem*, s. 247.

<sup>8</sup> Przedmiot mitu, a także myślenia mitycznego, jest różny od myślenia naukowego. Mit podejmuje te problemy, które z punktu widzenia naukowego są bądź nierozstrzygalne, bądź też mało istotne i czyni je zrozumiałymi dla człowieka w sposób sobie właściwy. Ponieważ najczęściej ociera się o treści zbliżone do metafizyki i ujmuje całość kosmosu poprzez odniesienie do czynności Istot Nadnaturalnych, wkracza tym samym w przestrzeń tego, co niewyraźne, niewyobrażalne, niepojęte i bezgraniczne (pełniej stanowisko w tej materii prezentuje Bernhard Welte, uczeń Heideggera, w swojej pracy *Czas i tajemnica*, przeł. K. Świącicka, Warszawa 2000) i ujmuje ją w wymiarze nie tyle myślenia naukowego, co myślenia mitycznego nierozróżniającego płaszczyzny emocjonalnej od logicznej w stopniu zadowalającym współczesnego człowieka.

Eliadego. Cechą wspólną tej metody jest dążenie do opisu zjawiska religii, a raczej – jak pisał van der Leeuw<sup>9</sup> – postaw człowieka wobec mocy. Opisy te miały prowadzić z jednej strony do odkrycia istoty doświadczenia religijnego, mitycznego czy symbolicznego, z drugiej natomiast katalogowały uobecnienia *sacrum*, porządkując je następnie według starannie ustalonych punktów odniesienia. Takie założenie, choć pozwalało stworzyć całościowy katalog mitów, postaw, aspektów ludzkiego doświadczania *sacrum*, to pozostawiało do precyzyjniejszego zagospodarowania przestrzeni interpretacyjną. W konsekwencji refleksja nad mitem i symbolem prowadzona przez Paula Ricoeura zaczynała się tam, gdzie z reguły kończyła się praca fenomenologii. Mówiąc najogólniej, fenomenologię w jej badaniu *sacrum* zdecydowanie satysfakcjonowało wyodrębnienie i wzajemne uporządkowanie elementów mitu oraz symboliki religijnej, natomiast hermeneutyka podjęła się trudu odkrycia symbolicznych treści elementów tej mozaiki. Nie ma tu miejsca na jakąś krytykę, wynika to raczej ze specyfiki postrzegania symbolu oraz mitu przez obie tradycje badawcze zgodne co do tego, że mit jest tworem skomplikowanym i podlegającym wieloaspektowym i wielopoziomowym badaniom.

Należy tu jeszcze dodać, że choć fenomenologia religii niezbyt często odwołuje się do Edmunda Husserla, Maxa Schelera czy Martina Heideggera, to zasadniczy zrąb metodologiczny pozostaje w stałym związku z klasyczną fenomenologią. Przejawia się to w tym, że doświadczenie religijne jest w swej naturze intencjonalne, co oznacza zarówno ruch poznawczej uwagi podmiotu ku przedmiotowi, jak i to, że jeżeli coś jest treścią doświadczenia i związanego z nią myślenia, to musi to istnieć także poza przestrzenią ludzkiego umysłu. Elementy dane w doświadczeniu jako fenomeny mają swą własną intencjonalność, ukierunkowując uwagę podmiotu ku temu, skąd się „zjawiają”. Przez fenomen będziemy rozumieli fakt zjawiania się oraz przejawiania się sensu danej rzeczy w znaczeniu takim, jakim posługiwał się Heidegger w *Bycie i czasie*<sup>10</sup>. Niezwykle ważny wydaje się aspekt ejdetyczności pozwalający na istotowy ogląd badanego zjawiska oraz oczywiście „zasada zasad” Edmunda Husserla, ukierunkowująca badania fenomenologów religii na opis tego, co wydarza się i zjawia w doświadczeniu tego, co inne, obce, itd. Tu dodać jeszcze należy tytułem uściślenia, że o wiele częściej znajdziemy w ich pracach odwołania do Karla Jaspersa i jego „teorii szyfrów”<sup>11</sup> oraz Wilhelma Diltheya z jego kon-

---

<sup>9</sup> G. van der Leeuw, *Fenomenologia religii*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 1997, s. 581-607.

<sup>10</sup> Zob. M. Heidegger, *Bycie i czas*, przeł. B. Baran, Warszawa 1994.

<sup>11</sup> K. Jaspers, *Wiara filozoficzna wobec objawienia*, przeł. G. Sowiński, Kraków 1999, s. 187-551.

cepcją wykładni<sup>12</sup> niż do klasyków fenomenologii, co nie zmienia faktu, że zasadniczy zrąb ich refleksji posiada znamiona fenomenologiczne.

Ważnym aspektem całego problemu jest fakt, że badania Rudolfa Otta, van der Leeuwa i Eliadego pozostają względem siebie kompatybilne i uzupełniają się wzajemnie. Otto odkrywa emocjonalne aspekty bycia wobec *numenu*, pozwalające na wyodrębnienie z licznych doświadczeń życiowych człowieka te, które odnoszą się bezpośrednio do *sacrum*, dzięki czemu możemy się starać budować typologię *sacrum – profanum* w oparciu o samo doświadczenie religijne, manifestujące się na poziomie emotywnym<sup>13</sup>. Van der Leeuw zbudował koncepcję mocy jej woli, postaci i imienia, precyzując tym samym nie tylko przedmiot religii, ale przede wszystkim paradygmat zachowań, postaci i religijnych znaczeń pojawiających się w tak określonym horyzoncie odniesień<sup>14</sup>. Natomiast Eliade jest tym badaczem, który – zdaniem Georges Dumézila – jako pierwszy zaczął uprawiać refleksję nad religią i jej historią przez pryzmat bycia człowieka wobec mocy. Stworzył on nie tylko bardzo precyzyjną aparaturę pojęciową na bazie epifanii i hierofanii, ale także na nowo zdefiniował mit, opisał jego typologię, paradygmaty wielkich grup symboli oraz określił znaczenie mitu dla człowieka religijnego, a nade wszystko stworzył ciekawą koncepcję badawczą, pozwalającą opisywać w oparciu o fenomenologię religii archetypowe znaczenia ukrytych treści zjawisk współczesnej kultury, do których można zaliczyć ogromną popularność fantasy. Eliade częściej odnosi się do twórcy *Fenomenologii religii*, wykorzystując jego koncepcję mocy. Dokonuje on klasycznego rozróżnienia przedmiotów oglądu fenomenologii, stwierdzając, że jest ona przydatna przy badaniu religii kosmicznych, a zupełnie nieprzydatna wobec religii objawieniowych<sup>15</sup>. Większość tekstów fantasy bazuje na mitach religii kosmicznych lub też na mitologii niższej, co czyni tę aparaturę bardzo przydatną, a i sam paradygmat porządkowania bycia wobec mocy możliwy wydaje się do zastosowania w badaniu fantasy chrześcijańskiej.

Wyodrębnimy obecnie z badań religioznawczych te elementy, które zostaną użyte do opisu zjawiska degradacji mitu.

Zdaniem Otta, „*numinosum* jest kategorią typowo religijną, aprioryczną, niezależną od faktów i historii [...], pozamoralną. Może ono skłaniać do czynów zarówno aprobowanych, jak potępianych moralnie, może nakazywać miłość i miłosierdzie, ale także wojny, oszustwa, morderstwa i kradzieże. Może wymagać ofiar z ludzi, nakazywać dzieciobójstwo i rodzicobójstwo. Nie liczy

---

<sup>12</sup> W. Dilthey, *O istocie filozofii*, przeł. E. Paczkowska-Łagowska, Warszawa 1987, s. 115-179.

<sup>13</sup> R. Otto, *Świętość*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1993, s. 37-93.

<sup>14</sup> G. van der Leeuw, *Fenomenologia religii*, *op. cit.*, s. 19-171.

<sup>15</sup> M. Eliade, *Traktat o historii religii*, *op. cit.*, s. 7-43.

się z żadną rzeczywistością jednostkową i społeczną – jest bowiem kategorią *a priori*. Wobec niego człowiek odczuwa, że jest tylko stworzeniem, pyłem i prochem<sup>16</sup>. Sama nazwa *numinosum* zostaje wyprowadzona od łacińskiego rzeczownika „*numen*” oznaczającego bóstwo. Według Otto, kategoria ta dotyczy wprawdzie etyki, ale sama nie wynika z niczego innego. Ponadto wymyka się ona racjonalnemu opisowi i oglądowi i w znaczeniu, jakie przedstawiliśmy powyżej, jawi się jako coś niewysłowionego oraz niedostępnego ujmowaniu pojęciowemu<sup>17</sup>. Nie daje się zatem zdefiniować, a tylko badać poprzez opis. Skoro jednak opis irracjonalnego *numinosum* nie może być przeprowadzony na bazie pojęciowej, Otto zakłada, że badanie jest możliwe poprzez odniesienie do „szczególnej reakcji uczuciowej, jaką wywołuje w przeżywającej jaźni”<sup>18</sup>. W tym też celu wyodrębnia zbiór stanów emocjonalnych zawierających: *tremendum*, derywowane do *tremor* (strach), ale bliższe jest temu, co określa on mianem „strachu panicznego” (*deima panikon*): jest to doświadczenie obiektywnie przeżytej własnej grozy i wielkości; powiązane to jest z *ira*, gniewem traktowanym jako analogiczny dla niewyraźnego *tremendum* (analogon jest w tym przypadku klasycznym zabiegiem myślenia metafizycznego starającego się wniknąć poznawczo myślą w wymiar przed myślą ukryty<sup>19</sup>); *majestas* jest terminem, który odkrywa całkowitą niedostępność *numinosum*, uwypuklając jednak jego elementy siły, mocy i wszechmocy (element ten, tam, gdzie doświadczenie jego jest żywe, może wprowadzać kategorię przyczynowości i wszechprzyczynowości płynącej ze strony bóstwa, sama przyczynowość nie jest już kategorią irracjonalną, należy do racjonalnej strony pojęcia Boga<sup>20</sup>). Oba te elementy – to jest *tremendum* i *majestas*, zawierają w sobie trzeci element tak zwaną moc *numinosum*, która wyraża się w „ideogramach żywotności, namiętności, zapalczącej istoty, woli, siły, ruchu, podniecenia, aktywności, popędu, które przejawiają się na całej płaszczyźnie ruchu sensu od postaci demonicznej”<sup>21</sup> aż do wyobrażenia „Boga żywego”<sup>22</sup>. Jak widać, manifestujący się wobec człowie-

---

<sup>16</sup> R. Otto, *Świętość, op. cit.*, s. 19.

<sup>17</sup> *Ibidem*, s. 32.

<sup>18</sup> *Ibidem*, s. 39.

<sup>19</sup> Zob. S. Swieżawski, *Byt. Zagadnienia metafizyki tomistycznej*, Lublin 1948, s. 51-73.

<sup>20</sup> Zob. R. Otto, *Świętość, op. cit.*, s. 45-46.

<sup>21</sup> Pamiętać przy tym należy o dystynkcjach, jakie uczynił Otto w kwestii tego, co upiorne, będącego z jednej strony tym, co straszne i okropne, z drugiej natomiast posiadające szczególny urok, polegający na tym, że jako coś dziwnego działa na ludzką wyobraźnię, atrakcyjnością faktu nieistnienia fundowanego poprzez bycie czymś całkiem innym. (R. Otto, *Świętość, op. cit.*, s. 52-53).

<sup>22</sup> Zob. *ibidem*, s. 48.



ka przedmiot numinotyczny czyni to w paradoksalny<sup>23</sup> sposób: objawia się, będąc jednocześnie skrytym. Objawieniu temu towarzyszy zawsze „pełna grozy tajemnica”, co wskazuje na fakt, że człony misterium *tremendum* zasadniczo różnią się od siebie i doświadczenie numinotyczne może być zdominowane zarówno przez element grozy, jak i tajemnicy, a ich uobecnienie nie musi być ze sobą wzajemnie powiązane, co oznacza, że mogą w ramach tego zjawiska występować w postaci wyizolowanej. Otto stwierdza, że szczególnie trudne do określenia jest pojęcie zbudowane w oparciu o greckie *deinos*; dzieje się tak dlatego, że „jest ono niczym innym jak *numinosum*, przynajmniej na niższej płaszczyźnie w retorycznym albo poetyckim rozwodnieniu i w obniżonej formie. Jego podstawą zmysłową jest budzący grozę element *numinosum*. Rozwijając się, staje się następnie *dirus* i *tremendus*, zły i imponujący, straszny i osobliwy, dziwny i godny podziwu, wywołujący lęk i fascynujący, boski i demoniczny, energiczny”<sup>24</sup>.

Otto wiąże *tremendum* z takimi stanami, jak *mirum* lub *mirabile*, które to dopiero, gdy zostaną wypełnione przez *admirandum*, staną się *fascinans* i *augustum*. Oznaczają one zdziwienie, ale jeszcze nie podziwianie, które to pojawi się jako całkowite osłupienie wraz z kategorią *stupor*. Zjawiska takie jak *augustus* i *sebastos* określają odczucia, jakie pojawiają się wobec przedmiotów numinotycznych lub królów (ten drugi przypadek wyjaśni się przy omawianiu kategorii przedstawicieli w *Fenomenologii religii* van der Leeuwa). Jak daje się zauważyć, Otto skonstruował paradygmat stanów emocjonalnych pozwalających opisywać kontakt z irracjonalnym w swej istocie przedmiotem numinotycznym. Wyodrębnił przy tym niektóre jego racjonalizowalne aspekty: totalną pierwotność, niedefiniowalność, całkowitą obcość oraz tajemniczość, niesamowitość oraz dynamiczność. Swoje rozważania w tej materii kończy stwierdzeniem, że w uczuciu *numinosum* chodzi o czysto poznawcze elementy *a priori* przeprowadzane w oparciu w krytyczne samopoczucie, gdyż z niczego nic się nie wyjaśni. Stwarza to możliwość badania sfery emocjonalnej towarzyszącej doświadczeniu *numinosum*, ale nade wszystko pozwala, poprzez odniesienie treści dominant emocjonalnych lub wyodrębnionych stanów emocjonalnych deskrybowanych w literaturze fantasy, na porównanie ich ze źródłowym doświadczeniem, a tym samym poddanie wstępnej klasyfikacji i falsyfikacji oraz w dalszym etapie określenie ich funkcji w zjawisku bycia wobec mocy.

---

<sup>23</sup> Terminem „paradoks” posługuję się tu w znaczeniu nadanym przez S. Kierkegarda w *Dziennikach* (przeł. Z. Stawrowski, Lublin 1997). Pojęcie obrazuje ruch intelektu wobec nieprzekraczalnej dla ludzkiego umysłu tajemnicy, której obecność i pojawiające się w wyniku wysiłku interpretacyjnego treści służyć mogą refleksji w horyzoncie problematyzowania ludzkiej egzystencji.

<sup>24</sup> R. Otto, *op. cit.*, s. 68.

Dotyczy to także jeszcze innych aspektów badawczych, szczególnie przez wzgląd na wyodrębnioną przez Otto zasadę: „Zawładnąć *numenem* oraz być ogarniętym przez *numen* staje się celem samym w sobie, dąży się do osiągnięcia go ze względu na nie samo przy użyciu najbardziej wyrafinowanych i wymyślnych technik ascetycznych. Zaczyna się »*vita religiosa*«”<sup>25</sup>. Ta zasada dokonuje rozróżnienia pomiędzy dobrem natury duchowej charakterystycznym dla praktyk religijnych a doraźnymi dobrami świeckimi uzyskiwanymi poprzez działania magiczne. Tym samym pojawia się tu zjawisko magii, obecnie tylko zasygnalizowane, lecz w ważnym, numinotycznym odniesieniu.

Dla naszych celów możemy przyjąć, że wykorzystamy tylko te poglądy van der Leeuwa, w których podejmuje on i rozwija zagadnienia związane z doświadczeniem przez człowieka mocy numinotycznej. Pojawia się tu już kategoria myślenia pierwotnego, którą tylko wstępnie sygnalizujemy, cechującego się tym, że „nie oddziela ono wyraźnie pierwiastka magicznego odwołującego się do nadprzyrodzoności, od skuteczności. [...] skuteczność jest pierwotnie magiczna *per se*, a czary są skuteczne *eo ipso*”<sup>26</sup>.

Dla człowieka pierwotnego kwestią nie jest samo życie będące czymś zrozumiałym samo przez się, ile moc, której punktowe pojawienie się stwierdza on czysto empirycznie; nie jest ona jakąś abstrakcyjną zasadą, lecz żywą siłą działającą w świecie<sup>27</sup>. Moc uobecnia się w przedmiotach, osobach, okresach czasu, miejscach i czynnościach, stają się one zbiornikami mocy tabu, co oznacza, że moc zachowuje swoje ambiwalentne cechy: może równie łatwo ratować i niszczyć. Wszelki kontakt z nią jest w tej samej mierze pożądany i poszukiwany, co niebezpieczny.

Po raz kolejny pojawia się odkrycie, że manifestacja mocy, „świętości” czegoś nie jest tożsama z faktem, że jest to moralne albo godne poszukiwania, często jest to niebezpieczne i destrukcyjne; z całą pewnością jest to obce, napotykanne przez człowieka. Stosunek do świętości jest także ambiwalentny: rodzi w człowieku zarówno poszukiwanie, jak i unikanie, ale zawsze – jak chce van der Leeuw – stawia człowiekowi absolutne zadanie<sup>28</sup>. W swojej monografii dokonuje on porządkowania mocy ze względu na uobecnienie się mocy. Mocy przypisuje wolę, postać oraz imię, czyniąc ją w tej postaci podmiotowym przedmiotem religii. Postawy wobec tak uobecniającej się mocy porządkują nie tylko ludzki świat doświadczenia empirycznego, ale i przestrzeń religijnych upostaciowień mocy.

---

<sup>25</sup> *Ibidem*, s. 61.

<sup>26</sup> G. van der Leeuw, *Fenomenologia religii*, *op. cit.*, s. 20

<sup>27</sup> *Ibidem*, s. 23-27.

<sup>28</sup> *Ibidem*, s. 43.

W pierwszym przypadku mamy do czynienia najpierw ze „zbiornikami mocy”<sup>29</sup> traktowanymi jako manifestacje tejsze; ich pojawienie się kształtuje święte środowisko, wypełnione przepelnionymi mocą elementami uniwersum (wodą, ogniem, drzewami, kamieniami), jawią się one nie tylko w swej zasadniczej funkcji nośników mocy, ale także jako symbole, w których manifestuje się sens tego, co niewyraźalne w środowisku ludzkiego otoczenia. Świat natury ożywionej jest tu współświatem połączonym więzami duchowego pokrewieństwa (najczęściej poprzez tak zwaną duszę zewnętrzną). Wola przyjmująca postać pozwala opisywać takie figury, jak postać matki, w tym także świętych zaślubin, postać zbawiciela, króla, potężnych zmarłych, demonów i aniołów. W przypadku tych ostatnich niezwykle ważne jest to, że pojawia się opisany mechanizm kreowania upostaciowienia dany w regule „podwójnego przeżycia postaci, raz *in actu*, jako nie upostaciowanej własnej lub obcej mocy, a raz – *idealiter*, jako mocy odłączonej upostaciowanej”<sup>30</sup>. Niezwykle ważne jest dla nas założenie, jakie czyni autor *Fenomenologii religii* na następnych stronach: „Właściwe przeżycie numinalne jest bezkształtne [...] Dopiero podwójne przeżycie postaci daje początek demonom i bogom. Byłoby rzeczą niesłuszną przypisywać tu jakąś poważną rolę fantazji. Nie panuje tu żadne fantazjowanie, lecz właśnie nadawanie postaci; bezkształtna moc, bezcelowa wola otrzymują zrozumiałe konteksty, które jednoczą się w indywidualnie wyrażoną całość”<sup>31</sup>.

Moc udzielająca swej siły może działać na pierwszym planie, może też wycofywać się i skrywać. Moc obdarzona zarówno wolą, postacią, jak i imieniem, nabiera cech boga posiadającego swe imię, którego znajomość jest niezbędna dla kontaktów człowieka z tym bogiem (stąd tak niezwykła rola imienia). Moc, ze względu na kosmiczny podział, różnicuje się na niebiańską, ziemską lub podziemną (chtoniczną). Jej uobecnianie się w świecie rodzi nie tylko zachowania emocjonalne, ale i pytania charakterystyczne dla *teodycei*: „czego chcecie, o moce i dlaczego tego chcecie?”<sup>32</sup>. Pytania te są o tyle ważne, że obcość mocy i boga wyklucza ich istotowe poznanie, ale nie wyklucza zależności człowieka od nich, zależności wpływającej na ludzkie istnienie, działanie i określające ludzką kondycję. Stając wobec mocy, człowiek staje wobec tajemnicy, stąd dla człowieka pierwotnego nie były ważne wydarzenia, jakie znał, ale te, których

---

<sup>29</sup> Termin zaproponowany przez samego van der Leeuwa (*op. cit.*, s. 45-57).

<sup>30</sup> *Ibidem*, s. 131.

<sup>31</sup> *Ibidem*, s. 133. Tłumacz w tym miejscu daje przypis nr 468, w którym pisze: „Język niderlandzki ma świetne słowo *verbeelding*, które unika bezładu »fantazji«, ale uwzględnia estetyczny moment nadawania postaci”.

<sup>32</sup> *Ibidem*, s. 159.

nie pojmował, dla zrozumienia których musiał przejść inicjację<sup>33</sup>. Do klasycznych zachowań inicjacyjnych badacz zalicza: nadanie imienia, wtajemniczenie, małżeństwo, chorobę i wyzdrowienie, początek i koniec wielkiej podróży, wybuch wojny i zawarcie pokoju, śmierć i pogrzeb – powodem wyboru takich elementów tego paradygmatu jest przyjęcie założenia, że w tych punktach ludzkiej egzystencji moc styka się z życiem<sup>34</sup>.

Wobec mocy z jej potencjalnie destrukcyjnym charakterem człowiek ustanawia przedstawicielstwo. Przedstawicielem najczęściej jest osoba sama będąca obdarzona mocą, jak chociażby król, czarownik<sup>35</sup>, kapłan, prorok, święty. Innym typem przedstawicielstwa jest tak zwany człowiek demoniczny (oponowany poprzez złą wolę na zasadzie „dwujedni” – przedstawiciela i tego, co jest przez niego przekazywane); klasycznym przykładem jest wilkołak czy czarownica.

Człowiek doświadcza także świętości w sobie, dzięki temu może być dysponentem mocy, gdyż ta działa z wewnątrz, a nie z zewnątrz; możliwe to jest dzięki faktowi posiadania przez człowieka duszy, co nie tylko implikuje pytania o jej relacje z ciałem, elementami współświata, ale też i jej kondycję, rzutującą na koncepcję *eschatonu*.

Działanie człowieka w świecie istniejącym dzięki mocy i wobec mocy nie jest działaniem dowolnym, to raczej *ta dromena*, to jest manipulowanie mocą, powtarzanie jej czynów mających ochronić obieg mocy, od którego istnienia lub nieistnienia wszystko jest ściśle uzależnione. Człowiek uruchamia moc rzeczy pozornych i dzięki temu toczy się jego życie<sup>36</sup>. Przed człowiekiem stojącym wobec mocy wyłaniają się trzy typy zachowań: pycha w znaczeniu greckiej *hybris*, przyzwyczajenie – traktowane tu jako *sophrosyne* (przeciwieństwo *hybris*) – oraz wiara<sup>37</sup>.

Świat w naszym rozumieniu nie istnieje w świadomości człowieka pierwotnego, jest to raczej jego współświat, wszystko w nim uczestniczy w sobie

---

<sup>33</sup> Generalnie wszyscy wymienieni powyżej badacze posługują się terminem „ryt przejścia” w znaczeniu nadanym przez Arnolda van Gennepa w pracy *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, przeł. B Biały, Warszawa 2006.

<sup>34</sup> Zob. G. van der Leeuw, *Fenomenologia religii*, *op. cit.*, s. 175.

<sup>35</sup> Van der Leeuw używa tu bogatego w treści terminu *Medizinman*, podobnie zresztą czyni Marcel Mauss w swojej *Socjologii i antropologii*, przeł. M. Król, K. Pomian, J. Szacki, Warszawa 1973, używając bogatego w znaczenia terminu *magicien*, oba w polskich tłumaczeniach występują w zubożonej znaczeniowo formie „czarownik”, czego konsekwencje pokażemy w dalszej części pracy.

<sup>36</sup> Zob. G. van der Leeuw, *op. cit.*, s. 322.

<sup>37</sup> Zob. *ibidem*, s. 406-408.

nawzajem, przechodząc jedno w drugie i reprezentując się wzajemnie<sup>38</sup>. Oznacza to, że w tak pojmowanym współświecie wszystko może oddziaływać na siebie wzajemnie, ruch ten, pomimo że nie oparty na logice i faktach, jest jednak – zdaniem van der Leeuwa – realną „walką wręcz”<sup>39</sup>. Walkę tę, jeżeli zachodzi na poziomie mocy, nazywa zachowaniem magicznym, a jeżeli na poziomie woli i postaci, zachowaniem mityczno-upostaciowującym. Wydaje się, że kategoria upostaciowania mocy, poza wyobrażeniowym ruchem charakterystycznym dla fantazji, znajduje swoje uzasadnienie w fenomenologicznym założeniu mówiącym, że „zjawisko, fenomen jest zawsze związane z przeżyciem”<sup>40</sup>. Oznacza to, że budowanie postaci w ramach podwójnego przeżycia mocy nie jest dowolne, ale wylania się jako pewna konstytucja sensu na styku zdarzenia i przeżycia. Z tego też powodu myślenie magiczne określa się raczej terminem „wola”.

Dochodzimy po raz kolejny do kwestii magii, tym razem jest ona postrzegana jako religia, „ponieważ ma do czynienia z mocami. Obywa się ona bez Boga, ale bezbożne działanie może być śmiało działaniem religijnym. Magię od innych różni to, że chce z zasady opanować świat”<sup>41</sup>. Postawa magiczna dla swej aktywności nie domaga się niczego nadnaturalnego. Dla van der Leeuwa technika nie jest niczym innym, tylko zeświecczoną magią. Wszystko, co jest realizowane w ramach myślenia magicznego i postawy magicznej, odbywa się za pomocą mocy w świecie uobecniającej się mocy. Ta sama moc decyduje o trafieniu z łuku kogoś w polu fizycznego rażenia, jak i kogoś znajdującego się całkowicie poza nim, jedno i drugie działanie jest możliwe, gdyż oba zachodzą dzięki oddziaływaniu mocy. Drugą zasadniczą cechą magii jest zabezpieczenie. Znajdujemy w *Fenomenologii religii* także zasady, według których wola może magicznie opanować świat i są to zasady różne od zasad Georga Frazera. Przede wszystkim, aby móc opanować świat, co możliwe jest dzięki mocy działającej do wewnątrz, należy spowodować, aby świat ten przeniesiony został do wnętrza człowieka. Nie można opanować magicznie świata bez jego uprzedniego wchłonięcia. Zasada ta prowadzi van der Leeuwa do przyjęcia tezy mówiącej, że każda magia jest autyzmem. Człowiek magiczny przeżywa swój świat pod wpływem własnego wnętrza, co jest ewidentną *katatymią*. A jednak, upostaciowując moce, czyni to, aby nimi lepiej władać, ma to jednak dwa wymiary: magiczny, gdy interioryzuje się świat oraz mityczny, gdy nadając mocy postać, interpretuje ją jako mit, wydobywając go ze swego wnętrza. Jedna

---

<sup>38</sup> Van der Leeuw konstruując tę konkluzję posługuje się zasadami partycypacji i uczestnictwa opisanymi przez Lévy-Brühla.

<sup>39</sup> Zob. G. van der Leeuw, *Fenomenologia religii*, *op. cit.*, s. 469.

<sup>40</sup> *Ibidem*, s. 400.

<sup>41</sup> *Ibidem*, s. 470.

i druga czynność charakteryzująca życie człowieka pierwotnego wobec mocy jest przewyciężaniem chaosu.

Jak widać, analizy van der Leeuwa precyzują pojęcie uobecniającej się mocy, a tym samym ukazują w nieco innym horyzoncie działania człowieka stojącego wobec niej oraz ich skutki. Wyłania się tu nie tylko moc, wola, postać i imię, ale także przestrzeń świata, współświata oraz zaświatów (to jest tła); widoczne jest, w czym uobecnia się moc i jakie są tego konsekwencje dla człowieka, a nade wszystko pojawiają się funkcje przedstawicieli, znaczące aspekty manipulacji mocą w wymiarze magicznym oraz określenie aktywności człowieka na poziomie zarezerwowanym dla duszy.

Pozostaje nam teraz zaprezentowanie poglądów Eliadego, ale tylko w tym wymiarze, który pozwoli zrozumieć jego postrzeganie mitu, świata, jaki on prezentuje, zasad, jakie nim rządzą oraz „człowieka pełnego”, a głównie samego zjawiska degradacji mitu.

Eliade konstruuje do opisu postaw religijnych człowieka, które jego zdaniem są postawami wobec mocy, pojęcia pozwalające mu identyfikować manifestacje *sacrum* w rzeczywistości *profanum*. Są to epifanie, hierofanie, teofanie i kratofanie. W *Traktacie o historii religii* pisał: „Każdy dokument można uważać za hierofanię o tyle, o ile wyraża ona pewną odmianę *sacrum* i jakiś odcinek jego historii, tzn. jakieś jedno przeżycie *sacrum* [...] hierofania ujawnia nam pewną odmianę *sacrum*; jako odcinek historii ujawnia nam określoną postawę wobec człowieka. [...] *Sacrum* zawsze objawia się w pewnej sytuacji historycznej”<sup>42</sup>. Eliade wyróżnia także podgrupę hierofanii wegetacyjnych, których wyznacznikiem jest manifestacja *sacrum* w obrębie wegetacji, mogą one pojawiać się w formie symboli, takich jak święte drzewo, będące drzewem kosmicznym, jak germański Yggdrasill lub też jako element składniowy tak zwanych mitów metafizycznych (o których będzie mowa przy typologii mitów) pod postacią drzewa żywota, a także w obrzędach „ludowych”. Hierofanie te wyrażają się między innymi w stosunkach mistycznych zachodzących między niektórymi drzewami a pewnymi osobami lub społecznościami, w przesądach dotyczących zapłodnienia przez owoce czy kwiaty, w opowieściach o zabitym, który zamienia się w roślinę, w mitach i kultach bóstw roślinności i rolnictwa”<sup>43</sup>. Inny typ hierofanii pojawia się w związku z górnictwem i metalurgiczną aktywnością człowieka zmuszonego wkraczać w świat podziemny oraz zgłębiać tajemnice minerałów<sup>44</sup>. Takie czynności to bycie wobec tajemnicy i jako takie stają się one ele-

---

<sup>42</sup> M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 8.

<sup>43</sup> *Ibidem*, s. 13.

<sup>44</sup> Minerale w modelu myślenia mitycznego obdarzone są specyficzną płciowością oraz podlegają procesowi dojrzwania, który to proces w wyniku zabiegów alchemicznych zostaje przyspieszony, przez co człowiek wykonujący takie czynności staje się dysponentem mocy, a sama czynność nabiera bardziej znamion religijnych niż technicznych.

mentami rytuałów przejścia, w trakcie których człowiek musi zachować wszelkie środki ostrożności wobec nieznanego i groźnego wymiaru chtonicznego *sacrum*. „Wszystkie mitologie górnicze i hutnicze, te niezliczone wróżki, skrzaty, elfy, duchy i bóstwa są różnorodnymi epifaniami tej *świętej obecności*, której trzeba stawić czoło zagłębiając się w geologiczne warstwy Życia”<sup>45</sup>. Sposób objawienia się hierofanii nie jest zawsze taki sam. Bywa, że objawia się ona tylko częściowo, nazywana jest wówczas hierofanią krytyczną; w konsekwencji manifestujące się w niej *sacrum* przejawia się pod postacią szyfru<sup>46</sup>, najczęściej w postaci symbolicznej. W opozycji do hierofanii kryptycznych występują hierofanie faniczne ukazujące odmiany *sacrum* w całości. Hierofania jest manifestacją obecności jakiejś odmiany *sacrum*, przy czym każda „jest hierofanią jest kratofanią, przejawem mocy”<sup>47</sup>. Grecki termin *kratia* oznacza władzę, moc, siłę; kratofania jest objawieniem *sacrum* w jego sprawności działania w przestrzeni *profanum*. Dla Eliadego każdy z badanych przez niego dokumentów, takich jak ryt, mit, kosmogonia czy bóstwo, może zostać ujęty jako hierofania, a tym samym stać się przedmiotem sakralnym, jeśli jednak wciela, a tym samym objawia, coś innego od samego siebie. Przedmiot hierofaniczny wyraźnie odróżnia się od pozostałych przedmiotów. Fakt objawiania *sacrum* związany jest z wypełnieniem danego przedmiotu numinotyczną mocą uczestniczącą w całym innym porządku ontycznym, co przynosi zainicjowanie mechanizmu tabu, który ma chronić przed ewentualnym przełamaniem (wywołanym poprzez kontakt z hierofanią) znanej człowiekowi płaszczyzny ontologicznej. Obawa taka ma swoje źródło w różnicy struktury ontologicznej między tym, co przynależy do *profanum*, a tym, co manifestuje się w hierofanii lub kratofanii<sup>48</sup>. Kolejny typ manifestacji *sacrum* przynoszą epifanie niepokojące, uobecniające to, co inne, obce, nadnaturalne w sensie manifestacji lub przynajmniej określenia przeznaczenia<sup>49</sup>.

Cechą charakterystyczną manifestacji poprzez epifanie, to jest „objawienie”, jest paradoksalna zbieżność *sacrum* i *profanum* w ramach manifestacji, prowadzi ona do przełamania płaszczyzny ontologicznej, odgraniczającej *sacrum* od *profanum* i umożliwia tym samym paradoksalne, ale jednak współlistnienie owych przeciwstawnych sobie bytów. Paradoksalne jest w ogóle to, że *sacrum* się ob-

---

<sup>45</sup> M. Eliade, *Kowale i alchemicy*, przeł. A. Leder, Warszawa 1993, s. 55-56.

<sup>46</sup> Eliade posługuje się terminem „szyfr” w sposób przejęty od Karla Jaspersa, na określenie sposobu manifestacji w ludzkim świecie Wszechogarniającego; tym samym szyfr staje się szyfrem transcendencji z wszelkimi tego konsekwencjami epistemologicznymi.

<sup>47</sup> M. Eliade, *Mit wiecznego powrotu*, przeł. K. Kocjan, Warszawa 1998, s. 156.

<sup>48</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 22.

<sup>49</sup> Zob. *ibidem*, s. 23.

jawia, przez co się przecież ogranicza. Objawianie *sacrum*, jak i ludzkie odnośnienie się do niego, zawsze zachodzi w dwóch płaszczyznach, a mianowicie *sacrum* i *profanum*. Eliade pisał: „*sacrum* jest jakościowo różne od *profanum* i może ujawniać się w dowolny sposób i w dowolnym miejscu w środowisku świeckim, gdyż posiada moc przekształcania każdego przedmiotu kosmicznego w paradoks za pomocą hierofanii, tego typu dialektyka *sacrum* posiada wartość we wszystkich religiach, nigdzie nie występują osobno hierofanie elementarne (kratofanie tego, co niezwykle, nadzwyczajne, nowe, mana), ale zawsze towarzyszą im ślady form religijnych, które w perspektywie pojęć ewolucjonistycznych uchodzą za wyższe (istoty najwyższe, prawa moralne, mitologie), wszędzie spotkać można nawet poza tymi śladami wyższych form religijnych, »system« obejmujący hierofanie elementarne”<sup>50</sup>. Czym jednak jest święte w znaczeniu szerszym? To – zdaniem Eliadego – wszystko, co doskonałe, pełne harmonii i dostatnie, wszystko, co ma wymiar kosmiczny lub podobne jest do Kosmosu<sup>51</sup>. Tym samym wyodrębnia się nie tylko strukturalny model uobecniania *sacrum*, ale i ostatni element hierofanii, to jest hierofania elementarna. Oprócz hierofanii wegetacyjnych istnieją także hierofanie uraniczne, solarne i lunarne, telluryczne, chthoniczne i inferalne oraz akwaticzne, które związane są z manifestacją *sacrum* wylaniającą się w grupach symboli powiązanych z przestrzeniami wody, nieba i ziemi. Kwestią niezwyklej wagi jest związek między hierofaniami a symbolem. To, co nie zostało uświęcone poprzez hierofanię, nabiera takiego charakteru po wchłonięciu przez symbol. O ile hierofanie są czymś oczywistym w świecie człowieka archaicznego i jego duchowości, o tyle w świecie człowieka Zachodu, który jest wobec nich bardzo sceptyczny, zasadnicza funkcja symbolu polega na podtrzymywaniu trwałości procesu hierofanizacji, „a zwłaszcza na tym, że sam symbol jest hierofanią, a zatem objawia rzeczywistość świętą lub kosmologiczną, której żadne inne przejawy *sacrum* nie potrafiłyby przejawiać. [...] symbolika jest zawsze nawiązaniem stałej łączności człowieka z *sacrum* (łączności często niewyraźnej, bo uświadamianej przez człowieka sporadycznie).[...] z jednej strony symbol przedłuża dialektykę hierofanii, przekształcając przedmioty w coś innego, odmiennego, do tego, czym są dla doświadczenia świeckiego, [...] a z drugiej strony przedmioty te stając się symbolami, to jest znakami jakiejś transcendentnej rzeczywistości, przekreślają własne konkretne granice, przestają być fragmentami odosobnionymi i scalają się z określonym systemem”<sup>52</sup>. Tu należy jeszcze nadmienić, że hierofanie będące przejawami *sacrum* wyrażanymi w mitach, symbolach i postaciach tworzą, zdaniem Eliadego, „język przedrefleksyjny, wymagający her-

---

<sup>50</sup> *Ibidem*, s. 34.

<sup>51</sup> Zob. M. Eliade, *Aspekty mitu*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 1998, s. 38.

<sup>52</sup> *Ibidem*, s. 428-434.



meneutyki szczególnego rodzaju. [...] Dzięki temu historia religii staje się [...] całym szeregiem »przesłań«, które czekają, by je odszyfrować i zrozumieć [...]. »Przesłania« te nie tylko opowiadają o dawno umarłej przeszłości – odkrywają również sytuacje egzystencjalne o fundamentalnym znaczeniu, które bezpośrednio odnoszą się do człowieka współczesnego”<sup>53</sup>.

Zauważmy, że numinotyczna moc przynależąca do innego porządku ontologicznego manifestuje się w dowolnym przedmiocie, postaci, zjawisku, *etc.*, jako hierofania lub też symbol. Symbol jednak jest formą hierofanii. Oznacza to, że dany w nim jest dwojaki poziom sensów: przynależący do naturalnego świata *profanum*, racjonalny i pojmowalny oraz pochodzący z nadnaturalnego porządku *sacrum*, irracjonalny i problematyzujący. Taka morfologia decyduje o przyporządkowaniu symboliki występującej w opisach Eliadego do grupy symboli religijnych<sup>54</sup>. Wywołuje ona stany emocjonalne skatalogowane przez Otto i wiąże w tajemniczy sposób dwa porządki ontologiczne: *sacrum* i *profanum*. A nadto łączy się w swoich manifestacjach z symbolem.

Przyjrzymy się teraz, w jaki sposób Eliade wyodrębnił symbol z postaw człowieka znajdującego się w polu oddziaływania *sacrum*, pamiętając już o związkach symbolu z hierofanią.

Sam Eliade porządkuje symbole w *Traktacie o historii religii*, dzieląc je na grupy: graniczną, do której my zaliczymy jeszcze symbole solarne i lunarne; telluryczną, którą zestawimy z symbolami grupy wegetacyjnej, minereologicznej i chtonicznej oraz akwaticzną. Przyjmujemy zasadniczo podział zaproponowany przez Eliadego, starając się go oddać w układzie przypisanym do trójdzielnego obrazu Kosmosu. Od razu należy zaznaczyć, że Eliade, porządkując symbole, prezentuje nie tylko wyizolowane znaki, ale również działania i rytmy mające znaczenie symboliczne, które powstają w wyniku działań zogniskowanych wokół danego symbolu. Samo znaczenie symboliczne takich rytów sytuuje te obrazy na płaszczyźnie przynależącej zarówno do poziomu symbolicznego wyrażania sensu, jak i narracyjnego. Rodzi to bardzo ciekawe konsekwencje nie tylko morfologiczne, ale i analityczno-interpretacyjne. Problem ten jednak zostanie omówiony w dalszej części pracy. Eliade, porządkując symbole oraz związane z nimi rytmy i bóstwa, wykonuje to ściśle według norm charakterystycznych dla fenomenologii religii, opisuje doświadczenie jakiegoś wymiaru rzeczywistości i przypisuje mu związane z nim symbole.

Do symbolicznych wyobrażeń czasu badacz zalicza charakterystyczny dla mitu wiecznego powrotu obraz „Roku-Koła” wyposażony w dwojaką symboliczną treść: pesymistyczną i optymistyczną. Jedna odnosi się do świadomości odchodzenia od czasu początku, druga natomiast do powracania ku niemu<sup>55</sup>.

---

<sup>53</sup> M. Eliade, *W poszukiwaniu historii i znaczenia religii*, przeł. A. Grzybek, Warszawa 1997, s. 6-7.

<sup>54</sup> Symbol religijny rozumiemy w znaczeniu, jakie nadał temu terminowi Paul Tillich.

<sup>55</sup> Zob. M. Eliade, *Aspekty mitu*, *op. cit.*, s. 56-57.

Funkcjonują tu także symbole cyklu kosmicznego (stworzenia, egzystencji, powrotu do chaosu), symbole „międzyczasu” pojawiającego się pomiędzy dwoma kosmosami, umożliwiającymi łączność między żywymi i umarłymi oraz wszelkiego rodzaju symbole czasu świętego (kratofanicznego i hierofanicznego)<sup>56</sup>.

Badacz przywołuje także symbole związane z niebem i jego elementami: niebiosami, kręgami niebios, empireum, transcendencją niebios, wskazuje *dei otiosi*, słońce i symbolikę solarną w jej achtonicznym wymiarze, a także symbole związane z księżycem: odnoszą się nie tylko do samego księżyca, ale wiążą się też z tajemnicą narodzin i śmierci, tajemnicą wegetacji (mówiącej o konieczności „śmierci” nasienia mającego zapoczątkować nowe życie)<sup>57</sup>; do symboliki lunarnej zalicza całe łańcuchy symboli: wąż – kobieta – płodność, czy wąż – deszcz – płodność; kobieta – wąż – magia; wszystkie one zawierają stałe elementy: księżyc – deszcz – płodność – kobieta – śmierć – regeneracja periodyczna<sup>58</sup>.

Osobną grupę symboli wyznacza symbolika ognia, wiążąca ze sobą nie tylko symboliczne manifestacje siły, ale także działania uzdrowicieli traktowanych jako „panowie ognia”, bogów-kowali – jak chociażby Odyn – oraz ich ziemskie odpowiedniki, a także symbolikę kamieni piorunowych, symbolikę alchemicznej transmutacji oczyszczającej. Ogień jako stwarzający światłość ukazuje swój odmienny poziom znaczeniowy w symbolice światła i jej konotacjach: kosmologicznych, teologicznych, soteriologicznych, sapiencjalnych i iluminacyjnych<sup>59</sup>.

Kolejna grupa to symbole akwaticzne. Pojawia się tu woda życia, soma, ambrozja, nektar oraz wszelkie zbiorniki wody – kotły, garnki i kielichy; a także węże, smoki, delfiny, ryby, itd.

Symbolika telluryczna z kolei zawiera symbole minerałów, symbol matki *Tellus Mater*, symbol świętego kamienia, wielką symbolikę drzewa, winorośli oraz symbolikę odradzającej orgii; tu przypisane są także symbole centrum świata, środka, labiryntu, drogi, góry, trudnej drogi, rozdroża<sup>60</sup>.

Symboliczne są prezentacje bóstw, herosów kulturowych, wielkich bogiń oraz postaci nadnaturalnych, a także wiele z ich czynności (tworzenia, podróży, poszukiwań, walki, błędzenia, *etc.*). Symboliczna jest nie tylko postać Smoka, ale i jego konflikt z Bogiem. Całkowicie symboliczne jest prezentowanie boskiej postaci poprzez *concidentia oppositorum* ukazujące tajemnicę Całości. To poprzez ten typ symboliki człowiek staje wobec całkowicie Innego i Obcego, które jest

---

<sup>56</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 373-396.

<sup>57</sup> Zob. M. Eliade, *Historia wierzeń i idei religijnych*, t. 1, przeł. S. Tokarski, Warszawa 1988, s. 30.

<sup>58</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 169-177

<sup>59</sup> Zob. M. Eliade, *Mefistofeles i androgyn*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999, s. 34-58.

<sup>60</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 358-377.

niewyraźalne w jego schematach pojmowania świata<sup>61</sup>. Podobnie symboliczne znaczenie posiadają demony oraz istoty hermafrodytyczne i androgyniczne.

Niezwyczajnie ważne są też symbole grupy kosmicznej, ukazujące nie tylko fenomen Kosmosu, sposób jego istnienia, ale i związek z numinotyczną mocą. Są to symbole, pierwotnego błota, kosmicznego jaja, pierwotnego tkacza, Kosmicznego Tkacza, boga-pająka, sznurów, więzów, symbol samoofiary związany z tworzeniem świata i nadający temu procesowi charakter dramatyczny, *etc.* Pojawiają się tu także symbole środka, takie jak: Święta Góra, świątynie, pałace i święte miasta będące „świętymi górami” oraz *axis mundi* i cała symbolika przestrzennej transcendencji<sup>62</sup>. Zaliczyć tu należy także symbole wody żywej, drzewa żywota, źródła młodości, złotego jabłka oraz drzwi, okien, schodów.

W opozycji do symboliki kosmicznej pozostaje wszelka symbolika chaosu, wody pierwotne, piekło, umarli i demony, bestie chtoniczne, *etc.*

Symbole uobecniają także specyficzne działania człowieka oraz przestrzeń, w jakiej się one dokonują: chodzi tu o wejście do labiryntu, lasu, jaskini, zstąpienie do piekieł, wniebowstąpienie, symbolikę lotu jako wznoszenia lub też panicznej ucieczki, powrotu do stanu pierwotnego, czasów początku, ucieczki, ale także świętowanie Nowego Roku, orgie.

Symboliczne są także prezentacje ludzkiej kondycji związane z symbolem raj, raj utraconego, złotego wieku, wygnania, skazy, plamy, zbrukania, oczyszczenia, odnalezienia, a także dysponenta mocy oraz symbole podróży ekstatycznych, *etc.*

Symbole łączą się ze sobą, tworząc pewien obraz „systemu świata” obecne w „społeczności tradycyjnej: a) święte miejsce stanowi zerwanie w homogeniczności przestrzeni, b) zerwanie to symbolizuje »otwór« umożliwiający przejście z jednego regionu kosmicznego do drugiego [...], c) łączność z niebem mogą wyrażać różne obrazy, wszystkie one jednak w jakiś sposób odnoszą się do *axis mundi*: kolumna (*universalis columna*), drabina (drabina Jakubowa), góra, drzewo, liana, itd., d) wokół tej osi rozciąga się nasz świat, oś oznacza zarazem »środek świata«, [...] stanowi centrum świata”<sup>63</sup>.

Możemy wstępnie przyjąć, że symbole występują w pewnych zasadniczych powiązaniach. Eliade podzielił je na symbole występujące w kilku grupach: uraniczne, solarne, lunarne, telluryczne oraz akwaticzne. Dodatkowo możemy wprowadzić jeszcze jeden mechanizm porządkujący. Symbole oddają tu treści kosmiczne, w tym także te odnoszące się do zaświatów i miejsc przejścia, takich jak *axis mundi*, symbole te obrazują uporządkowanie kosmosu w jego wymiarze przestrzennym. Druga grupa symboli to symbole uobecniające istoty nadnatu-

---

<sup>61</sup> Zob. *ibidem*, s. 147.

<sup>62</sup> Zob. *ibidem*, s. 95-98.

<sup>63</sup> M. Eliade, *Sacrum i profanum*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1996, s. 29.

ralne, trzecia – ich działania, czwarta ukazuje kondycję ludzką. Symbole przynoszą treści będące zarówno obrazami kosmosu, jak i modelami działań.

W każdym wypadku znaczenie symboliczne pojawia się tylko jako efekt spotkania człowieka z manifestacją przedmiotu numinotycznego. Symbole, poprzez które człowiek archaiczny odnosił się do świata, pomimo swej różnorodności są ze sobą wzajemnie powiązane w system dający model Żywego Kosmosu w jego trzech wymiarach (Nieba – Ziemi – Piekła), zamieszkiwanego przez bóstwa i ludzi, uporządkowanego i porządkującego ludzkie istnienie. Atrakcyjność znaczeń symbolicznych – zdaniem Eliadego – nie polega tylko na badawczej przygodzie, lecz nade wszystko na odkryciu zapomnianych w wyniku degradacji *sacrum* znaczeń i odniesieniu ich do żywotnych pragnień i pytań współczesnego człowieka. Rzeczywistość symboliczna jest przestrzenią dwóch ruchów sensu, z których tylko jeden daje się racjonalizować. Drugi natomiast traktowany jest jako szyfr transcendencji<sup>64</sup>. Od jego odczytania zależy ludzkie istnienie.

Zasadniczą funkcją symbolu jest ukazywanie najgłębszych znaczeń rzeczywistości niedostępnych na innej drodze poznania, „zawsze chodzi o przekształcenie jakiegoś przedmiotu lub czynności w coś innego niż to, czym ów przedmiot czy czynność zdają się być z punktu widzenia doświadczenia świeckiego”<sup>65</sup>, oraz przedłużanie procesu hierofanizacji. „Obrazy, symbole i mity nie są przypadkowymi wytworami psychiki; odpowiadają one pewnej potrzebie i spełniają określoną funkcję, polegającą na obnażaniu najskrytszych form istnienia”<sup>66</sup>. Symbole domagają się adekwatnego dla swojej treści typu refleksji. W przeciwnym przypadku mogą podlegać infantylizacji, prymitywizacji i degradacji. „Kiedy umysł nie jest w stanie pojąć metafizycznego znaczenia symboli, zaczyna je coraz bardziej wulgaryzować”<sup>67</sup>. Symbol, podobnie jak obraz i mit, należy do życia duchowego, oznacza to – według Eliadego – że można go zdegradować, ale nie wykorzeń. Z jednej strony jest on elementem szyfru transcendencji, stawiając człowieka wobec niepojmowanego *numinosum*, z drugiej jednak odsłania człowiekowi takie stany, jak tęsknota, pragnienia, zachwyty i trwoga, które pozwalają mu w innym horyzoncie odkrywać i postrzegać własne człowieczeństwo. Symbol przedłuża hierofanizację, przekształcając przedmioty w coś różnego od ich świeckiego wymiaru, z drugiej jednak strony, przedmioty stając się symbolami, przestają być tym, czym były w doświadcze-

---

<sup>64</sup> Zob. M. Eliade, *W poszukiwaniu historii i znaczenia religii*, przeł. A. Grzybek, Warszawa 1997, s. 20.

<sup>65</sup> M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 428.

<sup>66</sup> M. Eliade, *Obrazy i symbole szkice o symbolizmie magiczno-religijnym*, przeł. M. i P. Rodakowie, Warszawa 1998, s. 15.

<sup>67</sup> M. Eliade, *Mefistofeles...*, *op. cit.*, s. 117.

niu *profanum*, przekreślając tym samym własną odrębność, scalają się z określonym systemem<sup>68</sup>.

Jak widać, symbole manifestują swoje znaczenia na poziomie nienarracyjnym. To ważne spostrzeżenie uczyni punktem wyjścia w swoich analizach dotyczących mitów i symboli sam Paul Ricoeur. Jednak dla nas obecnie istotne jest tylko stwierdzenie, że symbole pozwalają nakreślić symboliczny co prawda, ale dany model Kosmosu, że ich treści nie podlegają dezaktualizacji, choć mogą ulec degradacji. Zawierają paradoksalny obraz wydarzenia zetknięcia *sacrum* z *profanum*, obraz starający się oddać to, co Obce, Inne, niewyrażalne i nieobejmowalne. Dlatego też symbole zawierają w sobie nośniki zarówno tego, co emocjonalne, jak i symboliczne. Znaczenie symbolu w tym konkretnym przypadku może prowadzić do pojawienia się stanów emocjonalnych charakterystycznych dla bycia wobec przedmiotu numinotycznego, co w konsekwencji może wywołać ruch refleksji nad jej źródłem lub też skupić się tylko na samym doświadczaniu uczucia. Nawet jeżeli jawi się ono tylko w polu ludzkiej refleksji wywołanej emocjonalnym stanem pojawiającym się wraz z ludzkim byciem wobec *numinosum* lub też w następstwie takich stanów, jak tęsknota czy pragnienie, to nie należy zapominać, iż przedmiotem tej refleksji staje się tym samym przedmiot numinotyczny.

Pozostaje nam teraz zająć się kwestią mitu. Najpierw zaprezentujemy definicje, następnie to, co z nich wynika, aby przejść do typologii mitów oraz dysfunkcji pomiędzy nimi a literaturą.

Większość badaczy problemu zgodna jest co do tego, że mit jest zjawiskiem niezwykle złożonym; w potocznym rozumieniu postrzegany jest, niestety, jako fikcja, co zdaniem Eliadego jest spadkiem przejętym bezkrytycznie po Grekach. Mit nie jest tylko opowieścią, jest zjawiskiem kulturowym, którego istota pozwala poddawać go analizom w wielu uzupełniających się płaszczyznach, co wstępnie dało się zauważyć już przy omawianiu stanowiska Tomickiego. Nie jest zatem tak, że jedna perspektywa badawcza opisująca mit musi wykluczać lub zawieszać inne.

W *Aspektach mitu* Eliade pisał: „Mit opowiada historię świętą, opisując wydarzenie, które miało miejsce w okresie wyjściowym, legendarnym czasie »początków«. [...] mit opowiada, w jaki sposób za sprawą dokonań Istot Nadnaturalnych, zaistniała nasza rzeczywistość globalna – Kosmos, bądź tylko pewien jej fragment: wyspa, gatunek rośliny, ludzkie zachowanie, instytucja [...] zawsze jest to opowieść o »stworzeniu«”<sup>69</sup>. To, co opisują mity, jest wtargnięciem, zwanym często inwazją *sacrum* do świata *profanum*, w następstwie pojawienia się tej nad-naturalności Świat przyjął obecny kształt. Mit, ponieważ opisuje

---

<sup>68</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat... , op. cit.*, s. 434.

<sup>69</sup> M. Eliade, *Aspekty mitu*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 1998, s. 11.

wydarzenie uobecniające manifestację *sacrum*, traktowany jest jako „historia święta, a zatem »historia prawdziwa«, ponieważ odnosi się do faktów rzeczywistych. Mit kosmogoniczny jest »prawdziwy«, ponieważ dowodzi tego istnienia świata, jest również »prawdziwy«, ponieważ dowodzi tego śmiertelność człowieka”<sup>70</sup>. Niezależnie od tego, z jakim typem manifestacji *sacrum* jest związany, „mit kosmogoniczny oprócz ważnej funkcji modelu i uzasadnienia wszystkich ludzkich czynności spełnia nadto rolę prawzoru całego zespołu mitów i systemów rytualnych”<sup>71</sup>. Takie założenie wyraźnie wskazuje nie tylko na konieczność wyodrębnienia katalogu mitów, ale i określa zarys hierarchii ważności porządkującej ich wzajemne zależności.

Mit jest historią, jaka wydarzyła się *in illo tempore*, opisuje wydarzenia, w jakich uczestniczyli bogowie i herosi, opowiada o tym, co rzeczywiście się pojawiło i dlatego twierdzimy, że związany jest z ontologią. Prezentuje historię, w wyniku której pojawiła się obecna forma ludzkiej kondycji, tym samym zawiera zasady i przykłady każdego ludzkiego zachowania. I w końcu pośrednio odpowiada (poprzez przekazanie przykładowych wyjaśnień) na pytania dotyczące istnienia świata i człowieka<sup>72</sup>.

Mit, prezentując wydarzenia, jakie miały miejsce w czasach początku, pozwala często dojrzeć niedostępne w inny sposób struktury rzeczywistości, takie jak chociażby mity o polaryzacji, reintegracji, braterstwie bogów i demonów, a także wspólnym pochodzeniu postaci antagonistycznych. Pomimo swej wzorcowej funkcji, mit nie jest tym, czemu przypisać można kategorie dobro – zło, co wynika z istoty *numinosum* opisanej przez Otto, a jednak mit waloryzuje przejście od Chaosu w Kosmos w kategoriach dobro – zło.

Eliade oddziela przy tym wyraźnie pojęcie mit od homeryckiego znaczenia nadanego pojęciu *mythos*, oznaczającego słowo, mowę, zbliżającego się w swoim rozumieniu do pojęcia sakralnej czynności, gestu, pierwotnego zdarzenia.<sup>73</sup> Tym samym mit postrzegany jest nie jako fikcja literacka. Na poparcie swego stanowiska Eliade przytacza elementy różnicujące prawdziwe opowieści mityczne od fikcyjnych baśni czy legend. Pomimo że oba typy opowieści mówią o tym, co wydarzyło się w zamierzchłych czasach, treść opowieści mitycznej dotyczy bezpośrednio człowieka, jego kondycji i wszystkiego, co z tym jest związane, natomiast baśnie opisują co prawda wydarzenia, które przekształciły świat, ale nie zmieniły kondycji ludzkiej jako takiej. Ponadto w historiach prawdziwych, jakimi są mity, ma miejsce uobecnienie *sacrum*, natomiast w baśniach przeciwnie: związane są one z treściami świeckimi. I w końcu boha-

---

<sup>70</sup> *Ibidem*, s. 12.

<sup>71</sup> M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 396.

<sup>72</sup> Zob. M. Eliade, *Sacrum...*, *op. cit.*, s. 55-84.

<sup>73</sup> Zob. *ibidem*, s. 400.

terami mitów są przeważnie Bogowie i Istoty Nadnaturalne, w baśniach zaś są to herosi i zwierzęta. To jednak, co łączy oba te typy opowieści, to fakt, że nie traktują one o codzienności<sup>74</sup>.

Widzimy, że mit, przedstawiając pewną, wzorcową opowieść, określa ją jako świętą oraz prawdziwą. Prawdziwość mitu osadzona jest na samym fenomenie manifestacji *sacrum* oraz na fakcie wzorcowego fundowania rzeczywistości Świata. Każdy mit, jak i symbol, posiada własną „logikę”, określającą jego wewnętrzną zawartość, dzięki której może być prawdziwy na rozmaitych, bardzo odległych od siebie płaszczyznach<sup>75</sup>. Treści, jakie mit wyraża, są tymi samymi treściami, jakie w formie dialektycznej stara się ujmować teologia i metafizyka, mit czyni to w sposób dramatyczny i plastyczny. „Mit jako taki nie jest gwarancją »dobroci« i moralności. Jego funkcja polega na dostarczaniu wzorców i nadawaniu sensu Światu i ludzkiej egzystencji. [...] dzięki niemu zaczynają pojawiać się idee rzeczywistości, wartości i transcendencji”<sup>76</sup>. Przynosi on pierwotne wzorce: kosmiczne, będące pozaziemskimi planami tego, co jest obecne w naszym świecie i zakładające istnienie ich nieziemskich odpowiedników; Czasu początków, który jest odwracalny i istotowo różny od czasu Historii, Postaci, Wydarzeń, w efekcie których nastąpiło przerwanie izolacji płaszczyzn kosmicznych i umożliwiło zaistnienie nowych modeli egzystencji (potępienie, zbawienie, preegzystencja, życie po śmierci). Sam fakt istnienia wewnątrz Czasu początku jest z ontologicznego punktu widzenia brakiem istnienia. Tym samym Kosmos i istnienie w nim nie jest postrzegane jak coś ostatecznego, lecz pozostającego w oczekiwaniu na ostateczną inicjację. Świat mitu ukazuje trzy płaszczyzny kosmiczne – ziemię, niebo i świat podziemny. Płaszczyzny te, różniące się względem siebie istotowo i ontologicznie, są wzajemnie powiązane kolumną świata. Ona wskazuje oś świata, wyznacza jego Środek i Centrum, które zawsze są związane z inwazją *sacrum*, to znaczy z miejscem, w którym nastąpiło przenikanie się kosmicznych płaszczyzn. Dlatego też człowiek pragnie zawsze być blisko Centrum, a jego ruch to poszukiwanie Centrum i podążanie ku niemu. Dążenie to domaga się dookreślenia *orientatio*, zarówno w płaszczyźnie wertykalnej, horyzontalnej, jak i transcendentnej. Przestrzeń świata mitycznego nie jest homogeniczna, a znaki orientacji powstają na bazie czegoś trwałego, uporządkowanego, czym jest znak o treści religijnej wykluczający relatywność i chaos. Przestrzeń, jaka nie jest zamieszкана przez człowieka i nie jest wpisana w kosmiczny wzór ludzkiego świata, jest przestrzenią chaotyczną, zamieszkaną przez to, co Obce – demony, upiory, *etc.* Cały Kosmos jest stworzeniem bożym i jako taki jest organizmem zarazem realnym, żywym

---

<sup>74</sup> Zob. M. Eliade, *Aspekty...*, *op. cit.*, s. 14-23.

<sup>75</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 411.

<sup>76</sup> M. Eliade, *Aspekty...*, *op. cit.*, s. 144.

i świętym, w którym styka się ontofania z hierofanią. Powtarzając gesty opisane w mitach, człowiek powraca do Czasu początków i uwalnia się od Historii. Cały ten „transcendentny” świat Bogów, Herosów i Przodków jest dla człowieka osiągalny dzięki temu, że nie uznaje on nieodwracalności Czasu. Świat, pomimo że jest tajemniczy, pozostaje zaszyfrowany i otwarty. Aby go zrozumieć, wystarczy znać mity i umieć rozszyfrowywać symbole<sup>77</sup>, co przy założeniu, że należą one do nieusuwalnej treści ludzkiego życia, przenosi to zjawisko na płaszczyznę istnienia współczesnego człowieka i kultury świata Zachodu, niechętniej *sacrum* i myśleniu religijnemu.

Mity tworzą pewne modele działań, postaw, zjawisk. Wzorcowy i zasadniczy jest w tym przypadku model *coincidentia oppositorum* zawierający podwójne objawienie: mity objawiają biegunowość dwóch boskich postaci, pochodzących z tego samego źródła i mających to samo przeznaczenie, ukazują te aspekty bóstwa, które powodują pojawianie się na przemian jego dobroczynnego i niszczącego działania, ukazują bóstwo, które przerasta swe cechy, jednocząc przeciwieństwa<sup>78</sup>. Eliade rozróżnia tu grupy polaryzacji kosmicznych, polaryzacje związane bezpośrednio z kondycją człowieka. W tej pierwszej grupie wyróżnia polaryzacje o strukturze przestrzennej (prawa/lewa; wysoki/niski), strukturze czasowej (dzień/noc, pory roku); w grupie związanej z kondycją ludzką wskazuje pary (mężczyzna/kobieta, „my”/„obcy”) oraz dychotomie religijne: bogowie/przeciwnicy bogów, *sacrum/profanum* – to dychotomia totalna odnosząca się do kosmosu i do ludzkiego życia<sup>79</sup>.

Tym wzorcowym obrazem kosmosu rządzą wyodrębnione przez Eliadego zasady. Mit staje się mitem tylko wówczas, gdy objawia egzystencję i działalność Istot Nadprzyrodzonych, których zachowanie ma charakter wzorcowy i uniwersalny (w rozumieniu archaicznym)<sup>80</sup>. Mit, który przestaje być traktowany jako objawiający tajemnicę, ulega degradacji, przekształcając się w baśń<sup>81</sup>. Naczelne bóstwa niebiańskie wszędzie ustępują miejsca innym postaciom religijnym, każda zbrodnia jest świętokradztwem, które może pociągnąć za sobą daleko idące konsekwencje na wszystkich płaszczyznach życia, gdyż rozlana krew „zatrzuwa” ziemię; jednym ze sposobów poszukiwania świętych miejsc jest *orientatio* bazujące na fakcie wyodrębnienia przez coś całkiem innego; *sacrum* jest zawsze niebezpieczne dla tego, kto się do niego zbliża; labirynty zawierają myśl o obronie „środka”; człowiek może żyć tylko w określonej przestrzeni sakralnej, dlatego tak usilnie poszukuje Środka; dialektyka przestrzeni

---

<sup>77</sup> Zob. *ibidem*, s. 140.

<sup>78</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 403.

<sup>79</sup> Zob. M. Eliade, *W poszukiwaniu...*, *op. cit.*, s. 235.

<sup>80</sup> Zob. M. Eliade, *Mity, sny i misteria*, przeł. K. Kocjan, Warszawa 1999, s. 8.

<sup>81</sup> Zob. *ibidem*, s. 8.



sakralnych zawsze ujawnia tęsknotę za rajem<sup>82</sup>. Fakt religijny zawsze odkrywa głębsze znaczenie, gdy rozpatrywany jest na własnej płaszczyźnie odniesienia; mit żywy zawsze wiąże się z kultem; pragnienie powrotu do własnych początków, odzyskania sytuacji pierwotnej oznacza także pragnienie rozpoczęcia wszystkiego od nowa, nostalgiją za ziemskim rajem; śmierć inicjacyjna oznacza kres człowieka „naturalnego”<sup>83</sup>.

Kłopot z próbą klasyfikowania materiału badawczego na bazie mitów jest właściwie nieprzekraczalny, rodzić może pewien chaos, zbyt rozległe opracowania bądź też redukcję. Nie możemy jednak starać się choćby tylko odnieść do wszystkich mitów. Wskażemy jedynie na ich występującą u Eliadego typologię.

Mity zapomnienia to mity, których naczelnym motywem jest amnezja – niewola spowodowana zanurzeniem się w Życie oraz *anamnesis*, która następuje za sprawą znaków i tajemniczych pytań; mity te często zawierają metafory opisujące ludzką kondycję, takie jak „zapomnienie, usidlenie, zniewolenie, uwolnienie, rozerwanie więzów, odzyskanie pamięci, obudzenie, oprzytomnienie”<sup>84</sup>. Mitologie górnicze i hutnicze związane są z wstępowaniem człowieka w świat podziemny. Mitologie końca świata opisują nowe stworzenie i odnowienie świata; mitologie tęsknoty za rajem mają z kolei dwie kategorie: opowiadają o bliskości Nieba i Ziemi w czasach początku oraz mówią o konkretnym środku łączności między Niebem a Ziemią<sup>85</sup>. Mity filozoficzne obecne w twórczości presokratyków dotyczą powrotu wszystkiego, co stworzone do bezkresu, wiecznego powtarzania cykli kosmicznych albo periodycznego odnawiania świata<sup>86</sup>. W mitach metafizycznych pojawia się symbol drzewa żywota; w mitach reintegracji – pragnienie zniesienia przeciwieństw i dualizmów, wiecznego powracania i związanej z tym fragmentarycznej egzystencji<sup>87</sup>. Mity kosmogoniczne opisują początki świata oraz to, co wydarzyło się, zanim świat przyjął obecną postać; mit wzorcowy walki Boga ze Smokiem przynosi fundamentalny symbol pozwalający na odkrywanie najgłębszych wymiarów ludzkiej egzystencji i mogący dać początek łańcuchowej symbolizacji wszystkich doświadczeń ukazujących istotę sytuacji człowieka w Kosmosie<sup>88</sup>. Mit upadku i odkupienia duszy można ująć poprzez pewną strukturę występującą tylko w myśleniu człowieka archaicznego: „1. jest Historią działalności Istot Nadnaturalnych; 2. Historia ta uznawana jest za absolutnie prawdziwą (ponieważ

---

<sup>82</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*

<sup>83</sup> Zob. M. Eliade, *W poszukiwaniu...*, *op. cit.*

<sup>84</sup> Zob. M. Eliade, *Aspekty...*, *op. cit.*, s. 116.

<sup>85</sup> Zob. M. Eliade, *Mity...*, *op. cit.*, s. 69-73.

<sup>86</sup> Zob. *ibidem*, s. 133-137.

<sup>87</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 13-182.

<sup>88</sup> Zob. M. Eliade, *W poszukiwaniu...*, *op. cit.*, s. 109-222.

odnosi się do faktów) i absolutnie świętą (ponieważ jest dziełem Istot Nadnaturalnych); 3. mit ten odnosi się zawsze do »stworzenia« [...]; 4. znając ten mit, znamy początek rzeczy [...]; 5. w taki czy inny sposób »żyjemy« mitem, w tym sensie, że stanowi on dominującą nad nami świętą potęgę sławiącą wydarzenia, które wydarzyły się i które przypominamy”<sup>89</sup>.

By uzupełnić informacje dotyczące magii, której obecność jest jednym z wyznaczników fantasy, a o której zbyt wiele Eliade nie pisał, przytoczymy poglądy innych religioznawców, które później wykorzystamy w pracy analitycznej. Magia jest terminem wieloznacznym i niejasnym, stanowi jedno z podstawowych pojęć etnologii. Dla historyków problemu, takich jak Richard Kieckhefer, występuje w dwóch płaszczyznach: jako magia naturalna i jako magia demoniczna<sup>90</sup>. Stanowi ona zasadniczy element kultur tradycyjnych charakteryzujących się magicznym odbiorem rzeczywistości. Zdaniem Andrzeja Szyjewskiego nie jest możliwe całkowite oddzielenie magii od religii, gdyż występuje tu wspólny spłot wiary i praktyki<sup>91</sup>. Źródłem magii jest założenie jedności życia w Kosmosie, dlatego też jedną z zasad magii jest prawo sympatii, opisywane już przez sir Georga Frazera w *Złotej gałęzi*<sup>92</sup>. Zasadniczym założeniem magii jest nie tyle chęć panowania nad światem, co uznanie absolutnego charakteru związków człowieka ze światem, dzięki czemu zaklęcie może odnieść skutek fizyczny. Według tej zasady wszystko podlega mocy magii; dzięki temu *homo magus* może nie tylko poznawać świat, ale i nim powodować. Zasadniczo działania magii są amoralne, natomiast rozróżnienie na magię czarną i białą jest konstrukcją etnologów. Zdaniem religioznawców, każdy element magicznej praktyki może zostać użyty zarówno w pozytywnym, jak i negatywnym celu. U podstaw magii tkwi pojęcie mocy. „Magia jako wierzenie jest w istocie rozpoznaniem istnienia nadnaturalnej esencji sił sprawczych, mocy typu *mana*, bezosobowej lub mgliście uznawanej za osobową, niebezpiecznej i trudno osiągalnej, ale którą można ujarzmić, kontrolować i kierować za pomocą słów i działań. Jako praktyka magia jest wykorzystaniem tej mocy dla celów publicznych bądź prywatnych, dobrych lub złych, prawowiernych lub »satanicznych«. Rytuały magiczne można sklasyfikować jako wróżebne, twórcze albo destrukcyjne w charakterze. Czarownik odkrywa lub przepowiada to, co zazwyczaj jest ukryte przed oczami ludzi w przestrzeni lub czasie: wpływa i manipuluje przedmiotami i zjawiskami natury, a także wszelkimi istotami, aby mogły one zaspokoić potrzeby. Zwalcza też, neutralizuje i zapobiega najazdom złych sił, rzeczywistych, a najczęściej wyimaginowanych, niepokojących lu-

---

<sup>89</sup> M. Eliade, *Aspekty mitu...*, *op. cit.*, s. 23-24.

<sup>90</sup> Zob. R. Kieckhefer, *Magia w średniowieczu*, przeł. I. Kania, Kraków 2001.

<sup>91</sup> Zob. A. Szyjewski, *Etnologia religii*, Kraków 2003.

<sup>92</sup> J. G. Frazer, *Złota gałąź*, przeł. H. Krzeczowski, Warszawa 1962.

dzi”<sup>93</sup>. Magia, jak widać zajmuje się *sacrum*, odwoływanie się do mocy, jak i manipulowanie nią, dostępne jest tylko specjalnej grupie ludzi będących przedstawicielami społeczności wobec mocy. Marcel Mauss wymienia trzy zasadnicze prawa magii: prawo sympatii, z którym wiąże się prawo styczności, prawo podobieństwa i prawo przeciwieństwa. Rzeczy pozostające ze sobą w kontakcie są zjednoczone, dzięki czemu podobne wytwarza podobne (istnieją dwie podstawowe formuły tego prawa: podobne wywołuje podobne i podobne działa na podobne), a przeciwne wytwarza przeciwne. Prawo styczności polega na utożsamieniu części z całością. Rozdzielenie w tym przypadku nie przerywa ciągłości, gdyż można ją odtworzyć z najmniejszego elementu według zasady *totum ex parte*. Sama idea magicznej ciągłości zawiera istotne pojęcie „zarażenia” oznaczające możliwość przekazywalności elementu będącego nośnikiem magicznej mocy<sup>94</sup>.

Spróbujmy zreasumować tę część poglądów fenomenologów religii na temat mitu, wyodrębniając te elementy, które mogą mieć istotne znaczenie dla naszych badań w części późniejszej.

Po pierwsze, mity opisują ludzkie doświadczenie *sacrum* (bycie wobec tego, co Inne, bycie świadomym fenomenu Inności manifestujące się w szyfrze transcendencji, *etc.*), jego manifestacje w świecie ludzkiego postrzegania (epifania, kratofania, hierofania i teofania) oraz konsekwencje tych manifestacji (kosmiczne, wegetacyjne, antropologiczne i inne). Oznacza to, że deskrybują one wszystko, co Inne, obce, niewyobrażalne i niepojmowalne, oddając objawienie się tego na wszelkich możliwych do pojęcia płaszczyznach. Dlatego opisy te zawierają fenomeny niesamowitości, tajemniczości, potęgi oraz całkowitej zależności człowieka. Wyjaśnianie mitu jest więc bardziej emocjonalne niż racjonalne i funkcjonuje raczej poprzez kojarzenie różnego typu doświadczeń z innymi doświadczeniami, a nie przez opis przyczyny i skutku<sup>95</sup>. Mity wyrażają swe treści na wielu poziomach znaczeniowych: emocjonalnych (mysterium tremendis), symbolicznych (opozycyjnych – Chaos/Kosmos, *sacrum*/profanum, świat/zaświat; kosmicznych – *axis mundi*, Środek Świata, Centrum, Raj; postać – Przodek, Heros, Bóg; oponent – demon, potwór, smok; działanie – upadek, wygnanie, walka, orientacja, zagubienie, zniewolenie, wyzwolenie) i wzorcowych, stwarzających modele Kosmosu, modele człowieka, paradygmat zasad jego działania oraz modele ludzkiej egzystencji ściśle powiązanej z całym żywym Kosmosem przenikniętym *sacrum*. Poziomy te nie wykluczają się wzajemnie, są raczej względem siebie komplementarne, aczkolwiek ich struktura

---

<sup>93</sup> A. Szyjewski, *Etnologia religii, op. cit.*, s. 95.

<sup>94</sup> Zob. M. Mauss, *Socjologia i antropologia*, przeł. M. Król, K. Pomian, J. Szacki, Warszawa 1973, s. 82-88.

<sup>95</sup> Zob. L. Dupré, *Inny wymiar*, przeł. S. Lewnadowska, Kraków 1991, s. 193.

wymaga rozmaitych procesów wykładni. „Mit stanowi wyodrębnioną kategorię języka symbolicznego [...] przekazywaną ustnie lub spisana dramatyczną opowieścią”<sup>96</sup>, łączy świat ludzki ze światem *sacrum* i z reguły ma znaczenie religijne. Treści mitu dane są do rozumieniowego przeżycia, mit, który nie jest rozumiany w odpowiednim dla siebie polu odniesień, zaczyna podlegać degradacji. Mit jest elementem poznania symbolicznego, co oznacza, że do jego zrozumienia nie wystarcza sama rekonstrukcja myślenia mitycznego, ale potrzebne jest odczytanie motywów działań występujących w mitach postaci i figur<sup>97</sup>.

Po drugie, mit przynależy do duchowego wymiaru życia człowieka i pomimo że prezentowane tu rozpoznania odnoszą się generalnie do duchowości człowieka archaicznego, to należy pamiętać, że Eliade nazywał go „człowiekiem pełnym” lub *homo religiosus*, twierdząc przy tym, że treści doświadczenia duchowego oddawane w mitach, znakach religijnych, symbolach i obrazach mogą ulegać co prawda degradacji, ale nie mogą być wykorzenione z ludzkiej psychiki, gdyż przynależą do niej w sposób trwały. Fakt ich pozornej nieobecności w świecie współczesnym tłumaczył specyfiką cywilizacji niechętnie podejmującej kwestie hierofanii i cechującej się sceptycznym stosunkiem do *sacrum*, skutkującym nie tylko stanowiskami ateistycznymi, pojawieniem się tak zwanej mitologii niższej z charakterystycznymi dla niej koboldami, krasnalami itp., ale i redukującymi treści duchowości typu religijnego do wymiaru *profanum*. Tym samym Eliade odkrył zasadę zapomnienia lub też pokrywania elementów *sacrum* przez zdesakralizowane wytwory ludzkiej wyobraźni.

Po trzecie, zasadniczą funkcją mitu jest dostarczanie człowiekowi wzorców pozwalających odnosić się do Kosmosu, Transcendencji i swojej własnej egzystencji, co oznacza, że mit ma wymiar praktyczny, choć treści, jakie przekazuje, jawią się na płaszczyznach irracjonalnych (jak ma to miejsce w przypadku uczuć numinotycznych czy symboli). Mit zawsze wywołuje w człowieku traktującym go jako opowieść prawdziwą ruch sensu ku Czasowi początku poprzez powtarzanie wydarzeń, jakie miały miejsce *in illo tempore*; powrót do Czasu jest równoznaczny z wejściem w sferę boskich emanacji, których konsekwencją było pojawienie się Żywego Kosmosu, a tym samym powrót ów przynosił on konkretną wiedzę o Kosmosie i człowieku źródłowo zawartą w wydarzeniach Początku.

Po czwarte, mit odnosi się we wszystkich swoich treściach do tego, co Obce i Inne, budując przekazy mające wprowadzić w ludzki świat pojmowania to, co ze swej natury jest irracjonalne, niewyobrażalne i niepojmowalne, a więc

---

<sup>96</sup> T. Węclawski, *Wspólny świat religii*, Kraków 1995, s. 81.

<sup>97</sup> Taki model odczytania mitu występuje zarówno u Węclawskiego, jak i u Ricoeuira, na którego, *nota bene*, Węclawski się powołuje.

w przypadku mitu nie można mówić o prawdzie „klasycznej”, a co najwyżej religijnej bądź aletheicznej.

Po piąte, wszelkie treści mitu ujmowane przez Eliadego odnoszą się do ludzkiej kondycji, *à rebours*, ukazując treści zbieżne z tymi, jakie są przedmiotem namysłu teologii i metafizyki, z tą różnicą, że mityczna prezentacja ma charakter dramatyczny i plastyczny. Oznacza to, że horyzonty odczytań mitu dotyczyć mogą wielu rozmaitych płaszczyzn, zawsze jednak postrzeganych w wymiarze totalnym i statecznościowym i wyjaśniać zasady i reguły istnienia w obrębie Kosmosu, bądź poprzez prezentacje dane w symbolu (kosmiczne drzewo, woda żywa) lub większych całościach znaczeniowych posiadających znaczenie symboliczne (ustawiczne niszczenie korzeni drzewa kosmicznego) bądź też przez zachowania typu rytualnego (wejście do labiryntu, wspinanie się po drzewie kosmicznym) lub poprzez modele (jak chociażby modele metafizyczne ukazujące bycie wobec drzewa żywota czy zjawisko androgynii) i pierwotne wzorce (herosa kulturowego, jego zachowania, cele, zdobycze, *etc.*).

Po szóste – zdaniem Eliadego – człowiek jest w pełni sobą tylko wówczas, gdy realizuje wzorce mityczne w sytuacjach kryzysowych. Obraz takich rozwiązań znajduje się w całym paradygmacie rytów przejścia i działań inicjacyjnych, które nie tylko ukazują cel, ale także drogę i cenę. Kontakt z mitem jest kontaktem funkcjonalnym: wzorcowym, instruującym, odkrywająco-objawieniowym, terapeutycznym i problematyzującym, co przynosi pewien określony stan świadomości, zwany świadomością mityczną, ale jego działanie jest obecne także w świecie współczesnego człowieka (gdyż wpisane jest w duchową naturę człowieka), przynosząc odpowiedzi na pytania, jakich nie podejmuje nauka, wpisując się w lęki egzystencjalne, których cywilizacja nie potrafi zniwelować i ukazując model całkowicie uporządkowanego Kosmosu, nawet jeżeli to uporządkowanie nie posiada znamion naukowych.

Po siódme, wzorcowy charakter mitu oddaje nie tylko obraz Kosmosu, Czasu początków, przynosi także konkretne zasady działania, pozwala także na ucieczkę od czasu Historii, od tego, co zmienne i niepewne ku temu, co stałe, doskonałe i uporządkowane. Mit, będąc opowieścią wzorcową, jest nią tylko wówczas, gdy objawia człowiekowi jakąś tajemnicę. Domaga się on praktycznego zastosowania, nie jest to tekst dany do refleksji, ale do przeżycia, którego istotą ma być przyjęcie wzorcowych modeli jako swoich własnych. Mit nie tylko ukazuje Kosmos i ludzkie istnienie w sensie pozytywnym, mówiąc, czym jest, ale i negatywnym, wskazując na to, czym na pewno nie jest. Przynosi odpowiedzi na płaszczyźnie symboliczno-mitycznej na „pytania fundamentalne”: jaki jest sens wszystkiego, co jest i jaka jest tego podstawa, dlaczego coś jest, jaki jest sens mojego istnienia.

Po ósme, mit właściwie odczytany, to znaczy zrozumiany we właściwym dla niego horyzoncie odniesień, pozwala pojąć początek wszystkiego, co jest i tym samym zrozumieć postać obecnego świata i miejsca w nim człowieka;

bardzo często mit wyraża swoje rozpoznania poprzez obrazowanie stanami emocjonalnymi, takimi jak tęsknota, pragnienie powrotu, pewności, *etc.*

I wreszcie kwestia najważniejsza: mit podlega degradacji i wulgaryzacji, gdy przestaje być rozumiany.

Z tymi poglądami Eliadego korespondują stanowiska innych badaczy mitu. W tekstach Josepha Campbella znajdujemy stanowisko mówiące o czterech zasadniczych funkcjach spełnianych przez mit. Są to: funkcja mistyczna uświadamiająca człowiekowi aspekt tajemnicy Kosmosu, zarysowująca kosmiczny porządek w paradygmacie opartym na trojkiej strukturze (idealny byt będący źródłem wszelkiego istnienia, aktualne istnienie świata oddalające się od idealnego bytu oraz moc zbawcza przywracająca porządek pierwotny); funkcja kosmologiczna ukazująca obraz świata w jego mitycznym horyzoncie; funkcja społeczna uzasadniająca pewien porządek oraz funkcja pedagogiczna ukazująca modele ludzkiego bycia<sup>98</sup>. Zdaniem Węclawskiego, mit pełni funkcję objaśniającą, ukazującą tajemnicę w sposób pozwalający się człowiekowi do niej odnieść; wiążącą, łączącą ludzi w pewną wspólnotę, zarówno w wymiarze synchronicznym, jak i diachronicznym oraz inicjacyjną, która dostarcza wzorów indywidualnego zachowania<sup>99</sup>. Szyjewski natomiast stwierdza, że mit może tłumaczyć i uzasadniać świat, którego obecny kształt jest efektem działań bogów lub herosów; podejmuje problemy nieweryfikowalne przez naukę, takie jak tajemnica narodzin, życia, śmierci czy losu. Sama potrzeba mitu jest dla niego, podobnie jak dla Kołakowskiego, potrzebą sensowności świata, jego nakierowania na jakąś drogę (zbawienia, walki z chaosem) oraz wiary w trwałość ludzkich wartości<sup>100</sup>.

Należy jednak cały czas pamiętać, że narracyjny obraz świata, jaki przynosi mit, ma kilka nieredukowalnych cech: „jest to wielopoziomowość języka symbolicznego oddająca wielowymiarowość doświadczenia, skłonność i zdolność tego języka do łączenia przeciwieństw, to jest jego paradoksalny i dialektyczny wymiar, poszczególne historyczne postaci tego doświadczenia i języka ukazują się nam wobec pierwotnej i ostatecznej (tzn. teraz nieuchwytej pełni, na którą doświadczenie i język wskazują, jakkolwiek w żadnej swej postaci nie są w stanie jej wypowiedzieć”<sup>101</sup>.

Osobną kwestią pozostaje zbadanie sposobów uobecniania się mitu w świadomości współczesnego człowieka. Aby móc o tym mówić, należy przywrócić się problematyce degradacji mitu i związanemu z tym rozproszeniem sa-

---

<sup>98</sup> Zob. A. Szyjewski, *Etnologia religii, op. cit.*, s. 88-89.

<sup>99</sup> Zob. T. Węclawski, *Wspólny..., op. cit.*, s. 82.

<sup>100</sup> Zob. A. Szyjewski, *Etnologia religii, op. cit.*, s. 88.

<sup>101</sup> T. Węclawski, *Wspólny..., op. cit.*, s. 91.

*crum*, eliadowskiej koncepcji człowieka, archetypu oraz jego rozumieniu kultury współczesnej.

Zdaniem Eliadego, „mit może ulec degradacji w legendę epicką, balladę lub powieść, albo też przetrwać w formie ograniczonej w »przesądach«, zwyczajach, tęsknotach, itd., nie traci on przy tym ani swej struktury ani znaczenia. »Próby«, cierpienia, pielgrzymki nadal występują w opowiadaniach o cierpieniach i o przeszkodach, na które natrafia bohater epicki [...] usiłujący osiągnąć jakiś cel. [...] można łatwo sprowadzić do cierpienia i rytualnych przeszkód »na drodze do *sacrum*«”<sup>102</sup>. Temu ruchowi przechodzenia/degradowania mitu w literaturę towarzyszy z jednej strony stopniowa utrata przejrzystości znaczeń postaci, zachowań i konfliktów, z drugiej natomiast wiązanie mitów lub ich elementów z charakterystycznym literackim środowiskiem, co prowadzi do uposażania ich w specyficzne cechy związane z treścią literackiej prezentacji. Jednak modele mityczne świata i archetypy ludzkich zachowań opisane w mitach nie tracą swego twórczego aspektu. Nawet jeżeli zostają zdegradowane do najniższych poziomów, ciągle mogą podlegać reaktualizacji i oddziaływać na świadomość współczesnego człowieka<sup>103</sup>. Mit, symbol i obraz mogą podlegać degradacji, ciągle jednak trwają w stanie uśpienia dzięki literaturze. Jest ona dla Eliadego medium przechowującym mit i jego treści. Zjawisko degradacji jest złożone i zawiera w sobie proces demityzacji charakterystyczny przede wszystkim dla mitologii greckiej i braminijskiej. W następstwie tego procesu mit traci w świadomości odbiorcy aktualną moc objawiania tajemnic, staje się arystotelesowym *mythosem*, opowieścią prawdopodobną. Potrzeba dotarcia do treści mitu wymusza na osobach mających kontakt z mitem zdemityzowanym powrót do początku nie poprzez uczestnictwo w rytuale, ale na drodze intelektualnego wysiłku interpretacyjnego<sup>104</sup>. Kolejnym aspektem degradacji jest proces alegoryzacji mitu (wykluczający jego aspekt numinotyczny) oraz jego euhemeryzacji (ukazujący mit jako efekt deifikacji wielkich przywódców) występujący w obrębie klasycznych mitologii. To w konsekwencji musiało prowadzić do stopniowej desakralizacji przejawiającej się między innymi – zdaniem cytowanego przez Eliadego Jana de Vries – we współzależności struktur pomiędzy mitem, sagą a baśnią. To, co jest na poziomie funkcji wspólne dla literatury i mitu, to efekt wyjścia z „Czasu”, który ciąży i zabija, wyjścia możliwego dzięki lekturze. Zdaniem Jana de Vries, baśń nie jest „formą literacką”, ale spontanicznym wytworem nieświadomości. Opisuje ona świat, który nie jest już światem mitycznym, odwrotnie niż saga, której bohaterowie działają w świecie rządzonym przez przeznaczenie i bogów i tym samym ich istnienie jest od nich uza-

---

<sup>102</sup> M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 414.

<sup>103</sup> Zob. *ibidem*, s. 414-416.

<sup>104</sup> Zob. M. Eliade, *Aspekty mitu...*, *op. cit.*, s. 116-117.

leżnione. Bohaterowie baśni natomiast istnieją w świecie niezależnym od bogów, a ich pomyslnosc w duzej mierze uzalezniona jest od pomocy protektorów i towarzyszy (są oni jednak literackimi obrazami bóstw) posiadających moce magiczne, ale już nie boskie atrybuty<sup>105</sup>. Proces degradacji na tym poziomie rozszczepia się: część treści staje się domeną artystycznych działań na poziomie folkloru i kultury niskiej (bajka magiczna, klechda, baśń, literatura popularna), druga zaś podlega zaczyna racjonalizacji i estetyzacji na poziomie kultury wysokiej (tragedia grecka, epos rycerski, literatura piękna) w wyniku odkrycia przez elitę problematyczności i tragiczności istnienia. Fakt, że baśniowi towarzysze i protektorzy, a także przeciwnicy, są *de facto* bóstwami, pozwala Eliademu stwierdzić, że nie zawsze można mówić o desakralizacji mitycznego obrazu w świecie baśni, często proces wchłaniania baśni przez mit ma – jego zdaniem – znamiona degradacji *sacrum*, która przejawia się ukrywaniem motywów oraz postaci mitycznych. Zdegradowani do poziomu pomocników bogowie nadal pełnią tę samą funkcję. Oznacza to, przy założeniu prawdziwości tezy Władimira Proppa o jedności kompozycyjnej bajki magicznej<sup>106</sup> i tezy Josepha Campbella w sprawie monomitu<sup>107</sup>, że baśń może być traktowana jako kontynuacja charakterystycznego dla funkcji mitu „wtajemniczenia”, które nie zachodzi już w przestrzeni kultowo-religijnej, lecz wyobrażeniowej. „Jeśli jest ona formą rozrywki czy ucieczki, to dzieje się tak tylko w świadomości potocznej, a zwłaszcza w świadomości współczesnego człowieka; jednak głęboko w psychice ludzkiej scenariusze inicjacyjne zachowują swe znaczenie i są przyczyną przemian”<sup>108</sup>. Według Eliadego, baśń, która od dawna w kulturze Zachodu jest elementem rozrywki, ma też swoją płaszczyznę atrakcyjną poza przestrzenią estetyczno-ludyczną, a wyrażającą się w treściach scenariuszy inicjacyjnych: walce z przeciwnościami, potworami, rozwiązywaniu zagadek, wypełnianiu zadań pozornie niewykonalnych, wstępowaniu do Piekieł, wstępowanie do Nieba, zaślubinach z księżniczką<sup>109</sup>.

Cały proces degradacji mitu, będący przecież elementem rozproszenia *sacrum*, nie jest dla Eliadego niczym innym, jak tylko konsekwencją prawa degradacji sensu, które jest związane ściśle z prawem zachowania materiału. Prawo degradacji sensu prowadzi w konsekwencji do zmian w sensie tradycyjnym poprzez jego utratę lub zapomnienie, co widoczne jest na przykład w folklorze, gdzie rytuały trwają, choć zaginęło ich pierwotne znaczenie i związana z tym

---

<sup>105</sup> Zob. *ibidem*, s. 195-196.

<sup>106</sup> Zob. W. Propp, *Historyczne korzenie bajki magicznej*, przeł. J. Chmielewski, Warszawa 2003, s. 395-405.

<sup>107</sup> Zob. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1997, s. 17-41.

<sup>108</sup> M. Eliade, *Aspekty mitu...*, *op. cit.*, s. 199.

<sup>109</sup> Zob. *ibidem*, s. 198.



funkcja. Eliade twierdzi, że towarzyszy temu procesowi także prawo rozkładu pierwiastka fantastycznego<sup>110</sup>. Możemy wstępnie przyjąć, że degradacji i rozproszeniu *sacrum* towarzyszy wzrastanie roli pierwiastka fantastycznego, natomiast wraz z pojawieniem się funkcji remitologizacji i hermeneutyki treści symbolicznych, pierwiastek fantastyczny ulega rozkładowi.

Degradacja mitu, jak widać, jest bezpośrednio związana nie tylko z samym procesem rozproszenia *sacrum*, który nie zachodzi przecież w próżni, ale i ze sposobem postrzegania świata przez współczesnego człowieka. Zdaniem Eliadego, współczesny świat, zakrywając *sacrum* i utożsamiając je z *profanum*, osiągnął ostateczny etap desakralizacji. Ponadto współczesna kultura niechętnie przyjmuje faniczny aspekt *sacrum*, nadając mu raczej charakter fantastyczny; rozproszeniu *sacrum* towarzyszy redukcja przestrzeni poznawczej do tego, co racjonalne i w konsekwencji problematyka niewyjaśnialna naukowo nie jest przez naukę podejmowana. Jednak kondycja człowieka współczesnego, pomimo że żyje on świecie zdesakralizowanym, domaga się pewnych sensów, których nauka nie potrafi podać<sup>111</sup>. Człowiek współczesny potrzebuje obecności mitu. Z tego też powodu człowiek współczesny, poszukując odpowiedzi na pytania określające jego kondycję, poddaje poznawczej refleksji wytwory oniryczne oraz treści literackie. Oba przypadki czynią przedmiotem namysłu to, co wydobywane jest z pola nieuświadomianego. Remitologizacja jako pozytywny efekt degradacji mitu jest więc wysiłkiem podejmowanym przez człowieka na drodze ponownego uczynienia obecnym w jego życiu *sacrum*, chociaż degradacja pozostawiałaby *sacrum* w polu funkcji ludycznych, fantastycznych lub zapomnianych. Szczególnie ciekawym aspektem remitologizacji jest zwrot współczesnych powieściopisarzy (zarówno „głównego nurtu” – James Joyce czy Jorge Louis Borges, jak i fantasy – Ursula K. Le Guin czy J. R. R. Tolkien) ku mitowi. Zdaniem Georga Steinera cytowanego przez Karen Armstrong, „sztuka, podobnie jak pewne rodzaje przeżycia religijnego i metafizycznego, jest najbardziej »inwazyjnym«, przemieniającym wezwaniem, dostępnym ludzkiemu doświadczeniu<sup>112</sup>. Powieść – według Karen Armstrong – uczy postrzegać świat inaczej, nie poprzez pragmatyczny logos czy własny partykularny egoizm, lecz przez serce zdolne odkrywać nową mądrość uobecnianą mitycznymi treściami w literaturze<sup>113</sup>.

Jednym z nielicznych aspektów mitu, jakiego Eliade nie podejmuje, jest jego narracyjna struktura i związana z nią technika czytania. Ponieważ dla naszych celów badawczych wiedza na ten temat jest niezbędna, dlatego też przyjmiemy

---

<sup>110</sup> M. Eliade, *Kosmologia i alchemia babilońska*, przeł. I. Kania, Warszawa 2000, s. 19-20.

<sup>111</sup> Zob. M. Heller, *Filozofia i wszechświat. Wybór pism*, Kraków 2006, s. 3-37.

<sup>112</sup> K. Armstrong, *Krótką historia mitu*, przeł. I. Kania, Kraków 2005, s. 108.

<sup>113</sup> Zob. *ibidem*, s. 133.

jako rozstrzygające w tej materii stanowisko zaprezentowane przez innych badaczy problemu, takich jak Eleazar Mielecinski, Paul Ricoeur, Jurij Łotman i John Bierhorst.

Radykalnym poglądem w tej materii jest stanowisko Ricoeura stwierdzającego: „mit będę uznawał za rodzaj symbolu, za symbol rozwinięty w postaci opowieści rozgrywającej się w jakimś czasie i w jakiejś przestrzeni, które nie dadzą się przyporządkować czasom historycznym i przestrzeniom znanym krytyce historycznej i geograficznej, dla przykładu »wygnanie«, jest pierwotnym symbolem ludzkiego wyobcowania, lecz historia wygnania Adama i Ewy z raju jest mityczną opowieścią drugiego stopnia, wprowadzającą osoby, czas, miejsce oraz epizody fabularne [...]. W gruncie rzeczy nie będę prawie odbiegał od schematu Jaspersa wyróżniającego początkowy język szyfrów (które ja nazywam symbolami) język mitów, które pośredniczą symbolom pierwotnym wreszcie symbole trzeciego stopnia, bardziej spekulatywne, jak na przykład przedstawienie zła na kształt »walki« u Heraklita [...]”<sup>114</sup>.

Jedne z ciekawszych opinii głosi tu cytowany przez Szyjewskiego John Bierhorst piszący o trzech właściwościach mitu tkwiących u podstaw jego narracyjnych przekształceń. Wymienia fakt ciągłego powtarzania obecnego w mitycznej narracji, któremu towarzyszy przenoszenie powtarzanych treści danego epizodu na inną płaszczyznę znaczeniową, co przynosi pojawianie się tak zwanych „podwójnych mitów”. Wskazuje tu także zjawisko rozdzielania się postaci bohatera na wiele mitycznych osobowości, co niekoniecznie musi być związane z logiką danej narracji. Stwierdza też, że ruch sensu w micie jest stopniowym narastaniem, to znaczy, że wszelkie jego elementy występują w nim zamiennie<sup>115</sup>.

Z kolei Jurij Łotman i Zara Minc w artykule analizującym relacje zachodzące pomiędzy literaturą a mitem stwierdzają, że „narracja mitologiczna powstaje nie według zasady łańcuszka, jak to jest typowe dla dzieła literackiego, lecz zwija się jak główka kapusty, w której każdy liść powtarza z pewnymi wariacjami wszystkie pozostałe i nieskończone powtarzanie tego samego głębinowego jądra fabularnego zwija się w otwartą dla nowych narostów całość”<sup>116</sup>. Narracja mityczna byłaby zatem podporządkowana czasowi cyklicznemu, powtarzającemu poza porządkiem linearnym pewne stałe wzorcowe elementy. I kwestia niezwyklej wagi: badacze ci zwracają uwagę na izomorficzność narracji mitycznej, która przy zastosowaniu odwrotnej translacji powinna nie tylko

---

<sup>114</sup> P. Ricoeur, *Egzystencja i hermeneutyka*, przeł. E. Bieńkowska i inni, Warszawa 1975, s. 12-14.

<sup>115</sup> J. Bierhorst, *Czerwony łabędź; mity i opowiadania Indian amerykańskich*, Warszawa 1984, s. 12-15.

<sup>116</sup> J. Łotman, Z. Minc, *Literatura i mitologia*, przeł. B. Żyłko, „Pamiętnik Literacki” 1991, z. 1, s. 245.

ukazać wiele aspektów Pierwotnej Postaci, ale i ukazać mechanizm jej powstania. Zasada ta w swej skrajnej postaci sprowadza wszystkie możliwe fabuły do Jedynej Fabuły będącej inwariantną dla wszelkich możliwości mitonarracyjnych. Wydaje się, że mechanizm ten funkcjonuje także przy wydobywaniu z mnogości opowieści mitycznych mitu wzorcowego czy też monomitu.

Mieletinski natomiast twierdzi, że elementarnymi zasadami organizującymi fabułę mityczną są: „1) Sumowanie jednorodnych motywów (np. motywów działania) w ten sposób łączone są bądź predykaty, bądź agensy, bądź też tworzone obiekty. Tego typu połączenie leży u podstaw wielu fabuł archaicznych”<sup>117</sup>. Innym sposobem tworzenia fabuły mitycznej jest zjawisko zlepiania motywów z synonimicznymi predykatami (daje tu jako przykład motyw z *Kalevali* opisujący stworzenie młynka, a następnie wykradzenie tego, co stworzone, ukazując dwa różne modele tworzenia – wykonywanie i zdobywanie), kolejnym typem budowania fabuły jest „wprowadzenie nowego modelu, uzupełniającego pierwotny i będącego jakimś jego odbiciem, przekształceniem. Wariantami tego mechanizmu są przytoczone poniżej przypadki (2, 3, 4); 2) Lustrzane odwrócenie motywu wyjściowego, tzn. dodanie przed motywem albo po nim innego motywu zawierającego działanie przeciwstawne albo identyczne z nim, ale skierowane w przeciwną stronę [...] wprowadzenie do mitów tworzenia tego typu odwróconych motywów było możliwe tylko na podstawie przekonania o odwracalności a nawet cykliczności rozwoju od chaosu do kosmosu; 3) Paralelizm negatywny [...] wprowadzenie takiego samego motywu, ale z odwrotnym wynikiem [...]; 4) metaforyczna (metonimiczna) transformacja motywu wyjściowego i uzupełnienie go przez »duplikat«, połączone często z wprowadzeniem paralelizmu kodów. Metaforyczne wariacje motywów w różnych kodach quasi-synonimicznych (erotycznym, astralnym spożywczym); 5) Identyfikacja czyli nowe działanie w celu sprawdzenia poprzedniego, w celu ujawnienia winowajcy – bohatera lub jego antagonisty, w związku z karą/nagrodą [...]. Powstanie jakościowo nowych motywów związane jest ze zjawiskiem dramatyzacji. 6) Dramatyzacja, czyli doprowadzenie do pewnej konfrontacji między antropomorficznymi uczestnikami akcji, a przede wszystkim między bohaterem a antagonistą. [...] Możliwe jest wyodrębnienie specjalnego mechanizmu (generującego motywy uzupełniające), który określić możemy jako konstrukcję schodkową. 7) Konstrukcja schodkowa. Wprowadza się działanie uprzednie, którego wynik (np. magiczny pomocnik lub przedmiot) staje się warunkiem koniecznym oraz środkiem do osiągnięcia celu w działaniu podstawowym. Taką konstrukcją bardzo często spotyka się w mitach [...]”<sup>118</sup>.

---

<sup>117</sup> J. Mieletinski, *Semantyczna organizacja narracji w mitach a problem katalogu semiotycznego motywów i fabuł*, przeł. F. Apanowicz, „Pamiętnik Literacki” 1991, z. 1, s. 267.

<sup>118</sup> *Ibidem*, s. 267-270.

Mieletinski stwierdza, że wymienione przez niego sposoby tworzenia fabuł mitycznych działają wzdłuż łańcucha syntagmatycznego, uniemożliwiając wgląd w hierarchię motywów wzdłuż pionu paradygmatycznego, w ramach którego w polu abstrakcji wyrażane są stosunki pomiędzy motywami archimotywnymi oraz tematami i konkretnymi predykatami, co z kolei jest warunkiem przejścia na poziom znaczeń głębokich (od funkcji Proppa do mitemów Levi-Straussa, mitologemów Carla Kerenyiego czy symboli Ricoeura). Z tego też powodu zdaniem badacza niezwykle istotny jest model konstruowania fabuł oparty na konkretyzacji starych motywów, zwany często rozwijaniem.

Jak widać, wyłania się tu kilka płaszczyzn badawczych: po pierwsze, sama struktura narracyjna mitu wraz z jej treściowym uposażeniem; po drugie, syntagmatyczna płaszczyzna realizacji tej narracji; po trzecie, jej płaszczyzna paradygmatyczna; po czwarte, płaszczyzna znaczeń symbolicznych; po piątą, kwestia ich właściwego zrozumienia i po szóstą, relacje zachodzące pomiędzy mitem a literaturą, w których zakres wejdą oczywiście wszystkie problemy przytoczone powyżej w związku z charakterystyką narracyjnej formy mitu. Płaszczyzna syntagmatyczna oraz paradygmatyczna wpisuje się w badanie znaczeń mitycznych wyrażonych na poziomie narracyjnym, pierwsza – upostaciowanym (bohater, motyw, wątek), a druga – wyabstrahowanym (modele, wzorce), trzecia płaszczyzna badawcza obejmuje te treści doświadczenia *sacrum*, które, zgodnie z dystynkcją uczynioną przez Węclawskiego i Ricoeura nie podlegają narracyjnemu obrazowaniu ze względu na specyfikę ich treści; chodzi tu oczywiście o symbole zarówno religijne, jak i spekulatywne. Tym samym wyłania się potrzeba zbudowania pewnego modelu uobecnienia mitu i jego elementów w literaturze. Tylko bowiem na podstawie takiego modelu możliwe będzie dalsze badanie mające prześledzić zasady degradacji mitu w literaturze fantasy.

Łotman stwierdza, że relacje pomiędzy mitem a literaturą mogą być rozpatrywane jako typologiczne bądź też ewolucyjne. Ewolucyjny zakłada przenikanie mitu do tekstów literackich w postaci nieświadomych lub pozbawionych swego pierwotnego znaczenia cząstek. Natomiast typologiczny ujawniać ma swoistość każdego z tych zjawisk na tle przeciwstawnego systemu<sup>119</sup>. Jak widać, model ewolucyjny oddawałby to, co jest charakterystyczne dla degradacji, typologiczny pokazywałby natomiast jej warianty. Ponieważ jednak Eliadego w jego zamierzeniu prezentacji zjawiska degradacji nie interesował opis relacji mit-baśń-literatura, a raczej fakt zapomnienia o *sacrum* i rozproszenia *sacrum*, to istotne wydaje się przyjęcie jako punktu wyjścia założenia, że przedmiotem badań będą elementy zdegradowanego mitu/rozproszonego *sacrum* w tekście literackim, ich sposób uobecniania powinien nam pozwolić określić ich funkcję wewnątrztekstową, a zastosowanie horyzontu religio-

---

<sup>119</sup> Zob. J. Łotman, Z. Minc, *op. cit.*, s. 242-243.

znawczego na określenie ich znaczeń pozaliterackich. Jest to niezwykle ważne ze względu na poczynione wcześniej założenia dotyczące istoty człowieka w rozumieniu Eliadego. Tym samym opis atrakcyjności fantastyki poprzez określenie jego mitycznych treści na wszystkich przytoczonych przez nas płaszczyznach powinien przynieść efekty, które zdaniem Eliadego pomogłyby zrozumieć współczesną kondycję człowieka oraz zweryfikować tezę o użyteczności fikcji należącej do grupy fikcji spekulatywnej.

Po pierwsze, musimy wyodrębnić uobecnienia mitu w tekście literackim, dzięki czemu powstanie morfologiczny model zdegradowanego *sacrum*. Aby to uczynić, zastosujemy dwie płaszczyzny odniesień: fenomenologii religii i literaturoznawczą/mythopoeiczną.

Płaszczyzna fenomenologii religii pozwoli nam wyodrębnić elementy emocjonalnego bycia wobec *numenu*, takie jak *tremendum*, *fascinans* i wszystkie inne przytoczone w podrozdziale poświęconym rozróżnieniom Rudolfa Otto. Dzięki van der Leeuwowi możliwe będzie wyodrębnienie mocy w jej aspekcie woli, postaci i imienia; zbiorniki mocy postaw wobec niej, jakie przyjmuje człowiek lub jego pośrednicy, oraz elementów świata w jego aspektach „świata wspólnego, tła, etc.”, a także koncepcji tabu i aspektów religijnych rytów przejścia oraz związków mocy z praktykami magicznymi. Niestety, w przypadku magii musimy zastosować także rozróżnienia poczynione przez historyków i socjologów ze względu na pełniejsze ujęcie problemu. Zastosowanie aparatu wytworzonego przez Eliadego pozwoli tylko dopełnić nasz model o typologię objawiającego się *sacrum* (epifanie, kratofanie, hierofanie i teofanie), związane z nimi symbole, rytmy przejścia oraz modele Kosmosu i istnienia w nim człowieka starającego się przebywać blisko środka/Centrum, a także pierwotne wzorce zachowań oraz te elementy pozawerbalnych doświadczeń człowieka, które go wyraźnie odnoszą do sfery *sacrum*. Oznacza to, że posługując się tą płaszczyzną odniesień, będziemy porządkować materiał zdegradowany, uobecniający się w mitemach, mitologemach, symbolach, obrazach, wzorcach, mitycznych postaciach herosów/demonów/bogów/potworów (charakterystycznych dla mitologii klasycznej i niższej), artefaktach oraz pierwotnych wzorcach, a także epifaniach i towarzyszących im emocjom, jak i obrazom kondycji ludzkiej (błądzenia, walki, odrodzenia, etc.).

Na płaszczyźnie odniesień literaturoznawczych zastosujemy trzy modele analityczne. Pierwszy w oparciu i rozstrzygnięcia prezentowane przez Henryka Markiewicza, ustalający zbieżności fabularne pomiędzy dziełem literackim a mitem, takie jak: transformacje fabularne mitu (kondensacje, eliminacje, permutacje, modyfikacje i amplifikacje mitemów), reinterpretacja polemiczna, adaptująca i ironiczna, transpozycja i inkrustacja mityczna<sup>120</sup>. Nie możemy jed-

---

<sup>120</sup> Zob. H. Markiewicz, *Z teorii literatury i badań literackich*, Kraków 1997, s. 181-182.

nak przyjąć rozumienia mityczności proponowanej przez Markiewicza, gdyż zakłada ona, że jest to „przedstawienie zniekształcające lub fałszywe”<sup>121</sup>, co niestety jest nie do przyjęcia w zarysowanym tu wcześniej modelu Eliadego. A jednak pojęcia porządkujące mówienie o narracyjnym aspekcie mitu zaproponowane przez Markiewicza będą tu używane, jeśli zajdzie taka potrzeba. Oznacza to, że będziemy mogli mówić o treściach mitycznych, ujmując je jako fabułę mityczną, schemat fabularny wspólny dla różnych mitów (inwariant mityczny), jak i dla mitów zbliżonych do siebie (archemit). Przy wyodrębnianiu tych kategorii będziemy posługiwać się proponowanymi przez Markiewicza ich składnikami, takimi jak zdarzenie mityczne, postać mityczna, motyw mityczny, postaciowy schemat mityczny/mitemiczny/archemityczny<sup>122</sup>. Elementy te pozwolą na określenie funkcji pełnionej w procesie narratywizacji w odniesieniu do fabuły, postaci literackiej oraz świata przedstawionego. Oczywiście na poziomie syntagmatycznym/paradygmatycznym. W celu ujęcia tych aspektów, jakich model zaproponowany przez Markiewicza nie ujmuje (ze względu na jego polemiczny stosunek do badań amerykańskich), przyjmujemy rozróżnienia zaproponowane przez Johna White’a, opisujące typy renarracji mitu w powieści, bohaterów metamitycznych wspólnych całym klasom mitów, prefiguracji, sposobów współlistnienia w powieści sfer mitycznej i fikcyjnej oraz funkcji mitu w powieści znoszącego jej fikcyjny charakter<sup>123</sup>. Na tym poziomie wyodrębniać będziemy zależności materiałowe i pewne struktury formalnych zapożyczeń, co zgodne jest z ogólnie przyjętymi trendami metodologicznymi podejmującymi kwestie wzajemnych relacji pomiędzy mitem a literaturą<sup>124</sup>.

Drugą płaszczyzną odniesień będzie horyzont określający już samą literaturę fantazy przez wyodrębnienie praktycznych zastosowań charakterystycznych dla odpowiednich podtypów tej literatury elementów mitycznych na poziomie organizacji świata przedstawionego, fabuły, typów postaci oraz reguł organizujących istnienie w obrębie tych światów, a także sposobów literackiego wykorzystania nastroju wywoływanego obecnością *numinosum* lub jego ekwiwalentów i opisu bycia wobec nich, od wzniosłego poprzez romansowo-przygodowy, aż po ironiczny i infantylny.

Trzecia płaszczyzna, mitopoetycka, osadzona jest na ujęciu antropologicznym. Tę koncepcję przyjmujemy za Harrym Slochowerem, z tą różnicą, że nie odniesiemy jej do „głównego nurtu”, ale do fantazy<sup>125</sup>. Przedmiotem mitopo-

---

<sup>121</sup> *Ibidem*, s. 180.

<sup>122</sup> *Ibidem*, s. 177.

<sup>123</sup> J. White, *Mythology in the Modern Novel*, New York 1998; w Polsce poglądy jego zaprezentowane zostały przez C. Zalewskiego w artykule *Mit a powieść. Prezentacje stanowisk teoretycznych*, „Pamiętnik Literacki” 2006, z. 3, s. 55-75.

<sup>124</sup> Zob. J. Vickery, *Literature and Myth*, New York 1982.

<sup>125</sup> H. Slochower, *Mythopoesis. Mythic Patterns in the Literary Classics*, Detroit 1970.

etyki są asocjacje między całościowo postrzeganym paradygmatem mitycznym (stworzenie – chaos – kosmos – centrum – bohater – heros – czas mityczny – święta przestrzeń – inicjacja – śmierć i zmartwychwstanie, *etc.*) a jego literackimi manifestacjami. Chodzi tu zatem o wyodrębnienie symbolicznych wartości uobecnianych działaniami mitycznych bohaterów w literaturze fantasy, które w konsekwencji mogłyby wyznaczać kondycję ludzką. Mitopoetyka, transponując treści mityczne w znaczenia symboliczne, transcenduje rygoryzm nauki i określa kondycję współczesnego człowieka poprzez zestawienie jej z mitycznymi pytaniami: „kim jestem?”, „skąd pochodzę?”, „gdzie tkwią granice mojego istnienia?”, „jak mam do nich dotrzeć?”. Najczęściej w analityce mythopoeicznej stosuje się odniesienia do monomitu Campbella lub struktur funkcyjnych Proppa, wprowadzając trzy płaszczyzny: 1. Stworzenie (mity etiologiczne, hierogamia, eliadowski mit wzorcowy o walce Boga ze Smokiem); 2. Poszukiwanie (motyw *Quest*): symbolika Drogi, Podróży, Wędrowca, Obcego oraz elementy Prób, zstąpienia do Piekieł, wniebowstąpienia, *etc.*; 3. Przeznaczenie: odkrywające nadnaturalne reguły porządkujące ludzkie istnienie, Wtórne Stworzenie po udziale człowieka w Upadku, udział w wojnie pomiędzy Dobrem a Złem oraz Powrót do domu. Wszystkim tym płaszczyznom towarzyszą rytmy przejścia, związane z nimi inicjacje pozwalające człowiekowi w nich uczestniczącemu odnosić się na drodze spekulacji rozumowej lub ekstazy do tajemnicy istnienia i źródła bytu<sup>126</sup>. Tym samym mitopoetyka wprowadza treści metafizyczne, symboliczne i antropologiczne, bazując na ujmowaniu tego, co jest mitycznym uobecnieniem w literaturze we wzorce i modele. Zgodnie z założeniem Carla Kerényiego, należy tu wydobywać dwa poziomy odnośnienia się człowieka do mitu: archaiczny dany zawsze w jakiejś historycznej treści, w naszym przypadku literackiej manifestacji mitycznego archetypu oraz principiów, do których wszystko, co indywidualne i proste, się odwołuje, ukazując przy tym, co niezmiennie i pierwotne<sup>127</sup>. Tu ustalimy modele mityczne obrazujące nie tylko wzory ludzkich zachowań, odwołujące się do wyobrażeń i emocji, ale i fundamentalną strukturę rzeczywistości, które pozwolą określić ich ewentualne funkcje i odnieść je do funkcji mitów.

Ostatnim poziomem jest poziom symboliczny, w którego badaniu wykorzystana zostanie metoda zaproponowana przez Ricouera. Przyjmuje on podobne do eliadowskiego założenie o kosmicznym i antropologicznym wymiarze symbolu, przedstawiając przy tym figury rozumienia. Pierwsza z nich ma polegać na wydobywaniu i zestawianiu wielu znaczeń tego samego symbolu i określeniu permutacji wszelkich możliwych treści w obrębie tego samego tematu; druga ma polegać na rozumieniu danego symbolu przez inny symbol, co

---

<sup>126</sup> Zob. *ibidem*, s. 12-39.

<sup>127</sup> Zob. C. Kerényi, *Essays on a Science of Mythology*, New York 1985.

dzięki analogii intencjonalnej poszerzać ma krąg pozostałych symboli wykazujących pokrewieństwo z symbolem zasadniczym; trzecia figura rozumie dany symbol przez obrzędy i mity, to jest inne przejawy *sacrum*, co pozwala wyjaśnić symboliczne gesty i zachowania; czwarta figura ukazuje, jak w danym symbolu scala się to, co zewnętrzne, z tym, co wewnętrzne, witalne ze spekulatywnym, ukazując metafizykę pierwotnej sprzeczności<sup>128</sup>. Jest to warstwa najgłębsza, gdyż mit – zdaniem Ricoeura – nie wyczerpuje semantyki symbolu. Istota symbolu zawarta jest w podwójnej intencjonalności pierwotna jest dosłowna, natomiast druga odsłania pewną sytuację człowieka w obrębie *sacrum*<sup>129</sup>. Zresztą Ricoeur dzieli symbole na pierwotne (nieczystość, błędzenie, zbrukanie, zawinięcie), w obrębie których kształtują się symbole wtórne i czysto mityczne (mówią o Początku i o Końcu doświadczenia wyrażanego w postaci symboli pierwotnych). Znaczenie symboliczne mitu może być wykorzystane w innych układach mitycznych i innych społecznych realiach. Fakt pojawienia się mitu w środowisku dzieła literackiego redukuje odniesienie się do mitu z rytualnego do racjonalnego. Człowiek starający się w pełni pojąć symbol, podejmuje trud interpretacji polegający na rozwijaniu poziomów znaczeniowych zawartych w znaczeniu dosłownym. Wynikiem tego wysiłku będącego jedną z dróg opisu *sacrum* (symboliczna, poetycka i oniryczna) jest przerwanie zapomnienia o hierofaniach, przekroczenie dystansu kulturowego i historycznego wyobcowania, ale przede wszystkim to „propozycja świata, jakiegoś świata, który mógłbym zamieszkiwać, aby weń wcielić jedną z owych możliwości”<sup>130</sup>. Tu pojawia się płaszczyzna, na której będziemy dokonywali zestawienia zjawiska degradacji mitu w jego wymiarze demityzacji, demitologizacji, remitologizacji i rozproszenia *sacrum* z ewentualnym postrzeganiem jego funkcji w fantazy jako fikcji spekulatywnej. Ta zaś postrzega człowieka w sytuacji „potencjalnego” bycia wobec *sacrum*; bycia w świecie manifestującego się *sacrum* z wszelkimi tego konsekwencjami: odkrywającymi na poziomie aletheicznym zapomniane znaczenia problematyzujące ludzkie istnienie, ironizującymi takie pragnienie i ich figury, banalizującymi je i infantyilizującymi lub podejmującymi kontakt z nimi na płaszczyźnie gry.

---

<sup>128</sup> Zob. P. Ricoeur, *Egzystencja i hermeneutyka*, przeł. E. Bieńkowska i inni, Warszawa 1975, s. 16-17.

<sup>129</sup> Zob. *ibidem*, s. 26-27.

<sup>130</sup> P. Ricoeur, *Język, tekst, interpretacja*, przeł. P. Graff, K. Rosner, Warszawa 1989, s. 241.



### 3. Morfologia *sacrum*

#### 3.1. Manifestacje *numinosum*

Zasadniczą kwestią na tym etapie wywodu jest próba uzyskania odpowiedzi na pytanie: czy jakości nadprzyrodzone pojawiające się w literaturze fantasty są wytworem ludzkiej fantazji, czy może też zapożyczeniami ze sfery ludzkiego doświadczenia *sacrum*? W prezentacji tej zachowany zostanie porządek, który pojawił się w rozdziale drugim: jeśli bowiem to, co obce, jest tym tylko dlatego, że na danym konkretnym poziomie rozwoju cywilizacyjnego człowiek nie jest w stanie tego pojąć ani nad tym zapanować, to mamy do czynienia z czymś całkowicie różnym od *sacrum*; jeżeli jednak to, co obce, pozostaje takie niezależnie od jakichkolwiek działań człowieka i jawi się przy tym jako kategoria *a priori*, powodując swoim dynamicznym działaniem zjawiska zarówno kreacyjne, jak i destrukcyjne, pozostając ponadto całkowicie poza ludzkim pojęciem dobra i zła, a także wywierając amoralny i konieczny wpływ na człowieka i naturę, to możemy zakładać, iż mamy do czynienia z manifestacjami typu numinotycznego. Najpierw więc zostaną opisane elementy *numinosum*. Pamiętać jednak należy, iż aspekty zjawiania się tego, co jest numinotyczne, będą również współwystępować w kategoriach opisywanych później. Jest to oczywisty efekt nie tylko wieloaspektowości mitu, ale i jego świętości w rozumieniu, jakie występuje u Mircei Eliadego.

Można tu zapytać, czy każde pojawienie się elementu nadnaturalnego powinno mieć charakter numinotyczny, wyodrębniany w sposób uzależniony od literackiego wykorzystania, czy też może być pochodną aktywności fantazjowania w znaczeniu, jakie nadał temu terminowi Roger Caillois w eseju *W sercu fantastyki*<sup>1</sup>. *Numinosum* jawi się człowiekowi jako całkowicie obce – w sensie: nieludzkie, nienaturalne i niepojęte – ale też aktywne i dynamiczne, pozostające poza dobrem i złem, a także mogące oddziaływać na człowieka w sposób niepojęty i amoralny oraz konieczny. Jeżeli się wydarza, staje się instancją ostatecznych odniesień: problematyzujących, ale i porządkujących zarówno istnienie świata, jak i człowieka<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> R. Caillois pisał: „Fantastyka jest fantastyczna tylko wtedy, gdy wydaje się skandalem nie do przyjęcia dla doświadczenia i rozumu” (Idem, *W sercu fantastyki*, przeł. M. Ochab, Gdańsk 2005, s. 26).

<sup>2</sup> Wszystkie kategorie wykorzystane na tym etapie do opisu *numinosum* przyjmuję za Rudolfem Otto z jego monografii analizującej to zjawisko (Idem, *Świętość*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1968).

Pierwsze opisy to prezentacje nadnaturalnej mocy w jej działaniu w środowisku człowieka. To manifestacja *majestas*, doświadczenie tego, co spowite w tajemnicy, nieprzenikalne dla rozumu, obce, a przecież aktywne i działające wobec człowieka w jego świecie. *Majestas* jest obecna wobec ludzi, chociaż często – jak w przypadku powieści *Silmarillion*<sup>3</sup> – obecność ta już sama w sobie jest transcendentna, jawi się zarówno w wydarzeniach historycznych, jak i w problemach natury metafizycznej obecnych w ludzkim istnieniu, porządkuje ten świat w sposób zrozumiały tylko dla siebie – jak w postaci Iluvataara (*Silmarillion*) – ale dla uczestniczącego w byciu wobec *numinosum* człowieka pozostaje jednocześnie „poza zdolnością ich pojmowania”<sup>4</sup>. *Majestas* może bezpośrednio dotyczyć człowieka: „Zalała go moc przeklęta i wspaniała, oślepiająca i ogłuszająca swoim ogromem”<sup>5</sup>. Bywa też traktowana jako „burza many i niekontrolowanej mocy”<sup>6</sup> postrzeganej jako chaos. Moc ta jest „inna niż moc natury, jest okrutna zimna i nieludzka”<sup>7</sup>, jest „dzika i nieprzewidywalna”<sup>8</sup>. Manifestująca się w figurze bóstwa może być dla człowieka „największym błogosławieństwem i największym przekleństwem”<sup>9</sup>. Tym samym widać, że moc ta w literackich deskrypcjach zaczyna przybierać znamiona charakterystyczne dla *coincidentia oppositorum*. Z jednej strony jest dezintegrująca, mroczna i pochłaniająca dusze, a z drugiej natomiast życiodajna i łagodna; piękna i równocześnie szkaradna i odrażająca (np. *Czarnoksiężnik z Volkyanu*<sup>10</sup>).

Jej największa tajemnica jest postrzegana bądź jako integrujący istnienie natury fakt, iż „wszyscy muszą żyć w zgodzie, jak jeden organizm i w tej harmonii odnaleźć piękno kryjące się we wszystkich rzeczach”<sup>11</sup> lub też jako moc gło-

---

<sup>3</sup> J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002. Dla przejrzystości wywodu podaję jedynie tytuły analizowanych powieści fantasy, a także – gdy to niezbędne – nazwisko autora oraz właściwy dla odniesienia numer strony. Pełne opisy bibliograficzne znajdują się w załączonym na końcu książki wykazie.

<sup>4</sup> G. G. Kay, *Letnie drzewo*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1995, s. 251 (*Fionawarski Gobelin*, t. 1).

<sup>5</sup> S. R. Green, *Zwycięzca bierze wszystko*, przeł. M. Michałkowska, Warszawa 2004, s. 66 (*Strażnicy przystani*, t. 2).

<sup>6</sup> R. N. Charrette, *Nigdy nie ufaj smokom*, przeł. S. Dymczyk, Warszawa 1997, s. 8 (*Se-krety Mocy*, t. 1).

<sup>7</sup> J. Wylie, *Sny kamienia*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1994, s. 177 (*Zniszczona Ziemia*, t. 1).

<sup>8</sup> T. Williams, *Toczące się koło*, przeł. P. Kruk, Poznań 2000, s. 269 (*Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 3: *Wieża Zielonego Anioła*, cz. 3). (w polskiej edycji pozycja ta jest traktowana jako trylogia, z tym że tom trzeci wydany został w formie czterech części).

<sup>9</sup> R. Zelazny, *Stwory światła i ciemności*, przeł. A. Kraśko, Warszawa 1988, s. 152.

<sup>10</sup> T. Lee, *Czarnoksiężnik z Volkyanu*, przeł. D. Górską, Warszawa 1991.

<sup>11</sup> R. N. Charette, *Nigdy nie ufaj smokom*, op. cit., s. 33.

du, destrukcji i wojny<sup>12</sup>. W swym istnieniu jest dla świata Źródłem, które powodowało zarówno dobre, jak i złe czyny, przez co kosmos pozostaje w ciągłym konflikcie pomiędzy integrującym i kreującym Źródłem a dezintegrującym chaosem<sup>13</sup>. Jej natura przejawia się zarówno w czynieniu dobra, jak i zła, jest „Tworząca i Pożerająca”<sup>14</sup>. Bardzo często pojawiają się tu zapożyczenia z tekstów charakterystycznych dla religii dualistycznych<sup>15</sup> lub też mitologemów dualistycznych, jak ma to miejsce chociażby w *Amerykańskich bogach*: w toku inicjacyjnym prezentują się bohaterowi Czerny Bog i antagonistyczny względem niego Biły Bog (pierwszy o naturze mrocznej i destrukcyjnej, drugi natomiast życzliwy i kreacyjny) jako dwa aspekty tej samej natury uzależnione od kierunku i modelu jej działania. Może więc, jak widać, *numinosum* być czymś źródłowo płynącym z pewnego rodzaju „osobowego bytu, nadświadomości”<sup>16</sup>. Najczęściej jest amoralna, jak ma to miejsce w *Stronach bólu*, gdzie bogini mówi: „Nie wolno wam mówić, że jestem okrutna. Cierpienie innych nie przynosi mi radości ani wyrzutów sumienia – robię to, co musi zostać zrobione”<sup>17</sup>. Z drugiej natomiast strony jej aktywność nie jest moralnie obojętna, Moc występująca w cyklu *Belgariada*<sup>18</sup> jest zgodna w swym działaniu ze stworzeniem, to znaczy ożywia lub zabija. Moc zatem może służyć kreowaniu i podtrzymywaniu Życia lub być mu przeciwną, jak ma to miejsce w pierwszym tomie *Ziemiomorza*<sup>19</sup>. Moc ta manifestuje się w postaci czystej, jak ma to miejsce w przypadku mana, o której mówi jeden z członków Czarnej Kompanii: „Byliśmy w łaskach Pani, mieliśmy mana”<sup>20</sup>, może się różnicować wewnętrznie na dobro i zło, tworzące – destrukcyjne, męskie – żeńskie, jak i przejawiające się w żywiołach: Ziemi, Wiatru, Wody, Ognia i Ducha (*Koło Czasu*<sup>21</sup>); może to być również skuteczność ak-

---

<sup>12</sup> Zob. N. Gaiman *Amerykańscy bogowie*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2003, s. 349; Ch. Carlsen, *Cień wilka*, przeł. P. Kuś, Poznań 1992, s. 84 (*Berserker*, t. 1).

<sup>13</sup> Zob. D. Gemmell, *Zimowi wojownicy*, przeł. Z. Królicki, Poznań 2002, s. 57.

<sup>14</sup> Zob. T. Huff, *Brama Mroku i Krąg Światła*, przeł. D. Żywno, Poznań 1998, s. 51.

<sup>15</sup> M. Eliade, I. P. Couliano, *Słownik religii*, tłum. A. Kuryś, Katowice 2006, s. 111-119.

<sup>16</sup> R. Jordan, T. Patterson, *Koło Czasu. Przewodnik po sadze Roberta Jordana*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2003, s. 25.

<sup>17</sup> T. Denning, *Strony bólu*, przeł. B. Walczak, Warszawa 1999, s. 204.

<sup>18</sup> Zob. D. Eddings, *Belgariada*, t. 1-5, przeł. P. Cholewa, P. Braiter, Warszawa 2000-2005.

<sup>19</sup> U. K. Le Guin, *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, przeł. S. Barańczak, Gdańsk 1990, s. 57 (*Ziemiomorze*, t. 1).

<sup>20</sup> G. Cook, *Czarna Kompania*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1993, s. 198 (*Czarna Kompania*, t. 1). (Cykl ten nie posiada osobnego tytułu, tytuł pierwszego tomu jest jednocześnie w polskiej edycji tytułem cyklu)

<sup>21</sup> Zob. R. Jordan, *Koło Czasu*, t. 1-11, przeł. D. Górski, K. Karłowska, J. Karłowski, Warszawa 1995-2000.

tywnego bycia bóstwa, jak ma to miejsce w *Amerykańskich bogach*. Próby rozumowego ogarnięcia prowadzą albo do przyjęcia postawy akceptującej istotowość jawiącą się w *coincidentia oppositorum* jako całkowicie obcą i amoralną, ale w tajemniczy sposób pełną, lub też przy próbach racjonalizacji pojawiają się postawy wyrażające tezę, iż jeśli bóg istnieje, to jest „kapryśny i uparty [...] lub samowolny lub nieudolny”<sup>22</sup>. Takie probabilistyczne i w istocie negujące stanowisko pojawia się w fantazy z reguły jako coś dziwnego, a raczej dziwaczного, i najczęściej w toku akcji ulega przemianie, to jednak już zupełnie inna kwestia.

Przyjrzyjmy się teraz *tremendum*. Doświadczeniu manifestującej się w świecie człowieka niezrozumiałej i groźnej dlań mocy towarzyszy najczęściej świadomość obcości, jakie wywołuje owa tajemnicza, aktywna moc oraz świadomość grozy, gdyż moc ta może niszczyć. Taki opis pojawia się w *Elaku z Atlantydy*<sup>23</sup>, gdzie bohater uświadamia sobie, że stoi wobec Nienazwanego i rodzącego niezmierną grozę. Mamy tu do czynienia z lękiem, jaki rodzi Nieznane<sup>24</sup>. Jeden z bohaterów stojący w obliczu takiej mocy, „ryknął z grozy i skonał”<sup>25</sup>. Moc bywa dzika, to znaczy nie dająca się okiełznać, a tym samym groźna<sup>26</sup>. Rodzi w człowieku grozę, jak ma to miejsce w *Letnim drzewie*, gdzie „góra zionęła grozą”<sup>27</sup> w chwili, gdy wyzwalał się uwięziony pod nią Rakoth. Groza może jawić się jako „coś zanadto obcego, by dotykać ziemi, po której stąpał człowiek”<sup>28</sup>. Taka manifestacja rodzi w człowieku lęk: „drżał z lęku – jaki ogarnia ludzką duszę, gdy staje twarzą w twarz z Nienazwanym”<sup>29</sup>. Może wręcz przejawiać się jako „To, Co Nie Ma Imienia”<sup>30</sup> lub też ten, który jest w stanie wchłaniać zarówno nieuporządkowany Chaos, jak i uporządkowany Kosmos; grozę rodzi w tym przypadku manifestująca się wszechmoc wręcz niewyobrażalna, ale obecna. Niewyobrażalne, potężne, niepojęte i obecne musi rodzić swoją aktywnością grozę u człowieka, jak ma to miejsce w pierwszym tomie *Kronik Hjöřwardu*<sup>31</sup>, tym bardziej, że moc ta może okazać się dla niego zabójcza w dwojakim wymiarze: może zabić ciało (co ma miejsce w cytowanym

---

<sup>22</sup> D. Gemmell, *Kamień krwi*, przeł. M. Pintara, Warszawa 1999, s. 171 (*Opowieści Sipstrassi*, t. 3).

<sup>23</sup> H. Kuttner, *Elak z Atlantydy*, przeł. P. Cholewa, Białystok 1999.

<sup>24</sup> Zob. *ibidem*, s. 33.

<sup>25</sup> *Ibidem*, s. 50.

<sup>26</sup> J. L. Chalker, *Rzeka tańczących bogów*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1994, s. 141.

<sup>27</sup> G. G. Kay, *Letnie drzewo*, *op. cit.*, s. 66.

<sup>28</sup> H. Kuttner, *Kraina Mroku*, przeł. S. Szczurkowska, Bydgoszcz, s. 41.

<sup>29</sup> H. Kuttner, *Elak z Atlantydy*, *op. cit.*, s. 33.

<sup>30</sup> R. Zelazny, *Stwory światła i ciemności*, *op. cit.*, s. 57.

<sup>31</sup> Zob. N. Pierumow, *Śmierć bogów*, przeł. E. Skórka, Warszawa 2005, s. 259-310 (*Kroniki Hjöřwardu*, t. 1).

powyżej tekście Henry Kuttnera) lub też jest w stanie zniszczyć duszę poprzez opętanie, na co wskazuje cytat z *Elaka z Atlantydy*, obrazujący analogiczne wydarzenie, wobec którego staje tytułowy bohater: „wyobcowanie w oczach króla było tak wyraźne, że Elak poczuł chłód jakby go owiał oddech Nieznanego”<sup>32</sup>, może także doprowadzić do całkowitego unicestwienia, jakie ma miejsce w przypadku rytualnej ofiary z Zakneifena złożonej Lloth – Pajęczej Bogini w światach Podmroku<sup>33</sup>.

Z drugiej jednak strony moc budzi w człowieku to, co Otto określał pojęciem fascynans, i to zarówno w swoim dobrym, jak i złym aspekcie. Jeden z bohaterów *Rzeki tańczących bogów* mówi: „moc trzeba darzyć szacunkiem a jedną z oznak tego szacunku jest strach”<sup>34</sup>. Fascynująca może mieć postać, jaką moc wywołuje, nawet gdy jest iluzoryczna i oparta na ustnych przekazach i domniemaniach, jak ma to miejsce w przypadku fascynacji jednego z bohaterów cyklu *Czarna Kompania*, Konowała, zafascynowanego mroczną boginią – Panią. Fascynacja ta podlega jednak szybko weryfikacji: w momencie, gdy Pani objawia swą obcą, nieludzką i destrukcyjną naturę, co ma miejsce już w pierwszym tomie. Fascynująca jest sama moc, jak i jej skuteczność, co rodzi nie tylko fascynacje i chęć poznania, jak w przypadku Sarumana z *Władcy Pierścieni*<sup>35</sup>, ale i zupełnie przeciwnie ukierunkowane pragnienie manipulowania mocą zarówno w celu zabezpieczenia swojego istnienia, odgroźenia się od destrukcyjnego wymiaru manifestacji *numinosum*, jak i ostatecznie w celu doskonalenia duchowego, co widoczne jest zarówno w *Belgariadzie*, jak i *Fionawarskim Gobelinie*<sup>36</sup>. W tym ostatnim przypadku *numinosum* jawi się jako *augustum*. Dotyczy to manifestacji *numinosum* w harmonijnym obrazie Natury (*Ziemiomorze*<sup>37</sup>, *Koło Czasu*, *Władca Pierścieni*) oraz manifestującego się w Obcym, w tym przypadku w niezrozumiałym i nieznanym, bóstwie (*Żołnierz z Mgły*, *Żołnierz z Arete*<sup>38</sup>).

---

<sup>32</sup> H. Kuttner, *Elak z Atlantydy*, op. cit., s. 66.

<sup>33</sup> Zob. R. A. Salvatore, *Ojczyzna*, przeł. P. Kucharski, T. Malski, Warszawa 2006, s. 316-323 (*Trylogia Mrocznego Elfa*, t. 1).

<sup>34</sup> J. L. Chalker, *Rzeka tańczących bogów*, op. cit., s. 95.

<sup>35</sup> Zob. J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 1-3, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1990.

<sup>36</sup> Zob. G. G. Kay, *Fionawarski Gobelin*, t. 1-3, przeł. D. Żywno, M. Jakuszewski, Poznań 1995.

<sup>37</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Ziemiomorze*, t. 1-4, przeł. S. Barańczak i inni, Gdańsk 1990-1991.

<sup>38</sup> Zob. G. Wolfe, *Żołnierz z Arete*, przeł. M. Michałowski, Gdańsk 1991 oraz G. Wolfe, *Żołnierz z Mgły*, przeł. M. Michałowski, Gdańsk 1992.

### 3.2. Moc numinalna

Wszystkie wymienione powyżej aspekty *numinosum* współkonstruuja obraz mocy numinalnej charakteryzującej się wydarzeniem żywotności, woli, ruchu i popędliwości właściwej dla istot nadnaturalnych: od demonicznych począwszy, a na boskich skończywszy. Zauważmy, że najpierw to, co się wydarza, jest cały czas paradoksalnie skryte, postrzegamy tylko jakiś aspekt aktywności mocy, której źródło i istota jest skryte w tajemnicy. Obcość i wszechmoc rodzą zarówno grozę, jak i fascynację, przy czym ta druga jest o wiele bardziej skomplikowana, tak jak skomplikowane są dynamiczne aspekty wydarzenia się mocy. Cytaty ukazujące dynamiczny wymiar *numinosum* najczęściej przynoszą animistyczny obraz rzeczywistości, w którym wszystko, co istnieje, powodowane jest mocą. Mamy tu driady organizujące istnienie roślinności (*Amerykańscy bogowie*), zmarłych nawiedzających w rozmaitych celach żywych (*W kole stań, dziewczyno*<sup>39</sup>), zwierzęta pełniące funkcję pomocników, co ma miejsce chociażby w cyklach *Świat Czarownic*<sup>40</sup> oraz *Trylogia Mrocznego Elfa*<sup>41</sup>, czy też boskich protektorów (*Fionawarski Gobelin, Przebudzenie księżycy*<sup>42</sup>). Mamy tu także destrukcyjne działania demonów będących animizacjami żywiołów, jak dzieje się w *Szalonym różdżkarzu*<sup>43</sup>, gdzie demony pełnią ewidentnie funkcję pomocniczą i gdzie pojawia się także inwariant mocy w postaci magii demonicznej; czy też prezentujących destrukcyjny i wrogi wobec bogów, a także niemoralny charakter demonów przytaczanych z opowieści o hinduskich *rakszasach*, co widać w *Panu Światła*<sup>44</sup>; tu też pojawia się boski trickster Loki (*Maska Lokiego*<sup>45</sup>) występujący samodzielnie lub w parze z innymi nordyckimi bóstwami, czasami Odyn (*Amerykańscy bogowie*) w figurze trickstera lub jak w *Berserkerze*<sup>46</sup>, w postaci szalonego demona całkowicie obcego ludzkiemu cierpieniu i ludzkim pragnieniom oraz *dei otiosi*, jak w *Śmierci bogów*, obrazowani w swoich oddaleniach lub też, jak to jest w wyżej przytaczanej pozycji, walczący o powrót.

---

<sup>39</sup> Zob. N. Hopkins, *W kole stań, dziewczyno*, przeł. K. Dobrowolska, Poznań 2002.

<sup>40</sup> Zob. A. Norton, *Świat Czarownic*, t. 1-26, przeł. A. Tomaszek, E. Witecka, J. Kotarski i inni, Warszawa 1990-1997.

<sup>41</sup> Zob. R. A. Salvatore, *Trylogia Mrocznego Elfa*, t. 1-3, przeł. P. Kucharski, T. Malski, Warszawa 2005-2006.

<sup>42</sup> Zob. E. Hand, *Przebudzenie księżycy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1998.

<sup>43</sup> Zob. R. Zelazny, *Szalony różdżkarz*, przeł. P. Lipszyc, Warszawa 1992 (*Światy czar-noksiężnika*, t. 2).

<sup>44</sup> Zob. R. Zelazny, *Pan Światła*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1991.

<sup>45</sup> Zob. R. Zelazny, T. Thomas, *Maska Lokiego*, przeł. T. Jabłoński, Poznań 1996.

<sup>46</sup> Zob. Ch. Carlsen, *Berserker*, t. 1-3, przeł. P. Kuś, W. Marcysiak, J. Bezak, Poznań 1992-1993.

### 3.3. Bycie wobec *numinosum*

Postawiony wobec wydarzającej się numinalnej mocy człowiek nie pozostaje obojętny. Naturalnym odruchem jest „irracjonalny strach popychający do ucieczki”<sup>47</sup> przed *numinosum* ukazującym się poprzez rodzące grozę zjawiska, jak góra będąca więzieniem Rakotha, która zionęła grozą w chwili jego uwolnienia w *Letnim drzewie*. Ten lęk, a raczej groza wobec Nieznanego, wprowadza nie tylko sytuację, w jakiej bohater staje w obliczu „nieziemskiej grozy”<sup>48</sup>, ale jeżeli nie potrafi lub nie może uciec, to groza jakiejś doświadcza, doprowadza do jego gwałtownej śmierci (*Elak z Atlantydy*). Ta ucieczka ma często *de facto* charakter irracjonalny, uciekający nie wie, przed czym ucieka, ten ruch wywołuje sama groza. „Przed czym uciekałem, nie wiem”<sup>49</sup> – jak powie jeden z bohaterów Henry Kuttnera. Ucieczka od punktu, w którym manifestuje się moc, wyznacza zjawisko tabu, kreśląc tym samym przestrzeń i czynność groźną dla człowieka ze względu na przejawiającą się w nim moc. Czynność obarczona tabu zakazuje wkraczania w miejsce święte, na przykład Conan słyszy, że „wspinaczka jest zakazana, bowiem góry te są siedzibą duchów”<sup>50</sup>, czasem tabu dotyczy tylko pewnego okresu, w jakim następuje manifestacja mocy, taki model spotykamy w *Księżycowym jeziorze*<sup>51</sup>, gdzie mieszkańcy okolicznych wysp przy pełni księżyca nie odwiedzają wyspy Księżycowego jeziora. Wkraczanie w sferę objętą tabu może skutkować nie tylko niebezpieczeństwem typu fizycznego, jakiego doświadczają bohaterowie przywołanego powyżej *Księżycowego jeziora*, ale i duchowego, kiedy to mieszkańcy innego fantastycznego uniwersum konstatują, że „przebywanie tutaj wystawia na niebezpieczeństwo [...] duszę”<sup>52</sup>. Często jest również i tak, że przekroczenie granicy chronionej tabu rodzi specyficzny paraliż powiązany z grozą, taki typ znajdujemy w pierwszym tomie *Pieśni Albionu*: „zdawało mi się, że nie mogę dotknąć sieci, włosy stanęły mi dęba. Nie mogłem się ruszyć”<sup>53</sup>. Zupełnie innym skutkiem jest skaza i plama jako efekt przekroczenia tabu, co widać bardzo wyraźnie w obrazowaniu postaci kata z cyklu Gene Wolfe’a *Księga Nowego Słońca*<sup>54</sup>.

---

<sup>47</sup> H. Kuttner, *Kraina Mroku*, *op. cit.*, s. 5.

<sup>48</sup> H. Kuttner, *Elak z Atlantydy*, *op. cit.*, s. 99.

<sup>49</sup> H. Kuttner, *Maska Kirke*, przeł. W. Lipowski, Białystok-Warszawa 1990, s. 24.

<sup>50</sup> J. M. Roberts, *Conan i skarb Pythonu*, przeł. C. Frąc, Warszawa 1997 s. 86.

<sup>51</sup> A. Merritt, *Księżycowe jezioro*, przeł. Ł. Nicpan, Warszawa 1995.

<sup>52</sup> *Krainy Podmroku*, red. R. King, przeł. E. Malski, Warszawa 1999, s. 58.

<sup>53</sup> S. Lawhead, *Wojna o Raj*, przeł. M. Duch, Poznań 1996, s. 226 (*Pieśń Albionu*, t. 2).

<sup>54</sup> Zob. G. Wolfe, *Księga Nowego Słońca*, t. 1-5, przeł. A. Nakoniecznik, Warszawa 1993-1995.

Biegunowo przeciwnym typem zachowania jest poszukiwanie mocy wiążące się z kategorią fascynans lub z *ta dromena*. Poszukiwanie oparte na zauroczeniu mocą może przejawiać się w estetycznych manifestacjach, jak ma to miejsce w przypadku opisów Natury lub boskiej postaci, może to być również pragnienie ocalenia czy też uzyskania jakiegoś innego typu dobra, z czym mamy do czynienia najczęściej w symbolicznych hierofaniach przedstawiających kondycję ludzką, o czym mowa będzie poniżej. Fascynacja może też być osadzona źródłowo w samej sprawczej funkcji mocy i wówczas będzie zorientowana na władanie za jej pomocą światem lub też na duchowe doskonalenie. Przykładem tej pierwszej jest postać Sarumana z *Władcy Pierścieni*, natomiast drugiej – postać głównej bohaterki *Kapłanki Avalonu*<sup>55</sup>. Kategoria *ta dromena* implikuje dwa podejścia do mocy; oba o charakterze manipulacyjnym. Pierwsze jest magiczne, a drugie religijne. Manipulowanie mocą na poziomie magicznym to nie tylko czynienie sobie świata podwładnym, ale też apotropaiczne zabezpieczenie przed wpływem złych aspektów mocy na człowieka za pomocą amuletów, rytuałów czy symboli, jak zdarza się bardzo często w literaturze fantasy, gdzie pojawiają się czarownicy (*Światy czarnoksiężnika*<sup>56</sup>), szamani (cykl *Czarna Kompania*) czy mądre kobiety (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*<sup>57</sup>).

Często jednak mamy do czynienia z próbą zawładnięcia mocą dla własnej potęgi czarodzieja, gdy zawłaszcza się „moc bezwolnego bóstwa”<sup>58</sup> lub manipuluje mocą szalonego bóstwa, jak ma to miejsce w przypadku Jeleraka z *Krainy Przemian*<sup>59</sup>. Ten ostatni przykład wprowadza nas w cały specyficznie powiązany z *numinosum* problem ogarniania przez moc pozostającego pod jej wpływem człowieka z wszelkimi konsekwencjami, jakie niesie kontakt z tym, co obce; to już nie tylko skaza czy plama, ale bardzo często osadzenie w konkretnym aspekcie aktywności numinalnej, która sama w sobie jest amoralna, ale już czyny wywoływane poprzez jej oddziaływanie na człowieka mogą mieć i mają charakter moralny.

Implikuje to oczywiście specyficzny obraz uniwersum, będący Żywym Kosmosem powiązany ze sobą na płaszczyźnie aktywności mocy, to jest na płaszczyźnie pozamaterialnej. W przypadku manipulacji typu religijnego motyw apotropaiczny pozostaje również aktualny, z tym, że działa w oparciu

---

<sup>55</sup> Zob. M. Z. Bradley, D. L. Paxson, *Kapłanka Avalonu*, przeł. M. Gębicka-Frać, Poznań 2004.

<sup>56</sup> Zob. R. Zelazny, *Światy czarnoksiężnika*, t. 1-2, przeł. M. Studniarek, P. Lipszyc, Warszawa 1992-2002.

<sup>57</sup> Zob. S. R. Donaldson, *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 1-3, przeł. P. Cholewa, M. Duch, Poznań 1994 –1995.

<sup>58</sup> S. R. Green, *Zwycięzca bierze wszystko*, *op. cit.*, s. 155.

<sup>59</sup> Zob. R. Zelazny, *Kraina Przemian*, przeł. M. Pacyna, Poznań 1992.



o modlitwę, a nie zaklęcie, i stosunek człowieka do mocy jest stosunkiem zmodyfikowanym przez akt wiary, co wyraźnie widać w fantazy typu chrześcijańskiego, jak chociażby we *Fionawarskim Gobelinie*<sup>60</sup>. Aktywność mocy, od której uzależnione jest istnienie zarówno ludzi, jak i bogów<sup>61</sup>, nie jest automatycznie powiązana z jakimś magicznym działaniem, inny może być tu model postrzegania mocy: w przypadku odwołań do mitologii pogańskich najczęściej moc jest poza bóstwami, które muszą jej używać w swoich praktykach, jak ma to miejsce w *Kronikach Hjörwardu*<sup>62</sup> w kreowanym przez niego świecie zamieszkiwanym przez bogów *Eddy Poetyckiej*<sup>63</sup>, gdzie kreacyjna działalność bóstw jest oparta na czerpaniu z pierwiastków mocy; zupełnie inaczej rzecz ma się w chrześcijańskiej fantazy, gdzie źródłem mocy jest Stwórca powołujący istnienie samym aktem woli – tak jest w *Silmarillionie*. Niezależnie jednak od tych dystynkcji, zachowanie typu religijnego wobec mocy ma znamiona modlitewne i kultowe, to „modlitwa wywołuje działalność Mocy”<sup>64</sup>. Oczywiście pamiętać należy, że w przypadku pogańskich obrazów mocy danej w bóstwach czy poprzez bóstwa, stosunek człowieka do mocy może być zarówno magiczny, jak i religijny, związane jest to z faktem istnienia mocy poza bóstwem, które jest tylko jej nadnaturalnym depozytariuszem. Jego moc może być wszechmocą względem człowieka, ale nie samej mocy.

W obu jednak przypadkach chodzi o to, by ogarnąć *numinosum*, czy raczej dać się ogarnąć, co prowadzi nas do zjawiska *manii*, czyli takiego typu ludzkiego działania, kiedy motywowany on jest nie przez własny ośrodek decyzyjny, ale pozostaje pod wpływem mocy numinotycznej. *Mania* ta może mieć znamiona demoniczne, religijne albo wieszczce, dla nas istotne są tu dwa aspekty tych cytatów: po pierwsze, wnikanie czy ogarnianie przez moc dokonuje się na płaszczyźnie duchowej, co każe przyjąć model człowieka jak istoty złożonej z pierwiastka cielesnego i duchowego, to jest duszy, a po drugie, świat, w którym toczą się opisywane zdarzenia, posiada duchową ośnowę zorganizowaną wokół zdarzenia numinotycznego. Jest to zatem (o czym mowa będzie dalej) rzeczywistość niehomogeniczna. To, co ukryte i z natury zaświatowe, manifestuje się poprzez czasowy lub stały związek z ludzkim duchem. Mechanizm ten ma znamiona rozmaite: może być powiązany z metempsychozą, gdy do świadomości i *ratio* człowieka współczesnego dobija się jego minione *ego*, jak ma to

---

<sup>60</sup> Zob. G. G. Kay, *Fionawarski Gobelin*, t. 1-3, przeł. M. Jakuszewski, D. Żywno, Poznań 1995.

<sup>61</sup> Zob. S. J. Tambiah, *Magia, nauka a zakres racjonalności*, przeł. B. Chlebowicz, Kraków 2007, s. 17-18.

<sup>62</sup> Zob. N. Pierumow, *Kroniki Hjörwardu*, t. 1-3, przeł. E. Skórka, Warszawa 2005-2007.

<sup>63</sup> Zob. *Edda Poetycka*, przeł. A. Załuska-Strömberg, Wrocław 1986.

<sup>64</sup> H. Kuttner, *Elak z Atlantydy*, *op. cit.*, s. 113.

miejsce w *Masce Kirke*, gdzie podczas laboratoryjnych badań nad głębokimi pokładami świadomości do głosu dochodzi nieproszony duch Jazona. Istnienie obcego w świadomości człowieka jest w tym przypadku męczące, ale i ukierunkowujące na zupełnie inne tory jego działania, zachowuje on jednak własne sądy, a i decyzje też podejmuje w miarę samodzielnie.

Zupełnie inaczej ma się sprawa z całkowitym zawładnięciem daną osobą. Może ono być stałe i wykorzystywać ciało tylko jako narzędzie w świecie materialnym, wówczas człowiek staje się nosicielem obcej istoty. Może to odbywać się tak, jak ma to miejsce w powieści *W kole stań, dziewczyno*, gdzie bóstwa woodoo wprost mówią, że są jeźdźcami danych osób, które są z nimi związane kultowo i poprzez nie manifestują swoje moce. Może, wypełniając człowieka, udzielać mu części swej wszechmocy, przy czym ma on świadomość, komu to zawdzięcza, jak w przypadku relacji z bóstwem mającym cechy akwaticzne o imieniu Rzeka – „To Rzeka mnie wypełnił i mogłem uczynić prawie wszystko”<sup>65</sup>. Może przynosić wiedzę typu inicjacyjnego, jak dzieje się w przypadku opętania Arjaty, w trakcie którego uzyskuje ona wiedzę mogącą ocalić ją i jej przyjaciół, staje się – uposażona w tę wiedzę – ich przewodniczką, zostają przed nią odkryte jej umiejętności i możliwości, których istnienia w sobie wcale nie podejrzewała, ale już opętanie owo nie podlega jej kontroli, to nie ona – Arjata – działa, to działa poprzez nią opiekuńcze bóstwo (*Letnie drzewo*). Takie inicjacyjne opętanie przynoszą także wizje ukrytych bogów oraz znajomość ich imion, co oznacza, że pozwalają poznawać w wizjonerski sposób bóstwa<sup>66</sup>. Często do tego typu współbycia w bóstwie dochodzi w efekcie samoofiary, jak ma to miejsce w *Letnim drzewie*, gdy konający na drzewie bohater zostaje wypełniony obecnością bóstwa i jest świadomy swojego bycia zarówno z bóstwem, jak i wobec bóstw. Może to być opętanie zniewalające i destrukcyjne.

Zniewolenie może mieć dwa wymiary. Zniewolenie ciała przytrafiło się Gedowi wkraczającemu w objęty tabu labirynt Nienazwanych<sup>67</sup>. O wiele groźniejsze jest opętanie ducha, czego bardzo ciekawy obraz znajdujemy w trylogii *Berserker*: historii niewinnego opętanego przez demonicznego w swoim działaniu Odyna, którego „moc ogarniała [...] stopniowo od stóp do gardła i mózgu. Moc wypływająca od Odyna pochłaniała go, pożerała, wypełniała i kontrolowała każdy fragment jego ciała”<sup>68</sup>. Działanie bohatera pod wpływem opętania jest amoralne jak sam Odyn, początek daje mu gwałt na kochanej kobiecie i rzeź jej rodziny; bohater nie może się temu przeciwstawić. To typ opętania sytuacyjnego. Takie destrukcyjne opętanie może ogarniać całkowicie, nie pozostawiając

---

<sup>65</sup> J. G. Keyes, *Czarny bóg*, przeł. M. Kościuk, Poznań 1999, s. 67.

<sup>66</sup> Zob. G. G. Kay, *Letnie drzewo*, *op. cit.*, s. 107.

<sup>67</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Grobowce Athuanu*, przeł. P. Cholewa, Gdańsk 1990 (*Ziemiomorze*, t. 2).

<sup>68</sup> Ch. Carlsen, *Cień wilka*, *op. cit.*, s. 95.

śladu świadomości i niszcząc osobowość opętanego. Mamy wówczas do czynienia z typem opętania demonicznego, obcego życiu; kimś tak opętanym jest gebbeth, istota składająca się z ludzkiego ciała i obcego ducha nietroszczącego się o ciało i traktującego je wybitnie instrumentalnie. Przed taką perspektywą ucieka bohater *Ziemiomorza* w pierwszym tomie cyklu, ścigany wizją bezwolnego wykonawcy poleceń obcego. Podobny obraz opętania ze skutkiem zniewolenia napotykamy w *Letnim drzewie*: „Dasz mu czego zażąda, nie będzie musiał niczego odbierać, bowiem będziesz dawać aż do śmierci”<sup>69</sup>. Opętanie może opierać się na powiedzeniu „tak” wnikającemu bóstwu lub też na stawianiu mu permanentnego oporu: „Nie poddam się. Będę ćwiczył i ćwiczył. Aż pewnego dnia zapanuję nad złem. – Nigdy – odezwał się mroczny głos w jego sercu. Nigdy mnie nie pokonasz. Jesteś mój teraz i na zawsze”<sup>70</sup>. Opętany staje się nie tylko kimś obcym dla siebie i innych ludzi, staje się „prawdziwym duchem, żywym piekłem”<sup>71</sup>. Typowo instrumentalne wykorzystanie opętanego ciała jako *instrumentum* ruchu i fizycznej aktywności bardzo wyraźnie widać w *Czarnoksiężniku z Volkjanu*, ale jeszcze dokładniej w przypadku opętania typu magicznego poprzez wolę *animusa* ukrytego w masce: w chwili nałożenia maski na twarz jej nosiciel staje się instrumentem fizycznym pozwalającym na wypełnienie nałożonego na *animusa* zadania, do spełnienia którego niezbędne jest wykorzystanie fizycznego nosiciela<sup>72</sup>. Często pojawia się model posługiwania się zmarłym: bądź to jako świadomy i harmonijny nosiciel duszy zmarłego traktowanego jako pomocnika<sup>73</sup>, bądź też zagarnięcia ciała zmarłego i wykorzystywania go przez demona<sup>74</sup>. Często też mamy do czynienia z walką, jaka toczy się podczas aktu opętania i wykorzystania opętanego; może to odbywać się pomiędzy poszczególnymi nawiedzeniami, jak ma to miejsce w *Berserkerze*, lub też, jak w jednym z tomów cyklu poświęconego Thomasowi Covenantowi, kiedy to Srożyniec opętany przez Furię pozwala się zabić, aby związanego ze sobą demona razem z sobą unicestwić<sup>75</sup>.

Motywy *manii* jest dość złożony, aczkolwiek zasadniczo połączony z istotą *coincidentia oppositorum*. Efekt opętania może być ocalający lub destrukcyjny, twórczy dla nosiciela w sensie nowej wiedzy czy darów lub też nihilujący. Mo-

---

<sup>69</sup> G. G. Kay, *Letnie drzewo*, op. cit., s. 371.

<sup>70</sup> D. Gemmell, *Książę Mroku*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2002, s. 41.

<sup>71</sup> C. Cherryh, *Brama wygnania*, przeł. M. Pacyna, Warszawa 1994, s. 25 (*Morgaine*, t. 4).

<sup>72</sup> Zob. J. Yeovil, *Wieczna Genevieve*, przeł. S. Bylina, Toruń 1997, s. 21.

<sup>73</sup> Zob. C. S. Gardner, *Gdy smok śpi*, przeł. D. Kopociński, Poznań 2000, s. 118 (*W kręgu smoka*, t. 1).

<sup>74</sup> Zob. D. Gemmell, *Zimowi wojownicy*, przeł. Z. Królicki, Poznań 2002, s. 145.

<sup>75</sup> Zob. S. R. Donaldson, *Władca białego złota*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 2002, s. 311 (*Drugie Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 3).

że przynosić wiedzę i umiejętności lub też cudowne ingerencje poprzez ciało opętanego, jak i sprowadzać zło i zniszczenie. Ważne jest tu nie tylko to, że mamy do czynienia zasadniczo z dwoma typami przenikania się mocy i ludzkiej świadomości: religijnym w tym również demonicznym oraz drugim, magicznym. Moc, zjawiając się w człowieku, przynosi ze sobą świadomość doświadczenia czegoś absolutnie obcego lub też całkowicie pozbawia świadomości. Ta moc może odnosić się do człowieka łaskawie albo wrogo, ale odnosi się i wpływa tym samym na jego świat oraz jego egzystencję. Przy takim modelu obrazowania manifestacji mocy oczywiste staje się przyjęcie hipotezy, że świat i to, co go zapełnia, posiada nie tylko swój fizyczny aspekt istnienia, ale i duchowy, poprzez który przenika go nieograniczona materia i czasem moc.

### 3.4. Dusza zewnętrzna

Jak wykazaliśmy powyżej, z faktu wydarzania się numinotycznego o charakterze ogarniającym wynika, że przedmiotem owego ogarnienia jest nie tylko ciało człowieka, ale i jego dusza. Dążenie do ogarnięcia tym, co numinotyczne, ma również charakter nie tylko fizyczny, ale i duchowy, a to oznacza, że teksty takie przejmują religijny aspekt opisu ludzkiej kondycji jako *compositum* duszy i ciała. Z tym tylko, że w literaturze fantastyki pojawia się ogromna liczba cytacji operujących kategorią duszy zewnętrznej, opisanej (oraz prezentowanej powyżej) przez Gerardusa van der Leeuwa.

Jej aktywność przejawia się w specyficznym typie snu, w ramach którego dochodzi do kontaktu z tym, co nadrealne, ze zmarłymi, z duszami innych i w końcu do wychodzenia poza własną cielesność i wędrowania w wymiarze pozafizycznym.

Po pierwsze, takie rozumienie duszy zakłada istnienie innego wymiaru egzystencji, niedostępnego penetracji w inny sposób. Znajdujemy też w fantastyce i takie opisy: pojawia się droga (w snach wywołanych substancją halucynogenną – jak ma to miejsce w *Strażnikach błyskawicy*<sup>76</sup> lub naturalną kontemplacją – co widać w jednym z tomów *Ziemiomorza*<sup>77</sup>); u samego kresu podróży można odnaleźć drogę powrotną, jeśli jest się gotowym zapłacić cenę życia (*Najdalszy brzeg*<sup>78</sup>), czasem przyjmuje się wręcz istnienie duchowej „Ścieżki snów”, jak ma

---

<sup>76</sup> Zob. S. Nicholls, *Strażnicy błyskawicy*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2004, s. 196 (*Orkowie*, t. 1). Dodać należy, że wizje narkotyczne w tym tekście ukazują w seansach halucynogennych świat analogiczny, pierwotnie ujmowany jako alternatywny.

<sup>77</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Najdalszy brzeg*, przeł. J. Kozerski, Gdańsk 1991 (*Ziemiomorze*, t. 3). W tomie tym Ged podąża duchem, po wprowadzeniu się w transowy letarg, za duchem maga przewodnika, który utracił swoją moc, a dla wkroczenia w przestrzeń duchową posiłkuje się narkotykami.

<sup>78</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Najdalszy brzeg*, *op. cit.*

to miejsce w *Pamięci, Smutku i Cierniu*, dostępnej tylko wybrańcom, w tym przypadku elfom i niektórym ludziom. „Jestem na Ścieżce Snów” – mówi Simon podczas widzenia by później stwierdzić: „śnie – tak, ale to sen prawdziwy”<sup>79</sup>.

Wkroczenie w ten wymiar ma dwa aspekty. Pierwszym jest uwolnienie duszy z okowów ciała: „Jesionna opuściła swoje ciało i poszybowała wysoko w górę. Teraz widziała wszystko, co się działo”<sup>80</sup>. Służy ono nie tylko ogarnianiu nowych obrazów, lecz bardzo często walce toczonyj na płaszczyźnie duchowej: „Dardarian uwolnił swoje ciało i poszybował w nocne niebo [...] pozostawiając skulone ciało przy ognisku. Walczył sam z Otchłanią”<sup>81</sup> lub też ogarnianiu w trakcie snu przez istotę nadnaturalną, istotą tą może być bóstwo: „Tuż po starcie zasnął. Głowa bawołu tkwiła na ciele mężczyzny. Gdzie jestem? W ziemi i pod ziemią. Tam gdzie czekają zapomniani [...]. Uwierz – rzekł bawół – jeśli masz przeżyć musisz wierzyć we wszystko”<sup>82</sup> lub też dusza zewnętrzna innej osoby potrafiącej przenikać do tego wymiaru szamana lub wiedźmy odwiedza bohatera, informując go o grożących mu niebezpieczeństwach<sup>83</sup>. Drugim aspektem jest oczywiście wędrówka pod postacią duszy. Może ona odbywać się w rzeczywistości realnej, pomimo iż wędrujący nie jest ograniczony wówczas materialnie, ma to miejsce w *Waylanderze*, gdzie duchowe walki pomiędzy adeptami Mroku i Światła odbywają się w powietrzu. Może to być wkraczanie do krainy duchów, jak czyni to jeden z bohaterów *Sekretów Mocy*, mówiąc: „mam nadal kłopoty przenosząc się do krainy duchów, a dopiero stamtąd jestem w stanie spełnić twoje oczekiwania”<sup>84</sup>, może to być wręcz wędrówka odkrywająca bramy ku innym światom i penetrująca owe światy jako dusza lub też bóstwo, co przydarza się Polowi – bohaterowi *Szalonego różdżkarza*<sup>85</sup>. Dusza może być w tym wymiarze kontrolowana: Leleth – anioł przewodnik pozostawia duszę Simona poza ciałem po wykonaniu przez niego zadania, co prowadzi do zagubienia na Ścieżce Snów<sup>86</sup> lub może być

---

<sup>79</sup> T. Williams, *Cierpliwý kamień*, przeł. P. Kruk, Poznań 1994, s. 31 (*Pamięć, Smutek i Cierni*, t. 3: *Wieża Zielonego Anioła*, cz. 1).

<sup>80</sup> A. Norton, S. Miller, *Rycerz czy zbój*, przeł. E. Witecka, Warszawa 2003, s. 256 (*Dąb, Cis, Jesion i Jarzębina*, t. 2).

<sup>81</sup> D. Gemmell, *Waylander*, przeł. Z. Królicki, Poznań 2002, s. 25.

<sup>82</sup> N. Gaiman, *Amerykańscy bogowie*, *op. cit.*, s. 27.

<sup>83</sup> Zob. E. Haggard, *Eryk Promiennooki*, przeł. I. Tarłowska, Warszawa 1987, s. 258.

<sup>84</sup> R. N. Charette, *Wybieraj swoich wrogów z rozwagą*, przeł. S. Dymczyk, Warszawa 1997, s. 147 (*Sekrety Mocy*, t. 2).

<sup>85</sup> Zob. R. Zelazny, *Szalony różdżkarz*, *op. cit.*, s. 31.

<sup>86</sup> Zob. T. Williams, *Płonąca wieża*, przeł. P. Kruk, Poznań 1994, s. 77 (*Pamięć, Smutek i Cierni*, t. 3: *Wieża Zielonego Anioła*, cz. 4).

wręcz ogarnięta i zniewolona przez bóstwo lub demona – pojawia się to w zniewoleniu i torturowaniu duszy, a nie ciała, Uthera przez Wodana<sup>87</sup>, może być też powodowana tajemniczymi mocami, co przydarza się Derfelowi, który podróżując we śnie, unika Czarnej Drogi i przemieszczających się po niej demonów. Ma w trakcie tej niesamowitej podróży świadomość zagrożenia oraz kierunku. Sam do siebie powie: „Nie wiem skąd wiedziałem, że to północ”<sup>88</sup>. Może także zniewalać dusze żywych ludzi, czyniąc z nich bezwolne narzędzia<sup>89</sup>.

Przemieszczanie się duszy zewnętrznej bardzo często związane jest nie tylko z wkraczaniem w duchowe przestrzenie, ale i z obcowaniem z ukrytymi w fizycznej rzeczywistości bóstwami i duchami. Może to mieć znamiona uświadamianej teofanii: „Riva zasnął, w owym śnie objawił mu się Belar – Bóg Niedźwiedź”<sup>90</sup> lub też sceptycznego oglądu czegoś obcego i niesamowitego, widzianego oczyma współczesnego sceptyka i ateisty, który „wędrował we śnie. Zatrzymał się obok figury przypominającej kobietę. Nagie piersi sięgały do pasa, wokół talii pas z odciętych dłoni. Zamiast głowy dwa bliźniacze wężę gotowe do ataku”<sup>91</sup>.

Wędrownikom tym towarzyszy zdobywanie rozmaitej wiedzy lub też dzięki niej – jak ma to miejsce w przypadku Jesionny – bohaterka widzi po prostu więcej, gdyż widzi z lotu ptaka, ale przedmiotem jej oglądu pozostaje świat realny. Dusza może w tym stanie, krocząc ścieżką Ducha, nabywać wiedzy niezbędnej dla mistyków, wróżbitów i kapłanów, którzy posiadali umiejętność kroczenia tą Ścieżką, co wyraźnie widać w *Zimowych wojownikach*, może otrzymywać zadania od bóstw, przekonywać je do swoich racji lub też walczyć z nimi, jak ma to miejsce w *Waylanderze*. Często także napotyka dusze zmarłych w rozmaitych konfiguracjach lub też dusze pomocników, czego doświadcza Simon, którego we śnie „ciało zmarłego Morgensa ostrzegęło przed fałszywym zwiastunem”<sup>92</sup> albo dusze groźnych oskarżycieli, jak w przypadku snu Conana, który „śnił zły sen. Widział martwego Derrela, który obwiniał go za swoją śmierć”<sup>93</sup>. Może to być także wiedza niosąca w konkretnej sytuacji ocalenie śniącemu lub całemu światu. Wiedza zdobyta poprzez duszę zewnętrzną

---

<sup>87</sup> D. Gemmell, *Ostatni miecz mocy*, przeł. D. Kopociński, Warszawa 1999, s. 123 (*Opowieści Sipstrassi*, t. 5).

<sup>88</sup> B. Cornwell, *Nieprzyjaciół Boga*, przeł. J. Żebrowski, Warszawa 1999,

<sup>89</sup> Zob. O. Wocknitt, *Conan i karząca dłoń*, przeł. E. Skórska, Warszawa 2000, s. 238.

<sup>90</sup> D. Eddings, *Wieża czarów*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2005, s. 9 (*Belgariada*, t. 4).

<sup>91</sup> Zob. N. Geiaman, *Amerykańscy bogowie*, *op. cit.*, s. 61.

<sup>92</sup> T. Williams, *Kamień rozstania*, przeł. P. Kruk, Poznań 2003, s. 316 (*Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 2).

<sup>93</sup> O. Wocknitt, *Conan i karząca dłoń*, *op. cit.*, s. 253.

w trakcie jej wędrówek może mieć charakter ekstatyczno-wizyjny i proroczy, może dotyczyć tego, co było, co jest ukryte poza granicami czasowo-przestrzennymi lub też tego, co może lub musi się wydarzyć, może też odnosić się do bycia człowieka w relacjach do drugiego, do tego, co nadprzyrodzone lub też do stawianego wobec niego zadania.

Wędrówka duszy wyzwolonej z ciała może odbywać się w rzeczywistości realnej, nie podlegając przy tym charakterystycznym dla ciała ograniczeniom czasowo-przestrzennym, może wkraczać w Zaświat, to jest domenę bóstw lub demonów, a może także przemieszczać się w czasie po światach równoległych, alternatywnych albo następujących po sobie, realizując motyw wiecznego tułacza, co ma miejsce zarówno w przypadku Johna Drejera, który staje się Wiecznym Wojownikiem, jak i Kane'a. Eryk jednak przemieszcza się duchem, wcielając się w rozmaite ciała<sup>94</sup> w alternatywnych światach, podczas gdy Kane doświadcza daru, a raczej przekleństwa wieczności<sup>95</sup>.

Przestrzeń, w jakiej przemieszcza się dusza zewnętrzna, ma charakter transgresyjny, jest polem przenikania tego, co nadnaturalne i obce, z duchem ludzkim, jest to przestrzeń zawsze groźna, pomimo że powiązana z realnością fizycznego świata człowieka pozostaje jednak ukryta. Postrzegana jest bądź jako Zaświat, co ma miejsce na przykład przy Ścieżce Snów z *Pamięci, Smutku i Ciernia*<sup>96</sup>, bądź jako halucynacja albo iluzja, z którą walczy *ratio* współczesnego człowieka, nie chcąc uznać jej nadnaturalności i przyznać statusu *sacrum*, co widać wyraźnie w *Amerykańskich bogach*; przyjmuje się także, że „cały wszechświat jest snem w umyśle Boga. To, co widzisz, to Bóg, który się budzi”<sup>97</sup>.

### 3.5. Świąte środowisko i współświat duchowy

Kolejnym aspektem badawczym jest kategoria współświata wyznaczająca przestrzeń duchowej łączności zachodzącej pomiędzy człowiekiem a duchami, zmarłymi, światem natury oraz nośnikami mocy.

Łączność zachodząca pomiędzy człowiekiem a duchami może mieć znamiona wydarzenia numinotycznego lub też będącego następstwem aktywności duszy zewnętrznej. Ponieważ kategorie wydarzenia numinotycznego będą jeszcze osobno omawiane, teraz skupimy się tylko na tym aspekcie współświa-

---

<sup>94</sup> Zob. M. Moorcock, *Erekośe*, t. 1-3, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie-Gdynia, 1991-1992.

<sup>95</sup> Zob. K. Wagner, *Kane*, t. 1-5, przeł. D. Kamińska, J. Garztecki, J. Pultyn i inni, Warszawa 1991-1994.

<sup>96</sup> Zob. T. Williams, *Pamięć, Smutek i Cierni*, t. 1-6, przeł. P. Kruk, Poznań 2000-2003.

<sup>97</sup> O. S. Card, *Siódmy syn*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1999, s. 125 (*Opowieść o Alwinie Stwórcy*, t. 1).

ta, który współzależny od aktywności, czy może raczej wrażliwości, na przejawy *sacrum* człowieka. Odkrycie współświata zawsze wiąże się z odkryciem jego duchowego wymiaru. Jedną z bohaterek *Kapłanki Avalonu* oddaje najcelniej to zjawisko, stwierdzając: „nauczyłam się wyczuwać ducha we wszystkim i uznawałam, że większa część świata nie jest zainteresowana ludźmi”<sup>98</sup>.

Jest to odkrycie wspólnego wymiaru dla żywych i zmarłych, jak ma to miejsce we *Władcy Pierścieni*, kiedy Aragorn wstępuje na Ścieżkę Umarłych i wzywa ich do wypełnienia zobowiązań, widzimy to też w pierwszym tomie *Berserkera*, gdzie martwi zbierają się w koszmarny orszak dookoła Odyna. W krainę zmarłych wkracza także Dilvish, przywołując martwe legiony i ogląda w miejscu kaźni zmarłych, odgrywających tragiczne zdarzenie w trakcie jednej z przygód (*Dilvish Przeklęty*<sup>99</sup>). Zmarli kontaktują się z żywymi poprzez sny, wyroczenie, omeny, a często i zjawy. Zmarli, lub nie do końca zmarli, albo nie całkiem umarli – bo i takie kategorie się pojawiają w fantasy – mogą przyjmować względem żywych rozmaite stanowiska, ale o tym mowa będzie przy omawianiu funkcji zmarłych.

To także odkrycie wpływu duchów na ten świat, to znaczy nadanie mu także innego wymiaru oddziaływania niż zredukowany do naturalnego. Wiąże się to często z przestrzennym określeniem tego wymiaru istnienia współświata: „Świat duchów, leży poza Ziemią, poza Czasem i poza Przestrzenią i jest połączony z ziemią niewyobrażalnie słabymi więzami”<sup>100</sup>.

Pojawiają się tu duchy zamieszkujące i – co ważne – ożywiające elementy natury (*Trzy serca i trzy lwy*<sup>101</sup>). Aspekt duchowy współświata to także przejaw poprzez naturę tego, co obce w wymiarze grozy. I tak w *Letnim drzewie* przestrzeń będąca pod wpływem demonicznego Rakotha jest martwa, a w *Krainach Podmroku* analogiczna przestrzeń jest groźna „z szaleństwa, nienawiści i z powodu wstrętnej atmosfery zła, która przeżarła każdy kamień tego miejsca”<sup>102</sup>. Odczuwanie grozy natury nie jest związane tylko z demonicznym wymiarem, ale i z samą obcością i grozą manifestującego się *numinosum*, co widać chociażby w traktowaniu prastarych lasów jako przestrzeni groźnej ze względu na rządzące nimi moce: ma to miejsce w przypadku Bożego Lasu czy Puszczy Pendara z *Letniego drzewa*. Las i Ziemia mogą nawet przemawiać, jak ma to miejsce w pierwszym tomie *Kronik Hjørwardu*<sup>103</sup>. Poszczególne przestrzenie

---

<sup>98</sup> M.Z. Bradley, *Kapłanka Avalonu*, *op. cit.*, s. 170.

<sup>99</sup> Zob. R. Zelazny, *Dilvish Przeklęty*, przeł. M. Pacyna Poznań 1991.

<sup>100</sup> M. Moorcock, *Wieczny wojownik*, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie 1991, s. 103 (*Erekosē*, t. 1).

<sup>101</sup> Zob. P. Anderson, *Trzy serca i trzy lwy*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1991.

<sup>102</sup> *Krainy Podmroku*, red. J. R. King, *op. cit.*, s. 13.

<sup>103</sup> Zob. N. Pierumow, *Śmierć bogów*, *op. cit.*, s. 41.



naturalnego świata ludzkiego otoczenia okazują się siedzibami istot nadnaturalnych: stawy zamieszkane są przez potwory lub istoty demoniczne<sup>104</sup>, mokradła tętnią życiem pochodzącym od istot demonicznych<sup>105</sup>, pojawia się także symboliczny wymiar kosmicznego jesionu z *Eddy Poetyckiej Yggdrasilla*. Nie zawsze jest tak, że duchowy kontakt z nadnaturalnym wymiarem świata ma charakter dialogiczny, jak w przypadku niektórych nawiedzeń czy wizji; często jest to postępowanie po śladach transcendencji rozpoznanej jako takiej, a nie postrzeganej jako wytwory fantazji czy omamy; najlepszym przykładem jest tu zachowanie głównego ludzkiego bohatera *Amerykańskich bogów*.

Świat naturalny nieożywiony jest w takim przypadku nieożywiony tylko pozornie, to znaczy na płaszczyźnie fizycznej. Napotykamy tu żywe skały pełniące funkcję kamieni strażniczych (*Śmierć bogów*), a także wypełnione mocą kamienie i pozostałości zburzonych świątyń, kamienie, które już nie są tylko kamieniami: „gdybyśmy przenieśli świątynie w inne miejsce one wciąż byłyby święte”<sup>106</sup>. Świat natury jest sceną inwazji *sacrum* zarówno, w wymiarze porządkującym, jak i destrukcyjnym, tak jest z symbolicznym obrazowaniem Doliny, która tak długo była schronieniem przed chaosem, dopóki nie została sprofanowana<sup>107</sup>. Przyjmuje się także czasem, że „dusza Ziemi jest pojedynczą istotą, od niej zależy los wszystkich”<sup>108</sup>, a poddawana działaniom profanującym popada w obłęd. Nie tylko ziemia czy drzewa mają tu duszę, również woda: „siedział długo nad potokiem i weszła weń dusza wody”<sup>109</sup>. Dusza ta może mieć także swój demoniczny wymiar, kiedy „rzeka to esencja piekła, spala wszystko, czego dotknie, a ból trwa w nieskończoność”<sup>110</sup>.

Bardzo często spotykamy się też z rozumieniem mowy zwierząt. Raz jest to efekt szkolenia u wiedźmy (*Czarnoksiężnik z Volkyanu*), innym razem jest to możliwość rozmowy ze zwierzęciem totemicznym, wskazująca na istnienie inteligencji innej niż tylko ludzka w obrębie ludzkiego świata<sup>111</sup>. Może to też być komunikowanie się z insektami, jak w przypadku Alvina i karaluchów (*Siódmy syn*). Czasami jest to zaś bycie ze zwierzęciem totemicznym lub *familia-*

---

<sup>104</sup> Zob. M. A. Brenner, *Zakłęcie katastrofy*, przeł. C. Frąc, Warszawa 1997, s. 243 (*Taniec bogów*, t. 1).

<sup>105</sup> Zob. J. L. Chalker, *Zemsta tańczących bogów*, przeł. A. Fulińska, R. Trojanowicz, Poznań 1999, s. 117.

<sup>106</sup> Zob. D. Gemmell, *Zimowi wojownicy*, *op. cit.*, s. 196.

<sup>107</sup> Zob. J. Wylie, *Pierwszy Nazwany*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1993 (*Studzy Arki*, t. 2).

<sup>108</sup> J. Wylie, *Magiczne dziecko*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1993, s. 234 (*Studzy Arki*, t. 3).

<sup>109</sup> U. K. Le Guin, *Wracać wciąż do domu*, przeł. B. Kopeć Warszawa 1996, s. 222.

<sup>110</sup> D. Gemmell, *Ostatni miecz mocy*, *op. cit.*, s. 150.

<sup>111</sup> Zob. S. Brust, *Jhereg*, przeł. J. Kotarski, Poznań 2002, s. 17 (*Vlad Taltos*, t. 1).

rem, kiedy to czarownik wręcz może patrzeć oczyma swojego pomocnika, wnikając weń<sup>112</sup>.

Ostatnim elementem współświata są naturalne nośniki mocy i artefakty obdarzone mocą. Pozwalają one manipulować mocą zarówno w celach twórczych, jak i destrukcyjnych; zdobywać przy ich pomocy określoną wiedzę i umiejętności. Czynią tym samym człowieka posługującego się nimi depozytariuszem mocy, a z całą pewnością postacią liminalną, w której aktywności ogniskuje się to, co naturalne i to, co nadnaturalne. Są to z reguły jakies pojemniki, czy też nośniki mocy. Mogą one być nadnaturalne, to jest pochodzące od magicznych bestii. Czymś takim jest łuska Wielkiej Bestii służąca jako magiczne lustro pozwalające swojemu użytkownikowi wkraczać na Ścieżki Snów występujące w *Kamieniu rozstania*. Mogą być naturalne, jak kamienie i minerały, na przykład klejnot zamieszkały przez demona (*Zemsta tańczących bogów*) czy też Baelrath – Wojenny Kamień (*Letnie drzewo*), lub stworzone albo przez bogów – czymś takim jest Dysk Jammerta oraz Miecz Bogów wykuty przez bogów i Wielka Harfa Bogów pojawiające się jako artefakty młodszych bogów w trylogii Pierumowa (*Kroniki Hjörwardu*) – albo przez ludzi: laski czy różdżki magów, które, choć wykonane przez ludzi, „są narzędziami dla mocy, którą noszą w sobie”<sup>113</sup>.

Artefakty będące nośnikami mocy występują w relacjach między istotami nadprzyrodzonymi – bogami, co wyraźnie widać w *Stworach światła i ciemności* przywołujących bogów Egiptu: Anubisa czy też Seta. Występują wówczas jako nośniki mocy wykorzystywane przez bóstwa, co oznaczać może tylko taki model uniwersum, w którym bogowie nie są twórcami mocy, a na pewno nawet jeżeli są w jakiś nadnaturalny i różny od człowieka sposób w nią uposażeni, to moc ta ma także swoje niezależne od ich istnienia i działania źródło. Moc tych artefaktów przerasta moc bóstw, może doprowadzić nawet do ich unicestwienia<sup>114</sup>. Posługujący się nimi bogowie w dużej mierze właśnie dzięki nim osiągnęły swoją boską sprawczość; taki typ występowania artefaktów towarzyszy najczęściej przywołaniom związanym z bóstwami typu germańskiego, celtyckiego albo egipskiego (*Stwory światła i ciemności*, *Fionawarski Gobelin*, *Władca Pierścieni*).

Artefakty te mogą być darami bogów dla ludzi, np. pochodzące z celtyckiej mitologii dary dwunastu bogów: miecz, kosz, róg, rydwan, uździenica, nóż, osełka, kaftan, płaszcz, talerz, kości do gry i pierścień wojenny, jak ma to miejsce w *Nieprzyjacielu Boga*. Ich przeznaczenie może być twórcze i wspomagające działania człowieka: wzmiankowany powyżej kocioł przywraca życie zabitym

---

<sup>112</sup> Zob. R. Green, *Conan i wrota demona*, przeł. M. Pintara, Warszawa 1999, s. 116.

<sup>113</sup> U. K. Le Guin, *Grobowce Athuanu*, *op. cit.*, s. 43.

<sup>114</sup> Taką moc posiada Nóż Lökdala, który zabije każdego, kto zada nim cios bez miłości w sercu, co ostatecznie spotyka Ragotha (G. G. Kay, *Letnie drzewo*, *op. cit.*, s. 160).

(*Nieprzyjaciel Boga*). Może być też destrukcyjne wobec człowieka, kiedy moc artefaktów zniewala go, sprowadza nań szaleństwo lub zabija jego duszę (*Nieprzyjaciel Boga*). Oddziaływanie tych przedmiotów może mieć znamiona charakterystyczne dla życia religijnego lub też relacji dla niego właściwych: mogą chronić przed istotami typu demonicznego (na przykład runy na mieczu przeciwko wilkołakom – (*Conan i karząca dłoń*), mogą przynosić wiedzę dotyczącą przyszłości<sup>115</sup>, mogą także otwierać drogę ku zaświatom lub przywoływać skryte tam bóstwa<sup>116</sup>.

Artefakty mogą też mieć znaczenie czysto magiczne, to znaczy zakładające partykularną manipulację mocą, która ma swoje źródła poza istotami boskimi, jak ma to miejsce w *Ziemiomorzu*; może to być magiczny hełm zamieniający osobę noszącą go w istotę spiżową, a tym samym niepokonaną (*Księżę Mroku*), albo inna magiczna broń lub magiczne atrybuty wyposażenia wzmagające potencjalną potęgę nosiciela.

Moc znajdująca się w artefaktach pochodzi od bogów, uwięzionych demonów lub dusz, z innego niż boskie źródła mocy lub też od fragmentów zaświatów. Pojawia się na kilku płaszczyznach odniesień: bogowie – bogowie, bogowie – demony, bogowie – natura, bogowie – ludzie, ludzie – bogowie, ludzie – demony i istoty demoniczne, ludzie – natura, ludzie – ludzie.

Odkrycie współświata to także odkrycie jego zupełnie innych horyzontów rzeczywistości otaczającej człowieka. Nie redukuje ono świata otoczenia do czystej fizycznej faktyczności, ale ukazuje go w osnowie mocy, w której zanurzone jest to wszystko, co istnieje. Widoczne są tu trzy ciekawe aspekty: moc może mieć swoje źródło w bóstwie, które jest wówczas absolutem lub też poza nim, co wyklucza absolutność bóstwa, ale nie samą sprawczość mocy. To z kolei otwiera dwa sposoby manipulowania mocą (w znaczeniu *ta dromena*): jeden jest religijny, drugi natomiast magiczny. Niezależnie jednak od tych dystynkcji współświat manifestujący swoją nadprzyrodzoną moc nie pozbawia tej mocy przypisanych jej istnieniu aspektów numinalnych. Współświat ukazuje także inne aspekty istnienia człowieka wobec wydarzenia mocy numinalnej, istnienia określonego etycznym aspektem harmonii i powołaniem do współuczestniczenia w jej konstytuowaniu na poziomie fizycznym oraz duchowym, jak to pięknie wyraził w pieśni zamykającej powieść jeden z bohaterów *Sekretów Mocy*.

---

<sup>115</sup> Taką funkcję pełnią lustra z łuski Wielkiej Bestii (T. Williams, *Kamień rozstania*, *op. cit.*, s. 271).

<sup>116</sup> Funkcję umożliwiającą wkraczanie w zaświaty mają na przykład połączone artefakty [w:] S. Nicholls, *Wojownicy burzy*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2004, s. 207 (*Orkowie*, t. 3), zaś [w:] G. G. Kay, *Letnie drzewo*, *op. cit.*, s. 79, znajdujemy szkło wezwania w kryształowym berle.

### 3.6. Zaświat

Jedną z konsekwencji pojawienia się współświata jest odkrycie tego, co van der Leeuw określa terminem tła, a w czym zawierają się po prostu zaświaty.

Prezentację ich warto zacząć od przestrzennego obrazu Chaosu, miejsca bez czasu i przestrzeni, ewidentnie destrukcyjnego w swej istocie, ale zamieszkałego przez istoty nadnaturalne: „Moim oczom ukazało się coś, co pozbawione było przestrzeni, czasu i wymiaru – wirujący, zgłodniały Chaos”<sup>117</sup>. Obszar Chaosu generalnie jest odseparowany od przestrzeni Kosmosu, ale istnieją rozmaite Bramy<sup>118</sup> i inne przejścia, poprzez które Chaos może wdzierać się do uporządkowanego świata. Pierwszym typem tła jest, jak widać, jakieś Zewnętrzne względem Kosmosu. Może to być miejsce zamieszkiwane przez lordów Chaosu, młodych bogów<sup>119</sup> lub też przestrzeń, w jakiej żyje Przeciwnik, taki jak Rakoth (*Fionavarski Gobelin*), który zamierza zniszczyć świat w jego obecnej postaci i przeciwstawić się ładowi. Generalnie Chaos jest typem zaświata radykalnego, to znaczy istnieje na zewnątrz tego, co jest uporządkowane, jak ma to miejsce w fantasy typu chrześcijańskiego, która przyjmuje model wszechmocnego Boga Stwórcy powołującego uniwersum *ex nihilo*, nie zaś w oparciu o jakieś istniejące poza bóstwem źródło; ten drugi model napotykamy natomiast w tekstach przywołujących mitologię typu kosmicznego: chociażby w cytowanym już powyżej cyklu Pierumowa, gdzie fabuła oparta jest na konflikcie bogów germańskich z tak zwanymi Młodymi Bogami; tu właśnie to, co Zewnętrzne, jest nie tylko miejscem, z którego przybyli do germańskiego kosmosu Młodzi Bogowie, ale jest wręcz „Źródłem Światów”<sup>120</sup>; poza światami znajduje się tu także Dno światów, które pozbawione jest życia, światła i radości. Oba te zaświaty zamieszkałe są przez rozmaite bóstwa i jako takie są potencjalnie aktywnymi źródłami inwazji *sacrum*.

Innym typem zaświatu jest przestrzeń zamieszkała tylko i wyłącznie przez demony, niezależnie od tego, czy jest to ich „naturalna” siedziba, jak ma to miejsce w *Lordzie Demonie*<sup>121</sup>, czy też jest to miejsce separującego od harmonijnego świata uwięzienia, o czym będzie jeszcze mowa.

Najczęściej przywoływanym literalnie typem zaświatu jest piekło. Począwszy od piekła jako pochłaniającej wszystko otchłani, którą zdaje się symbolizować Tyfon, będący Otchłanią Skagganauka (*Stwory światła i ciemności*), poprzez miejsce pobytu dusz zmarłych ludzi, zwane miejscem duchów, leżące poza

---

<sup>117</sup> H. Kuttner, *Kraina Mroku*, op. cit., s. 130.

<sup>118</sup> Zob. L. Carter, *Czarnoksiężnik z Lemurii*, przeł. M. Gohling, Lublin 1990, s. 39.

<sup>119</sup> N. Pierumow, *Śmierć bogów*, op. cit., s. 254.

<sup>120</sup> Ibidem, s. 305.

<sup>121</sup> Zob. R. Zelazny, J. Lindsfold, *Lord Demon*, przeł. L. Targosz, Poznań 2001.

Czasem, Ziemią i Przestrzenią<sup>122</sup>, mające znamiona piekła neutralnego, podobnego do Hadesu, gdzie dusze istnieją istnieniem cieni i imion, jak w *Najdalszym brzegu*, ale nie odczuwają radości ani kary. Pojawiają się też obrazy Domu Zmarłych charakterystyczne dla mitologii egipskiej, z tym, że czasami pozbawione są całego modelu sądu: występuje on tu raczej jako klasyczny zaświat zmarłych (*Stwory światła i ciemności*). Zdarzają się jednak także prezentacje powiązane z „Przedsionkiem Sądu na Ścieżce umarłych poza Bramą Śmierci”<sup>123</sup>. Nieco inaczej wyglądają przytoczenia Walhalli będącej miejscem spotkania, „gdzie po śmierci idą wszyscy wielcy wojownicy, gdzie dołączają do nich kobiety, aby tam żyć w wiecznej radości”<sup>124</sup>, co posiada już znamiona piekła typu moralnego lub też jest miejscem ćwiczenia wojowników szykujących się do walki w dniu Ragnarök<sup>125</sup>. Oczywiście dopełnieniem tego skandynawskiego obrazu zaświatów zamieszkałych przez zmarłych jest Hel, piekło odgródzone od świata żywych Bramą Niflhelu, jak w *Śmierci bogów*. Piekło może być także miejscem cierpienia i płacenia ceny za wybory i uczynki na tym świecie. Oba te typy zaświatu znajdujemy w trylogii *Berseker*. Piekło, będące miejscem zamieszkiwanym zarówno przez ludzkie dusze, jak i demony, które je tam dręczą, pojawia się w *Dilvishu Przeklętym* z tą innowacją, że do piekła może być odesłana dusza człowieka zniewolonego przez maga. Zresztą piekła w tej dylogii Żelaznego są zarówno miejscem karni dusz, jak i egzystencji demonów skupionych wokół magicznej mocy, do operowania którą niezbędna jest znajomość klątw i innych formuł. Generalną cechą piekieł jest nie tylko usadowienie ich poniżej poziomu ziemi, ale i fakt, że byty tam bytujące mają naturę duchową: są to demony lub ludzkie dusze pod postaciami cieni. Chociaż odstępstwem od tego są obrazy Domu Umarłych, który wypełniają cieleśnie obecni zmarli (*Stwory światła i ciemności*).

Zupełnie inaczej wygląda prezentacja transcendencji niebios; najczęściej jest ona przywoływana symbolicznie wraz z postaciami *dei otiosi*<sup>126</sup> lub też literackimi figurami prezentującymi skrytego w transcendencji Boga z teologii judeo-chrześcijańskiej (np. postać Tkacza z *Fionawarskiego Gobelinu* czy Iluvatara z *Silmarillionu*).

---

<sup>122</sup> Zob. M. Moorcock, *Wieczny wojownik*, op. cit., s. 103.

<sup>123</sup> S. Brust, *Jhereg*, op. cit., s. 79.

<sup>124</sup> M. Moorcock, *Wieczny wojownik*, op. cit., s. 32.

<sup>125</sup> Zob. L. Sprague de Camp, P. Fletcher, *Uczeń czarnoksiężnika*, przeł. B. Górny, Warszawa 1994 (*Przygody Harolda Shea*, t. 1).

<sup>126</sup> Por. N. Pierumow, *Śmierć bogów* op. cit., oraz J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, op. cit.: w obu o przypadkach główne bóstwa pozostają skryte przed ludźmi i innymi istotami, w tym także nadrealnymi.

Dopełnieniem tego obrazu jest figura Międzyświata, to jest specyficznego miejsca pomiędzy światem ludzi a zaświatami, która przywołuje przestrzeń drogi w zaświaty. Czasami jest to wszechogarniający ocean, jak ma to miejsce w *Silmarillionie*, czasami ocean ten nabiera cech eterycznych, jak w *Najmroczniejszej drodze*, gdzie Międzyświat jest przestrzenią ruchu „statku Amairgend”<sup>127</sup>, czasem jest to też droga odbywana całkowicie poza czasem i przestrzenią, jak w przypadku Dilvisha Przekłętego, lub jest po prostu przekraczaniem symbolicznej, ustanawianej przez moc, granicy.

Wśród mieszkańców zaświatów człowiek ma lub miał pełen kontakt z tymi, którzy żyli razem z nim, a potem zmarli. Motyw zmarłego jest nie tylko niepokojący, ale i niezwykle ważny dla zrozumienia funkcji mitu.

### 3.7. Zmarli

Cechą zasadniczą wszystkich zmarłych jest fakt bycia w odmienny sposób, a mianowicie bycia cieniem, czy też, jak mówi Ged z *Ziemiomorza*, cieniem i imieniem. Zmarły, tracąc swoją cielesność, traci także ograniczenia z nią związane. Wkracza w nieznaną mu najczęściej wymiar zaświatów; wyjątkiem są tu tylko czasami magowie posiadający szamańskie zdolności przenikania do zaświatów, gdyż ich przejście nie ma znamion błędzenia, lecz pewnego zdążania do miejsca spoczynku; czasem są w tej wędrówce poprzedzani przez swoje *familiary*, jak miało to miejsce w przypadku śmierci Arcymaga z Roke (*Czarnoksiężnik z Archipelagu*). Oznacza to, że wielokrotnie pojawia się motyw ducha błąkającego się w zaświatach lub też wręcz nie mogącego w nie wniknąć. Często są to duchy pozbawione zarówno pamięci, jak i świadomości, trwające w swoim błędzeniu bez szansy na ratunek, jakim byłoby wprowadzenie ich do zaświatów, a to wydaje się związane z odzyskaniem świadomości (*Kapłanka Avalonu*). Bywa też i tak, że duchy te błąkają się również w zaświatach<sup>128</sup>. Błąkające się duchy mogą być związane jakąś siłą i błąkać się w oczekiwaniu na ingerencję wypełniającą ich brak lub czekając na ingerencję żywych – na przykład duchy zmarłych argonautów błąkają się na statku widmo, dopóki reinkarnowany Jazon nie wypełni swego przeznaczenia, jak w *Masce Kirke*, lub – w innym przypadku – dopóki błąkające się duchy nie wypełnią swego przeznaczenia same: tak jest z legionami martwych, przywoływanymi zarówno u Tolkiena, jak Żelaznego (*Władca Pierścieni* i *Dilvish Przekłęty*). W tym konkretnym przypadku figura zmarłych reprezentuje dwie funkcje zbłąkania czy raczej zamknięcia

---

<sup>127</sup> Zob. G. G. Kay, *Najmroczniejsza droga*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1995, s. 190 (*Fionawarski gobelin*, t. 3).

<sup>128</sup> Taka sytuacja ma miejsce podczas wędrówki Geda w Zaświecie: przerwanie Równowagi skutkuje bezcelowym błąkaniem się Geda po zaświatach (*Najdalszy brzeg*).

zaświatów, z grozą i byciem realnym zagrożeniem dla żywych. O wiele rzadziej mamy przykłady zmarłych błakających się pomiędzy sferą życia i sferą śmierci. Z reguły związane jest to z kilkoma aspektami: może to być niepełna śmierć, pojawiająca się w następstwie opętania ciała zmarłego przez demona<sup>129</sup>, może to być powołanie do jakiejś formy ożywienia zmarłego ciała<sup>130</sup>, może to być także przywołanie zmarłego traktowanego jako śpiącego i czekającego na wypełnienie swojego przeznaczenia (*Najdalszy brzeg*<sup>131</sup>) lub też posiadanie przez zmarłego artefaktu mocy utrzymującego go w paradoksalny sposób w owym zawieszaniu pomiędzy życiem a śmiercią<sup>132</sup>.

Bardzo często zmarli występują w roli pomocników, zarówno na płaszczyźnie duchowej, jak i fizycznej. W *Spadającej kobiecie* duch zamordowanej wiele wieków wcześniej kapłanki pozwala swoimi radami kierować życiem współczesnej kobiecie. Pomoc zmarłego jest jednak groźna „grozą zmarłych”<sup>133</sup>; duch zmarłej czarownicy, wspomagając wikła, jest silny, gdyż czarownica jest martwa, dlatego jest „silniejsza ode mnie i szalona, o wiele bardziej niż ja. Chce żebym zabiła dziecko”<sup>134</sup>. Ponieważ zmarli „potrafią odróżniać prawdę od fałszu”<sup>135</sup>, mogą służyć nieocenionymi radami, co widać na przykładzie zmarłego Morgenesa ostrzegającego Simona przed mającym go spotkać oszustwem<sup>136</sup>; tenże sam zmarły nie tylko ostrzega, ale i radzi, zjawiając się pod postacią charakterystycznej dla Celtów figury Zielonego Człowieka. Mogą też za sprawą bóstwa wypełniać rolę opiekuńczą, jak w *Darze*<sup>137</sup>, gdzie zmarłe matki i zmarłe dzieci stają się dzięki ingerencji Stwórcy Matką Śmierci i mają opiekować się sierotami. Mogą w końcu pełnić także zbanalizowane funkcje odźwiernych i poręcznych straszyleł, jak ma to miejsce w *Harrym Potterze*<sup>138</sup>.

---

<sup>129</sup> Zob. D. Gemmell, *Zimowi wojownicy*, op. cit., s. 43. Pojawia się tu ciało zmarłego zamieszkałe przez demona, a więc tak zwany żywy trup.

<sup>130</sup> R. E. Howard, L. Sprague de Camp, L. Carter, *Conan*, przeł. Z. Królicki, Katowice 1991, s. 183. Chodzi tu o ożywających martwych strażników i martwego króla, strażników obłożonej tabu przestrzeni.

<sup>131</sup> Na przykład przywołanie do świata gobelinu wojownika i króla to jest Lancelota i Artura pozostających w martwym uśpieniu w komnacie królewskiej.

<sup>132</sup> N. Gaiman, *Amerykańscy bogowie*, op. cit. s. 240. Zmarła obdarowana boską monetą nie odchodzi do zaświatów.

<sup>133</sup> P. Murphy, *Spadająca kobieta*, przeł. B. Kamińska, Poznań 1999, s. 181.

<sup>134</sup> *Ibidem*, s. 235.

<sup>135</sup> M. Moorcock, *Zemsta Róży*, przeł. R. Kot, Warszawa 1995, s. 36 (*Elryk z Melnibone*, t. 6).

<sup>136</sup> Zob. T. Williams, *Smoczy tron*, przeł. P. Kruk, Poznań 2000, s. 331 (*Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 1).

<sup>137</sup> Zob. P. O'Leary, *Dar*, przeł. D. Kopociński, Poznań 1997.

<sup>138</sup> J. K. Rowling, *Harry Potter*, t. 1-7, przeł. A. Polkowski, Poznań 2000-2008.

Zmarli często wpływają na ludzkie postępowanie przez grozę nawiedzenia w przypadku niewypełnienia zobowiązań, kiedy bohaterowie podejmują dane działania motywowani także przeświadczeniem, iż „duchy naszych zabitych krewnych będą nas nawiedzać, jeśli umkniemy przed walką”<sup>139</sup>. Mogą też oddziaływać poprzez błogosławieństwo; w *Wieży czarów* znajduje się wątek mówiący o Błogosławieństwie Zmarłych udzielonym żywym dzięki otwartej bramie.

Pomoc niesiona przez zmarłych na płaszczyźnie fizycznej towarzyszy z reguły walce, gdy duchy zmarłych powracają z zaświatów powodowane złożonymi za życia przysięgami, jak ma to miejsce w przypadku ducha Valerie ze zbioru *Barbarzyńca i marzyciel*<sup>140</sup>, lub przywoływane zaklęciami, jak Artur i Lancelot (*Najmroczniejsza droga*), czy też powoływane przez bogów w formie żywych trupów, jak to jest w Domu Śmierci (*Stwory światła i ciemności*). Zdarza się też, że zmarły podejmuje złożenie siebie w specyficznej samoofierze dla ratowania żywego, w taki sposób ratuje życie swojego męża Lana z *Amerykańskich bogów*, przyjmując w pełni wymiar swej śmiertelności i rezygnując z pozornego istnienia pomiędzy życiem i śmiercią. Na analogiczną samoofiara zdobywa się za życia kapłanka z *Berserkera*, skazując się na pobyt w piekle w zamian za uposażenie Niewinnego w artefakt mogący mu pomóc zwyciężyć nad złem. Rzecz ciekawa, że zmarli oprócz oczywistej grozy, jaką budzą czy to pod postacią Gonu, będącego hufcem zmarłych towarzyszy Odyna, czy martwych legionów, ukazują jednak znamienne, że moc nie kończy swojego działania na granicy pojmowanego z ludzkiego punktu widzenia życia i śmierci; ponadto istnienie zmarłych może wpisywać się w model zaproponowany przez Bernsteina w pracy *Jak powstało Piekło*<sup>141</sup>, w której autor wskazał zaświat typu neutralnego, jaki spotykamy w *Ziemiomorzu*, typu moralnego, którego aspekty posiada każdy obraz piekła z jego mękami, jak chociażby u Żelaznego (*Przynieście mi głowę Księcia*)<sup>142</sup>, czy też typu państwowego, którego znamiona reprezentują martwe legiony w *Dilvishu Przeklętym*.

---

<sup>139</sup> R. Green, *Conan i wrota demona*, op. cit., s. 63.

<sup>140</sup> Zob. R. E. Howard, Lord Dunsany, *Barbarzyńca i Marzyciel. Dwa światy fantasy*, przeł. Z. Królicki, P. Kruk, Lublin 1990, s. 82.

<sup>141</sup> A. E. Bernstein, *Jak powstało piekło. Śmierć i zadośćuczynienie w świecie starożytnym oraz początkach chrześcijaństwa*, przeł. A. Piskozub-Piwosz, Kraków 2006.

<sup>142</sup> Zob. R. Żelazny, R. Sheckley, *Przynieście mi głowę Księcia*, przeł. M. Jabłoński, Poznań 1998.



### 3.8. Przedstawiciel

Wyłaniający się tu obraz świata, w którym obce i wszechogarniające może się manifestować i z całą pewnością wpływać zarówno na kształt świata, jak i ludzkie istnienie, domaga się figury przedstawiciela, to jest osoby stojącej pomiędzy mocą a codziennym światem ludzi. Również w tym przypadku skorzystamy z rozstrzygnięć van der Leeuwa jako podstawy odniesień do sprawdzenia, czy taki model występuje także w literaturze fantasy.

Najbardziej oczywistym przedstawicielem jest szaman, ów specyficzny *medizinman*, obrońca, lekarz ciała i duszy, ten, który potrafił wkraczać w zaświaty i kontaktować się ich mieszkańcami. W fantasy mamy do czynienia z literalnie prezentowanymi postaciami szamanów lub też, znacznie częściej, pojawiają się magowie wyposażeni w atrybuty charakterystyczne dla szamanów lub zachowujący się w analogiczny jak oni sposób: podróżujący pod postacią zwierząt, mający kontakt z duchami, wędrujący w zaświaty, rozmawiający z bóstwami lub zwierzętami totemicznymi. Takim klasycznym szamanem jest bohater trylogii *Sekrety Mocy*; jest on postacią prowadzoną przez swoje zwierzę totemiczne – Psa, kontaktuje się z nim – a raczej to Pies kontaktuje się z szamanem, udzielając mu rad będących najczęściej wprowadzeniem do kolejnych inicjacji. Jednak najważniejszą funkcją, jaką pełni Sam Verner, jest obrona świata fizycznego przed destrukcyjnym działaniem Pajęczycy, dezintegrującego stworzenia totemicznego. Walkę stacza w mistycznym tańcu, zarówno na płaszczyźnie fizycznej, jak i duchowej, efektem tej walki jest odnowienie całego stworzenia, czemu bohater daje wyraz w pieśni zamykającej jego szamańskie praktyki:

„Świat przede mną odnowiony jest w pięknie  
Świat poza mną odnowiony jest w pięknie  
Świat pode mną odnowiony jest w pięknie  
Świat nade mną odnowiony jest w pięknie  
Wszystko wokół mnie odnowione jest w pięknie  
Wszystko skończone w pięknie”<sup>143</sup>.

Tak wypełnia się funkcja szamana jako obrońcy społeczności przed tym, co groźne w wydarzeniu numinotycznym. Szaman nie tylko walczy z istotami nadprzyrodzonymi, może też je przekonywać, co czyni Sam w swoich rozlicznych kontaktach ze smokiem, a może także czasami powodować takimi istotami, co czyni Ged znający imię smoka w *Ziemiomorzu*. Z reguły szaman określany jest mianem człowieka mocy, niezależnie czy nadaje mu się miano szamana, lekarza, czarownika (*Kraina Mroku*) – tej nazwie bliżej jest do terminologii sto-

---

<sup>143</sup> R. N. Charette, *Znajdź własną drogę*, op. cit., s. 333.

sowanej przez socjologów, takich jak Luciene Mauss czy Emile Durkheim<sup>144</sup> – czy też jest określany terminem mag, jak u Davida Eddingsa w *Belgariadzie*.

Inny typ człowieka mocy reprezentuje Alvin z głośnego cyklu o Alwinie Stwórcy, jako „siódmy syn siódmego syna ma wiedzę o tym jak wyglądają rzeczy pod powierzchnią”<sup>145</sup>; to chłopiec, a później mężczyzna, obdarzony mocą integrowania i łączenia rozmaitych elementów; jego postać jest hybrydyczna, zawiera w sobie uposażenia charakterystyczne zarówno dla szamana, jak i proroka lub świętego, chociaż jest tylko kowalem, ale kowalem niezwykłym, który wykuł złoty pług z żywego złota; Alvin nie tylko wiąże rozmaite elementy ze sobą w sposób nadnaturalny, ale i uczestniczy swoją osobą w konflikcie kreacji i dezintegracji, symbolicznie wyrażanej przez ziemię i wodę; jest on przedstawicielem mocy. Kolejny typ przedstawiciela to kapłan, który wyraźnie odróżniany jest do maga: „jesteś czarodziejką? Jestem kapłanką to wielka różnica”<sup>146</sup>, takich kapłanów-obrońców spotykamy w *Waylanderze*<sup>147</sup>. Czasem kapłan jest ogarnięty boską mocą: „jestem Panem Przepaści – mówił Grey Veil – on obdarzył mnie mocą, jak będziecie mu służyć, uczyni to z wami”<sup>148</sup>. Jest on postacią, przez którą bóstwo oddziałuje na świat: „bogini rządziła przez swą najwyższą kapłankę”<sup>149</sup>, podobny motyw występuje w *Kapłance Avalonu*. Bywa też ekspediowany przez bóstwo: „zostałem przysłany przez boga, aby przeciąć ten węzeł”<sup>150</sup>, jest jednak ciągle człowiekiem mocy, użyczonej mu przez to, co nadnaturalne. W tym konkretnym przypadku znajdujemy ciekawą dystynkcję: nawiedzenie przez demony charakteryzuje moc maga, natomiast nawiedzenie przez bóstwo – moc świętego<sup>151</sup>. Postać świętego nie jest wzorcowa, jest raczej sprawczą instancją umożliwiającą działanie nadnaturalnego w świecie: „święci mogą ustanawiać kanały, przez które cuda docierają od razu od bogów”<sup>152</sup>, pełnią przy tym funkcję zapośredniczającą nadnaturalną obronę wobec demonów (*Paladyn dusz*).

Ciekawą postacią przedstawiciela jest bard, który często jest traktowany, jako obdarzony wzrokiem (*Brama Mroku i Krąg Światła*), to znaczy jest w jakiś

---

<sup>144</sup> Por. M. Mauss, *Socjologia i antropologia*, tłum. M. Król, K. Pomian, J. Szacki, Warszawa 1973, s. IX.

<sup>145</sup> O. S. Card, *Siódmy syn*, *op. cit.*, s. 146.

<sup>146</sup> D. Gemmell, *Zimowi wojownicy*, *op. cit.*, s. 162.

<sup>147</sup> Zob. D. Gemmell, *Waylander*, *op. cit.*, s. 155. W miejsce kapłanów powstał Jeden i rzucił się na bestię.

<sup>148</sup> S. R. Green, *Zwycięzca bierze wszystko*, *op. cit.*, s. 129.

<sup>149</sup> G. G. Kay, *Letnie drzewo*, *op. cit.*, s. 74.

<sup>150</sup> L. McMaster Bujold, *Paladyn dusz*, przeł. K. Dobrowolska, Poznań 1994, s. 239.

<sup>151</sup> Zob. *ibidem*, s. 220.

<sup>152</sup> *Ibidem*, s. 306.

sposób otwarty na zaświat, o czym świadczą chociażby zadania mu zlecane: „chcemy, abyś zaniósł nasze zaproszenie Światłości”<sup>153</sup>. Czasem jest to Bajarz, który sam o sobie mówi: „oddycham religią, pragnę wizji, poszukuję śladów boskiej ręki, ale więcej znajduję śladów nieprzyjaciela”<sup>154</sup>.

Zupełnie inną postacią jest Wybraniec: jest on ogarnięty przez bóstwo, odczuwa „prerażające uniesienie, kiedy Llyr i ja stanowiliśmy jedność, wróciło wspomnienie grozy i niesamowitej radości”<sup>155</sup> i uczestniczy bezpośrednio w numinotycznym wydarzeniu mocy, staje się zastępcą bóstwa jako ten, który objawia prawdy znane tylko bóstwu (*Kapłanka Avalonu*). Wybraniec bywa także wezwany do oczyszczającej ofiary: „bóg wzywał króla, aby umarł na Drzewie, gdy ziemia była w potrzebie”<sup>156</sup>.

Postać króla wprowadza całą gamę przedstawicieli typu heroicznego. Z reguły są to obrońcy, nadal jednak pozostają Wybrańcami przechodzącymi testy weryfikujące ich autentyczność: „tylko Wybraniec może dotknąć Zbroi”<sup>157</sup>. Autentyczność ta ma przejawiać się w tym, że Wybrańcy mogą kontaktować się w miarę bezpiecznie z tym, co z reguły objęte jest tabu, a co potwierdzałoby tylko fakt bycia człowiekiem mocy. Taki heros z reguły walczy ze Złem zbrojnie, jak ma to miejsce w *Conanie i proroku Ciemności*<sup>158</sup>, ale jego osoba jest niezwykle ważna dla efektu całego konfliktu; mamy tu z reguły do czynienia z dwoma typami postaci: wiecznym obrońcą uwikłanym w koło czasu (charakterystyczne dla mitu wielkiego powrotu), jak ma to miejsce we *Fionawarskim Gobelinie*, *Wiecznym wojowniku* czy też *Trzech sercach i trzech lwach*, lub z osobą postawioną wobec inwazji *sacrum*, ale pod postacią Zła, w czasie typu historycznego, czy raczej linearnego, jak to jest w *Lwie Macedonii*<sup>159</sup>.

Bardzo ciekawym typem przedstawiciela jest Mag: uczestniczy on zarówno w twórczym, jak i demonicznym aspekcie mocy. W tym drugim przypadku często przybiera wręcz postać człowieka demonicznego, jak ma to miejsce w przypadku Zmiennokształtnego z pierwszego tomu cyklu *Czarnej Kompanii*, czy też Lorda Smoka (bohatera powieści *Ostatni Lord Smok*<sup>160</sup>), hybrydy o dwóch duszach i dwóch ciałach – człowieka i smoka.

Często mag pełni funkcję obrońcy: takie zastosowania znajdujemy w *Ziemiomorzu*, *Czarnej Kompanii* czy *Władcy Pierścieni*. Jako obrońca walczy

---

<sup>153</sup> Zob. T. Huff, *Brama Mroku i Krąg Światła*, op. cit., s. 49.

<sup>154</sup> O. S. Card, *Siódmy syn*, op. cit., s. 122.

<sup>155</sup> H. Kuttner, *Kraina Mroku*, op. cit., s. 72.

<sup>156</sup> G. G. Kay, *Letnie drzewo*, op. cit., s. 84.

<sup>157</sup> D. Gemmell, *Waylander*, op. cit., s. 9.

<sup>158</sup> Zob. J. Archer, *Conan i prorok Ciemności*, przeł. E. Skórska, Warszawa 1999, s. 85-87.

<sup>159</sup> Zob. D. Gemmell, *Lew Macedonii*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2000.

<sup>160</sup> Zob. J. Bertin, *Ostatni Lord Smok*, przeł. M. Pintara, Warszawa 1998.

z reguły ze złem: „trzy magiczki Ziemi, wiedzy, Ognia walczą z Wielką Ohydą”<sup>161</sup>. Wydaje się jednak, że równie często postać maga jest nieludzka, dezintegrująca, skupiona na mrocznym aspekcie mocy, kiedy to mag staje się przedstawicielem Ciemności (*Czarnoksiężnik z Volkyanu*) i Zła (postać Sarumana z *Władcy Pierścieni*). Bywa także iluzoryczna i pozorna, o czym często mówi Conan: „spotkałem wielu czarowników i widziałem, jak łatwo potrafią omamić ludzi [...] większość z nich stosowała tylko kuglarskie sztuczki”<sup>162</sup>.

Ostatni typ przedstawiciela to postać demoniczna. Ma ona taki charakter nie ze względu na swoją zmiennokształtność, na przykład w *Belgariadzie* występują magowie obrońcy mogący przybierać postać wilka lub sowy. Przedstawiciel typu człowiek demoniczny reprezentuje amoralny aspekt mocy. Może to być wilkołak taki, jaki pojawia się jako karząca dłoń bóstwa, starszy od człowieka i teraz przez niego tępiący (*Conan i karząca dłoń*). Często jest to postać typu hybrydalnego, jak wiedźma będąca kobietą-demonem, po przemianie przyjmująca postać wilka, węża lub ptaka (*Barbarzyńca i marzyciel*).

### 3.9. Manipulowanie mocą

Zauważmy, że przedstawiciele mają wspólną cechę manipulowania mocą lub też bycia manipulowanymi poprzez nią. Ta specyficzna *ta dromena* ma tu dwie płaszczyzny i dwa wymiary. Te dwie płaszczyzny to oczywiście płaszczyzna religijna i płaszczyzna magiczna. Natomiast dwa wymiary to dwa aspekty *numinosum*: ten, który rodzi grozę i przynosi zagładę, i ten, który fascynuje i przynosi harmonię.

Bycie wobec numinotycznej mocy niesie ze sobą konieczność podejmowania praktyk apotropaicznych ze względu zarówno na własne bezpieczeństwo przedstawiciela, jak i funkcję pośrednika-obrońcy. Mamy tu zatem do czynienia z takimi praktykami jak modlitwa czy ofiara, rytuałami oczyszczającymi, postami i ascezami. Mamy także posługiwanie się amuletami naturalnymi<sup>163</sup> oraz nadnaturalnymi<sup>164</sup>, mamy także ochronne znaki – runy<sup>165</sup> czy pentagramy<sup>166</sup> wiążące moc oddziaływania destrukcyjnego aspektu *numinosum*.

---

<sup>161</sup> A. Norton, S. Miller, *Rycerz czy zbój*, *op. cit.*, s. 262.

<sup>162</sup> J. M. Roberts, *Conan i skarb Pythonu*, *op. cit.*, s. 219.

<sup>163</sup> Wystarczy powołać tu znaczenie żelaza, złota, srebra lub wody w kontaktach ze złem [w:] L. McMaster Bujold, *Paladyn dusz*, *op. cit.*, s. 306

<sup>164</sup> Taką moc i funkcję posiadają Silmarille [w:] J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, *op. cit.*

<sup>165</sup> Taką funkcję pełnią runy w cyklu *Ziemiomorze*.

<sup>166</sup> Tego typu ochronne pentagramy stosują członkowie rodziny Alvina Stwórcy.

### 3.10. Hierofanie elementarne

Dokonyamy teraz próby dalszego uporządkowania elementów mitycznych z zastosowaniem paradygmatu zaproponowanego przez Eliadego. Na samym początku trzeba wyraźnie zaznaczyć, że ze względu na fakt wieloaspektowości mitu i jego elementów składowych te same elementy będą pojawiać się kilka razy przy wyodrębnianiu kolejnych aspektów znaczeń treści mitycznych.

Jako pierwsze zostaną zaprezentowane te fragmenty tekstów fantasy, które pozostają w bezpośrednim związku z hierofaniami typu elementarnego. Są wśród nich hierofanie uraniczne, lunarne i solarne, telluryczne, a wraz z nimi wegetacyjne, mineralne, chtoniczne i akwaticzne oraz hierofanie inferalne. Tak zestawione tworzą one zręby Kosmosu w jego trójdzielnym ujęciu Niebios, Ziemi i Piekieł.

Najczęściej hierofanie typu uranicznego wskazują niebo w jego wymiarze sakralnym i transcendentnym. Jest to przestrzeń zamieszkiwana zarówno przez bóstwa niebiańskie, takie chociażby jak Wielki Tkacz z *Fionawarskiego Gobelinu* czy Iluvatar z *Silmarillionu*, którzy po akcie kreacji pozostają co prawda skryci w niebiosach, ale nie stają się bóstwami typu *deus otiosus*, lecz zachowują nadal swoją moc, którą manifestują w chwilach uznanych przez nich za stosowne, co widać na przykład podczas kataklizmu zniszczenia Numenoru, mającego wszelkie cechy „boskiego gniewu”, manifestującego się epifanicznie w potopie i trzęsieniach ziemi (*Silmarillion*). Niebiosa zamieszkują także *dei otiosi* – bogowie, którzy odeszli i nie mają już wpływu na to, co dzieje się w świecie ludzkim; takie bóstwa znajdujemy na przykład w *Krainie Przemian*<sup>167</sup>. Mamy też tu do czynienia z bóstwami niebiańskimi typu kosmicznego, jest nim na przykład zamieszkujący niebiosa Odyn, pojawiający się we wszystkich tomach trylogii *Berserker* oraz w *Uczniu czarnoksiężnika*, pojawiają się także pod fikcyjnymi imionami bóstwa tak precyzyjnie uposażone w atrybuty, że bardzo łatwo je rozpoznać jako bóstwa gromu, taki jest bóg Conana (*Conan*).

Zasadniczo możemy mówić tu o kilku typach prezentacji składających się na hierofanie typu uranicznego.

Po pierwsze, te, które wskazują na świętość nieba w wymiarze charakterystycznym zarówno dla *sacrum* typu kosmicznego – niebo jest tu siedzibą bogów i jako takie jest święte: widać to przy przywołaniach bóstw z panteonu skandynawskiego (*Uczeń czarnoksiężnika* i *Berserker*), greckiego (*Żołnierz z Mgły*, *Żołnierz z Arete*, *Lew Macedonii*), celtyckiego (*Pieśń Albionu*, *Ognisty miecz*<sup>168</sup>), egipskiego (*Wrota Anubisa*<sup>169</sup>, *Stwory światła i ciemności*) oraz pochodzącego z hinduskiego

---

<sup>167</sup> Zob. R. Zelazny, *Kraina Przemian*, przeł. M. Pacyna, Poznań 1992.

<sup>168</sup> Zob. A. Martine-Barnes, *Ognisty miecz*, przeł. R. Kot, Poznań 1991.

<sup>169</sup> Zob. T. Powers, *Wrota Anubisa*, przeł. J. Kabat, Warszawa 1997.

*Pana Światła*<sup>170</sup> – jak i objawieniowego, co charakterystyczne jest dla fantazy typu chrześcijańskiego, jak *Fionawarski Gobelin*, *Opowieści z Narnii*<sup>171</sup> czy *Władca Pierścieni*, jedną z najciekawszych prezentacji tego typu świętości nieba podejmującej motyw skrytego w transcendencji Jahu utrzymującego świat w harmonii tylko w odpowiedzi na modlitwy opiekujących się światem aniołów (*Archanioł*<sup>172</sup>).

Po drugie, wskazują na niebo jako miejsce ukrycia się bóstw, które odeszły, same jak ma to miejsce w przypadku *Krainy Przemian*, bądź w efekcie konfliktu z bóstwami młodszymi zostały tamże wyparte, jak bogowie *Eddy Poetyckiej* występujący w trylogii *Kroniki Hjörwardu*. Niebo staje się wówczas miejscem skrywania mocy nieoddziałującej na świat.

Po trzecie, niebo może być postrzegane jak przestrzeń charakterystyczna dla boskiego działania organizującego harmonię świata podniebnego lub też przestrzeń walki o przywrócenie tejże. Tu ciekawym obrazem jest powieść *Zelaznego Stworzy światła i ciemności*, gdzie uniwersum porządkowane jest poprzez działanie stacji anielskich będących domami życia czy też śmierci. Nieco zmodyfikowany obraz tego typu prezentacji nieba znajdujemy w *Żołnierzu z Arete*, *Mgłach Avalonu* czy też *Lwie Macedonii*, gdzie niebo jest przestrzenią, w której przebywają niewidoczni dla ludzkich oczu bogowie, skąd do nich przychodzą czy to w wizjach, przedstawicielach, czy też osobiście i dokąd powracają.

Po czwarte, niebo jest miejscem nie tylko groźnym, ale i zapładniającym, obecność manifestacji typu hierofanii uranicznej z reguły skutkuje prawidłowym następstwem pór roku.

Prowadzi to oczywiście do przywołania symboliki charakterystycznej dla hierofanii typu solarnej i lunarnej. Hierofania solarna to oczywiście przede wszystkim bóstwa uraniczne uposażone w atrybuty solarne jak chociażby Horus ze *Stworów światła i ciemności* czy też główna postać z *Pana Światła*. Zdarza się też, że słońce pełni symboliczną funkcję *psychopomposa*, za którym podążają odchodzące ze Śródziemia elfy (*Władca Pierścieni*) oraz wyznacza elementy niezbędne w procesie *orientatio*, w poszukiwaniu źródeł ocalenia podążania na wschód, jak i na zachód, co z reguły jest ruchem ku źródłu solarnej mocy, czego pełnym przeciwieństwem jest podróż na północ będącą przestrzenią martwoty, co widzimy w bardzo wielu powieściach fantazy (*Silmarillion*).

Jeżeli chodzi natomiast o hierofanię typu lunarnej, to najpełniejszy jej obraz, zawierający zarówno symbolikę kobiecą, związaną z tajemnicą narodzin i śmierci, symbolikę wegetacyjną, związaną z wodą i księżycem, przynoszącą ze sobą obrazy nieuniknioności śmierci i związanego z nią cierpienia

---

<sup>170</sup> Zob. R. Zelazny, *Pan Światła*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1991.

<sup>171</sup> Zob. C. S. Lewis, *Opowieści z Narnii*, t. 1-7, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.

<sup>172</sup> Zob. S. Shinn, *Archanioł*, przeł. L. Haliński, Poznań 2000.

oraz nadziei ponownych narodzin, a także całą wielką symbolikę „stawania się” księżycy, znajdujemy w *Przebudzeniu księżycy*<sup>173</sup>, będącego próbą ukazania symboliki kobiecej wpisującej się zarówno w mitologem Wielkiej Macierzy jak i specyficznie obrazowanych hierofanii typu niepokojącego. Przy czym odmityczne ryty ukazane w tej powieści zdają się przynosić dwa typy wartościowania: współczesny odkrywający w nich okropność i archaiczny (amoralny) oparty na zasadzie *do ut des*.

Kolejnym typem hierofanii elementarnej jest grupa telluryczna. Jej prezentację zaczniemy do hierofanii akwaticznych jako tych, które po części związane są z symboliką lunarną. Wydaje się, że najciekawszą jest prezentacja ujmująca hierofanie akwaticzne w ich aspekcie kosmogonicznym występującym nie tyle bezpośrednio co poprzez przywołanie symboliki wody żywej, którą pełniej zaprezentujemy w dalszej części. Często woda prezentowana jest jako woda chaosu opływająca świat, jak na przykład w *Rzeczach tańczących bogów*<sup>174</sup>, czy też przestrzeń oddzielająca pierwotny ogród od ziemi, co widać w *Silmarillionie*. Woda jest też miejscem zamieszkiwanym przez bóstwa, tak jak widać to w *Czarnym bogu*, gdzie bóg Rzeka rządzi wszystkim, czego dotyka woda, jak w cyklu o *Alwinie Stwórcy*, gdzie woda ma znaczenie dezintegrujące, jest hierofanicznym manifestowaniem zła<sup>175</sup> lub zamieszkiwana jest przez bóstwa panteonu greckiego z *Żołnierza z Arete*. Hierofanie akwaticzne to także bestie, dla których woda jest naturalnym żywiołem. Te jednak omówimy *à rebours* przy epifaniach niepokojących.

Kolejne to hierofanie typu wegetacyjnego. Możemy je podzielić na dwa zasadnicze typy. Pierwszy odnosi się do drzewa kosmicznego, natomiast drugi do epifanii typu roślinnego. W pierwszym przypadku oczywistym przywołaniem mitycznym jest Yggdrasill, święty jesion. Występuje on jako miejsce samoofiary Odyna lub też jako wzorcowy model *axis mundi* łączącego rozmaite wymiary Kosmosu (*Uczeń czarnoksiężnika*). Drzewo jako miejsce, na którym dokonuje się samoofiara ocalająca świat znajdujemy także we *Fionawarskim Gobelinie*, gdzie do ofiary powoływany jest przez bóstwo król, drzewo staje się miejscem samoofiary, specyficznego spotkania z bóstwem jak w *Letnim drzewie*, i w konsekwencji odrodzenia ziemi. Kolejny model to drzewo żywe, ale żywe w sposób hierofaniczny, to znaczy zamieszkałe przez bóstwo i pełniące funkcję ochronną, to znaczy blokującą demoniczny chaos od świata ludzi. To drzewo, które czuje, myśli i mówi. Zna przyszłość i w swych widzeniach przekracza ograniczenia czasu i przestrzeni, drzewo, które wybiera swojego hierofanta, z którym się

---

<sup>173</sup> Zob. E. Hand, *Przebudzenie księżycy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1998.

<sup>174</sup> Zob. J. L. Chalker, *Rzecz tańczących bogów*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1994.

<sup>175</sup> Zob. O. S. Card, *Kryształowe miasto*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2003, s. 163 (*Opowieść o Alwinie Stwórcy*, t. 6).

łączy w nierozdzielnej komunii tworzącej istotę drzewa-strażnika. Taki obraz jest w *Kamieniu elfów*<sup>176</sup>, będącym jednym z tomów cyklu *Shannara*<sup>177</sup>. Inny typ drzewa zamieszkiwanego przez bóstwo czy raczej bóstwa przekraczającego granicę zaświatów poprzez drzewo przynosi wizja kapłanki: „zrozumiałam, że widzę nie jasny kształt drzewa, ale jaśniejącą kobietę, która z uśmiechem wyciąga ramiona [...] i zaprasza mnie do innej krainy”<sup>178</sup>. Specyficznym typem drzewa kosmicznego są drzewa występujące w *Silmarillionie*, będące zarówno nośnikami mocy, jak i znakami harmonii w planie Iluvatara. Uposażone w funkcję światła, rozpraszają symbolicznie mroki i jako takie zdają się same być mikrokosmosami, uposażonymi w funkcję drzew odrodzenia, gdy giną, ginie świat i nadzieja, nasila się aktywność Złego, gdy odradzają się, nadchodzi nadzieja, a konflikt powoli wygasa, przywracając utraconą uprzednio harmonię. Drzewo bywa także prezentowane jako swoista epifania mocy życia: w *Mieście pożogi*<sup>179</sup> drwal kłania się mu przed ścinką. W tej powieści roślinność prezentuje się w funkcji roślinnych epifanii. Rośliny są groźne: kuszą, usypiają i mordują. Są innym żywiołem. Jednak człowiek wobec nich nie potrzebuje przedstawiciela. Taka forma przedstawiciela pojawia się zarówno we *Władcy Pierścieni* w postaciach entów – pasterzy drzew oraz w *Wojnie Złoziemnego Kamienia*<sup>180</sup>, gdzie mamy także od czynienia z istotą chroniącą spokoju drzew, swoistym przedstawicielem.

Ostatnim typem hierofanii wegetacyjnej jest częsty obraz nadnaturalnej manifestacji *sacrum* poprzez niezwykły rozwój rośliny będący znakiem akceptacji ofiary, co widać, gdy kamień zapuszcza korzeń w gołą skałę, będącą kamieniem ofiarnym, na którym zapomnianemu bogu złożono ów kwiat w ofierze, co ma miejsce w *Czarnoksiężniku z Volkjanu*, może to też być oznaka akceptacji dla walki i śmierci, co często występuje u Tolkiena w *Silmarillionie* przy opisie nadnaturalnego porostania roślinnością kurhanów znajdujących się na ziemiach podległych już Przeciwnikowi, a zatem ziemiach, gdzie natura zamiera.

Kolejny typ to hierofanie mineralne związane zarówno z minerałami jak i świętymi kamieniami. Hierofanie typu mineralnego najczęściej związane są ze

---

<sup>176</sup> Zob. T. Brooks, *Kamienie elfów*, przeł. M. i P. Hermanowscy, Poznań 1997 (*Shannara*, t. 2).

<sup>177</sup> T. Brooks, *Shannara*, t. 1-7, przeł. M. Gałązka, M. i P. Hermanowscy, G. Sudoł, Poznań 1997-2000.

<sup>178</sup> M. Z. Bradley, D. L. Paxson, *Kapłanka Avalonu*, *op. cit.*, s. 43.

<sup>179</sup> Zob. L. Niven, J. Pournel, *Miasto pożogi*, przeł. P. Szypuła, Warszawa 2004.

<sup>180</sup> Zob. S. R. Donaldson, *Wojna Złoziemnego Kamienia*, przeł. M. Duch, Poznań 1994 (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 2).



złotem<sup>181</sup> i srebrem, czasami z żelazem, jak w *Pierwszym nazwanym*, ich moc ma z reguły znamiona apotropaiczne i chroni przed wpływem złego działania mocy. W cyklu *Opowieści o Alwinie Stwórcy*<sup>182</sup> spotykamy żywe złoto, z którego wykuwa on pług. To nam pokazuje, że wśród hierofanii typu mineralnego należy wskazać na aktywność typu kowalskiego, opartą nie tylko na tajemnicy stwarzania, ale i przejmowania mocy tego, co jest efektem procesu naturalnego, porządkowanego przez to, co nadnaturalne. Mamy tu zarówno postacie boskich kowali z mitologii celtyckiej<sup>183</sup>, jak i niewidome Norny występujące w *Stworach światła i ciemności*, aż po krasnale czy gnomy z *Krain Podmroku*. Te pierwsze są biegłe zarówno w kowalstwie, metalurgii i kamieniarstwie (*Silmarillion*), te drugie w aktywności typu górniczego (*Krainy Podmroku*). Często też napotyka się na trolle jako budowniczych mostów. O wiele ciekawsze zdają się być hierofanie związane ze świętymi kamieniami. Mamy tu po pierwsze – megality z często przywoływanymi figurami ze Stonehenge (*Fionawarski Gobelin*, cykl *Świat Czarownic*<sup>184</sup>), po drugie – kamienie piorunowe, uposażone w nadnaturalną moc, jakie spotykamy jako kamienie sipstrassi w *Kamieniu krwi*, po trzecie – mamy meteoryty, z których wydobywa się niebiańskie żelazo dla budowy niezwykłych mieczy (*Barbarzyńca i marzyciel*), po czwarte – mamy też święte kamienie wyznaczające centrum świata, jak bramy z agatu i błękitnej stali (*Demon ciemności*<sup>185</sup>), strzegącego będącego centrum świata piekielnego podziemia.

Kolejnym typem są hierofanie typu chtonicznego związane z funkcją Matki-Ziemi. Taki model wielkiej bogini matki, najczęściej trójpostaciowej, jak Panna, Matka i Starucha (*Kapłanka Avalonu*), znajdujemy w przytoczeniach z mitologii greckiej (*Żołnierz z Mgły*<sup>186</sup>) i celtyckiej w przywołanej już powieści Marion Zimmer Bradley i Diany Paxson. Często też napotyka się na atrybutowo powiązane z hierofaniami chtonicznymi fikcyjne figury bóstw jak, Aule będąca panią ziemi, Yuvanna – darząca owocami czy Nessa – pani zwierząt lub też Orome – pan lasów, tępiący potwory (*Silmarillion*). Niektóre powieści wręcz oparte są na relacjach zachodzących pomiędzy Wielką Matką a człowiekiem, jak ma to miejsce w opowieściach o przygodach Thomasa Covenanta ukazujących związki pomiędzy mocą a kosmobiologiczną solidarnością (by posłużyć się tu terminem

---

<sup>181</sup> Zob. D. Gemmell, *Księżę Mroku*, *op. cit.*, s. 84. Złoty kamień, który jest w posiadaniu Arystotelesa, ma moc przywracania młodości.

<sup>182</sup> Zob. O. S. Card, *Opowieść o Alwinie Stwórcy*, t. 1-6, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1999-2003.

<sup>183</sup> Zob. S. Lawhead, *Srebrnoręki*, *op. cit.*, s. 106.

<sup>184</sup> Zob. A. Norton, *Świat Czarownic*, t. 1-26, przeł. A. Tomaszek i inni, Poznań, Warszawa 1990-1997.

<sup>185</sup> Zob. T. Lee, *Demon ciemności*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1993.

<sup>186</sup> Zob. G. Wolfe, *Żołnierz z Mgły*, przeł. M. Michałowski, Gdańsk 1992.

Eliadego), gdzie istnienie ziemi i jej mieszkańców w wymiarze charakterystycznym dla harmonijnego biologicznego egzystowania uzależnione jest od wspólnego występowania mieszkańców Krainy przeciwko złu. Kraina z tego cyklu najpełniej wyraża chthoniczne wymiary hierofanii (cykle: *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka* oraz *Drugie kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*<sup>187</sup>).

Ostatnia z grupy hierofanii elementarnych to hierofania inferalna. Symbolicznie prezentuje ją z reguły wkroczenie do labiryntu<sup>188</sup> lub podziemi, jak to widać we *Władcy Pierścieni*, gdy drużyna pierścienia wkracza do zniszczonego królestwa krasnoludów, którzy w swej górniczej ekspansji otworzyli drogi stworom z otchłani. Mamy zarówno hierofanie wywodzące się z modelu piekła wpisanego w mitologię sumeryjską i babilońską (*Donnerjack*<sup>189</sup>), grecką (*Żołnierz z Arete*<sup>190</sup> i *Żołnierz z Mgły*), egipską (*Stwory światła i ciemności*), celtycką (*Pieśń Albionu*)<sup>191</sup>, nordycką (*Berserker* i *Kroniki Hjørwardu*) oraz judeo-chrześcijańską (*Silmarillion*); u Tolkiena podziemie jest też inferalnym więzieniem dla Wroga w *Silmarillionie*. Klasyczny obraz piekieł jako miejsca zamieszkanego przez demony znajdujemy w *Demonie ciemności*, a wpisujące się w potoczne obrazy typu chrześcijańskiego, w dylogii *Zelaznego*.

### 3.11. Epifanie niepokojące

Przejdziemy obecnie do epifanii niepokojących, w których znajdujemy manifestacje tajemniczego, obcego, innego i rodzące grozę. Skupimy się na prezentacji tego, co jawi się jako obce. To, co obce, staje się takim ze względu na swą irracjonalność, amoralność oraz dezintegracyjność. Może dochodzić tu do manifestacji na poziomie żywiołu, postaci boskiej, demonicznej lub też bestii. Przyjrzyjmy się teraz poszczególnym grupom cytacji.

Znajdujemy tu niepokojące, w sensie nieludzkie, postaci bogów, jak obraz twarzy Seta – Węża: „Te rysy nie zdradzały słabości, litości, okrucieństwa czy dobroci ani innych ludzkich uczuć, ożywiało ją tchnienie życia obcego i dzikiego”<sup>192</sup>. Jest to odkrywanie sił rządzących chaosem, których nie spodziewamy się w uporządkowanym kosmosie, jak ducha Chaosu (*Waylander*), z reguły posiada ona znamiona moralnego nacechowania, jak „Wielka Ohyda –

---

<sup>187</sup> Zob. S. R. Donaldson, *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 1-3, przeł. P. Cholewa, M. Duch, Poznań 1994-1995; Idem, *Drugie Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 1-3, przeł. M. Jakuszczyński, Poznań 1998-2002.

<sup>188</sup> Klasyczny obraz błędzenia w inferalnym labiryncie znajdujemy w *Stronach bólu*.

<sup>189</sup> Zob. R. Zelazny, J. Lindskold, *Donnerjack*, przeł. N. Radomski, Poznań 1999.

<sup>190</sup> Zob. G. Wolfe, *Żołnierz z Arete*, przeł. M. Michałowski, Gdańsk 1991.

<sup>191</sup> Zob. S. Lawhead, *Pieśń Albionu*, t. 1-3, przeł. M. Duch, M. Kościuk, Poznań 1996-1997.

<sup>192</sup> R. Howard, L. Sprague de Camp, L. Carter, *Conan*, *op. cit.*, s. 142.

uśpiona w grobowcu”<sup>193</sup>, której przebudzenie sprowadza potencjalny kataklizm, a z całą pewnością konflikt, w którym człowiek musi brać udział, aby walczyć o swoje ocalenie, gdyż ucieczka w jego świecie jest niemożliwa przed tym, co nie jest materialnie ograniczone.

Napotyamy też istoty należące do paradygmatu sił dezintegrujących manifestacji zła bądź to „odwiecznego i wszechwładnego, które zdawało się materializować, paraliżując wszystkie zmysły”<sup>194</sup>, bądź też takiego, które pod wpływem pychy złem się stało, jak Melkar z *Silmarillionu*, który jest byłym Świętym, a następnie staje się Przeciwnikiem przyciągając do siebie innych, takich jak Sauron, były Majar, obecnie Ohydny, czy mag Saruman (*Silmarillion*). Zło tu nie tylko wciąga i zmienia naturę, wyrządzając zło światu, czyni to także tym, którzy zło wybrali. Niepokojący jest ten aspekt zła, polegający na pragnieniu tworzenia pozornie będącego współtworzeniem, ale „przecież niezgodnego z planem Jedynego”<sup>195</sup>, opartego na poczuciu pychy i błędzie z niej płynącym. Skoro ulegli najlepsi, święci czy też najsubtelniejsze ze stworzonych umysłów<sup>196</sup>, ulec może każdy. Zło ma tu znamiona rozlewne w tym sensie, że wciąga (w tym znaczeniu, w jakim występuje u Tischnera)<sup>197</sup>. Oprócz tego, że niszczy, jest pozornością istnienia, a tym samym jest dynamiczną nicością. „Niszczyciel był nicością lub miłośnikiem nicości i nie spocznie, dopóki wszystko nie zniknie”<sup>198</sup>, taki obraz jednak pojawia się w fantazy chrześcijańskiej lub też operującej tym typem metafizycznych rozpoznań<sup>199</sup>.

Innym typem jest odkrywanie obcości w samej naturze otaczającej człowieka, „Natura jest okrutna. Okrutna i złośliwa. Natura nie zna miłości. Nie dba o to, co żyje [...] popełnisz błąd to cię zabije bez litości”<sup>200</sup>. W ten typ natury, jako środowiska epifanii niepokojących, wpisują się wszelkie anomalie związane z następstwem pór roku, będące efektem działania zła (*Władca Pierścieni*, *Fionawarski Gobelin*, *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*).

Wśród bestii rodzących niepokój wskazać można dwie grupy: związane z żywiołami i ich mocą oraz drugą grupę – związanych z demonicznym aspektem mocy. Do tej pierwszej zalicza się najczęściej przytaczana postać bestii, a mianowicie smoków, ale tylko w niektórych tekstach, takich jak *Ziemiomorze*,

---

<sup>193</sup> A. Norton, S. Miller, *Rycerz czy zbój*, op. cit., s. 27.

<sup>194</sup> A. Merritt, *Twarz w otchłani*, L. Targosz, Warszawa 1994, s. 138.

<sup>195</sup> J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, op. cit., s. 12.

<sup>196</sup> Taką istotą jest Galadan, człowiek demoniczny Fionawaru (*Fionawarski Gobelin*).

<sup>197</sup> Por. J. Tischner, *Filozofia dramatu*, Paryż 1990.

<sup>198</sup> O. S. Card, *Kryształowe miasto*, op. cit., s. 163.

<sup>199</sup> Por. S. Swieżawski, *Byt*, Lublin 1949.

<sup>200</sup> C. D. Simak, *Tam gdzie mieszka zły*, przeł. A. Relidzyński, Warszawa 1994, s. 78.

gdzie pada stwierdzenie, że „nie czynią magii, magia jest ich istotą”<sup>201</sup>, należy przy tym pamiętać, że moc w tej powieści istnieje poza bóstwami i niezależnie od nich. Mamy też zapożyczenia z mitologii chińskiej, które przynoszą obraz smoka jako istoty morskiej, z całym swym znaczeniem symbolicznym, co spotykamy w *Płyciznach nocy*<sup>202</sup>, jednej z nielicznych powieści fantasy osadzonych w realiach konstruowanych w oparciu o kulturę Dalekiego Wschodu. Smok jako bestia jest jednak dwojako ambiwalentny: po pierwsze, jest prezentowany jako istota osadzona w pewnym żywiole, jak powyżej, lub jako postać demoniczna, realizując tym samym w rozmaitych wariantach motyw mitycznej walki Indry z Waruną; bywa, że jest to mityczny Midgardsorm, jak w *Uczniu czarnoksiężnika*, którego akcja toczy się w światach wyobrazeniowych *Eddy Poetyckiej* lub są to demoniczne Sluaghy występujące w trylogii poświęconej orkom, uposażone w błoniaste skrzydła i dzioby i będące uosobieniem zła (*Orkowie*). Pomocny bywa człowiekowi jak pierzasty smok (*Nigdy nie ufaj smokom*), współnik człowieka, nawiązujący ewidentnie do mitologicznego pierzastego węża Quetzalcoatla, czy też jego zacięty wróg, jak w *Grozie jej spojrzenia*<sup>203</sup>. Jest prezentowany jako postać mocy lub też efekt ludzkiej działalności genetycznej<sup>204</sup>. Często stosowana jest zamiennie postać węża z postacią smoka, czego widowym przykładem jest traktowanie postaci o atrybutach Quetzalcoatla jako pierzastego smoka. Drugi typ bestii zapośrednicza aspekty wybitnie demoniczne. Jednym z najciekawszych przykładów jest postać Lamii z *Grozy jej spojrzenia*, bywa i tak, że demoniczna bestia więzi duszę zewnętrzną, nie pozwalając przedstawicielowi pełnić funkcji obronnych (*Waylander*).

Istotną cechą epifanii niepokojących jest odkrycie faktu wpływania tego, co poprzez te epifanie się manifestuje, na ludzki los zarówno w życiu obecnym, jak i po śmierci. Chodzi na przykład o Norny, które „przędą dziwne nici [...] przeznaczenia”<sup>205</sup>. Epifanie te wskazują nie tylko na ograniczenia kondycji ludzkiej, ale przede wszystkim na niesamodzielność ludzkiego istnienia i jego zależność od mocy. A także wykluczają one fakt bezpieczeństwa totalnego, obraz świata, jaki buduje się na *numinosum*, jest obrazem konfliktu pomiędzy dobrem a złem, chaosem a harmonią. Zarówno w wymiarze kosmicznym jak dialogicznym. Nawet gdy zło się zwycięży, to zwycięstwo to jest tylko czasowe,

---

<sup>201</sup> U. K. Le Guin, *Najdalszy brzeg*, op. cit., s. 41.

<sup>202</sup> Zob. E. Lustbader, *Płycizny nocy*, przeł. P. Korombel, Warszawa 1997.

<sup>203</sup> Zob. T. Powers, *Groza jej spojrzenia*, przeł. M. Kicana, Poznań 2001.

<sup>204</sup> Taki motyw znajdujemy w najgłośniejszym cyklu skupionym wokół tematyki smoków, w cyklu A. McCaffrey, *Jeźdźcy smoków z Pern*, t. 1-15, przeł. J. Platonowski i inni, Poznań 1995.

<sup>205</sup> H. Kuttner, *Kraina Mroku*, op. cit., s. 67.

takie „zło uwięzione nie jest złem pokonanym. Ono będzie rosnać, wzmacniać się i kipieć aż się uwolni”<sup>206</sup>. Jego celem jest Chaos (*Tam gdzie mieszka zły*).

Kolejny niepokojący aspekt tych epifanii wiąże się z tym, że bywają one dla niektórych ludzi atrakcyjne, pozornie rozwiązując problemy, przed którymi stają. Pragnienie nieśmiertelności w *Grozie jej spojrzenia*, pragnienie władzy nad naturą we *Władcy Pierścieni*<sup>207</sup>, kojenie bólu po utraconej miłości w *Najmroczniejszej drodze*<sup>208</sup>.

I już ostatni niepokojący aspekt wymienianych powyżej epifanii znajdujemy w powieści *Tam gdzie mieszka zły*, gdzie pojawia się znacząca uwaga: „To coś, co się chowa, czekając na koniec świata, aż do czasu, gdy wszystko znów będzie chaosem”<sup>209</sup>. Ten cytat może wprowadzać dwa znaczenie mitu wiecznego powrotu związanego z powrotem stworzenia do chaosu i ponownego wydobycia i porządkowania stworzenia lub też końca stworzenia, ale końca w chaosie. Oba odczytania jednak pokazują, jak niewielki jest wpływ aktywności człowieka na kosmiczny wymiar konfliktu pomiędzy chaosem a ładem, wyznaczając tym samym jego miejsce zarówno co do wolności, jak i konieczności wpisanej z jednej strony w wolne wybory pomiędzy ładem a chaosem w rozmaitych inwariantach tego mitologemu oraz z drugiej strony konieczności wpisanej w pozaludzki, nadnaturalny wymiar konfliktu.

### 3.12. Hierofanie symboliczne

#### 3.12.1. Symbolika postaci

Jako pierwsze zostaną omówione symboliczne prezentacje postaci bóstw, bogiń, istot nadnaturalnych oraz herosów.

Zacniemy od postaci bóstw typu *dei otiosi*. Do tej grupy zaliczamy fikcyjne figury uposażone w atrybuty charakterystyczne dla bogów, którzy odeszli. Na przykład Zamilkli, którzy są „zamknięci w skalnych wizerunkach, śpiący, ale przerażająco i nadnaturalnie żywi”<sup>210</sup>, czy też nieobecni nawet dla młodszych bóstw Starzy (*Wojownicy burzy*). Typowym obrazem figury *deus otiosus* jest fikcyjny Ul z *Belgariady*, który „żył w niebiosach [...] nie uczestniczył w kreacji, a ponieważ nie podzielił się swoją potęgą ani mądrością, wiele z tego, co stworzono było skalane i niedoskonałe, wiele powstało istot dziwnych i wstrętnych,

---

<sup>206</sup> T. Brooks, *Kamienie elfów*, op. cit., s. 83.

<sup>207</sup> Chodzi oczywiście o relacje pomiędzy Sauronem a Sarumanem.

<sup>208</sup> Dotyczy to Galadana, u którego utrata ukochanej wyzwoliła pragnienie zemsty i ostatecznie związała go ze Złym.

<sup>209</sup> C. D. Simak, *Tam gdzie mieszka zły*, op. cit., s. 133.

<sup>210</sup> A. Merritt, *Księżycowe jezioro*, op. cit., s. 137.

a te młodszy bogowie zmierzali unicestwić, aby cały świat mógł być piękny”<sup>211</sup>. Takimi są również boskie bliźniaki znane jako Bezimienni w *Grobowcach Athuanu*. Nieco inaczej tę kategorię prezentuje powieść *Amerykańscy bogowie*, w której wszystkie dawne bóstwa kolonizatorów Ameryki zostały wyparte przez nowe bóstwa cywilizacji, czyniąc je tym samym *dei otiosi*. Ciekawym przykładem jest też Segoy: fikcyjny bóg-kreator, „który wypowiedział Pierwsze Słowo wznosząc wyspy z głębi morza, znał wszystkie nazwy”<sup>212</sup>, natomiast nie pojawia się już więcej i nie uczestniczy ani w Konflikcie, ani w podtrzymywaniu Równowagi, jego zadanie przejmują magowie.

Zupełnie innym typem jest prezentacja literackiego zapośredniczenia Boga objawionego. Postać Boga – Stwórcy znajdujemy w *Iluvatarze z Silmarilliona* oraz w Wielkim Tkaczu z *Fionawarskiego Gobelinu*. Postać skrytego w transcendencji ale ciągle ingerującego w stworzenie, widać w Jahu z *Archanioła*, natomiast postać Jezusa przywoływana jest w powieści *Żołdak i zło świata*<sup>213</sup> oraz w literackim obrazie Lwa z *Opowieści z Narnii*.

Częste są też przywołania figur Wielkiej Matki: Isztar (*Elak z Atlantydy*), Izidy (*Stwory światła i ciemności*), Kali (*Amerykańscy bogowie* oraz *Pan Światła*), przybiera ona też postać greckiej Łowczyni (*Żołnierz z Arete*) czy też przynoszącej cierpienie dezintegrującej Pani Bólu (*Strony bólu*). Często przyjmuje postać triady: Dziewica, Matka, Starucha (*Kapłanka Avalonu*) lub Dziewica – wojownik, Matka i Starucha (*Brama Mroku i Krąg Światła*) obrazującej życie kobiety. Jest to w końcu też obraz Kosmicznej Matki – źródła wszystkich bogów – „jej organy macierzyńskie dały początek słońcu, księżycowi, gwiazdom, planetom” (*Miasto śpiewającego płomienia*)<sup>214</sup>.

Spośród innych bóstw najczęściej korzysta się z ich przywołań lub ze względu na ich atrybuty lub też poprzez przytaczanie większej partii panteonu. Przywołania atrybutowe bardzo często wykorzystują fikcyjne imiona i fikcyjne bóstwa. Natomiast w przypadku przytoczeń grupowych możemy wyznaczyć kilka grup: grecką, skandynawską, celtycką, słowiańską, egipską i indyjską.

Grupa grecka pojawia się w *Żołnierzu z Arete* i *Żołnierzu z Mgły*, są to zarówno bóstwa: Kronos i Gaja jako Czas i Ziemia, Pan, Łowczyni, tytanka Mnemosyna, Apollo zwany tu Niszczycielem, Rea utożsamiana z Kybele – matką bogów, Nereus – bóstwo morza i Ares zwany Bogiem Wojny, Kora nazywana Dzieweczką jako małżonka Hadesa nazywanego tu Bogatym – są parą bóstw

---

<sup>211</sup> D. Eddings, *Gambit magika*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2005, s. 9 (*Belgariada*, t. 3).

<sup>212</sup> U. K. Le Guin, *Najdalszy brzeg*, op. cit., s. 6.

<sup>213</sup> Zob. M. Moorcock, *Żołdak i zło świata*, przeł. Joteł, Poznań 1994.

<sup>214</sup> Zob. C. A. Smith, *Miasto śpiewającego płomienia*, przeł. A. Polkowski, J. Manicki, J. Żółtowska, Warszawa 1994.

rzządzających krainą zmarłych, jak i istoty mityczne centaury i driady (*Żołnierz z Arete, Żołnierz z Mgły*).

Grupa skandynawska pojawia się w *Uczniu czarnoksiężnika*, którego akcja toczy się mitycznym świecie *Eddy Poetyckiej*, poddając renarracji jej opisy przygotowań Asów do ostatecznej bitwy. Spotykamy tu: Odyna z jego krukami, Heimdala, Lokiego zwanego Lisią Twarzą i Przynoszącym Niezgodę, Thora, Freya i Freyę oraz gigantów (*Uczeń czarnoksiężnika*). Oprócz tej powieści elementy mitologii skandynawskiej, obok celtyckiej, należą do najczęściej przywoływanych w fantasy. W innych powieściach, jak chociażby w *Amerykańskich bogach*, wykorzystuje się i podkreśla ich inne atrybuty, na przykład Odyn mówi, że jego „koniem jest szubienica”<sup>215</sup>.

Grupa celtycka najpełniej zaprezentowana została w trylogii *Pieśń Albionu*, której znakomita część akcji toczy się w świecie celtyckim. Bogowie, którzy zostają tam przywołani, to między innymi: Dagda Samildanac – dobry bóg, Nudd, Pan Uffern – bóstwo świata zmarłych, Goffannon – znany tu jako Mistrz Kuźni, Poszukiwacz Tajemnic, Rębacz Skarbów i Formierz Metalu. Zaliczyć trzeba do tej grupy także Danę z *Letniego drzewa*, będącą literackim obrazem bogini Danu, matki młodszej generacji bóstw – boginię śmierci i urodzaju, także Cernunosa o rogach jelenia (*Letnie drzewo*) oraz Llyra – bóstwo morza i Luga – boga słońca i światła pojawiający się też pod imieniem Ller (*Wojna o Raj*). Znajdujemy także dwie boginie wojny Macha wraz z towarzyszącą jej Neman (*Letnie drzewo*) oraz irlandzką Bride mającą cechy Briganti<sup>216</sup> (*Ognisty miecz*).

Grupa słowiańska pojawia się w *Amerykańskich bogach* i reprezentują ją tu: bliźniacy Czernobog i Bielobog oraz triada Zorii: Wieczniernaja, Utwiennaja i Połunocznaja (*Amerykańscy bogowie*), wszystkie te bóstwa posiadają w tej powieści znamiona *dei otiosi*.

Bóstwa sumeryjskie i babilońskie to: Inana (*Przebudzenie księżycy*), Enlil, Enki, Ishtar zamieszkujące mityczną górę Meru (*Donnerjack*<sup>217</sup>).

Bóstwa egipskie to przytaczana powyżej powieść Neila Geimana, gdzie spotykamy Seta, Horusa i Anubisa oraz *Stwory światła i ciemności*, w której pojawia się Izyda, Ozyrys, Horus, Anubis, Tyfon i Seta Destruktora.

Ostatnia grupa przywoływanych w większej liczbie bóstw w jednej powieści to osadzeni na hinduskiej kosmogonii Rygwedy *Pan Światła*. Bohaterami są tu Jama – Dharma pan umarłych i boski kowal, Mara – pan złudzeń, Kali-Durga, Śiwa-Niszczyciel, Agni – bóg ognia oraz Whinoeh – ojciec życia (*Pan Światła*).

---

<sup>215</sup> N. Gaiman, *Amerykańscy bogowie*, op. cit., s. 126.

<sup>216</sup> S. i P. F. Botheroyd, *Słownik mitologii celtyckiej*, przeł. P. Latko, Katowice 1998, s. 54.

<sup>217</sup> Zob. R. Zelazny, J. Lindsfold, *Donnerjack*, przeł. N. Radomski, Poznań 1999.

Pozostałe przytoczenia z reguły opierają się na wykorzystaniu konkretnego atrybutu danego bóstwa. Największą grupę stanowią tu bogowie o cechach trickstera, których działanie najlepiej prezentuje jeden z nich, mówiąc: „Jestem bohaterem kultowym – zajmujemy się tym samym głównym co bogowie, ale częściej nam nie wychodzi i nikt nie oddaje nam czci”<sup>218</sup>. To bóstwa odpowiedzialne za obecny, niedoskonały kształt stworzenia, mające dwojaką naturę – niszczącą i kreującą. Mamy klasycznych tricksterów z mitologii Indian Ameryki Północnej, jak Kruka (*Amerykańscy bogowie, Gdy smok śpi*) i Kojota (*Miasto pożogi*), skandynawskiego Lokiego, który pytany przez człowieka rozpoznającego w nim nadnaturalne, mówi o sobie: „Nie – jestem tylko częścią tej nadziemskiej duszy, którą ludzie tak kiedyś nazwali. Jaźń, która mnie zrodziła, miała wiele imion w różnych językach: Los, Pan, Puk, Old Nick, Don Kichot, Lucyfer, Szatan, Mo Kuei, Jack Frost. Jestem tym, co nieprzewidywalne, niespodziane, uparte i czasem złośliwe, więc – na ogół niepożądane”<sup>219</sup>. Funkcję trickstera przyjmuje także bohater *Pana Światła* – Mahasamatman, Manjursi, Siddhartha, Tathagatha, Maitreja, który „był największym z żyjących szarlatanów”<sup>220</sup>.

Oprócz tricksterów znajdujemy wiele bóstw przywoływanych z imienia, jak Ahura – Mazda (*Księżę Mroku*), Baal (*Elak z Atlantydy*), Mitra<sup>221</sup> oraz bóstwa ciemności zajmujące się tkaniem ludzkiego losu (*Pajęczyna ciemności*<sup>222</sup>), a także fikcyjne figury bóstw uposażonych jednak w charakterystyczne atrybuty dla bóstw porządkujących stworzenie, odpowiedzialnych za ogrody, wiatr, wodę, umarłych zwierzęta i lasy, gwiazdy i słońce<sup>223</sup>.

Często bóstwa wprowadzane są ze względów nie tyle opiekuńczych, przypisanych konkretnemu aspektowi istnienia, co ich moralne nacechowanie. Tu możemy wyróżnić dwa typy przytoczeń: pierwsze – zestawiające dobro ze złem jako dwie równoważne wartości, jak ma to miejsce przy postaciach typu Bielbog i Czernybog czy fikcyjnych złego Toraka i dobrego Aldona (*Belgariada*); drugie – wyraźnie różnicujące i separujące bóstwa twórcze od postaci typu demonicznego.

Istoty demoniczne, jak Azrarn (*Demon ciemności*), wprowadzają całą symbolikę inferalną, na którą składa się dezintegracja i aktywne występowanie prze-

---

<sup>218</sup> N. Gaiman, *Amerykańscy bogowie, op. cit.*, s. 474.

<sup>219</sup> R. Zelazny, T. Thomas, *Maska Lokiego, op. cit.*, s. 278.

<sup>220</sup> R. Zelazny, *Pan Światła, op. cit.*, s. 12.

<sup>221</sup> Bardzo często przywoływane bóstwo w opowieściach o Conanie, podobnie zresztą jak Crom o atrybutach bóstwa uranicznego, którego imię najprawdopodobniej zaczerpnięto od Cromy Cruaicha, celtyckiego bóstwa.

<sup>222</sup> Zob. K. E. Wagner, *Pajęczyna Ciemności*, przeł. D. Kamieńska, Warszawa 1991 (*Kane*, t. 1).

<sup>223</sup> Taki paradygmatyczny obraz zapożyczeń znajdujemy w *Śmierci bogów* i w *Silmarillionie*.



ciwko łądowi, zachowując przy tym swój nadnaturalny charakter. Są to z całą pewnością istoty nadprzyrodzone, lecz nie wszechmocne. Groźne, ale podlegające różnym ograniczeniom. Mamy tu także do czynienia z dwoma zasadniczymi modelami odniesień. Jeden osadzony w teologii judeo-chrześcijańskiej, drugi pochodzący z mitologii religii typu kosmicznego.

Ten pierwszy reprezentują demoniczne istoty z cyklu *Koło Czasu*, będące związane ze zdemonizowanymi Aes Sedai: tacy jak Ishamael – Zdrajca Nadziei czy też Agimar: twórca Pomiotu Cienia (cykl *Koło Czasu*) oraz wszelkie istoty demoniczne z *Silmarilliona*, *Opowieści z Narnii*, a także przywoływane literalnie w *Archaniele*, *Żołdaku i złu świata* oraz *Przyniescie mi głowę Księcia*.

Te wywodzące się z mitologii pochodzą z zapożyczeń z kultury chińskiej, jak siddhowie (*Lord Demon*), arabskiej, jak džinny (*Lord Demon*) czy indyjskiej jak Raltariki (*Pan Światła*) oraz celtyckiej i skandynawskiej, o czym będzie mowa w innej części pracy. Najczęściej prezentowane są jako mieszkańcy Piekieł (*Dilovish Przeklęty* i *Demon ciemności*), których obecność w świecie ludzi wiąże się z opętywaniem zwierząt i ludzi oraz destrukcją (*Paladyn dusz*). Ich domeną jest wojna, zniszczenie oraz chaos (*Kamienie elfów*). Naturę ich określa potworność i ohyda (*Silmarillion*).

Bardzo często z istotami demonicznymi lub też z samą demonicznością wiążą się figury bestii, oczywiście nie jest to ich jedyne przyporządkowanie. Najpierw jednak przyjrzyjmy się bestiom typu demonicznego. Jest nim z całą pewnością wendigo, który „rozsiewał dookoła śmierć i powodował rozpacz innych”<sup>224</sup>, nie jest bóstwem ani człowiekiem, to postać pochodząca z mitów Indian Kanady, gdzie występuje jako wariant wendigo, to jest rodzącego grozę bóstwa leśnego<sup>225</sup>. Są to też bestie przywoływane z chaosu, jak ma to miejsce w *Amberze*<sup>226</sup> Żelaznego, lub smoki traktowane jako istoty demoniczne: powołane do niszczenia ludzi i ładu (*Brama Mroku i Krąg Światła*). Mogą być „ucieleśnieniem zła”<sup>227</sup>, jak Sluaghy, będące obrzydliwymi smokami lub bezwolnymi i wręcz głupimi maszynami destrukcji, jak istoty powoływane przez lorda Foula Wzgardliwego, literacką figurę Złego, destruktora natury służą mu do niszczenia Krainy w *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*. Mogą to też być istoty liminalne strzegące przejść do piekieł, jak demoniczny pies Gorm (*Śmierć bogów*) spoczywający u bram Helu – skandynawskiego piekła i żywiący się mięsem nieboszczyków, podobnie jak fikcyjny Urgah będący na usługach *svart*

---

<sup>224</sup> R. N. Charette, *Wybieraj swych wrogów z rozważką*, op. cit., s. 363.

<sup>225</sup> Zob. M. Leach, *Uniwersalny leksykon bóstw*, tłum. P. Gąsiorowski, R. Bartold, Poznań 1998, s. 263.

<sup>226</sup> Zob. R. Żelazny, *Amber*, t. 1-10, przeł. B. Kluczborska, P. Cholewa, Warszawa 1999-2005.

<sup>227</sup> Zob. S. Nicholls, *Wojownicy burzy*, op. cit., s. 201.

alfarów, którzy są półdemonicznymi i półboskimi istotami z mitologii nordyckiej<sup>228</sup>, określanymi później jako ciemne alfy<sup>229</sup>. Są to także istoty fikcyjne typu chtonicznego, ale o wyraźnie określonej proveniencji demonicznej, jak pożerająca duszę robak z Annwn (*Nieprzyjaciół Boga*) czy też zachowująca się analogicznie olbrzymia glista, rogata i pokryta łuskami (*Księżycowe jezioro*) lub będąca uosobieniem zepsucia monstrualna pajęczycza Sheoba z *Silmarillionu*, czy też piaskowe Gorgony (*Drugie Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*). Bestiami typu chtonicznego są smoki, takie jak bazyliżek (*Bazyliżek*)<sup>230</sup>. Związane z wodą są zarówno węże, jak Ouroburos (*Uczeń czarnoksiężnika*), czy hybrydalne kobiety – węże z grupy hinduskich Nagów (*Twarz w otchłani*) oraz smoki jak stwór uosabiający Lamie, żmiję zamieszkującą brzegi rzeki (*Pierścień Krakena*)<sup>231</sup> oraz nordyckie Krakeny (*Pierścień Krakena*). Lamia jako postać demoniczna wiąże w sobie w cytacjach literackich dwa aspekty: żeńskiego potwora zamieszkującego jaskinię w pobliżu Delf i zabitego przez Eurybatosa oraz demonicznej postaci typu żeńskiego wysysającej krew ze śpiących młodzieńców (*Groza jej spojrzenia*). Takie hybrydalne połączenie znajdujemy w obrazie Lamii – kobiety wężyca, wampira w *Grozie jej spojrzenia*. To nam pozwala na zaliczenie do tej grupy postaci także przedstawicieli ludzi demonicznych, jak wilkołaki pojawiające się w *Conanie i karzącej dłoni* oraz wszelkiego autoramentu wampiry (*Dziecko z miasta przeszłości*)<sup>232</sup> w ich demonicznych postaciach. Zauważmy, że bestie typu demonicznego wprowadzają pierwiastek chaosu, dezintegracji lub też śmierci i porażającego zetknięcia z tym, co nie-zmarłe, jak ma to miejsce w przypadku wampirów.

Najczęściej występującym typem bestii mitycznej jest oczywiście smok. Może być to gryf spotykany w *Ręce Oberona*<sup>233</sup>, chociaż najczęściej jest istotą ogromną, przerażającą i całkowicie obcą człowiekowi. Jest to istota mocy (*Ziemiomorze*), podobnie jak i poszczególne elementy jego ciała odseparowane od smoka nadal mają moc magiczną: jad łuski, skóra, *etc.*<sup>234</sup>. Najczęściej jest sku-

---

<sup>228</sup> G. Bellinger, *Leksykon mitologii*, tłum. J. Szymańska-Kumaniecka, Poznań 2005, s. 19.

<sup>229</sup> A. M. Kempański, *Encyklopedia mitologii ludów indoeuropejskich*, Warszawa 2001, s. 21.

<sup>230</sup> Zob. L. Watt-Evans, *Bazyliżek*, przeł. T. Baniówka, Poznań 1992 (*Władcy Ciemności*, t. 1).

<sup>231</sup> Zob. A. Merritt, *Pierścień Krakena*, przeł. A. Bańkowska, Warszawa 1994.

<sup>232</sup> Zob. T. Williams, N. K. Hoffman, *Dziecko z miasta przeszłości*, przeł. P. Kruk, Poznań 1995.

<sup>233</sup> Zob. R. Zelazny, *Ręka Oberona*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2000, s. 11 (*Amber*, t. 4).

<sup>234</sup> Jad pojawia się jako nośnik mocy zarówno na poziomie fizycznym, jak i duchowym (*Zemsta Róży*); łuski natomiast występują we *Fionawarskim Gobelinie*, gdzie są lu-

piony na pilnowaniu złota, jak jeden z gadów w pierwszym tomie cyklu *Smok i jerzy*<sup>235</sup>, konkretnego klejnotu<sup>236</sup> w jednym z tomów *Światów czarnoksiężnika*, bywa też strażnikiem zaświatów (*Śmierć bogów*). Występuje jako przeciwnik, jak zabójczy Drool Skalny Robak w Krainie z *Drugich Kronik Thomasa Covenanta* lub pomocnik, co ma miejsce w przypadku cyklu *Jeźdźców smoków z Pern*, rzadko bywa obojętny. Często traktowany jest jako istota nacechowana nie tylko mocą, ale i mądrością oraz wiedzą przewyższającą ludzki poziom percepcji, jak w *Ziemiomorzu* oraz *Sekretach Mocy*. Oprócz mocy w jej groźnym i obcym aspekcie może symbolizować chaos i zniszczenia (*Wojownicy burzy*) lub też porządek (*Zemsta Róży*).

Mamy także bestie pochodzące z mitologii greckiej, jak harpie czy też zamieszkującego labirynt Minotaura – hybrydę byka i człowieka (*Strony bólu*), a także wężycę o cechach Lamii (*Żołnierz z Arete*). Nie wymieniamy tu wszystkich fikcyjnych bestii zapelniających strony powieści fantasy, gdyż z reguły ich aspekty oraz model działania wpisują się w przytoczone powyżej. Warto podkreślić tylko, że wszelkie postacie typu bestii zarówno o charakterze demonicznym czy też żywiołowym są istotami liminalnymi, to znaczy będąc uosobieniem mocy, zamieszkują przestrzeń człowieka, najczęściej są przy tym mieszkańcami peryferii ludzkiego świata, ale z całą pewnością nie są mieszkańcami zaświatów. Prowadzi to do przyjęcia już wstępnie takiego modelu ludzkiego świata, w którym człowiek zatrzymuje dla siebie zagospodarowane okolice Centrum, a bestie zamieszkują peryferie. To z kolei prowadzi do przyjęcia podziału na ziemię znaną oraz groźną i obcą.

Przejdziemy obecnie do prezentacji postaci mitycznych, nie będących bóstwami. Mamy tu całą gamę eterycznych *alwów* i elfów pochodzących ze świata mitów nordyckich (*Śmierć bogów*) lub mających postać zmodyfikowaną typową dla *Faerie* – małych złośliwych istot magicznych<sup>237</sup>, lub też taką, jaka występuje w *Silmarillionie* czy *Krainie Podmroku* oraz związane z symboliką wegetacyjną skrzaty, leśne rusałki (*Trzy serca i trzy lwy*) oraz celtyckie duchy opiekuńcze drzew przybierające postać Zielonego Człowieka – hybrydy człowieka i drzewa (*Gdy smok śpi* i *Srebrnoręki* oraz *Róg Valere*<sup>238</sup>). Reprezentujące pierwiastek demoniczny ghoulie zjadające ciała umarłych (*Trzy serca i trzy lwy*) oraz nefty, sukuby i lamie (*Groza jej spojrzenia*). Pojawiają się postaci z *Eddy Poetyckiej* typu

---

strami pozwalającymi wkraczać na Ścieżkę Snów, natomiast skóra smoka najczęściej jest przedmiotem pożądania dla magów.

<sup>235</sup> Zob. G. R. Dickson, *Smok i jerzy*, przeł. I. i A. Śluzek, Warszawa 1991 (*Smok i jerzy*, t. 1).

<sup>236</sup> Zob. R. Zelazny, *Odmieniec*, przeł. M. Studniarek, Warszawa 2002, s. 226 (*Światy czarnoksiężnika*, t. 1).

<sup>237</sup> Zob. J. Vance, *Lyonesse*, przeł. A. Dłużak, Poznań 1994 (*Lyonesse*, t. 1).

<sup>238</sup> Zob. R. Jordan, *Róg Valere*, przeł. K. Karłowska, Warszawa 2002 (*Koło Czasu*, t. 2, cz. 2).

Mimir będący strażnikiem Źródła (*Śmierć bogów*), Ymir – największy spośród gigantów czy też Stara Kobieta z Żelaznego Lasu będąca wiedźmą trolli (*Uczeń czarnoksiężnika*). *Lios alfarowie* – eteryczne, srebrnowłose postaci o płomiennym charakterze, jak i *svart alfarowie* – prezentujący mroczną i jasną postać elfów (*Letnie drzewo*). Giganci – symbolizujący moc chthoniczną, „dzieci ziemi” (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*) w aspekcie twórczym, jak i demonicznym określane terminem Furi (Wojna Złociennego Kamienia) oraz kamienne olbrzymy kochające zagadki, jak te z *Eddy Poetyckiej* występujące w *Uczniu czarnoksiężnika* i ginące pod wpływem promieni słonecznych (*Trzy serca i trzy lwy*). Istoty takie jak jednorożec, będące zarówno zwierzętami typu magicznego (*Trzy serca i trzy lwy*), totemicznego (*Wędrujący ogień*), jak i spełniające funkcję psychopompa (*Wędrujący ogień*). Spotykamy tu także mityczne konie: Pegaza (*Pegaz*<sup>239</sup>) i Sleipnira (*Śmierć bogów*), na którym jeździł Odyn. Znajdujemy tu Żywiołaki (*Szalony różdżkarz*) związane z reprezentacją elementarnych żywiołów w aspekcie animistycznym. Związane z symboliką chthoniczną i mineralną figury trolli, koboldów, krasnali, pojawiają się także gnomy pełniące funkcję strażnika skarbów ziemi (*Conan i karząca dłoń*) i związane z wodą najady (*Maska Kirke*) oraz zmiennokształtny doppelgang (*Słodki srebrny blues*<sup>240</sup>). Świat fantazy zapełniają także gorgony (*Kraina Mroku*) oraz walkirie, te drugie jako postaci demoniczne (*Cień wilka*) lub zmiennokształtne (*Trzy serca i trzy lwy*). Znajdujemy także pochodzącego z mitologii Indian amerykańskich dzikiego człowieka – sasquatche’a (*Nigdy nie ufaj smokom*).

Ostatnia kategoria to herosi reprezentowani przez mityczne postacie ludzkie jak Lemminkainen (*Żelazne zamczysko*) z *Kalevali*<sup>241</sup>, fikcyjne o cechach herosa jak Conan (*Conan*) czy też bóstwa jak Set (*Stwory światła i ciemności*).

Oprócz Lemminkaina, bohatera *Kalevali*, z postaci mitycznych herosów znajdujemy w fantazy także Tezeusza w *Stronach bólu* poszukującego utraconej tożsamości, ale ciągle pamiętającego, że zabijał potwory i rozmawiał z bogami. Pierwsza cecha herosa – walka z potworami lub innym typem powszechnego zagrożenia, jak ma to miejsce w przypadku Parmeniona (*Lew Macedonii i Księżę Mroku*), Geda czy samotnie walczącego ze Złym Belgaratha. Realizują ją w większej części wszyscy bohaterowie tego typu. Z reguły jest on wybrańcem bogów lub innych postaci mocy, co niekoniecznie oznacza, że wyręczają go oni z jego działań. Jest on raczej uczestnikiem, by nie powiedzieć podmiotem działań, w których bóstwa nie uczestniczą z rozmaitych powodów (*Władca Pierścieni*). Jako wybrany przez bogów podlega oczywistej waloryzacji typu etycznego,

---

<sup>239</sup> Zob. H. Kuttner, *Pegaz*, przeł. J. Manicki, Warszawa 1990.

<sup>240</sup> Zob. G. Cook, *Słodki srebrny blues*, przeł. A. Jagielowicz, Poznań 2004 (*Detektyw Garret*, t. 1).

<sup>241</sup> Zob. *Kalevala*, przeł. J. Ozga Michalski, Warszawa 1974.

ponadto bywa uposażony w cechy magiczne: może przewidywać przyszłość, uzdrawiać, a nawet ożywiać, jak Belgarath (*Gambit magika*).

Walka ta odbywa się na ziemi lub też w zaświatach – Kane walczący w piekle z ghoułami (*Krwawnik*)<sup>242</sup> czy Ged w *Najdalszym brzegu* na „drodze bez końca” stawiający czoła nie-umarłemu, zmierzając do przywrócenia kosmicznej równowagi.

Bardzo często heros ponosi najwyższą ofiarę w swej walce z mocy, jak Ged czy wręcz życia, jak Thomas Covenant, choć jak wskazuje ostatnia postać ofiara nawet ostateczna nie zawsze jest końcem i przegraną, czasem tylko Przemianą. Często zresztą pojawia się motyw ofiary jako zasadniczego warunku wykonania zadania przez herosa, co widać chociażby w *Fionawarskim Gobelinie*. Bycie herosem nie jest uzależnione ani od wieku, ani od postury fizycznej. Mamy w literaturze fantasy bohaterów typu heroicznego zarówno w wieku dziecięcym – Belgarion (*Belgariada*), jak i starczym – Pruss (*Legenda*)<sup>243</sup>. Zresztą motyw herosa często w fantasy wiąże się z ukazywaniem dojrzewania bohatera do decyzji, odpowiedzialności i mądrości. W tym drugim przypadku prezentacje osiłków jak Conan mogą być, co najwyżej mylące istotę herosa wyznacza jego życie wewnętrzne, nawet gdy atrybuty cielesne są przejaskrawione i przerysowane, to z reguły nie one wyznaczają istotę heroiczności. Zredukowanie herosa do jego cielesności jest równoznaczne z uproszczeniem lub wręcz zniszczeniem tego typu bohatera. Tacy bohaterowie jak Conan, Kane czy też Artur niosą ze sobą nie tylko ludzki pierwiastek walki ze złem, ale i cały balast z tym związany, który, niestety to trzeba przyznać, często bywa sprowadzony na plan dalszy, o czym mowa będzie w kolejnej części pracy.

Z reguły postać typu heroicznego działa według pewnego schematu, rozmaicie go tylko modyfikując: to wybranie, nauki u mistrza lub maga, bycie wobec zagrożenia, podjęcie decyzji o udziale w konflikcie, walka z potworami zagrażającymi Ładowi, poszukiwanie Centrum i wejście w Zaświaty, powrót i porządkowanie mocy oraz świata, a także przywracanie harmonii (*Shannara*<sup>244</sup>, *Koło Czasu*, *Ziemiomorze* oraz *Węzeł bez końca*<sup>245</sup>). Najogólniej mówiąc, działania herosa skupiają się na kilku kręgach: są to poszukiwania, próby, walka i przywracania ładu. Nie jest to postać kreatora, gdyż to miejsce zajmują bóstwa, ale współuczestniczy on w kreacji poprzez przywracania ładu niszczonego w efekcie konfliktu pomiędzy dobrem a złem albo chaosem a harmonią.

---

<sup>242</sup> Zob. K. E. Wagner, *Krwawnik*, przeł. J. Garzdecki, Warszawa 1991, (*Kane*, t. 2)

<sup>243</sup> Zob. D. Gemmell, *Legenda*, przeł. B. Kamińska, Z. Królicki, Poznań 1999.

<sup>244</sup> Zob. T. Brooks, *Shannara*, t. 1-7, przeł. M. Gałązka i inni, Poznań 1997-2000.

<sup>245</sup> Zob. S. Lawhead, *Węzeł bez końca*, przeł. M. Duch, M. Kościuk, Poznań 1997 (*Pieśń Albionu*, t. 3).

Zauważmy, że przytoczone przez nas figury naturalne, jak i nadnaturalne, zapośredniczają pewien obraz przestrzenny. Mamy bóstwa odpowiedzialne za kreację kosmosu czy to w ramach samoofiary, czy *hieros gamos*, czy też *ex nihilo*, część z nich zamienia się następnie w *dei otiosi*. Następna grupa to bóstwa powodujące i zarządzające zaświatami, jak niebiosy czy piekło traktowanymi zarówno jako siedziby demonów, jak i miejsce przebywania duchów zmarłych. Kolejna to bóstwa zawiadujące żywiołami oraz roślinnością, te ostatnie z reguły mają tu przypisaną funkcję opiekuńczą. Tak zestawione bóstwa implikują trójdzielny kosmos, w którym znajdują się niebiosy zarówno wyższe i dalsze, zamieszkałe przez *dei otiosi*, jak i niższe, zamieszkałe przez bóstwa typu solarnego, lunarnego czy astralnego oraz w niektórych przypadkach przez duchy zmarłych, jak ma to miejsce w obrazach przypominających raj lub Walhallę (*Berserker*). Kolejny wymiar to ziemia zamieszkała przez ludzi, jak i manifestująca się bóstwa chtoniczne, akwaticzne czy roślinne oraz czasowo bóstwa żywiołów. Ostatni element to podświat zamieszkały przez demony, zmarłe dusze oraz bogów zmarłych i sędziów zmarłych. Występuje tu także przestrzeń graniczna, w obszarze której stykają się istoty zamieszkujące poszczególne wymiary kosmosu. Tę przestrzeń z ludzkiego punktu widzenia można określić jako peryferia. Podziemną przestrzeń graniczną zamieszkują *svart alvy* czy też ciemne elfy, jak i gnomy i krasnale symbolizujące hierofanie chtoniczne, metalurgiczne i mineralne (*Krainy Podmroku*, *Fionavarski Gobelin*). Lasy traktowane jako *terra incognita* zamieszkują driady, najady, półdemoniczni opiekunowie drzew, jak Leszy z *Kronik Hjörwardu* o rodowodzie wpisanym w słowiańską mitologię i zwierząt, jak Łowczyńni (*Pamięć*, *Smutek i Cierni*), oraz istoty takie jak skrzaty (*Harry Potter*) czy leśne elfy z *Władcy Pierścieni*; oczywiście są też peryferie obłożone silnym tabu, jak cmentarzyska będące nie tylko siedliskami groźnych zmarłych, ale i pasożytujących na żywych wampirach i upiorach, ostatni typ przestrzeni peryferyjnej zamieszkują bestie, których aktywność z reguły czyni ten typ przestrzeni miejscem groźnym (*Dziecko z miasta przeszłości*). Jak widać, istoty mityczne występują i oddziałują swoim istnieniem na konkretne elementy kosmosu. Człowiek, któremu dane jest przemieszczać się po zaświatach, jest z reguły postacią typu przedstawiciel, jak szaman, a bohater wkraczający w groźne peryferie oraz przestrzeni graniczne, a nawet wkraczający sporadycznie w zaświaty jest oczywiście herosem.

### 3.12.2. Symboliczne wyrażanie czasu

Przejdziemy obecnie do prześledzenia mitycznych zapożyczeń, przy pomocy których w literaturze fantastyki podejmuje się wątki typu kosmologicznego. Przyjrzymy się symbolicznym obrazom czasu, nieba, ognia, kosmosu i chaosu oraz symbolicznej tellurycznej. A także symbolicznemu obrazowaniu

świata, jego uporządkowania oraz znaczeniom działań człowieka w tym ob-  
razie, a na samym końcu symbolice wyrażającej kondycję ludzką. Podział ten,  
podobnie jak i poprzedni, przyjmujemy za modelem badawczym stosowanym  
przez Eliadego.

Motyw czasu dla obrazowania typu mitycznego czy mitonaśladowczego  
jest niezwykle ważny, a to z tego faktu, że wiążąc istnienie kosmosu z wyda-  
rzeniem typu numinotycznego, którego źródło nie jest podległe upływowi cza-  
su wprowadza kategorię czasu świętego jako czasu, w jakim manifestuje się  
moc oraz w którym dochodziło do inwazji *sacrum* w wydarzeniach kosmogo-  
nicznych bądź też dla opisu quasi – temporalnego istnienia istot nadnatural-  
nych. Generalnie znajdujemy w fantasy dwa typy zapożyczeń wyobrażeń cza-  
su: czas kolisty oraz czas linearny. Pierwszy związany z zapożyczeniami z mi-  
tów religii kosmicznych drugi natomiast z tradycji judeo-chrześcijańskiej.

Klasycznym obrazem czasu kolistego posługuje się Jordan w cyklu *Koło  
Czasu*. Czas kolisty ukazany jest symbolicznie jako „wielkie kosmiczne krosno  
w kształcie koła o siedmiu szprychach”<sup>246</sup>; obraca się ono poprzez wieczność,  
tkając tak zwany Wielki Wzór będący nie tylko obecną rzeczywistością, ale też  
przeszłością i przyszłością, każda szprycha uosabia jeden z siedmiu wieków.  
Poza wpływem koła czasu znajdują się Jedyna Moc, Stwórca, który czerpiąc  
z niej, stworzył Świat Koła oraz Czarny symbolizujący zło (*Koło Czasu*). Inny  
obraz czasu kolistego przynoszą zapożyczenia z mitów nordyckich związanych  
zarówno z następującymi po sobie epokami, jak i obraz Ragnarök, który nie jest  
jednak definitywnym końcem świata, co raczej końcem pewnego cyklu, co bar-  
dzo wyraźnie widać w wielu powieściach (*Amerykańscy bogowie*, *Maska Lokiego*).  
Charakterystyczne dla tego modelu czasu jest występowanie epok, od złotej bez  
wojen, przez brązową bez zbytniej radości i zbytnich trosk, aż po żelazną –  
wojny, która prowadzi do końca danego cyklu i zainicjowania kolejnego. Histo-  
ria jest tu postrzegana jako cykliczny ruch powielający się od zarania dziejów  
(*Gdy smok się budzi*<sup>247</sup>). Takie obrazy znajdujemy zarówno w cytacjach z mitolo-  
gii nordyckiej (*Uczeń czarnoksiężnika*), greckiej (*Lew Macedonii* i *Księżę Mroku*),  
celtyckiej (*Pieśń Albionu*), jak i indyjskiej (*Pan Światła*).

W modelu obrazowania czasu typu linearnego czas pojawia się z powoła-  
niem stworzenia do istnienia i ginie wraz z końcem świata. Znajdujemy tu wie-  
le nawiązań: na przykład kreację w *Silmarillionie*, opisywaną jako coś, co zda-  
rzyło się u początku czasu (*Silmarillion*), przebywanie Iluvatara w świecie wi-  
dzialnym, koncepcje millenarystyczne wykorzystywane w *Przyniescie mi głowę*

---

<sup>246</sup> R. Jordan, T. Patterson, *Koło czasu. Przewodnik po sadze Roberta Jordana*, przeł.  
E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2003, s. 17.

<sup>247</sup> Zob. C. S. Gardner, *Gdy smok się budzi*, przeł. D. Kopociński, Poznań 2001  
(*W kręgu smoka*, t. 2).

*Księcia* oraz *Jeśli z Faustem ci się nie uda*<sup>248</sup> aż po wizję czasu apokaliptycznego, określanego często Dniem Sądu Ostatecznego (*Kamień rozstania*). Do tego modelu zapożyczeń należą wszelkiego typu wglądy w czas eschatologiczny, niszczący świat fizyczny i przywracający stan sprzed Stworzenia.

Dla obu modeli wspólnych jest natomiast wiele punktów. Po pierwsze, czas sakralny jest wiecznością, wydarzenia *in illo tempore* fundujące w jakiś sposób obecny stan rzeczy podlegają cyklicznemu powtarzaniu, nigdy nie stają się uprzednie. Taki obraz znajdujemy w *Dilwishu Przeklętym*, kiedy tytułowy bohater wkracza w przestrzeń zdarzenia fundującego (zabicie boga przez jego przodka), całe to wydarzenie w jego przytomności rozgrywa się po raz kolejny (*Dilwish Przeklęty*), chociaż też to, co wydarzało się w owych dniach, może rodzić tęsknotę za tym, co w danym historycznym momencie jest już nieobecne, jak ma to miejsce z obrazem Valinoru, który „w owych dniach [...] istniał jeszcze w świecie widzialnym, aby Valarowie tam urządzili sobie siedzibę na ziemi za zgodą Iluvatarą”<sup>249</sup>. Po drugie, wydarzenia, w wyniku których powołane zostało istnienie kosmosu, są wydarzeniami manifestacji czasu sakralnego, objawianiem się nadnaturalnej mocy. Wiąże się z tym także inny czas w *Zaświatach* zarówno modelu demonicznego<sup>250</sup>, jak i charakterystycznego dla mitologii celtyckiej<sup>251</sup>. Po trzecie, z reguły znajdujemy w obu tych przytoczeniach motyw kataklizmu (*Trzy serca i trzy lwy*), kosmicznej katastrofy zmieniającej całkowicie zarówno obraz świata, jak i ludzką kondycję, często związany z wiecznym wymiarem konfliktu kosmicznego pomiędzy dobrem a złem (*Conan i łowcy głów*<sup>252</sup>).

Cechą istotną jest to, że czas sakralny związany jest z czasem historycznym, zarówno poprzez akt kreacji, jak i konfliktu dobra ze złem, ten ostatni wymiar widać w obu typach zapożyczeń, czego przykładem jest zarówno *Władca Pierścieni*, jak i ostatni tom *Pieśni Albionu*, to jest *Węzeł bez końca*. Tym samym dochodzimy do punktu, który ukazuje nam bycie człowieka wobec tego typu czasu, jest on czasem wzorcowego wydarzenia, a zatem czasem z tego punktu widzenia pożądanym, wyznacza ruch do początku, co możliwe jest właśnie dzięki temu, że czas ten pojawia się w czasie fizycznym, podczas świąt, wizji, teofanii oraz cyklu pór roku wpisującego się w znacznie większy cykl kosmicz-

---

<sup>248</sup> R. Zelazny, R. Sheckley, *Jeśli z Faustem ci się nie uda*, przeł. M. Jabłoński, Poznań 1998.

<sup>249</sup> J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, op. cit., s. 311.

<sup>250</sup> W *Zimowych wojownikach* Gemmella jest fragment: „W miejscu gdzie jesteśmy nie rządzi czas. Unosimy się w sercu wieczności. [...] To, co stąd wyniesiemy, będzie niezwykle istotne dla przyszłości świata” (s. 232).

<sup>251</sup> Chodzi oczywiście o te typy przestrzeni, w których czas płynie wolniej, jak w przypadku Wzgórz Elfów, albo gdy istnieją one całkowicie poza czasem jak wyspa Avalon (*Trzy serca i trzy lwy*, s. 151).

<sup>252</sup> Zob. J. M. Roberts, *Conan i łowcy głów*, przeł. A. Rączka, Warszawa 1997.



ny (*Księga Martwych Dni*<sup>253</sup>, *Groza jej spojrzenia, W służbie Króla Smoków*<sup>254</sup>). Czas mityczny wypełniający czas fizyczny jest z reguły czasem odnowy, ponownego zanurzenia się w, odgrywanym przez orgie, chaosie. Pojawia się tu obraz orgii w czasie przesilenia zwanego Nocą Zwierząt Duszy (*Wodzowie Nina Niszczyciela*)<sup>255</sup>. Czas cykliczny z reguły przytacza ostatnią epokę jako mroczny czas konfliktu pomiędzy dobrem a złem, w którym człowiek uczestnicząc nie tylko powtarza gesty początku, ale i wpisuje się swym działaniem w wydarzenia czasu mitycznego. Tak na przykład opisuje to Ged mówiąc: „przypuszczam, że to jest częścią czasu, mrocznego czasu, wieku upadku, dobiegającego końca. Musimy przetrwać do nowych czasów z trofeami naszego zwycięstwa nad złem ty z poparzoną dzieckiem, ja z niczym”<sup>256</sup>.

Oczywiście znajdujemy tu kilka ważnych motywów mitycznych, jak mit wiecznego powrotu związany zarówno z cyklicznością pór roku, jak i z motywem wiecznego tułacza, więźnia czasu i jego powtarzających się konfliktów, jakim jest wędrujący poprzez czas wojownik (*Erekošē*), mamy obrazy odchodzenia od czasu początku w wydarzenia typu historycznego, co widać na przykładzie *Silmarilliona* i *Władcy Pierścieni*, mamy odwrotny ruch powrotu do czasów początku wyrażający się w tęsknocie i gestach powtarzania tego, co wydarzyło się w owych dniach<sup>257</sup>.

Odnajdujemy tu także symboliczne obrazy cyklu kosmicznego: kreacji, jak w *Silmarillionie*, egzystencji, jak *Kole Czasu*, oraz chaosu, jak w *Ziemiomorzu* czy *Pieśni Albionu*. Pojawia się bardzo często kategoria „międzyczasu”, która wykorzystywana jest do obrazowania łączności żywych i zmarłych, jak w cyklu *Pamięć, Smutek i Cierń* czy też w *Amerykańskich bogach* lub też umożliwia wędrówkę do innego wymiaru.

Czas święty przyjmuje tu z reguły postać kratofaniczną, gdy obrazuje manifestacje numinalnej mocy: kataklizmy (*Silmarillion*), cykle, węzły czasu lub też hierofaniczną związaną z manifestacjami typu postaciowego jak Iluvatar, Wielki Tkacz czy Jahu (*Archanioł*).

---

<sup>253</sup> Zob. M. Sedgwick, *Księga Martwych Dni*, przeł. D. Górską, Warszawa 2003.

<sup>254</sup> Zob. S. Lawhead, *W służbie Króla Smoków*, przeł. M. Cegiela, J. Gochnio, Warszawa 1996 (*Saga o Królu Smoków*, t. 1).

<sup>255</sup> Zob. S. Lawhead, *Wodzowie Nina Niszczyciela*, przeł. H. Tyrzyn-Zalewska, Warszawa 1996 (*Saga o Królu Smoków*, t. 2).

<sup>256</sup> U. K. Le Guin, *Tehanu*, przeł. R. Jawień, Gdańsk 1991, s. 62 (*Ziemiomorze*, t. 4).

<sup>257</sup> Znaczna część pomysłu Sprague'a de Campa i Pratta Fletchera fundującego podróżę Harolda Shea opiera się na tym aspekcie, przede wszystkim tam, gdzie bohater trafia w świat tekstów mitycznych *Eddy Poetyckiej* i *Kalevali*.

### 3.12.3. Symbolika nieba

Symbolika nieba z reguły wiąże się z obrazem miejsca zamieszkanego przez bogów, tym samym świętego zarówno w swej grozie, gdy mamy miejsce z bóstwami typu gromowładnego, jak Crom z cyklu o Conanie, czy też kreacyjnego, jak Jahu z *Archaniota*. Ze świętością niebios wiąże się ich transcendencja, są poza światem człowieka, docierają tam nieliczne dusze zmarłych, jak w przypadku Walhalli (*Berserker*) lub też duchy szamanów, jak w *Nigdy nie ufaj smokom*. Może być to także przestrzeń ruchu istot demonicznych, co widać na przykładzie Gonu z *Fionawarskiego Gobelinu*. Niebiosa nie są jednolitym tworem, możemy w nich wyznaczyć co najmniej trzy obszary: podksiężycowy – domena lotów bestii, aniołów, demonów i ptaków, niebo niższe zamieszkane przez bóstwa aktywne i niektóre demony oraz odpowiednik empireum zamieszkały przez Jahu lub Iluvatarą, czasem zwany księżycowym, jak Księżycowy Zwierz z cyklu *Kroniki Hjörwardu*, i astralnym – wówczas zamieszkiwany przez bóstwa, które odeszły i skryły się, jak dawne bóstwa z *Krainy Przemian*.

Często jego występowanie w tekście związane jest z symboliką lunarną określającą cykl narodzin i śmierci, jak ma to miejsce w przygodach Latro (*Żołnierz z Arete* i *Żołnierz z mgły*) napotykanego bóstwa tego typu lub też wiążące fazy księżyca z aktywnością istot demonicznych (*Conan i karząca dłoń*).

### 3.12.4. Symbolika ognia

Kolejne symboliczne zapośredniczenia związane są z symboliką ognia. Najczęściej są związane z manifestacją siły – z reguły każde manipulowanie mocą wiąże się z przywoływaniem symboliki ognia, żaru, iskier czy światła, które ogień rodzi. Można by tu przywołać cały katalog postaci i zachowań to potwierdzających, gdyż bardzo rzadko zdarza się w fantasy inny obraz manipulowania mocą. Człowiek mocy ma w sobie żar, potrafi leczyć i zmieniać kształty, pomagać i niszczyć, a wszystko to dzięki temu, że owym żarem – symbolizującym moc – potrafi manipulować. Najczęściej stosowany w fantasy model ukazywania mocy wiąże się z posługiwaniem się symboliką żaru i ognia. W polu tej symboliki znajdują się też boscy kowale jak ten z *Pieśni Albionu* czy *Pana Światła* oraz alchemicy potrafiący dokonywać transmutacji oczyszczających – tych drugich raczej nie napotykamy w literaturze fantasy<sup>258</sup>, jeżeli spotykamy alchemików, to z reguły prezentują oni zachowanie zmierzające do tech-

---

<sup>258</sup> Pewne cechy alchemika tego typu posiada tytułowy Lord Demon z *Lorda Demona* oraz Alvin z cyklu *Opowieści o Alwinie Stwórcy*, który jako czeladnik kowalski wykuwa pług z żywego złota.

nicznego i para-naukowego korzystania z natury (cykle *Kedrigern*<sup>259</sup>, *Harry Potter*). Symbolika ognia występuje tu także w konotacjach kosmologicznych, tam gdzie spotykamy ogień niszczący wszystko, jak chociażby we *Władcy Pierścieni*, czy też będący żywiołem przemiany, jak w *Mieście pożogi*, ma też czasami znaczenie illuminacyjne, gdy służy opisowi ogarnięcia przez istotę nadnaturalną, jak w *Letnim drzewie*, w symbolice światła często pełni funkcje soteriologiczne, ratując przed działaniem demonów i bestii (*Trzy serca i trzy lwy*).

### 3.12.5. Symbolika telluryczna

Przechodzimy teraz do symboliki typu tellurycznego. Oczywiście najbardziej istotne są tu elementy chtoniczne i wegetacyjne. Do manifestacji typu chtonicznego należy zaliczyć przede wszystkim minerały, jak srebro i żelazo broniące przed magią (*Trzy serca i trzy lwy*, *Zaklęty miecz*<sup>260</sup>), przy czym specyficznym typem jest tu żelazo uzyskiwane z meteorytów, tak zwane niebiańskie (miecz z takiego materiału wykuwa ojciec Conana w *Conanie*), które przynależy do grupy symboli uranicznych. Podobne znaczenie ma złoto w jego pozaużytkowej funkcji, co widzimy w figurze pług z żywego złota, który ma raczej znaczenie magiczne niż fizyczne (*Opowieść o Alwinie Stwórcy*). Może ono być obce ale pozostaje nośnikiem mocy, będąc wręcz osią świata jak ma to miejsce w *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*, „gdzie białe złoto nie zrodzone w Krainie i nie opanowane przez Prawo tworzące Krainę jest osią chaosu, z którego powstał czas, spina i panuje nad Czasem”<sup>261</sup>. Oczywiście z metalami wiąże się z jednej strony cała procedura wydobywcza, związana z wkraczaniem do groźnej nieludzkiej domeny mocy chtonicznych, co wyraźnie widać przy wielu obrazach z krasnalami i gnomami symbolizującymi właśnie ten typ mocy, ale i ukazującymi częste groźne aspekty takiej eksploracji prowadzącej do przebijania przejść do dolnych zaświatów i uwalniania groźnych demonicznych istot<sup>262</sup>.

Ponadto symbolika ta wiąże się ściśle z symboliką ognia w praktykach kowalskich przejmujących naturalny proces dojrzewania i przemiany metali. Każde wejście do kopalni lub jaskini jest także swoistym powielaniem mitologemu związanego z symboliką labiryntu i trudnej drogi. Kolejny chtoniczny zbiór symboli to kamienie będące nośnikami mocy typu tellurycznego. Mogą

---

<sup>259</sup> Zob. J. Morressy, *Kedrigern*, t. 1-5, przeł. D. Górską, L. Jęczmyk, H. Pasierska, Warszawa 1996-1998.

<sup>260</sup> Zob. P. Anderson, *Zaklęty miecz*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1991.

<sup>261</sup> S. R. Donaldson, *Władca białego złota*, *op. cit.*, s. 333.

<sup>262</sup> Taki przypadek odnotowujemy w tomie pierwszym *Władcy Pierścieni*, gdzie krasnoludy w pogoni za metalem kopią coraz głębsze sztolnie i w konsekwencji uwalniają zło.

one przyjmować postać ożywionych kamiennych istot – gigantów, co spotykamy w cytacjach związanych z mitologiami typu skandynawskiego, lub też być magicznymi kamieniami mocy. Te z kolei mogą występować w postaci stolmenów lub podobnych budowli typu neolitycznego jak ma to miejsce w *Pieśni Albionu* czy też *Fionawarskim Gobelinie*; mogą być kamiennymi tronami obdarzonymi nadnaturalną mocą, co widać chociażby w pierwszym tomie cyklu *Świat Czarownic* (*Świat Czarownic*); mogą być elementami magicznych artefaktów, jak Kamień Wojny z *Letniego drzewa*, czy Diadem Lisen. Ten ostatni wiąże się z pewną grupą kamieni będących nośnikami mocy w postaci światła, takie są Silmarille oraz wiele z kamieni elfów czy też kamieni znajdujących się w laskach magów z Gorn (*Ziemiomorze*). Z reguły pełnią one funkcję apotropaiczną. Oprócz tego, że są nośnikami mocy ziemi lub mocy typu uranicznego manifestującej się na ziemi co z reguły wpisuje się w model mitycznych *hieros gamos*, mamy także kamienie obdarzone mocą demoniczną z powodu chociażby zamieszkiwania danego kamienia przez demona (*Zemsta tańczących bogów*) lub też służące do działań niszczących i wikłających, jak chociażby „kamień duszołap” przekazujący moc uwięzionych dusz demonom (*Ostatni Lord Smok*). Swą moc zawdzięczają one bądź to ziemi, bądź demonom lub też bóstwom typu *dei otiosi*, co widać w *Tygrysach morza*<sup>263</sup>, jak i w *Krainie Przemian* czy też *Czarnoksiężniku z Volkyanu*.

Symbolika ta związana jest także z figurą Matki Ziemi – bardzo częste przywołania tego typu symboliki w fantasy wiążą się z figurą animizowanej Krainy (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*), plugawionej i mordowanej Ziemi (*Silmarillion, Władca Pierścieni, Fionawarski Gobelin*), czy też z symbolami ukazującymi świętość ziemi (*Mgły Avalonu*<sup>264</sup>). Mamy także symbolikę typu teofanicznego, jak w *Żołnierzu z Mgły, Kapłance Avalonu, Amerykańskich bogach* czy też *Przebudzeniu księżycy*. Może być postacią na wzór Tiamat, z której ciała powstaje Kosmos, co znajdujemy w *Mieście śpiewającego płomienia*, gdzie jest ona boginią typu kosmicznego lub mroczną boginią z mitologii greckiej. Z tym typem symboliki wiążą się także symbole drzew, winorośli oraz oczyszczających orgii związanych z porządkiem następstw narodzin i śmierci, związanych z zanurzaniem się w chaos, który orgie symbolizują. Wiążą się one zarówno z ekstatycznym Dionizosem (*Strony bólu*), jak i cyklem typu lunarnego (*Przebudzenie księżycy* i *Wodzowie Nina Niszczyciela*). Symbolika drzew jest bardziej złożona. Generalnie należy przyjąć, że symbolizują życie (*Zimowi wojownicy, Ognisty miecz*). Mamy drzewa, które występują jako święte ze względu na taką postać w cytowanej mitologii, jak ma to miejsce w przypadku jednego z cykli Stephena Lawheada, gdzie pojawia się celtycka symbolika „wierzba znad strumie-

---

<sup>263</sup> Zob. R. E. Howard, *Tygrysy morza*, przeł. J. Kotarski, Bydgoszcz 1990.

<sup>264</sup> M. Z. Bradley, *Mgły Avalonu*, przeł. M. Pietrzak-Merta, Warszawa 1994.

nia, leszczyna na skałach, cis z równin, wiąz z dolin, jarzębina z gór, słoneczny dąb<sup>265</sup> są to drzewa, z których uzyskuje się święty popiół. Spotykamy tu także zabójczą jemiołę jako środek nie na zabicie Baldura, ale lamii (*Groza jej spojrzenia*). Pojawia się także symbolika drzewa kosmicznego, jakim jest Yggdrasill (*Uczeń czarnoksiężnika*) lub jego inwariantu, jakim jest Drzewo, na którym kona król przywołany tam przez boga w celu złożenia samoofiary dla ochrony krainy (*Fionawarski Gobelin*); specyficznym modelem tego typu symbolu jest Ellerysa (*Kamienie elfów*), drzewo mocy będące zaporą dla złych mocy, jest ono inwariantem o tyle specyficznym, że można pokusić się o stwierdzenie, że zawiera w sobie elementy wiedzy o dobru, które chroni, i złu, które więzi. Do tej grupy należy zaliczyć także drzewa z *Silmarillionu*, jak i pochodzące od nich drzewa zjawiające się we *Władcy Pierścieni*. Drzewo kosmiczne jest drzewem życia, a jako drzewo graniczne wprowadza mitologię typu metafizycznego podejmującego kwestię źródeł zła.

Obecność symboliki drzewa kosmicznego wskazuje, że epifanie typu tellurycznego, jak chce Eliade, zawierają symbolikę Centrum Świata, które wyznacza Yggdrasill będący osią i słupem świata łączącym niebiosy, ziemię bogów, ludzi, olbrzymów i krasnali z podziemiem niszczone przez węży, ale i skrywającym źródło wody życia (*Uczeń czarnoksiężnika*). To Centrum jest miejscem, w którym manifestuje się moc numinotyczna w świecie naturalnym: jest nią światło drzew z *Silmarillionu*, obecność boga przy konającym królu na drzewie czy też maniczna moc w samych drzewach.

Centrum to miejsce, gdzie możliwe jest przejście do Zaświatów. Nie będzie to więc tylko symbolika drzewa, ale równie ciekawa symbolika labiryntu, drogi i trudnej drogi. Labirynt może pojawiać się jako precyzyjne przywołanie minojskiego wzorca, co widzimy w stronach bólu, może być jego inwariantem, na co wskazuje miasto – labirynt z jednej z inicjacyjnych przygód Dilvisha Przekłętego. W okolicach Centrum starają się zamieszkiwać ludzie mocy<sup>266</sup>. Może także opisywać każdy typ wkroczenia człowieka w przestrzeń groźną, nieznaną, o pewnym skrytym pożądanym dobru. Ruch w tak symbolicznie ujętym labiryncie może odbywać się zarówno horyzontalnie ku górze, jak ma to miejsce w *Kole Czasu* czy też w *Wiecznym wojowniku*, lub w dół, co widać zarówno we *Władcy Pierścieni*, jak i *Śmierci bogów*<sup>267</sup>. Wertykalnie przemieszczają się po labiryncie Tezeusz i Dilvish. Jest jeszcze inny, pozaprzestrzenny wymiar labiryntu, związany z wędrownkami w Zaświatach typu szamańskiego, co czyni Ged w *Zie-*

---

<sup>265</sup> Zob. S. Lawhead, *Wojna o Raj*, przeł. M. Duch, Poznań 1996, s. 234 (*Pieśń Albionu*, t. 1).

<sup>266</sup> W *Wojowniku Wielkiej Ciemności* Nika Pierumowa zamek Prawdziwych Magów znajdował się na Słupie Tytanów (s. 163).

<sup>267</sup> Zamieszkuje tam pod górą demoniczne bóstwo, żywiące się ludzką krwią, do jego siedziby musi się dostać bohater powieści i przynieść stamtąd żądany artefakt.

miomorzu, lub wizyjnego, czego doświadcza Simon na Ścieżce Snów w *Pamięci, Smutku i Cierniu*.

Z reguły wkroczenie w labirynt jest wkroczeniem w przestrzeń potencjalnego spotkania z tym, co numinotyczne. Bohater wkracza na symboliczną drogę, wie, że błąka, się ale wie także, że pozostaje w drodze ku wyznaczonemu celowi. To bardzo częsty motyw w fantasy związany z poszukiwaniem – wyprawą (określaną z reguły angielskim terminem *quest*). Bohater tego typu działania jest specyficznym *homo viator*, choć dla nas istotne jest to, że symbolika telluryczna zawiera w sobie symboliczne wyobrażenia drogi ku transcendencji, bardzo często drogi bez powrotu, trudnej drogi poprzez peryferia zamieszkałe przez demony, jak w *Tam gdzie mieszka zły*, podziemie, jak w *Krainach Podmroku*, morza, jak ma to miejsce w *Ziemiomorzu*; czy też las, co widać na przykład w *Mieście pożogi*. Za każdym razem jest to opuszczenie pewnej *terra firma* i przekraczanie chaosu w celu poszukiwania tego, co tkwi u źródeł znajdujących się w Centrum świata.

### 3.12.6. Symbolika kosmiczna

W symbolicznych prezentacjach Kosmosu najciekawsze wydaje się powiązanie *sacrum* z Kosmosem i jego istnieniem. Wiąże się to bezpośrednio z przywołaniami bóstwa typu Wielka Matka czy bogowie uraniczni w ich aspekcie kreacyjnym. Taką jest przywoływana już powyżej postać Kosmicznej Matki, z ciała której powstał Kosmos, co nadaje procesowi kreacji wymiar dramatyczny, inaczej to wygląda w konstrukcjach opartych na tradycji judeo-chrześcijańskiej, gdzie po procesie kreacji następuje dramatyczny wymiar buntu i wynikającego z niego konfliktu, co widać wyraźnie w *Silmarillionie*. Różne jest także źródło kreacji Kosmosu, w *Silmarillionie* jest to sam Iluvatar z przywołaniem koncepcji *creatio ex nihilo*. Nie jest to jednak jedyny obraz, a nawet, należałoby dodać, raczej odosobniony i charakterystyczny tylko dla fantasy typu chrześcijańskiego. Rzeczywistość może wyłaniać się z pierwotnego błota, takie obrazy spotykamy w *Szalonym różdżkarzu*, gdzie pojawia się bestia chthoniczna zamieszkująca „Pierwotne Błoto Stworzenia”<sup>268</sup> oraz w *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*, gdzie znajduje się „Wielkie Bagno tak zwany Pożeracz Życia”<sup>269</sup>. Owo Pierwotne błoto zdaje się być środowiskiem, z którego wyłania się w procesie porządkowania Kosmos i ku któremu powraca, na co wskazuje drugi cytat. Źródło Kosmosu jest zatem numinotyczne i ambiwalentne, tworzy, ale i niszczy. Nie znajdujemy tu symboliki kosmicznego jaja, natomiast sporo jest klasycznej dla symboliki kosmosu figury sznura.

---

<sup>268</sup> R. Zelazny, *Szalony różdżkarz*, *op. cit.*, s. 265.

<sup>269</sup> S. R. Donaldson, *Wojna Złotego Kamienia*, *op. cit.* s. 325.

Począwszy od mitycznej figury Wielkiego Tkacza przywoływanej w *Kole Czasu*, gdzie jest on prezentowany jako Stwórca Kosmosu określanego tu terminem Wzoru, Kosmos posiada tu nie tylko cechy boskiego ładu nadanego mu w procesie tworzenia, ale i również istniejącego poza sobą zagrożenia, którego źródłem jest Spruwasz (*Koło Czasu, Róg Valere*). Postać Tkacza kreatora występuje także w *Fionawarskim Gobelinie*, gdzie Kosmos ma już cechy multiwersum, ale przy zawieszeniu tej spekulacyjnej funkcji całość posiada cechy uporządkowanego w boskim akcie kreacji dokonany przez Tkacza świata Gobelinu, a zatem również posiadającego jakiś nadany poza światem wzór. Taka symbolika Kosmosu musi przywoływać oprócz porządku czy chaosu także zagadnienia wolności i przeznaczenia. Dlatego też bardzo często w obrazach świata porządkowanego przez boską aktywność pojawia się figura z jednej strony Norn, tkają one na tkaninie wzór z ognia symbolizujący przeznaczenie śmierci w *Eryku Promiennookim*, czy Parek, które tkają sieci obrazujące Ład tworzony z chaotycznych linii ludzkich egzystencji istniejący poza litością (*Rycerz czy zbój*), a z drugiej Wielkiego Wzoru będącego spłotem przeznaczenia, w którym zachodzi walka dobra ze złem, światłości z mrokiem czy też życia ze śmiercią (*Koło Czasu*). Specyficzne jest tu posługiwanie się symboliką sznura wiążącego i porządkującego istniejący świat. Z jednej strony jest to Gobelin czy Wzór poddawany ciągłym próbom zniszczenia, ale jednak symbolizujący ład i harmonię związaną mocą Tkacza. Z drugiej strony jest sieć będąca śmiertelną pułapką, jak w przypadku działania demonicznej Sheoby z *Silmarilliona* czy też Królowej Pająków z *Krain Podmroku*. Oba przytoczenia wiążą sieć i jej twórcę z wikłaniem, pułapką i zgubą, co wyraźnie wskazuje na inny aspekt symboliki sznura. Kolejny wymiar odkrywa tu dylogia *Światy czarnoksiężnika*, w której moc manifestuje się na zewnątrz w kształcie sznura, przy pomocy którego wiąże lub rozwiązuje istnienie powoływanych przez siebie stanów rzeczy. Sznur może być zatem symbolem nośnika mocy, mającego jedną fundamentalną funkcję wiązania, to jest porządkowania w ład, niezależnie od tego czy jego źródłem jest istota demoniczna, czy też jej kreacyjny przeciwnik.

Cechą wspólną jest tu zastosowanie symboliki sznura w kilku znaczeniach: po pierwsze, nadaje uporządkowaną postać chaotycznym osnowom; po drugie, jest efektem działania sił boskich lub demonicznych; po trzecie, jest widowym i fizycznym obrazem harmonii w świecie oraz zapośredniczonym wyobrażeniem jej reguł; po czwarte, wskazuje, że Kosmos w swej istocie powołany do Ładu przez boski akt i niszczonej poprzez działanie typu demonicznego nie ogranicza się do tego, co fizyczne, ale wiąże ze sobą fizyczny świat człowieka z zaświatami Tkacza, to jest Niebios i Spruwacza, to jest Piekieł, w tym znaczeniu sznur wiąże wewnętrznie, splatając trzy obszary: niebo, ziemię i piekło w harmonijny lub też trwający w dramatycznym napięciu Kosmos.

Kosmos ukazywany może być nie tylko za pomocą symboliki sznura, ale bardzo często poprzez symbol osi świata. Może jej funkcję pełnić kosmiczne

drzewo wzorowane na mitologii hinduskiej, gdzie jest to „drzewo, którego korzenie spinały fundamenty świata, gałęzie podtrzymywały sklepienie niebieskie, gdy pękło otwarło otchłaniaie”<sup>270</sup>, jak ma to miejsce w przytaczanym już wielokrotnie Yggdrasillu splatającym siedziby bogów Asów i Vanów, istot nadnaturalnych olbrzymów czy *alvów*, a także ludzi z podziemiem, w którym znajduje się symboliczny niszczyciel podgryzający korzenie Drzewa oraz studnia wody żywej ze źródła Urd (*Uczeń czarnoksiężnika i Śmierć bogów*). Woda żywa jest zresztą także jednym z symboli organizujących obrazowanie kosmiczne. Kosmiczne drzewo posiada wiele swoich inwariantów, których odpowiedniki znajdujemy w fantasy. Są to: drzewo życia występujące w *Rogu Valere*, boskie drzewo symbolicznej ofiary króla, będące własnością Mörnira, jak ma to miejsce w *Letnim drzewie*, drzewo strzegące granicy oddzielającej i tym samym zniewalającej demony, jak w *Shannarze*, i rozdzielającej tym samym dobro i zło, czy też drzewa Valinoru, które nie tylko wprowadziły drugą harmonię poprzez swoje oddziaływanie niegasnącym światłem (*Silmarillion*), ale ostatecznie połączyły swą nadnaturalną i ochronną światłością to, co ziemskie, jak i to, co święte (*Silmarillion*). Generalnie symboliczne przywołanie drzewa także wiąże trzy wymiary Kosmosu.

Nie wyczerpuje to jednak kwestii symboliki Centrum, w którym możliwe jest przekraczanie granic świata i wkraczanie w zaświat. Znajdujemy tu zarówno sadzawki i jeziora umożliwiające wkroczenie do innego wymiaru (*Zimowi wojownicy*), bramy strzegące wejścia do piekieł (*Demon ciemności*) lub otwierających drogę ku przestrzeniom nie podlegającym wpływom czasu „brama, którą ci pokazałam nie tylko prowadzi na ścieżki między światami lecz pozwala także przemieszczać się w czasie”<sup>271</sup>, czasami jest to tunel, który może przybierać rozmaite formy, chociaż zachowuje przy tym cały czas swoją naturę (*Znajdź własną drogę*<sup>272</sup>), może to także być otchłań: „nagle doznał wrażenia, że spogląda w przepastną otchłań nie w niebo. [...] spada w bezdenną czeluść. Wokół szalały gromy i błyskawice”<sup>273</sup>, zdarza się też, że przejście pomiędzy poszczególnymi regionami Kosmosu otwiera się dzięki odpowiedniej koniunkcji gwiazd: „przejście jest możliwe dzięki efektowi ruchu sfer kosmicznych ustawiających sfery w zgodnym planie otwierającym Bramę”<sup>274</sup> czy też są to piekielne studnie (*Pan Światła*) dotykające fundamentów świata, może to być szyb otwierający

---

<sup>270</sup> R. Zelazny, *Pan Światła*, op. cit., s. 97.

<sup>271</sup> D. Gemmell, *Lew Macedonii*, op. cit., s. 377.

<sup>272</sup> R. N. Charette, *Znajdź własną drogę*, przeł. S. Dymczyk, Warszawa 1997 (*Sekrety Mocy*, t. 3).

<sup>273</sup> C. A. Smith, *Miasto śpiewającego płomienia*, op. cit., s. 147.

<sup>274</sup> M. Moorcock, *Feniks z obsydianu*, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie 1991, s. 15 (*Erekosë*, t. 2).



drogę w mroczny zaświat i uwalniający Złego (*Koło Czasu*), a nawet schody (*Znak Jednorożca*<sup>275</sup>).

### 3.12.7. Symbolika chaosu

Zauważmy, że symboliczne prezentacje Kosmosu są często związane z innym niezwykle ważnym symbolem kosmogonicznym a mianowicie chaosem. Jest on przywoływany w kilku znaczeniach: tego, co istniało przed aktem porządkującym i kreującym Kosmos, tego, co jest domeną i efektem działania sił demonicznych, tego, co może znowu pojawić się w następstwie zniszczenia Ładu, a w końcu jako trwałego elementu kosmogonicznego wpisanego w kosmiczny konflikt pomiędzy ładem a chaosem.

Do pierwszej grupy należą wszelkiego typu symbole prezentujące wody pierwotne lub też pierwotne błota przed aktem wydobycia z nich ziemi. Znajdujemy to w obrazach kosmicznych praoceanów w *Zemście tańczących bogów* (tego typu znamiona posiada występujące tam Morze Snów rozdzielające multiversum). Pierwotne błota w znaczeniu najbardziej odpowiadającym interesującemu nas tu aspektowi znajdujemy w *Widmowym Jacku*, gdzie spotykamy „Otcłań Łajna w Glyve”<sup>276</sup>, na które trafiają po śmierci w celu kolejnego odrodzenia wszystkie żywe istoty. Tu także pojawić się powinny *Dworce Chaosu*<sup>277</sup> z cyklu *Amber* Zelaznego oraz dno świata ze *Śmierci bogów* Pierumowa, a także wszelkie obrazy demonów i piekielnych bóstw więzionych pod górą (*Fionavarski Gobelin*, gdzie pod górą uwięziono Ragotha) w symbolicznym więzieniu będącym miejscem bytowania chaosu w uporządkowanym Kosmosie.

Do drugiej należą wiele obrazów piekieł jako miejsca dezintegracji, co widać w *Dilvishu Przeklętym*, jak i w *Kamieniach elfów* czy też w *Najdalszym brzegu*, gdzie jest miejsce będące Pozorem Życia, nie wymieniam tu rozmaitych innych obrazów piekieł będących najczęściej efektem reinterpretacji odautorskiej często związanej z redukcją do pewnego aspektu (*Lord Demon* lub *Demon ciemności*) lub całkowitym przeinaczeniem znaczeń (*Kraina Pomroku*: mamy obrazowanie typowe dla przestrzeni *svart alfów* oraz *Przynieście mi głowę Księcia* skonstruowanego w konwencji komediowej). Są to także mityczne piekła typu Niflhel (*Zaklęty miecz*) lub Hades, co widać w *Żołnierzu z Arete*, gdzie Latro wkracza do Hadesu, pomagając Syzyfowi.

Do trzeciej należą obrazy związane z Ragnarök występujące w *Śmierci bogów* oraz wszelkie modele apokaliptyczne, jak w *Waylanderze*, gdzie pojawia się Duch Chaosu, czy w jednej z powieści o przygodach Conana (*Conan i prorok*

---

<sup>275</sup> Zob. R. Zelazny, *Znak Jednorożca*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2000 (*Amber*, t. 3).

<sup>276</sup> R. Zelazny, *Widmowy Jack*, *op. cit.*, s. 19.

<sup>277</sup> R. Zelazny, *Dworce Chaosu*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2003 (*Amber*, t. 5).

*Ciemności*). Chaos w symbolice łączącej w sobie aspekty demoniczne i dezintegrujące bywa przedstawiany jako „coś, co pozbawione było przestrzeni, czasu i wymiaru – wirujący zgłodniały Chaos [...] w którym ujrzała Llyra”<sup>278</sup>. Celtycki Llyr, raczej znany jako Ler jest bóstwem morza z generacji Tuatha De Danann<sup>279</sup>, co pozwala ujmować chaos zarówno w symbolice praoceanu, jak i nieuporządkowanego żywiołu wody. Oczywiście Ler nie jest demonem, to tylko literacka reinterpretacja, ale to będzie przedmiotem analiz kolejnego rozdziału. Chodzi tu raczej o fakt numinotycznego aspektu dynamiczności chaosu w jego dezintegrującym bytowaniu.

Najczęściej prezentowany typ aspektu chaosu, który wiąże się z wpisywaniem go w kosmiczny konflikt Ładu z Chaosem, zarówno w wymiarze fizycznym – niszczenia naturalnego ładu świata (*Silmarillion*, *Władca Pierścieni*, *Shannara*, *Fionavarski Gobelin*, *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*), będącego tylko jednym, ale bardzo widocznym aspektem przebiegu tego konfliktu; także metafizycznym waloryzującym niebyt na rzecz bytu, takie jest zachowanie Utuk’ku pragnącej sprowadzenia Niebytu (*Wieża Zielonego Anioła*), czy aksjologicznym, waloryzującym dodatkowo demony (*Lord Demon*, *Wojownik Wielkiej Ciemności*) lub też ukazującym metafizyczny wymiar tego konfliktu, co najlepiej chyba widać w *Ziemiomorzu*, w którym Kosmos i jego wewnętrzna harmonia oparte są na Równowadze pomiędzy Ładem – Dobrem a Chaosem – Złem.

### 3.12.8. Symbolika obrazu świata

Jak daje się zauważyć, z powyższych przytoczeń wyłaniać się zaczyna symboliczny obraz świata. Znajdują się w nim święte miejsca będące świątyniami, ołtarzami, gajami itp., w których następuje przerwanie homogeniczności fizycznego świata człowieka. Przez święte miejsca wlewa się do tego świata moc. Świat człowieka jest w tym obrazie tylko jednym z elementów większej całości, którą spaja oś świata oraz symboliczne sznury. Świat człowieka jest powiązany z zaświatami; niebiańskim i piekielnym. Centrum tego świata wyznacza *axis mundi* znajdujące się tam, gdzie występuje inwazja *sacrum*. Centrum to nie tylko miejsce przepływu mocy, ale to także miejsce potencjalnego przenikania człowieka fizycznie lub duchowo do zaświatów oraz postaci z zaświatów do świata człowieka. Taki symboliczny obraz świata przynosi ze sobą symbol Żywego Kosmosu opartego na łączności trzech wymiarów nieba, ziemi i piekła oraz wszelkich istot je zamieszkujących na płaszczyźnie duchowej. To w końcu obraz świata, w którym styka się to, co wpisane jest w *sacrum* z tym, co pozostaje wobec niego jako *profanum*.

---

<sup>278</sup> H. Kuttner, *Kraina Mroku*, op. cit., s. 130.

<sup>279</sup> J. Gąssowski, *Mitologia Celtów*, Warszawa 1978, s. 214.

### 3.12.9. Symbolika działania człowieka

W takim symbolicznym obrazie Kosmosu umiejscowiony jest człowiek, którego działania, jak i kondycja ludzka, ze względu na ich niejednorodny charakter także powinny mieć wymiar symboliczny.

Za działania symboliczne możemy uznać wkraczanie człowieka do piekła, czego doświadczają bohaterowie, jak Dilvish wtrącony do piekieł jako miejsca kaźni zdobywa tam demoniczną wiedzę i demonicznego partnera, dzięki czemu wyswabia się i powraca do świata żywych (*Dilvish Przeklęty*); czy Hagen wkraczający do odpowiednika nordyckiego Niflhelu, usypia demonicznego psa strażnika piekielnej bramy i zdobywa to, po co wysłał go jego mistrz (*Śmierć bogów*), Trassończyk wędrujący po piekle w poszukiwaniu utraconej tożsamości (*Strony bólu*), Corwin wkraczający na Dworce Chaosu w celu przywrócenia ładu w świecie Amberu (*Dworce Chaosu*), czy tytułowy Donnerjack wkraczający w domenę śmierci w przestrzenie wirtualnej w celu odzyskania zmarłej ukochanej – klasyczna renarracja mitologemu Orfeusza i Eurydyki (*Donnerjack*).

W tej grupie znajduje się także wkroczenie do jaskini czy też lasu, oba miejsca traktowane są jako potencjalnie groźne dla człowieka. Wkroczenie do groźnego lasu pojawia się w *Fionawarskim Gobelinie*, *Władcy Pierścieni* oraz *Mieście pożogi*. Natomiast wkraczanie do jaskiń znajdujemy w *Hobbicie*<sup>280</sup>, może ono mieć swoje inwarianty, jak wkraczanie do podziemi jak w *Kronikach Thomasa Covenanta* *Niedowiarka*, lochów, jak cyklu *Pamięć*, *Smutek i Cierń* czy labiryntu, jak w *Stronach bólu*. Symbolika labiryntu zdaje się obejmować swym wymiarem wszelkie wkraczanie człowieka w obszar nieznany i potencjalnie groźny.

Typowym symbolicznym działaniem człowieka jest paniczna ucieczka przed tym, co groźne w znaczeniu numinotycznym, często przybiera ona postać lotu poziomego, jak czyni to Ged uciekający przed ścigającym go demonem lub inny bohater uciekający przed czarnoksiężnikiem, ucieczce tej towarzyszą też przeszkody typu inicjacyjnego, jak las, mrok, wilk (*Czarnoksiężnik z Volkyanu*). Innym typem lotu jest lot pionowy związany z wstępowaniem człowieka w zaświat niebiański, jaki znajdujemy w obrazach typu *Ścieżka Snów z Pamięci*, *Smutku i Ciernia* czy też obrazu *Najdalszej Drogi*, po której kroczą demoniczni łowcy Gonu z *Fionawarskiego Gobelinu*. Czasami ten lot-ucieczka ma zarówno wymiar wznoszenia się, jak i upadku (*Legion gromu*<sup>281</sup>).

Klasycznym przykładem na kolejny typ symbolicznego działania człowieka jest powrót do czasu pierwotnego: czy to poprzez orgie (*Wodzowie Nina Niszczy-*

---

<sup>280</sup> J. R. R. Tolkien, *Hobbit czyli tam i z powrotem*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1960.

<sup>281</sup> Zob. S. Nicholls, *Legion gromu*, przeł. K. Gryko, Warszawa 2004, (*Orkowie*, t. 2).

ciela)<sup>282</sup>, czy wkroczenie w miejsce święte, w którym dokonuje się cykliczny, nieskończony akt (*Dilwish Przekłęty*), czy poprzez ogarnienie przez bóstwo (*Letnie drzewo*), czy też powrót do zaświatów, co widać w trzecim tomie *Władcy Pierścieni*.

Jednym z najważniejszych symbolicznych zachowań człowieka i z całą pewnością najczęściej występującym w literaturze fantasy jest ryt przejścia<sup>283</sup>. Jest to związane na przykład z podróżami do piekieł wzorowanymi na rytach szamańskich, jak w *Smoku w mieczu*<sup>284</sup>, lub wkraczaniem na inny typ ziemi niebezpiecznej, jak chociażby do lasu, któremu to wydarzeniu z reguły towarzyszą rozliczne próby typu walka z potworami, przekraczanie groźnych miejsc (*Czerwony prorok*)<sup>285</sup>, bycie wystawianym na pokusy i iluzje (taki przebieg ma inicjacja na maga w *Szalonym różdżkarzu*). Początkiem takiej inicjacji może być wezwanie przez bóstwo, co czasami spotykamy w cytatach związanych z działaniami typu szamanicznego (*Letnie drzewo*) lub też boska ingerencja: „Conan leciał przez czerń tak nieprzeniknioną, że aż kłuła w oczy. Tak zapewne widzi świat człowiek gdy się rodzi lub umiera”<sup>286</sup>. W wyniku inicjacji inicjowany zyskuje nową wiedzę i staje wobec innych wyborów dotyczących celu, jak i drogi własnego egzystowania, z takim modelem inicjacji spotykamy się w *Królewskim Bukanierze*<sup>287</sup>, może też być to związane z przechodzeniem z jednego okresu życia do drugiego, na przykład z dziewczyny w kobietę (*Kapłanka Avalonu*), gdzie inicjacja jest powtórzeniem procesu narodzin. Często towarzyszy temu proces rozczłonkowania ciała wykluczający postać inicjowaną ze środowiska, z którego przychodzi i pozwalający symbolicznie zaistnieć na nowo w nowym środowisku. Takie rozczłonkowanie znajdujemy u Żelaznego (*Stwory światła i ciemności*), a w specyficznej formie w *Letnim drzewie*, gdzie konający na drzewie bohater ginie i rodzi się na nowo, a towarzyszy temu świadomość pełnego ogołocenia w byciu wobec bóstwa. Motyw wykluczającego ogołacania występuje też w innych powieściach, jak chociażby w *Amerykańskich bogach*. Jednym z najważniejszych typów inicjacji jest śmierć, wiedza na temat jej isto-

---

<sup>282</sup> Zob. S. Lawhead, *Wodzowie Nina Niszczyciela*, przeł. H. Tyrczyn-Zalewska, Warszawa 1996 (*Saga o Królu Smoków*, t. 2).

<sup>283</sup> Traktujemy go tu w znaczeniu nadanym mu przez van Gennepa w jego *Obrzędach przejścia*.

<sup>284</sup> M. Moorcock, *Smok w mieczu*, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie, Gdynia 1992, s. 213 (*Erekosē*, t. 3).

<sup>285</sup> Zob. O. S. Card, *Czerwony prorok*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1999 (*Opowieść o Alwinie Stwórcy*, t. 2).

<sup>286</sup> O. Wocknitt, *Conan i karząca dłoń*, op. cit., s. 205.

<sup>287</sup> Zob. R. E. Feist, *Królewski bukanier*, przeł. A. Sawicki, Poznań 1998 (*Dzieci Kondoru*, t. 2).

ty<sup>288</sup> i wkroczenie w krainę śmierci, w przypadku postaci mocy, która jak szaman wielokrotnie wkraczała w zaświaty, co czynią magowie z *Ziemiomorza* „śmierć wielkiego maga, który wiele razy przechadzał się po wzgórzach królestwa śmierci jest osobliwą rzeczą: umierający bowiem znający już drogę odchodzi nie po omacku lecz pewnie”<sup>289</sup>.

### 3.12.10. Symbolika kondycji ludzkiej

Inicjacja z reguły przynosi nową wiedzę i nowy model życia, wprowadzając człowieka w nowe, inne obowiązki i horyzonty odniesień. Wszystkie te symboliczne działania człowieka odnoszą się w sposób pośredni lub też bezpośredni do obrazu kondycji ludzkiej.

Znajdujemy tu obrazy zarówno raju, jak Ogród w *Silmarillionie* a także raju utraconego oraz związanej z tym tęsknoty, którą Iluvatar „tchnął w serce człowieka tęsknotę przekraczającą granice świata i nie dającą się zaspokoić tym, co na nim można znaleźć”<sup>290</sup>. Znajdujemy tu symbolikę zbrukania poprzez kontakt ze Złem (*Silmarillion*, *Fionawarski Gobelin*) określającym naturę człowieka i jego podatność na Zło oraz niezłomność oporu wobec Zła; oba przypadki bycia w oddziaływaniu zła pozostawiają szkodę na człowieku. Znajdujemy tu wiele metaforycznych obrazów skupionych na ludzkiej kondycji, jak zapomnienie (*Letnie drzewo*, *Pan Światła*, *Kraina Mroku*) i utrata tożsamości (*Strony bólu*, *Stwory świata i ciemności*), poszukiwanie związane często z błędzeniem (*Brama Mroku i Krąg Światła*, *Kraina Przemian*, *Kapłanka Avalonu*, *Szardik*<sup>291</sup>), i zagubieniem (*Najdalszy brzeg*), odzyskiwanie tożsamości (*Brama Mroku i Krąg Światła*, *Wieczny wojownik*, *Maska Lokiego*), wikłanie i związane z tym zniewolenie (*Miasto śpiewającego płomienia*) oraz walka lub ucieczka skutkujące wyzwoleniem (*Gdy smok śpi*), mamy tu także metafory kuszenia (*Twarz w otchłani*, *Brama Mroku i Krąg Światła*). Z reguły z tymi metaforami współwystępuje kategoria tożsamości człowieka określającej jego kondycję tu i teraz oraz wskazującej na jego miejsce w Żywym Kosmosie, tytułowi bohaterowie takich powieści, jak *Kroniki Hjörvardu*, *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, *Pieśń Albionu* czy *Fionawarskiego Gobelinu* swoimi działaniami określają ten typ tożsamości człowieka w świecie wypełnionym *numinosum*, świecie, który jest tylko elementem większej fascynującej ale i przerażającej całości.

---

<sup>288</sup> „Pamiętasz czym jest tajemnica? Nie ma śmierci” (U. K. Le Guin, *Najdalszy brzeg*, *op. cit.*, s. 59); „musisz pamiętać, że życie i śmierć to dwie strony tej samej monety” (N. Gaiman, *Amerykańscy bogowie*, *op. cit.*, s. 443).

<sup>289</sup> U. K. Le Guin, *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, *op. cit.*, s. 55.

<sup>290</sup> J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, *op. cit.*, s. 45.

<sup>291</sup> R. Adams, *Szardik*, przeł. A. Polkowski, Poznań 1994.

### 3.13. Mitologemy

Oczywiście przytoczone powyżej elementy zapożyczeń z przestrzeni mitu nie zawsze występują w formie całkowicie wyizolowanej z mitycznych narracji. Często przyjmują one formę mniej lub bardziej rozwiniętych mitologemów<sup>292</sup> bądź ich inwariantów. Stosując paradygmat wyznaczony przez Eliadego oraz wskazaną przez nas siatkę morfologiczną *sacrum*, możemy spróbować wyłonić podstawową grupę mitologemów obecnych w literaturze fantasy.

Pierwszym typem jest grupa mitologemów zapomnienia opartych na metaforach zapomnienia, usidlenia, błędzenia, obudzenia i uwolnienia (*Strony bólu, Żołnierz z Arete, Żołnierz z Mgły*).

Drugim typem są mitologemy górnicze i hutnicze, wśród których pojawia się cała tematyka epifanii chtonicznych związanych z krasnalami, koboldami, trollami czy mrocznymi elfami w ich praktykach górniczych, a w przypadku *swart alfów* i krasnali także hutniczych, do podgrupy hutniczej należałoby zaliczyć opowieści osnute wokół postaci kowali i alchemików (*Silmarillion, Władca Pierścieni, Krainy Podmroku, Śmiech mrocznych bogów*<sup>293</sup>, *Opowieść o Alwinie Stwórcy*).

Trzecim typem są mitologemy końca świata, tu pojawiają się zarówno opowieści typu apokaliptycznego w sensie charakterystycznym dla wyobraźni judeo-chrześcijańskiej, jak i obrazujących mityczne wzorce odnowienia świata mającego nastąpić po kosmicznym kataklizmie, jakim jest chociażby Ragnarök, czy też konflikty pomiędzy młodymi a starymi bogami (*Kroniki Hjówardu, Uczeń czarnoksiężnika, Dworce Chaosu, Opowieści Sipstrassi, Pióro Archaniota*<sup>294</sup>, *Niewinni w Piekło*<sup>295</sup>, *Orkowie*).

Czwartym typem mitologemów jest grupa tekstów obrazująca tęsknotę za rajem wyrażającą się bądź to w tęsknocie za czasami bezpośredniej łączności Nieba i Raju lub też jakiegokolwiek innej łączności *sacrum* i *profanum* (*Silmarillion, Władca Pierścieni, Archaniol, Opowieści z Narnii*).

Piątym typem są mitologemy metafizyczne zogniskowane wokół symboliki drzewa żywota (*Pamięć, Smutek i Cierń, Fionawarski Gobelin*).

Szóstym typem są mitologemy reintegracji, w których rozwija się pragnienie zniesienia przeciwieństw. Najczęstszym przypadkiem jest tu grupa tekstów związanych z mitem wiecznego powrotu (*Fionawarski Gobelin, Kamień krwi, Odmieniec, cykl Elryk z Melnibone, Pieśń Albionu*).

---

<sup>292</sup> Termin ten przyjmujemy w takim znaczeniu, jakie nadał mu C. Kerényi: idem, *Introduction to a Science of Mythology*, New York 1985.

<sup>293</sup> *Śmiech mrocznych bogów*, red. D. Pringle, przeł. S. Bylina, Toruń 1997.

<sup>294</sup> J. Morrow, *Pióro Archaniota*, przeł. M. Wawrzyńczak, Warszawa 1997.

<sup>295</sup> Idem, *Niewinni w Piekło*, przeł. M. Wawrzyńczak, Warszawa 1998.

Siódmym, najważniejszym typem mitologemu jest mitologem kosmogoniczny. Znajdują się w nim zarówno mitologemy typu etiologicznego, jak i zasadniczy mit kosmogoniczny, to jest wzorcowy mit walki boga ze smokiem w jego rozmaitych formach inwariantowych (*Najmroczniejsza droga*<sup>296</sup>, *Ziemiomorze*, *Czerwony prorok*<sup>297</sup>, *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, *Smoczy tron*; *Pan Światła*).

Bardzo rzadko spotykanym typem jest grupa mitologemów filozoficznych wywodzących się z mitologii obecnej u presokratyków, a podejmującej tematykę powrotu stworzenia do bezkresu, jak i wiecznego powstawania cykli kosmicznych (*Erekośe*).

Całkowicie osobną grupę rozwiniętych fabularnie zapożyczeń mitycznych stanowią opowieści inicjacyjne, których stałymi elementami strukturalnymi są cudowne narodziny i śmierć, wędrówki, zemsta oraz oszustwo (*Belgariada*; *Pamięć*, *Smutek i Cierni*).

Jak widać, świat tekstowy literatury fantasy zawiera w sobie istotny element mityczny. Począwszy od wydarzenia numinotycznego, jakim może być manifestacja *sacrum* w postaci mocy, bóstwa lub demona. To wydarzenie jest fundamentalne dla dalszego określania istoty świata przedstawionego w fantasy. Nie jest on ani jednorodny, ani w przypadku ludzkiego świata samoistny i autonomiczny. Wydarzenie numinotyczne wprowadza nie tylko grozę, fascynację, wszechmoc i obcość, ale przede wszystkim obecność nadnaturalnej mocy. To ona jest źródłem istnienia świata oraz ona określa sposób jego istnienia, i to zarówno w wymiarze kreacji i porządkowania, jak też destrukcji i dezintegracji. Pomimo, iż samo *numinosum* pozostaje poza ludzkim pojęciem dobra i zła, to już jego aktywność ma znamiona etyczne lub nieetyczne, fundując tym samym potencjalny horyzont wartości porządkujących w aksjologicznym wymiarze istnienia. Pojawienie się wydarzenia numinotycznego wyznacza pewien model zachowań człowieka znajdującego się wobec takiej manifestacji mocy może to być fascynacja, groza, paniczny lęk lub też uwielbienie. O tym, czy *numinosum* zostanie wyrażone w sposób adekwatny dla siebie w dziele sztuki (to znaczy jak chciał Otto realizujący zasadę wzniosłości), jakim pozostaje tekst literacki, przekonamy się w kolejnym rozdziale. Pewnym kłopotem pozostaje mnogość literackich zapożyczeń: znajdujemy tu przywołania kosmogoniczne charakterystyczne dla tekstów religii dualistycznych, objawieniowych i kosmicznych, a sprawę dodatkowo komplikuje fakt kilku modeli kreacji od chaosu jako środowiska, z którego wydobywano kosmos, poprzez działania trickstera czy rozmaite hierogamie aż po *creatio ex nihilo*. Taka różnorodność paradygmatu

---

<sup>296</sup> Zob. G. G. Kay, *Najmroczniejsza droga*, przeł. M. Jakuszczyński, Poznań 1995 (*Fionawski Gobelin*, t. 3).

<sup>297</sup> Zob. O. S. Card, *Czerwony prorok*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1999 (*Opowieść o Alwinie Stwórcy*, t. 2).

kosmogonicznego prowadzi do pojawienia się zjawiska magii, a także rozmaitego określania atrybutów bóstw tworzących od Przodków, przez *dei otiosi*, Wielką Macierz i bóstwa uraniczne aż po literacką figurę Boga Stwórcy z tradycji judeo-chrześcijańskich. Ten motyw magii, jak widać, wiąże się z określonymi założeniami dotyczącymi Początku, tam, gdzie bóstwo wydobywa świat z tego, co istnieje niezależnie od niego, nie ma ono wśród swych atrybutów wszechmocy, a to oznacza, że moc ta znajduje się także poza nim stwarzając tym samym pole do rozmaitych, zarówno mitycznych, jak literackich spekulacji.

Świat powołany do istnienia w nadnaturalny sposób ma także nadnaturalne zaświaty, jak niebiosy i piekło, co prowadzi do pojęcia Kosmosu wraz z całą jego symboliką oraz opisującymi go hierofaniami. Wszystko, co w tym świecie się pojawia, jest w jakiś sposób związane z mocą. Kto potrafi bezpiecznie przebywać przy niej, zapewnia sobie nie tylko wiedzę, ale i ocalenie. To wskazuje z kolei nie tylko na symbolikę Centrum jako miejsca przenikania mocy pomiędzy trzema wymiarami Kosmosu, ale na ludzkie dążenia do Centrum, z czym wiążą się nie tylko opowieści inicjacyjne, ale i wiele mitologemów opartych na metaforach błędzenia, wikłania czy wyzwolenia. Ponieważ istnienie świata ma zarówno swój wymiar fizyczny, jak i fundujący go aspekt maniczny, na co wskazują wszelkiego typu hierofanie elementarne, można przyjąć, że Kosmos wiąże manifestacje mocy docierające do wszystkich jego elementów, czynią zeń Żywy Kosmos. Tym samym wyznaczając nieco inny horyzont odniesień ludzkiej egzystencji, należą do niego kosmiczne konflikty i ich wpływ na środowisko ziemskie, zmarli oraz duchy, demony i bóstwa zamieszkujące zarówno zaświaty, jak i peryferie oraz duchowy wymiar otaczającej człowieka Natury.

To z kolei prowadzi do pewnego paradygmatu mitycznych zapożyczeń zarówno w sensie konstrukcji obrazu Kosmosu danego w epifaniach i hierofaniach, jak i dynamicznego wymiaru mocy fundującej istnienie tego Kosmosu, jego granice i normy nim rządzące, co z kolei prowadzi do modelowych opisów zachowań człowieka wobec *sacrum* manifestującego się poprzez *coincidentia oppositorum* zarówno w wymiarze kosmogonicznym, jak i kosmicznym.

Należałoby teraz prześledzić, w jaki sposób obecność tak wyodrębnionych elementów mitycznych i symbolicznych funkcjonuje w tekstach fantasy. Aby to zrobić, prześledzimy ich uobecnianie w odniesieniu do trzech horyzontów: mitologicznego, estetycznego oraz spekulacyjnego. W pierwszym sprawdzimy adekwatność wykorzystywania elementów zapożyczonych, ich zgodność treściową z pierwowzorem oraz inne typy obrazowania *numinosum*: funkcjonalne i atrybutowe, a także związek zapożyczeń ze zjawiskami redukcji, degradacji, desakralizacji czy falsyfikacji. W drugim poddamy oglądowi teksty i ich elementy mitopodobne i mitonaśladowcze sprawdzające, czy mitologemy funkcjonują w tekstach literackich w formie czystej, charakterystycznej dla danej



grupy źródłowej, czy są wymieszane, czy podlegały jakimś zabiegom degradującym i redukującym, czy zachodzi tu jakiś konflikt w aspekcie wykładni prawdziwościowej w przypadku zetknięcia w jednym tekście zapożyczeń z grupy mitów religii kosmicznych oraz religii objawieniowych Funkcjonalne wykorzystanie elementów mitycznych do konstrukcji fabuły, jak i świata przedstawionego. W trzecim natomiast rozpoznamy potencjalny paradygmat odniesień spekulacyjnych testujących kategorie obcości, tożsamości oraz rozmaity inwarianty kondycji heroicznej.

## 4. Analityka<sup>1</sup> filiacji mitycznych

W niniejszym rozdziale omówione zostaną uobecnienia mityczne w tekstach fantasy – ich znaczenia, modyfikacje i funkcje. Elementy mityczne ukazane będą w trzech horyzontach: mitycznym, spekulacyjnym oraz estetycznym.

### 4.1. Horyzont mityczny

W obszarze horyzontu mitycznego na płaszczyźnie treściowej omówione zostaną zagadnienia kosmogonii oraz kosmologii, kwestia herosa oraz mocy numinotycznej; natomiast na płaszczyźnie formalnej – techniki uobecnień. Generalnie zadaniem tego podrozdziału jest określenie sposobów istnienia w tekście czystych (to jest nie poddanych literackim modyfikacjom) elementów mitycznych oraz ich funkcji. Kolejne podrozdziały będą już podejmowały zagadnienie manipulacji literackich na materiale mitycznym zarówno w horyzontie spekulacyjnym, jak i estetycznym.

#### 4.1.1. Kosmogonia

Mówiąc najogólniej, kosmogonia religijna, bo o taką w mitach chodzi, jest nauką o pochodzeniu świata; w znaczeniu teologicznym natomiast oznacza powstanie świata jako dzieła Boga lub bogów. Historia religii wyznacza wiele kluczowych modeli kosmogonicznych, my wprowadzimy tylko cztery typy: epifanii chaosu i związanej z nią kreacji porządkującej, kreacji z nicości oraz kreacji mediacyjnej dokonywanej przez trickstera.

Sam termin „chaos” pojawił się w literaturze greckiej na określenie stanu przed stworzeniem; najpełniejszy obraz takiego zjawiska znajdujemy w *Theogonii* Hezjoda<sup>2</sup>. Zdaniem Greków, stworzenie w takim przypadku miało polegać na rozdzieleniu wymieszanych chaotycznie elementów, ich uporządkowaniu i przydzieleniu konkretnych funkcji wyodrębnianym z chaosu częściom. Pojawia się podział na górę – dół, przestrzeń uraniczną i chtoniczną. Mechanizm ten jest dla większości kosmogonii porządkujących uniwersalny: ustanawia on nie tylko Kosmos, ale i granice oraz podziały, wprowadza Centrum umożliwiające

---

<sup>1</sup> Termin „analityka” przyjmuję za: M. Heidegger, *Bycie i czas*, przeł. B. Baran, Warszawa 1994, *passim*.

<sup>2</sup> Zob. Hezjod, *Narodziny bogów (Theogonia)*, przeł. J. Łapanowski, Warszawa 1999, a także wyczerpujące omówienie zagadnienia autorstwa H. Podbielskiego: *Mit kosmogoniczny w „Theogonii” Hezjoda*, „Studia Helleńskie” nr 5, Lublin 1978.

komunikację wewnątrz Kosmosu i obejmuje swoim wyjaśniającym mechanizmem zjawiska natury przybierające formy cykliczne lub kataklizmy, spalając je w ostatecznym horyzoncie kosmicznego ładu.

Czynności porządkujących dokonywali bogowie lub herosi<sup>3</sup>. Ważne jest jednak to, że bogowie kreujący w tym modelu kosmos nie byli wszechmocni, lecz jak w przypadku kosmogonii egipskiej<sup>4</sup>, mezopotamskiej czy skandynawskiej (wymieniam te trzy, gdyż znajdują się one w grupie mitologii cytowanych przez autorów fantasy) sami wyłaniali się z pierwotnych wód symbolizujących chaos. Tym samym ich moc nie była tożsama z wszechmocą, gdyż nie kreowali oni uniwersum *ex nihilo*, ale porządkowali je, sami będąc istotami wtórnymi wobec pierwotnego chaosu. Jest to niezwykle ważne rozróżnienie, gdyż większość bóstw z modelu kosmogonicznego, jeżeli jest aktywna kreatywnie, to aktywność swą zawdzięcza w znacznej mierze magii, to jest umiejętności manipulowania mocą pierwotną, która pozostaje względem nich zewnętrzna<sup>5</sup>.

Zasadnicze epifanie chaosu, jakie odnajdujemy w literaturze fantasy, mają kilka ciekawych cech. Najczęściej mamy do czynienia z obrazem kosmicznego bezmiaru, jak ma to miejsce u Zelaznego (*Stwory światła i ciemności*<sup>6</sup>) czy w cyklu Roberta Jordana (*Koło Czasu*<sup>7</sup>). Trudno jest jednak wskazać na precyzyjne dystynkcje określające i odróżniające pierwotny chaos od wtórnych obrazów przestrzeni dezintegrującej. Podobnie u Jacka Chalkera (*Zemsta tańczących bogów*<sup>8</sup>) znajdujemy obraz kosmicznego oceanu: ma on cechy chaosu, ale jest wyposażony w hinduskie pierwiastki kreacyjnego snu boga. Jednak już w *Kronikach Hjörwardu*<sup>9</sup> Nika Pierumowa występuje obraz pierwotnego chaosu, istniejącego poza kosmosem i będącego siłą skierowaną tylko na dezintegrację, siłą, która przerasta moc zarówno bogów, jak i ludzi. Pierwotny chaos jest całkowicie nieokreślony, wszystko, czego dotyka i co wchłania, podlega dezintegracji. Podobny motyw znajduje się w cyklu *Amber* Zelaznego<sup>10</sup>, gdzie pojawia się nie tylko opis pierwotnej, nieuporządkowanej otchłani symbolizującej chaos, ale

---

<sup>3</sup> Zob. *Encyklopedia Religia*, red. T. Gadacz, B. Milerski, t. 9, Warszawa 2003, 148-149.

<sup>4</sup> Należy jednak pamiętać, że religia Egiptu miała dwa scenariusze kosmogoniczne; w tym przypadku nie chodzi oczywiście o kreację solarną charakterystyczną dla ośrodka religijnego w Heliopolis, ale o kosmogonię opartą na koncepcji „wyłaniania się z wód” charakterystyczną dla ośrodka w Memfis i związaną z tym koncepcję *omfalosa*.

<sup>5</sup> Zob. S. J. Tambiah, *Magia, nauka, religia a zakres racjonalności*, przeł. B. Chlebowicz, Kraków 2007, s. 18-19.

<sup>6</sup> R. Zelazny, *Stwory światła i ciemności*, przeł. A. Kraśko, Warszawa 1988.

<sup>7</sup> R. Jordan, *Koło Czasu*, t. 1-11, przeł. K. Karłowska, J. Karłowski, Poznań 1995-2007.

<sup>8</sup> J. L. Chalker, *Zemsta tańczących bogów*, przeł. A. Fulińska, R. Trojanowicz, Poznań 1999.

<sup>9</sup> N. Pierumow, *Kroniki Hjörwardu*, t. 1-3, przeł. E. Skórska, Warszawa 2005-2007.

<sup>10</sup> R. Zelazny, *Amber*, t. 1-10, przeł. B. Kluczborska, P. Cholewa, Warszawa 1999-2005.

także nadnaturalne istoty funkcjonujące w środowisku chaosu, które cechuje demoniczny wygląd, ale funkcje zbliżają je do egipskiej *ogdoady*, grupy bóstw operujących żywiołami i nieokreślonymi siłami<sup>11</sup>. Nieco inaczej prezentuje chaos Leo Sprague de Camp w *Uczniu czarnoksiężnika*<sup>12</sup>, gdzie bohater zostaje przeniesiony w rzeczywistość opisaną w *Eddzie Poetyckiej*<sup>13</sup>, z jej kosmogonią wyłaniającą z pierwotnego lodu bogów, a następnie z całą rzeczywistością wpisaną w kosmiczne drzewo. Klasyczny obraz chaosu i związanego z nim mitologemu kosmogonicznego jest w *Mrocznych Materiach* Pullmana, gdzie pierwotny nadprzyrodzony byt „został stworzony z Pyłu”<sup>14</sup>, wszystkie inne istoty nadprzyrodzone wydobywają się również z Pyłu i dopiero one inicjują proces kreacyjny, który polega na wydobywaniu z pramaterii, a nie na kreowaniu z nicości. Ten obraz jest o tyle ciekawy, że wprowadza motyw filozoficzny. W zdaniu (obok całego ciągu wyjaśnień etiologicznych): „Pył jest tylko nazwą na to, co się dzieje, gdy materia zaczyna rozumieć samą siebie. Materia kocha materię. Pragnie dowiedzieć się więcej o sobie i tworzy Pył”<sup>15</sup>. Mamy tu do czynienia z obrazem chaosu o określonej fizycznie naturze. Chaos to nieuporządkowane atomy, jak u Leukipposa<sup>16</sup>, ale już proces wydobywania się z niego bóstw jest raczej charakterystyczny dla kosmogonii religijnej typu emanacyjnego opisywanego w Kabale, na co zdaje się wskazywać postać archanioła Metatrona odpowiedzialnego, według Kabaly, za strefę istnienia sił mechanicznych i sił kierujących materią ożywioną<sup>17</sup>.

Opozycyjny do materialnego opisu chaosu jako pramaterii jest obraz chaosu jako nieuporządkowanej mocy: prymitywnej i ślepej<sup>18</sup>, dzikiej i nie dającej

---

<sup>11</sup> Chodzi o idole związane z pierwszym okresem hierohistorii, to jest okresu bezwładnego trwania „Wód Pierwotnych” (W. Bator, *Religia starożytnego Egiptu*, Kraków 2004, s. 190). Dokładny opis idoli znajduje się w Tekstach piramid, ilustrujących składanie ofiar przez faraona geniuszom Niebytu-Chaosu (J. Lipińska, M. Marciniak, *Mitologia starożytnego Egiptu*, Warszawa 1977, s. 43).

<sup>12</sup> L. Sprague de Camp, P. Fletcher, *Uczeń czarnoksiężnika*, przeł. B. Górny, Warszawa 1994 (*Przygody Harolda Shea*, t. 1).

<sup>13</sup> *Edda Poetycka*, przeł. A. Załuska-Strömberg, Wrocław 1986.

<sup>14</sup> Ph. Pullmann, *Bursztynowa luneta*, przeł. E. Wojtaczak, Warszawa 2007, s. 37 (*Mroczne Materie*, t. 3).

<sup>15</sup> *Ibidem*, s. 37.

<sup>16</sup> Zob. G. S. Kirk, J. E. Raven, M. Schofield, *Filozofia przedsokratejska*, przekł. J. Lang, Warszawa 1999, s. 399-414.

<sup>17</sup> Zob. I. Kania, *Opowieści Zoharu*, Kraków 2005, s. LXXXIV-LXXXV.

<sup>18</sup> Zob. M. Moorcock, *Zemsta Róży*, przeł. R. Kot, Poznań 1991 (*Elryk z Melnibone*, t. 6).

się okiełznać<sup>19</sup>, nieprzewidywalnej<sup>20</sup>, podlegającej jednak także procesowi porządkowania, jak ma to chociażby miejsce w *Ziemiomorzu*<sup>21</sup>.

Inne typy przywołań kosmosu, niestety, oparte już są na regule ekwiwalentu. Zjawisko to zachodzi wówczas, gdy mamy do czynienia z wprowadzaniem do akcji ekwiwalentnie zprezentowanego świata bóstw określonego typu mitologii. Spotykamy to zarówno w *Welinie*<sup>22</sup>, jak i *Stworach światła i ciemności* oraz *Żołnierzu z Mgły*<sup>23</sup>. W *Welinie* znajdujemy grupę bóstw panteonu sumeryjskiego; cytacja ta jest przytoczeniem całego mitologemu Inanny zstępującej do *kur* oraz ogołacanej w trakcie tego procesu z jej boskich *me*, dzięki którym mogła wprowadzać swoje plany w życie<sup>24</sup>. Ta sytuacja pośrednio wskazuje zarówno na nieautonomiczność mocy Inanny, pośrednio wskazując na jej źródło poza nią i poza wszystkimi bóstwami, jak i poza naturą. Tym samym pośrednio zarysowuje zagadnienie chaosu. Należy pamiętać, że założenie jednorodności wszechświata, jego budowy z jednej pramaterii, w tym przypadku bezmiaru wód istniejących wiecznie, prowadziło do przyjęcia istnienia nadrzędnych praw, będących siłami bezosobowymi i niezgłębionymi, którym podlegali nawet bogowie, którzy w tej kosmogonii nie są twórcami kosmosu, a raczej pojawiają się na pewnym etapie jego rozwoju. Źródło zasadniczych sił organizujących istnienie kosmosu pozostaje tak samo niepojęte jak istota pramaterii. W tym jednolitym kosmosie, wywodzonym z kosmicznych wód, panuje prawo stałego odradzania się życia oraz łączenia przeciwnych pierwiastków: męskiego i żeńskiego, życia i śmierci, dobra i zła, na straży którego stoją bogowie<sup>25</sup>. W *Stworach światła i ciemności* mamy do czynienia zarówno z chaosem wtórnym, typu kosmicznego, jaki reprezentuje postać Tyfona, jak i chaosem typu pierwotnego, który porządkują egipscy bogowie. W tym przypadku Tyfon ewidentnie wyposażony jest w cechy bóstw Chaosu – *ogdoady*.

Natomiast w dylogii poświęconej Latro, w *Żołnierzu z Arete*<sup>26</sup>, podobnie jak w *Stronach bólu*<sup>27</sup>, wtórna rzeczywistość jest osadzona w ramach kosmogonii

---

<sup>19</sup> Zob. G. G. Kay, *Letnie drzewo*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1995 (*Fionawarski Gobelin*, t. 1).

<sup>20</sup> Zob. T. Williams, *Wieża Zielonego Anioła*, przeł. P. Kruk, Poznań 1994 (*Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 3).

<sup>21</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Ziemiomorze*, t. 1-4, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1991.

<sup>22</sup> Zob. H. Duncan, *Welin*, przeł. A. Reszke, Warszawa 2006 (*Księga wszystkich godzin*, t. 1).

<sup>23</sup> Zob. G. Wolfe, *Żołnierz z Mgły*, przeł. M. Michałowski, Gdańsk 1992.

<sup>24</sup> Zob. J. Black, A. Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, przeł. A. Reiche, Katowice 1998, s. 102 i s. 129.

<sup>25</sup> Zob. K. Łyczkowska, K. Starzyńska, *Mitologia Mezopotamii*, Warszawa 1981, s. 50.

<sup>26</sup> G. Wolfe, *Żołnierz z Arete*, przeł. M. Michałowski, Gdańsk 1991.

<sup>27</sup> T. Denning, *Strony bólu*, przeł. B. Walczak, Warszawa 1999.

greckiej. Oczywiście, posługując się w tym przypadku kategorią ekwiwalentu, należy uczynić zastrzeżenie, że jest ona wiarygodna tylko w odniesieniu do tych tekstów, w których aspekty konkretnej mitologii (w tym jej kosmogonii) pełnią funkcję racji kluczowej określającej logikę zdarzeń dzieła literackiego lub ewentualnie określają, poprzez swoją nadprzyrodzoność, problematykę kosmogoniczną – i to zarówno w aspekcie wydobywania się bóstw z pierwotnej materii chaosu, jak i wtórnego porządkowania waloryzowanej już etycznie materii chaosu<sup>28</sup>.

Chaos ma tu kilka znaczeń: pierwotnego stanu materii, pierwotnej mocy oraz zjawiska dezintegrującego. Ważne jest także pojawienie się dwóch zjawisk: czynów porządkujących chaos – dokonywanych przez bóstwa i herosów, którzy sami wywodzą się z chaosu oraz zjawisko wtórnego porządkowania kosmogonicznego, w którym uczestniczą młodszy bogowie wypierający starszych. Zupełnie innym zjawiskiem, jakie przynosi oparcie kosmosu na pierwotności i wieczności chaosu, jest pojawienie się obrazu przeciwstawnego chaosowi ładu jako równowartościowej siły, co musi prowadzić do przyjęcia dualistycznego modelu kosmosu<sup>29</sup> wraz z jego pełnymi konsekwencjami, co spotykamy chociażby w *Ziemiomorzu*, czy – w skrajnej wersji – w *Amberze*.

Jedno jest pewne: pierwotny chaos będący esencją, z jakiej stworzony zostanie kosmos, prowadzi w konsekwencji do konieczności zaistnienia czynu magicznego kreującego – przy udziale mocy płynącej z jego natury – kosmos oraz do opowieści o pochodzeniu bogów, których w kosmogonii typu biblijnego nie ma i siłą rzeczy być nie może. Świat ma dwa wymiary: uporządkowany, do którego należą także bogowie, oraz nieuporządkowany, będący praesencją istniejącego ładu, z której wszystko pochodzi i do której wszystko powraca. Bogowie w tym kosmogonicznym obrazie należą do świata, z tego też powodu chaos jest w stanie ich także wchłonąć i zniszczyć, jak ma to miejsce w przypadku *Kronik Hjówardu* i *Ucznia czarnoksiężnika*. Chaos jako esencja kosmosu pojawia się tylko w przypadku kreacji opartej na wydobywaniu oraz kataklizmu apokaliptycznego. Natomiast chaos jako dezintegracja ładu jest stałym elementem drugiego etapu kosmogonii, porządkującego kosmos na płaszczyźnie harmonizacji tego, co już zostało wydobyte lub też stworzone z nicości. Tym samym widać, że motyw chaosu jako symbolu przeciwności ładu kosmicznego, łączy w sobie zarówno symbolikę mitologii kosmicznych, jak i religii objawieniowych, według zasady głoszącej, że mity łączą się ze sobą w percepcji odbiorcy poprzez kojarzenie symboli<sup>30</sup>.

---

<sup>28</sup> Kategorie „racji kluczowej” i „płaszczyznowości rzeczywistości przedstawionej” wprowadzam za S. Skwarczyńską (*Wstęp do nauki o literaturze*, t. 1, Warszawa 1954, s. 140 i 183).

<sup>29</sup> Zob. M. Eliade, I. Couliou, *Słownik religii*, przeł. A. Kuryś, Katowice 1990, s. 111-119.

<sup>30</sup> Zob. A. Szyjewski, *Religia Słowian*, Kraków 2003, s. 14.

Jak widać, obrazowanie chaosu jako elementu mitycznego elementu postrzegania świata przybiera w fantasy trojaką formę: cytacji bezpośredniej, cytacji zapośredniczonej poprzez mitologemy oraz formę symbolicznego schematu łączącego w sobie elementy wspólne dla wielu mitologii. Z drugiej strony należy nadmienić, że przytoczenia te nie pozostają w tekście w formie czystej, charakterystycznej dla prefiguracji dokładnej<sup>31</sup>, i często podlegają zestawieniom z innymi mitologemami. Takie zjawisko ma miejsce chociażby w *Stworach światła i ciemności* i *Amberze*, gdzie na kosmogonię wydobywczą nakłada się kosmogoniczny konflikt Horusa i Seta, czy też w *Welinie*, gdzie łączy się sumeryjski mitologem kosmogoniczny z kosmogonicznym obrazem buntu aniołów z *Biblii*<sup>32</sup>; sam motyw biblijnego buntu aniołów pojawia się zresztą także w *Mrocznych Materiach*<sup>33</sup>, tym razem w zestawieniu z materialistyczną koncepcją Leukipposa, a także w *Archanieli*<sup>34</sup>.

Przyjrzyjmy się epifaniom porządkującym. Zasadniczy czyn, jaki znajdujemy w tekstach fantasy, polega na oddzielaniu życia od śmierci<sup>35</sup> i ładu od chaosu<sup>36</sup>. Niestety, nie znajdujemy literalnych opisów kosmogonii porządkującej. Można próbować zaliczyć do tej grupy cytowany już mitologem Inanny z *Welinu*, który wprowadza termin *me*, będący elementem zasadniczym koncepcji religii sumeryjskiej, nie jako pojedynczy element, lecz cały porządkujący paradygmat<sup>37</sup>. Są to „właściwości lub moce boskie, od których zależy olbrzymia liczba działań istotnych dla cywilizowanego życia ludzi, są mocami, które umożliwiają spełnianie się planu, zamysłu boskiego i gwarantują kontynuację cywilizacji”<sup>38</sup>. Znajdujemy w tej powieści (*Welinie*) także obraz kosmogonii sumeryjskiej przywoływany przez *sebitti*, to jest siedmiu bogów, siedmiu sędziów podziemia *annunaki* oraz siedem broni Nergala. Nie bez znaczenia jest symbolika samej siódemki<sup>39</sup>, określanej jako spełniona i zupełna epifania. Mamy także w *Księdze wszystkich godzin* zarys podziału na świat żywych i na świat zmarłych,

---

<sup>31</sup> Znaczenie tego terminu przyjmuję za J. B. Vickery (*Myths and Texts: Strategies of Incorporation and Displacement*, New York 1983).

<sup>32</sup> *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, przekł. z języków oryginalnych, Poznań-Warszawa 1980.

<sup>33</sup> Zob. Ph. Pullmann, *Mroczne Materie*, t. 1-3, przeł. E. Wojtczak, T. Górską, Warszawa 2004.

<sup>34</sup> S. Shinn, *Archaniot*, przeł. L. Haliński, Poznań 2000.

<sup>35</sup> U. K. Le Guin, *Najdalszy brzeg*, przeł. J. Kozerski, Gdańsk 1991, s. 53 (*Ziemiomorze*, t. 3).

<sup>36</sup> P. Anderson, *Trzy serca i trzy lwy*, przeł. D. Toruń, Poznań 1995.

<sup>37</sup> H. Duncan, *Księga wszystkich godzin*, t. 1-2, przeł. A. Reszke, Warszawa 2006-2007.

<sup>38</sup> J. Black, A. Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, przeł. A. Reiche, Katowice 1998, s. 129.

<sup>39</sup> Zob. J. E. Cirlot, *Słownik symboli*, przeł. I. Kania, Kraków 2006, s. 225; D. Forstner OSB, *Świat symboliki chrześcijańskiej*, przeł. W. Zakrzewska, P. Pachciarek, T. Turzyński, Warszawa 1990, s. 47.

określany tu jako *kur*, a ponad tym wszystkim w przyjętym w tym tekście obrazie odmitycznej kosmologii unosi się siedem sferycznych niebios, począwszy od *Vellon*, a skończywszy na *Araboth*, z których każde posiada przypisaną sobie konkretną funkcję. Prezentacja, niestety, nie jest kompletna, pomimo że wprowadza także motyw wtórnego porządkowania, jaki przypisuje się konfliktowi starych i nowych bóstw. Motyw ten powielają także przywołania z *Eddy Poetyckiej*<sup>40</sup> obecne u Nika Pierumowa w *Kronikach Hjörwardu*.

Częstym motywem jest przywoływany z mitologii gest wydobywania z chaosu samych bóstw, jak ma to miejsce w przypadku „Otchłani Łajna z Glywe”<sup>41</sup>, będącej miejscem odrodzenia bogów po uprzedniej śmierci; innym przykładem jest wyrywanie „miejsz z Chaosu na mocy Rozkazu”<sup>42</sup>; czynności tej z reguły dokonywali bogowie, którzy posługując się mocą i wiedzą, wydobywali kosmos z chaosu poprzez wypowiedzenie Słowa mającego moc kosmogoniczną. Klasycznym przykładem jest tu fikcyjny bóg Segoy, który wypowiadając „Pierwsze Słowo”<sup>43</sup>, wyniósł pierwszą wyspę z głębi morza. Takie cechy posiadają także niektórzy bogowie *Eddy Poetyckiej*, jak chociażby Odyn, bóstwo wiedzy i magii, występujący w *Uczniu czarnoksiężnika*.

Jak widać, porządkowanie w tym przypadku opiera się na mechanizmie konfliktu pomiędzy dwoma antagonistycznymi siłami. Najciekawiej wykorzystuje ten motyw *Zelazny* w cyklu *Amber*, ukazując metafizyczny ład jako efekt specyficznej koegzystencji Chaosu i Wzorca w *Amberze*. Samo porządkowanie jest efektem kosmogonicznej kradzieży, wydobywającej z chaosu artefakt mocy pozwalający stworzyć wzór. Nawet mechanizm zdobywania jest mityczny: zarówno w wymiarze kreacji, jak i kradzieży<sup>44</sup>. Z drugiej natomiast strony polega na manipulowaniu mocą, która to czynność może mieć skutki porządkujące i kreacyjne, jak i dezintegrujące. Wyraźnie widać to w działaniach Geda z *Ziemiomorza* czy *Woźnego Nocy z Daru*<sup>45</sup>. Może ona być moralnie obojętna, zorientowana tylko na czysto fizykalne efekty kosmicznej harmonii bądź też postrzegana jako zgodna ze Stworzeniem. Wydaje się, że mamy tu do czynienia z dwoma źródłami mocy: pierwsza moc, wpisująca się praktyki porządkujące kosmiczny (fizyczny) wymiar ładu, sama jest elementem wyprowadzonym z substancji pierwotnej, z której wyłoniony został kosmos, jak ma to miejsce

---

<sup>40</sup> *Edda Poetycka*, przeł. A. Załuska-Strömberg, Wrocław 1986.

<sup>41</sup> R. *Zelazny*, *Widmowy Jack*, przeł. J. Jakuszewski, Poznań 1991, s. 10.

<sup>42</sup> R. *Zelazny*, *Dilvish Przeklęty*, przeł. M. Pacyna, Poznań 1991, s. 33.

<sup>43</sup> U. K. Le Guin, *Najdalszy brzeg*, przeł. J. Kozerski, Gdańsk 1991, s. 6. (*Ziemiomorze*, t. 3).

<sup>44</sup> Warto wspomnieć tu także rozpoznania, jakie w tej materii uczynił Eleazar Mielecki (*Semantyczna organizacja narracji w mitach a problem katalogu semiotycznego motywów i fabuł*, przeł. F. Apanowicz, „Pamiętnik Literacki” 1991, z. 1, s. 261-271).

<sup>45</sup> P. O’Leary, *Dar*, przeł. D. Kopociński, Poznań 1997.



w *Ziemiomorzu* i *Mrocznych Materiach*; druga natomiast to moc moralnie nieobojętna, zgodna ze Stworzeniem, która zostaje wpisana w model cytacji z obszaru *Starego i Nowego Testamentu*, co widać wyraźnie zarówno w *Belgariadzie*<sup>46</sup>, jak *Kole Czasu*. Z tym, że w tym drugim przypadku, moc zyskuje cechy osobowe: „Jedyna Moc jest czymś w rodzaju osobowego bytu, nadświadomości”<sup>47</sup>. Nie oznacza to oczywiście, że magia z obszaru naturalnego jest poza dobrem i złem, ale raczej to, że jest naturalna, to jest organizująca materialny ład kosmosu.

Innym motywem kosmogonicznym zapożyczonym z mitologii kosmicznych są święte zaślubiny – *hieros gamos*, gwarantujące kosmiczny ład (*Przebudzenie księżycy*<sup>48</sup>) zawierający w sobie zarówno narodziny, jak i śmierć (*Welin*<sup>49</sup>). Inwariantem tego motywu jest postrzeganie porządkowania kosmosu poprzez wyodrębnienie dwóch przeciwstawnych jego pierwiastków: dynamicznego i pasywnego, żeńskiego i męskiego, w cyklu *Koło Czasu*, mającego swój odpowiednik w taoistycznej koncepcji kosmosu (*Tehanu*<sup>50</sup>). Mitologem ten zawiera w sobie zarówno ofiarę fundacyjną z bóstwa lub króla, przywracającą ład w *Fionawarskim Gobelinie*<sup>51</sup>, jak ofiarę w cyklicznym związku młodzieńca i bogini matki (*Księga wszystkich godzin, Żołnierz z Mgły*), realizującym mitologem wiecznego powrotu.

Kolejny model kreacji opiera się na figurze trickstera, w tym przypadku bóstwa lub innej postaci nadnaturalnej. Sama postać trickstera jest nacechowana bardzo ambiwalentnie, a świat porządkowany przez niego zawiera w sobie zarówno cechy ładu, jak i chaosu, dobra oraz zła, które zostaje wprowadzone w rzeczywistość właśnie dzięki „kreacyjnym” działaniom trickstera. Klasycznym przykładem jest tu przywoływanie w *Welinie* postaci Szamasza utożsamianego z Prometeuszem. Szamasz, będący akadyjskim dobroczynnym panem światła, jest jednocześnie dawcą życia i zdrowia, Prometeusz to gigant, dobroczyńca ludzkości, ale i pośredni sprawca otwarcia puszeki Pandory. W *Masce Lokiego*<sup>52</sup> prezentuje sobą nieprzewidywalność natury, to, co uparte i czasem złośliwe, ukrywając się pod imionami: Los, Puk, Szatan czy Lucyfer. Ciekawy

---

<sup>46</sup> D. Eddings, *Belgariada*, t. 1-5, przeł. P. Cholewa, P. Braiter, Poznań 2000-2005.

<sup>47</sup> R. Jordan, T. Patterson, *Koło Czasu. Przewodnik po sadze Roberta Jordana*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2003, s. 25.

<sup>48</sup> E. Hand, *Przebudzenie księżycy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1998.

<sup>49</sup> H. Duncan, *Welin*, przeł. A. Reszke, Warszawa 2006, s. 87 (*Księga wszystkich godzin*, t. 1).

<sup>50</sup> U. K. Le Guin, *Tehanu*, przeł. R. Jawień, Gdańsk 1991, s. 164, (*Ziemiomorze*, t. 4).

<sup>51</sup> Motyw ten znajdujemy w *Fionawarskim Gobelinie*: król ma tam umierać na drzewie, gdy zanika ład w jego królestwie (G. G. Kay, *Fionawarski Gobelin*, t. 1-3, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1995).

<sup>52</sup> R. Zelazny, T. Thomas, *Maska Lokiego*, przeł. T. Jabłoński, Poznań 1996.

model trickstera wpływającego na obecny kształt świata przynosi *Pan Światła*<sup>53</sup> Zelaznego, gdzie Sam jest wcieleniem Buddy, Maitreji, Tathagathy i Manjursiego starających się wydobyć człowieka z koła wcieleń, w jakich pozostaje on za sprawą manipulacji bogów, odmawiających mu, z powodu rzekomej troski o jego duchowość, dostępu do wysokiej techniki. Można by próbować uznać nawet samego Melkara z *Silmarillionu*<sup>54</sup> za formę chytrego kreatora, jakim, według Eliadego, bywa trickster w kręgu symboliki biblijnej. Pomimo że Melkar jest stworzony przez Iluvatara, to sam podejmuje także czynności kreacyjne (*Silmarillion*), niezgodne z zamysłem Iluvatara, które skutkują Upadkiem i Katakлизmem<sup>55</sup>.

Jednak najpełniejszy obraz trickstera w jego aktywności kreacyjnej znajdujemy w *Amerykańskich bogach*<sup>56</sup>, gdzie pojawia się motyw etiologiczny w wypowiedzi człowieka-bawoła: „To nie jest kraj dla bogów [...] Krainę tę wydzwignął z głębin nurek – rzekł ogień – Pająk ją utkał z własnej materii. Została wysrana przez kruka. To ciało Powalonego Ojca, którego kości stały się górami, oczy jeziorami”<sup>57</sup>. Wyraźnie widać, że kreacja ma dwa etapy: pierwszy, osadzony na fundacyjnej ofierze z boga, i drugi, podjęty po śmierci bóstwa przez trickstera w postaci nurka-pajaka-kruka, który kończy kreację we właściwy dla siebie sposób – tworzy rzeczywistość, w której wszystko jest oszustwem, istnienie zaś jest permanentną bitwą, jaką trickster się żywi (*Amerykańscy bogowie*). Działania trickstera często są następstwem kradzieży (*Dar*), intrygi<sup>58</sup> i łamania ustalonych już zasad (*Welin*). Stąd świat, jaki on kreuje, jest ambiwalentny, zawiera dobro i zło, życie i śmierć, rozpacz i nadzieję, scalając to w jedno, jak czyni to jedna z mitycznych postaci *Amerykańskich bogów* zaczerpnięta z mitologii słowiańskich, Czernobog i Bielobog, okazujący się ostatecznie jednym, dwuaspektowym bóstwem. Pojawiający się w tekstach fantasy tricksterzy kreujący rzeczywistość mają jedną cechę wspólną: działają poza przestrzenią bogów, będąc jednocześnie istotami nadnaturalnymi. Skupiają się bądź na próbach pomocy ludziom, jak w przypadku tricksterów z mitologii europejskich, bądź też na kontynuowaniu kosmogonii, jak ma to miejsce w cytatach z mitologii Indian Ameryki Północnej.

---

<sup>53</sup> R. Zelazny, *Pan Światła*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1991.

<sup>54</sup> J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002.

<sup>55</sup> Traktowanie upadłego anioła jako trickstera nie jest do końca zgodne z samą ideą trickstera, ale fakt jego późniejszej działalności jako „chytrego kreatora” pozwala, zdaniem religioznawców, przypisywać go do tego paradygmatu.

<sup>56</sup> N. Gaiman, *Amerykańscy bogowie*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2003.

<sup>57</sup> *Ibidem*, s. 230.

<sup>58</sup> Zob. H. Duncan, *Welin*, *op. cit.*, s. 410.

Ostatnim modelem kreacji obecnym w literaturze fantasy jest wyprowadzana ze *Starego Testamentu* kreacja z nicości – *creatio ex nihilo*. Nie ma tu żadnej pierwotnej substancji, nie ma też wyłaniania się z niej bóstwa, brak tu jakiegokolwiek magii, wszystko pochodzi od jedyne Boga. Oznacza to, że ten model kreacji, ukazując moc w działaniu, wywodzi ją źródłowo tylko z Boga. Tym samym kosmogonia tego typu wprowadza, zdaniem Sammons, specyficzną formę fantasy zwaną przez nią *good fantasy* lub *religious fantasy*<sup>59</sup>. Najpełniejszy obraz znajdujemy oczywiście w *Silmarillionie* zaczynającym się znamienym stwierdzeniem: „Na początku był Eru, Jedyny, którego na obszarze Ardy nazywają Iluvatarem; On to powołał do życia Ainurów, Istoty Święte, zrodzone z jego myśli. Ci byli z nim wcześniej niż powstało wszystko inne”<sup>60</sup>. Mamy tu klasyczny obraz *creatio ex nihilo*, zgodny z rozpoznaniem metafizyki św. Tomasa z Akwinu zakładającej, że myśl Boga jest już bytem i to doskonałym, tworzącym tak zwany typ idealny<sup>61</sup>. Byty duchowe powołane do istnienia obdarzone są wolnością, podobnie jak człowiek. Źródłem dysharmonii jest niezrozumienie zamysłów Iluvatara oraz pycha Melkara. Podobny motyw znajdujemy także w *Fionavarskim Gobelinie i Kole Czasu*. Pierwotnej kreacji towarzyszy tu upadek i bunt jednego z aniołów stającego się Przeciwnikiem. Jego aktywność ma cechy dezintegrujące pierwotną harmonię. A to siłą rzeczy prowadzi do drugiego etapu kosmogonii, w którym uczestniczą już ludzie. Istniejący poza czasem i przestrzenią Bóg jest wieczny i tylko on jest taki, stąd też kosmogonia tego typu zakłada, z jednej strony, skończony charakter kosmosu, a z drugiej, traktuje wszystko, co pozostaje niezgodne z ideą opatrności, jako nacechowane negatywnie. W tym typie kosmogonii nie można stwierdzić, że Przeciwnik też spełnia swoją funkcję, porządkując Kosmos, jak ma to miejsce w przypadku bóstw chtonicznych, tu Kosmos porządkuje tylko i wyłącznie to, co jest zgodne z zamysłem Stwórcy. Bunt jest przyczyną Kataklizmu określającego obecny kształt świata, a jego chwilowe zawieszenie, związane z uwięzieniem przeciwnika, powoduje, że konflikt potencjalnie jest nierozstrzygnięty. Natomiast fakt wciągnięcia przez Przeciwnika do buntu innych stworzeń czyni z Konfliktem zdarzenie o wymiarze kosmicznym, w którym zasadniczym mitologem walki boga ze smokiem nabiera znaczenia metonimicznego<sup>62</sup>. Spotykamy tu także przywołany już inwariant kosmogonii żydowskiej z Kabały. Chodzi o koncepcję wielu światów w *Fionavarskim Gobelinie*, gdzie mówi się wyraźnie o tym, że

---

<sup>59</sup> Zob. M. Sammons, „A Better Country”. *The Worlds of Religious Fantasy and Science Fiction*, New York, Westport, London 1988, s. 61-77.

<sup>60</sup> J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, *op. cit.*, s. 11.

<sup>61</sup> Zob. S. Swieżawski, *Byt. Zagadnienia metafizyki tomistycznej*, Lublin 1948.

<sup>62</sup> Oczywiście chodzi o rozumienie tego terminu w taki sposób, jak zakładał to Roman Jakobson, co zostało następnie wprowadzone do badań nad mitem przez C. Lévi-Straussa (*Antropologia strukturalna*, przeł. K. Pomian, Warszawa 1970, s. 89-145).

zostały one wszystkie stworzone przez Tkacza. Ta koncepcja ma wiele wspólnego z emanacyjnym obrazem kosmogonii opisanym w Kabale<sup>63</sup>. Model ten pojawi się także w *Welinie*. Emanacyjność jest tu nieco innego typu, nie czysto duchowa, ale bliższa raczej koncepcji światów równoległych. Z tą jednak zasadniczą różnicą, że światy Gobelinu pozostają w hierarchicznym odniesieniu do Tkacza, im pierwotniejszy świat, tym bliższy bogu i tym ważniejsze są dla pozostałych światów wydarzenia, jakie na nim zachodzą. Chodzi oczywiście o wydarzenia związane z walką Spruwacza z Tkaczem (*Fionawarski Gobelin*).

Te dwa zasadnicze typy kreacji: jeden, porządkujący pierwotny chaos i drugi, tworzący wszystko z niczego samym aktem myśli Boga, przynoszą ze sobą dwa różne modele czasu. W kosmogonii pierwszego typu mamy czas kolisty, powracających cyklicznie narodzin – śmierci – kolejnych narodzin. Konflikt nigdy nie zostanie rozwiązany, będzie jak kosmos – wieczny, a jeżeli kosmos zniknie, to z wiecznego chaosu będzie mógł wydobyć się kolejny, a wraz z nim towarzyszący mu konflikt. Kosmogonia taka, jak widać, wpisuje się w mitologem wiecznego powrotu. W przypadku drugiego typu kosmogonii czas jest linearny, poza czasem istnieje zarówno Bóg, jak i niepodlegające czasowi fizycznym istoty duchowe. Tym samym rozwiązanie konfliktu może być w ostatecznym rozrachunku tylko jedno, natomiast nie wyklucza to cykliczności konfliktu w ramach czasowych świata, wyznaczonych przez Stwórcę. Ma to oczywiście swoje konsekwencje, ale te będziemy omawiali w dalszej części tej pracy.

Mamy tu także dwa rozmaite modele źródłowości mocy: w kosmogoniach kosmicznych moc zawarta jest w pierwotnej substancji chaosu, posiada on cechy absolutu, takie jak wieczność i nieskończoność, tym samym istoty wydobywające się z niego nie są już wszechmocne i dla działań swych będą musiały tej zewnętrznej względem swojej istoty mocy poszukiwać i manipulować nią (*Mroczne Materie*). Motyw magii wpisanej w kosmogonię jest charakterystyczny zarówno dla mitologii egipskiej, która „odgrywała zasadniczą rolę w działaniach i formułach magicznych, stosowanych w tym i w przyszłym świecie, ponieważ wszystkie zaklęcia odwoływały się do konkretnych wydarzeń mitycznych a ich skuteczność miała polegać na identyfikowaniu się wypowiadającego je maga z bóstwem”<sup>64</sup>. Dla Egipcjan magia „była rytualnym korzystaniem z nadnaturalnych mocy będących częścią kosmosu”<sup>65</sup>. Podobnie bogowie Enlil i Enki mogli za pomocą *me* manipulować siłą naturalnego bytu, to wraz z posiadaniem *me* oraz tablic przeznaczenia bóstwo mogło projektować daną

---

<sup>63</sup> Zob. I. Kania, *Wątki kosmologiczne w Kabale*, „Kwartalnik Filozoficzny” 1995, t. XXIII, z. 3-4.

<sup>64</sup> W. Bator, *Religia starożytnego Egiptu*, Kraków 2004, s. 190.

<sup>65</sup> A. Wypustek, *Magia antyczna*, Wrocław 2001, s. 35.

rzecz w myślach, nadawać jej następnie nazwę i wypowiadać ją, co skutkowało aktem tworzenia<sup>66</sup>. W kosmogonii opartej na modelu starotestamentalnym jedynym źródłem mocy jest Bóg, to, co istnieje, istnieje dzięki Niemu i tylko z Jemu znanych powodów i dla znanych Jemu celów (*Silmarillion*).

Skoro zatem bóstwa nie są wszechmocne, to same mogą ginąć, choć, podobnie jak herosom, dane jest im powracać z piekieł (jak Inanna w *Welinie*), mogą jednak podlegać całkowitej dezintegracji, będąc wchłanianymi przez atpiczny chaos<sup>67</sup>.

Cechą wspólną natomiast jest numinotyczny charakter kosmogonii w obu przypadkach. Zarówno powołanie, jak i samo istnienie kosmosu i człowieka, jest efektem działania numinalnej mocy. Harmonia jest tu zasadą preegzystującą, aktywnie porządkującą zarówno wszechświat, jak i człowieka. Bogowie są raczej jej strażnikami (jak sumeryjscy bogowie strzegący *me* czy egipscy dbający o *maat*<sup>68</sup>) niż twórcami, oczywiście z wyjątkiem kosmogonii starotestamentalnej.

Kłopotliwy jest jedynie fakt fragmentarycznego wprowadzania tego elementu, z wyjątkiem tekstów z grupy fantasy chrześcijańskiej, co ma swoje konkretne skutki. Wyrwanie mitologemów z całościowej struktury mitologicznej nie tylko czyni je mało czytelnymi dla ludzi, którzy nie mają specjalistycznej wiedzy, ale stwarza możliwości spekulacji rodzących epifanie pozorne, jak te, w których moc magiczna jest mocą samoistną, nie powiązaną z żadną kosmogonią. Takie praktyki, będące najczęściej efektem redukcji mitologii do wybranych ze względu na partykularną atrakcyjność, prowadzą do banalizacji bądź zafalszowania całego mitycznego obrazu Mocy kreującej Kosmiczny Początek.

Mitologie w trakcie swojej ewolucji przypisywały rozmaite aspekty istnienia kosmosu rozmaitym bóstwom, starając się na drodze mitopoeicznych spekulacji czynić czytelnym otaczający człowieka świat, jak i jego samego. Przejdziemy teraz do przeglądu bóstw i innych nadprzyrodzonych postaci.

Jak dało się zauważyć powyżej, proces kosmogonii jest złożony i na pewnym jego etapie pojawiają się bogowie, którzy aktywnie w nim uczestniczą, określając naturę kosmosu. W tym punkcie zdaje się łączyć problematyka kosmogonii i kosmologii mitycznej, gdyż wydarzenia *in illo tempore* nie tylko trwale określają naturę kosmosu, ale i trwają poza czasem jako Wzorzec. W naszym opisie będzie chodziło przede wszystkim o sprawdzenie, w jaki sposób przywoływany jest panteon lub poszczególni bogowie, czy przypisy-

---

<sup>66</sup> Zob. K. Łyczkowska, K. Szarzyńska, *Mitologia Mezopotamii*, Warszawa 1981, s. 58.

<sup>67</sup> Tak jak bogowie walczący ze sobą u Pierumowa w *Śmierci bogów*, przeł. E. Skórska, Warszawa 2005, (*Kroniki Hjørwardu*, t. 1), po otwarciu bram chaosu przez jednego z uczestników konfliktu.

<sup>68</sup> Kategorii tej nie znajdujemy w fantasy w znaczeniu źródłowym, ale staje się ona imieniem bóstwa Ma'at w jednej z powieści o Conanie (J. M. Roberts, *Conan i skarb Pythonu*, przeł. C. Frąc, Warszawa 1997), nie mającego zresztą żadnego związku z samym *maat*.

wane są im ich mityczne atrybuty, czy ma też miejsce jakaś manipulacja lub redukcja. Ponadto sprawdzimy, czy bóstwa opatrzone fikcyjnymi imionami są również fikcyjne, czy też może wpisują się w jakiś schemat mitologiczny lub znaczenia funkcjonalne.

Jeżeli chodzi o imienne przywołania bóstw, to pochodzą one oczywiście z cytowanych już powyżej mitologii, jak i kilku innych. W modelu Żelaznego z jego *Stworów światła i ciemności* znajdujemy dużą grupę bóstw egipskich: Anubisa, Horusa, Izydę, Seta i Thota. Każdy z nich ma przypisaną sobie pewną domenę aktywności: Anubis jest Panem i Władcą Domu Śmierci, Ozyrys – Panem Domu Życia, Horus jest synem Ozyrysa i jego wysłannikiem do krain wewnętrznych, Izyda jest Matką Pyłu, która rządzi Dobrocią i Chucią, co do Tota, to określane jest jako Tot Hermes Trismegistos. Pojawia się jeszcze Tyfon oraz niewidomi kowale z Nornu, a także ciekawe artefakty boskiej mocy, które tylko pozornie są ukazane ironicznie: chodzi o berło Anubisa, Młot Gwiazdomiażdż, Buty Wszędochody i Zbrojną Rękawicę. Po pierwsze, nie mamy tu prezentacji pełnego panteonu tak zwanej Wielkiej Dziewiątki<sup>69</sup>. Anubis faktycznie jest bóstwem chtonicznym mającym władzę nad zmarłymi, podobnie jak Izyda jest boginią odradzającego się życia, po części panią magii. Jest ona także siostrą – żoną Ozyrysa i matką Horusa. Niestety, łączy z nią więzami krwi Tyfon nie pochodzi już z tej mitologii, jest bóstwem greckim i funkcjonalnie odpowiada Setowi, który imiennie w tej powieści występuje. Thot łączy w sobie synkretycznie cechy greckiego Hermesa z egipskim Totem, tworząc figurę bóstwa magii i ezoteryki. Zasadniczy kłopot jest z postacią Seta, otóż w mitologii egipskiej jest to bóstwo burzy, walki i niepokoju, generalnie uosobienie zła. U Żelaznego natomiast jest to Słonecznooki Set i Set destruktor, oznacza to, że nadaje mu się cechy Re, których on nie posiada. Zagadnienie jest jednak bardziej skomplikowane, gdyż występuje on tu jako strażnik porządku, podobnie jak w okresie XIX dynastii, gdy był traktowany jako obrońca królestwa i czczony na równi z innymi bogami. Widać, że panteon nie tylko jest cytowany wybiórczo, ale i z ewidentnymi błędami, wskazującymi na znaczną dowolność autora. Owszem, bóstwa pozostają ze sobą w zasadniczym konflikcie kosmogonicznym, z tym, że nie jest to konflikt mitologii egipskiej, raczej jego elementy wpisują się tylko w schemat ogólniejszy konfliktu śmierci i życia, który, gdy jest uporządkowany, gwarantuje ład i harmonię świata, w którym konsekwencją życia jest śmierć, a ta z kolei prowadzi do cyklicznego odrodzenia. W mitologii egipskiej prezentuje to walka Seta z Ozyrysem, wskrzeszanie rozczłonkowanych zwłok tego ostatniego przez Izydę i splodzenie Horusa, który inicjuje epokę Maat<sup>70</sup>. Mamy tu więc do czynienia, z jednej strony, z re-

---

<sup>69</sup> Zob. W. Bator, *Religie Starożytnego Egiptu*, Kraków 2004, s. 143.

<sup>70</sup> *Ibidem*, s. 190-192.

dukcją, natomiast z drugiej, z ciekawym synkretyzmem łączącym się z fragmentaryczną renarracją mitologemu kosmogonicznego. O synkretyzmie decydują nie tylko Norny pochodzące z mitologii germańskich, ale i wywodzące się z *Eddy Poetyckiej* artefakty, będące bronią Asów wykutą przez *svart alfy*, chodzi oczywiście o Czarodziejskie buty Lokiego, młot Odyna oraz rękawice Thora<sup>71</sup>, które u Żelaznego mają być bronią Seta. Oprócz tego konkretnego tekstu przywołującego całą grupę istot nadnaturalnych z panteonu egipskich bogów, pojawiają się oni raczej rzadko, z reguły Anubis (*Wrota Anubisa*<sup>72</sup>) i Set jako bóstwa dezintegrujące i symbolizujące destabilizujące elementy natury w jednej z powieści opisujących przygody Conana, Set jest tu utożsamiany ze Smokiem chaosu (*Conan i łowcy głów*<sup>73</sup>). Może z wyjątkiem *Amerykańskich bogów*, gdzie Anubis jest bóstwem opiekującym się mumifikacją, a tym samym bóstwem przyszłego życia zmarłych w zaświatach<sup>74</sup>, występuje jednak wraz z Setem<sup>75</sup>, będącym tu bogiem zniszczenia, prezentującym epifanię niepokojącą.

Podobne zabiegi spotykamy w *Uczniu czarnoksiężnika* i *Kronikach Hjörwardu*, gdzie znajdujemy bóstwa skandynawskie. W przypadku pierwszej powieści są to dokładne przywołania Lokiego, Odyna, Thora oraz innych postaci nadnaturalnych występujących w *Eddie Poetyckiej*. Nawet schemat fabularny jest w tym przypadku oparty na konkretnych fragmentach *Eddy Poetyckiej*, opisujących walki Asów z Gigantami oraz przygotowania do Ragnarök. Najczęściej jednak przywoływanymi bóstwami germańskimi są Odyn i Loki, często jako para tricksterów (*Amerykańscy bogowie*). Loki jest postacią demoniczną, a Odyn, będącego potomkiem olbrzymów, łączy z nim braterstwo krwi. W ostatniej bitwie będą stali po przeciwnych stronach, ale w literaturze fantasy wykorzystuje się tylko ich wybrane aspekty: Lokiego jako trickstera uosabiającego nieprzewidywalność zasady mającej wpływ na naturę (*Maska Lokiego, Amerykańscy bogowie*), Odyn natomiast najczęściej jest przedstawiany jako bóstwo wojny, twórca ludzi odynicznych, w ich najbardziej demonicznym aspekcie berserków (trylogia *Berserker*<sup>76</sup>), w znaczeniu, jakiego nabrali już po wypaczeniu religijnym, stając się zwykłymi bandytami<sup>77</sup>. To dziwne, że nie udało się znaleźć tekstu wykorzystującego pozytywny aspekt modelu odynicznego człowieka, jaki reprezentuje chociażby Zygryd, którego cechy *nota bene* wpiszą się w metamityczną figurę herosa. Pojawia się też u Pierumowa (*Kroniki Hjörwardu*) jako *deus*

---

<sup>71</sup> Zob. A. Szrejter, *Mitologia germańska*, Gdańsk 2006, s. 89-96.

<sup>72</sup> T. Powers, *Wrota Anubisa*, przeł. J. Kabat, Warszawa 1997.

<sup>73</sup> J. M. Roberts, *Conan i łowcy głów*, przeł. A. Rączka, Warszawa 1997

<sup>74</sup> N. Gaiman, *Amerykańscy bogowie*, *op. cit.*, s. 446.

<sup>75</sup> *Ibidem*, s. 190.

<sup>76</sup> Ch. Carlsen, *Berserker*, t. 1-3, przeł. P. Kuś, W. Marcysiak, J. Bezak, Poznań 1992-1993.

<sup>77</sup> G. Dumézil, *Bogowie Germanów*, przeł. A. Gronowska, Warszawa 2006, s. 54-57.

*otiosus* o ewidentnie dwuznacznych i niepokojących cechach, podejmując kosmogoniczną walkę z młodszymi bogami. Udział w kosmogonicznym konflikcie bóstw germańskich to zarówno walka z chaosem prezentowanym przez olbrzymów, jak i uczestnictwo w apokaliptycznej Ostatecznej Bitwie.

Podobnie dokładne przytoczenia dotyczą bóstw sumeryjskich w *Welinie*, zresztą autor w tym przypadku wyraźnie wskazuje nawet na pozaliterackie źródła, z których korzystał. Znajdujemy tu i Ereszkigal – boginię Podziemi, jak i innych uczestników mitu o zstąpieniu Inanny do piekieł (*kur*), w tym Enlila, Dumuziego. Bóstwa te przywołane są funkcjonalnie i wpisane w jeden mitologem: zstępowania Inanny do Krainy Zmarłych; związana z tym intryga Ereszkigal oraz działania Enlila, pragnącego przywołać Inannę do zamierającego bez jej opieki świata żywych. Nieco inaczej wygląda to już w przypadku *Zamieci*<sup>78</sup>, gdzie Enkidu dokonuje manipulacji na kosmicznych zasadach *me*. Jednakże samo obrazowanie postaci mitologicznych pozostaje tam także zgodne z zasadniczym mitycznym wzorem.

Tak samo wygląda przytaczanie figur celtyckich bóstw w tekstach wprowadzających mitologię celtycką we wtórną rzeczywistość literatury fantasy, jak chociażby w trzytomowej *Pieśni Albionu*<sup>79</sup>, gdzie pojawia się między innymi walijski Llew – Srebrnoręki, jak i Dagda – dobry bóg oraz boski kowal Gibniu. Dzieje się tak też w operujących ogromną liczbą przywołań *Amerykańskich bogach*, a także w *Żelaznym zamczysku*<sup>80</sup>, drugiej części trylogii *Przygody Harolda Shea*<sup>81</sup>, której ostatnia część toczy się w świecie irlandzkich eposów, ukazujących czyny herosa Cuchulainna. Obszerne przytoczenie panteonu celtyckiego znajdujemy w *Fionavarskim Gobelinie*. Mamy tu i Danę, będącą matką bogów, i Cernana, boga dzikich zwierząt, oraz dwie boginie wojny, Machę i Nemain. Wszystkie te bóstwa posiadają swoją własną treść funkcjonalną, choć jest ona wpisana w pole zabiegów spekulacyjnych, zestawiających te znaczenia z problemem religijności współczesnego świata, co widać w obrazie śmierci zapomnianego leprechauna w *Amerykańskich bogach*, lub z konfliktem na linii dobro – zło, w jakim przychodzi uczestniczyć mieszkańcom współczesnego świata, przeniesionym do Krainy Czarów, w jakim bóstwa te istnieją, objawiają się i decydują o życiu i śmierci. W tym przypadku spekulacja obejmuje nie tylko funkcjonalne działanie bóstwa, ale też bycie wobec bóstwa: jego rozmaite modele i ich konsekwencje.

---

<sup>78</sup> N. Stephenson, *Zamieć*, przeł. J. Polak, Poznań 1999.

<sup>79</sup> S. Lawhead, *Pieśń Albionu*, t. 1-3, przeł. M. Duch, M. Kościuk, Poznań 1996-1997.

<sup>80</sup> L. Sprague de Camp, P. Fletcher, *Żelazne zamczysko*, przeł. R. Lipiński, Warszawa 1999 (*Przygody Harolda Shea*, t. 2).

<sup>81</sup> L. Sprague de Camp, P. Fletcher, *Przygody Harolda Shea*, t. 1-3, przeł. R. Lipiński, B. Górny, Warszawa 1993-1999, (tom trzeci nie ukazał się jeszcze).



Jeżeli chodzi o inne bóstwa mitologiczne prezentujące podobnie epifanie niepokojące, to należałoby do nich zaliczyć bóstwa takie jak: Kali Durga, Śiwa – Niszczyciel (*Amerykańscy bogowie*), występujące z przypisanymi sobie aspektami, oraz tricksterzy: Loki (*Amerykańscy bogowie*), Apollo (*Żołnierz z Arete*), a także prezentujące symbolikę lunarną Wielkie Boginie, które przywoływane są z mitologii sumeryjskich, greckich i celtyckich, pojawiają się one w *Welinie*, *Mgłach Avalonu*<sup>82</sup>, *Pamięci*, *Smutku i Cierniu*<sup>83</sup> oraz w *Amerykańskich bogach i Przebudzeniu księżycy*. Znaczenia Wielkiej Bogini z reguły wpisują się w figurę „bogini o wielu imionach”<sup>84</sup>: Inanny, Isztar, Izidy, Artemidy, Afrodyty – generalnie Wielkiej Matki przybierającej zasadniczo trzy postaci – czystej i pięknej dziewicy, żony i matki, kochanki i władczyni. Jest ona zarówno dziewczką, matką, jak i staruchą. Jest boginią łączącą w sobie różnorodne funkcje: przypisana jest jej źródłowość wszelkiej wegetacji, a tym samym odradzającego się życia, jak Wielka Matka z *Mgieł Avalonu i Przebudzenia księżycy*; jest panią piekieł i śmierci jak Ereszkigal z *Welinu* a także boginą cierpienia ze *Stron bólu* i wojowniczką, jak Vana z *Amerykańskich bogów* i Łowczyni z *Pamięci, Smutku i Ciernia*. Modalność *sacrum* manifestująca się w postaci Wielkiej Bogini jest, jak widać, olbrzymia i znajduje ona swoje odzwierciedlenie w przywoływanych tekstach literackich, gdzie jej rola w świecie wyobrażonym pokrywa się z jej religijną funkcją opisywaną przez mity. Postać Wielkiej Bogini, podobnie jak postać trickstera, jest postacią metamityczną<sup>85</sup>, funkcjonującą w ogólniejszej strukturze przekraczającej konkretną mitologię.

Figura metamityczna pozwoli nam wyodrębnić bóstwa funkcjonalne oraz opisać figury bóstw posiadających fikcyjne imiona, ale atrybutowo wpisujących się w struktury metamityczne. Możemy wskazać teraz na bóstwa wpisujące się w typ *dei otiosi*, takie jak: Matka Wężycy (*Twarz w otchłani*<sup>86</sup>), Zamilkli Troiści (*Księżycowe jezioro*<sup>87</sup>) oraz Ul (*Gambit magika*<sup>88</sup>); bóstwa uraniczne jak: Księżycowy Zwierz – Prawa Ręka Stwórcy (*Śmierć bogów*), Najlepszy (*Wieczny wojownik*<sup>89</sup>), a także Manve, Varda i Ulmo pojawiający się w *Silmarillionie*; bóstwa

---

<sup>82</sup> M. Z. Bradley, *Mgły Avalonu*, przeł. M. Pietrzak-Merta, Warszawa 1994.

<sup>83</sup> T. Williams, *Pamięć, Smutek i Cierni*, t. 1-3, przeł. P. Kruk, Poznań 2000-2003.

<sup>84</sup> W znaczeniu, jakie nadał temu terminowi E. O. James (*Starożytni bogowie*, przeł. L. Cyboran i J. Prokopiuk, Warszawa 1970, s. 80).

<sup>85</sup> Znaczenie figury metamitycznej przyjmuję za J. Vickery (*Literature and Myth*, s. 67).

<sup>86</sup> A. Merritt, *Twarz w otchłani*, przeł. L. Targosz, Warszawa 1994.

<sup>87</sup> A. Merritt, *Księżycowe jezioro*, przeł. Ł. Nicpan, Warszawa 1995.

<sup>88</sup> D. Eddings, *Gambit magika*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2005 (*Belgariada*, t. 3).

<sup>89</sup> M. Moorcock, *Wieczny wojownik*, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie 1991 (*Erekosë*, t. 1).

chtoniczne jak: Książę Cmentarza (*W kole stań, dziewczyno*<sup>90</sup>), Ma'at (*Conan i skarb Pythonu*), Wielki Kowal (*Conan i karząca dłoń*<sup>91</sup>) oraz bóstwa demoniczne: Legion (*Książę Mroku*<sup>92</sup>) czy Bóg Góry (*Śmierć bogów*).

Znajdujemy także fikcyjne modele panteonów bóstw, porządkujących jednak kosmos według mitycznego wzorca. Mamy grupę bóstw młodszych, przejmujących władzę od bóstw starszych i czyniących z nich *dei otiosi*, co widać zarówno u Pierumowa, jak i w *Dilvishu Przeklętym* Żelaznego. Specyficzny obraz *dei otiosi* przynoszą *Amerykańscy bogowie* – zapomnianych przez swoich dawnych wyznawców, których religijność osadzona jest na kulcie idoli kultury współczesnej; funkcjonalność tych zapomnianych bóstw nadal jest zachowana, ale już w niszowym lub demonicznym wymiarze. Natomiast uporządkowanie typu funkcjonalnego znajdujemy w *Śmierci bogów*, gdzie poszczególnym bóstwom przypisano domeny: ogrodu, wiatru, wody, zmarłych, zwierząt, gwiazd i słońca, jak i w *Silmarillionie*, gdzie Iluvatar przekazuje swoim świętym istotom następujące domeny: władzę nad tym, co istnieje, powietrze, gwiazdy, wodę, ziemię darząca owocami, dom umarłych, tkaczkę, męstwo, zwierzęta, lasy. Zauważmy, że zasadniczo bogowie ci pełnią funkcję porządkującą, nawet jeżeli weźmiemy pod uwagę bóstwa chtoniczne, to z reguły, jak w przypadku Ereskigal i Wielkiej Macierzy, są władcami zarówno narodzin, jak i śmierci. Pojawiają się jednak też bóstwa o demonicznym charakterze, niepokojące i destrukcyjne, przeważnie mają one charakter liminalny, ale wyraźnie wskazują na drugą grupę istot nadprzyrodzonych, wpisujących się w proces kosmogoniczny, to znaczy istot demonicznych, ewidentnie destrukcyjnych i negatywnie nacechowanych.

W przypadku postaci demonicznych, pojawiających się w fantazy religijnej, mamy do czynienia przeważnie z jednym mechanizmem. Występuje tu postać zbuntowanego anioła, jak Melkar w *Silmarillionie*, Spruwacz w *Fionawarskim Gobelinie* czy też Czarny w *Kole Czasu*. Z reguły jest on już uwięziony i działa poprzez istoty, które uczynił swoimi współnikami – nadnaturalne, jak i naturalne. Proces aktywności takiego Przeciwnika ma kilka wymiarów: fizyczny – destabilizujący kosmiczny ład, duchowy – niszczący nadnaturalną ośnowę ładu fizycznego, uderza zarówno w kosmos, jak i jego mieszkańców. Konflikt, jaki sprowadza, ma wymiar znacznie szerszy niż czysto fizyczne następstwo cyklu śmierci i narodzin. To konflikt mający określić naturę kosmosu, konflikt wykluczający harmonię. W tym przypadku ład może być tylko następstwem całkowitego zwycięstwa, inne sytuacje tylko przedłużają konflikt, w którym uczestniczą wszyscy.

---

<sup>90</sup> N. Hopkins, *W kole stań, dziewczyno*, przeł. K. Dobrowolska, Poznań 2002.

<sup>91</sup> O. Wocknitt, *Conan i karząca dłoń*, przeł. E. Skórska, Warszawa 2000.

<sup>92</sup> D. Gemmell, *Książę Mroku*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2002.

Jeżeli chodzi natomiast o demony spoza kręgu fantasy religijnej, to spotykamy współwystępujące z bóstwami demony sumeryjskie, takie jak ugallu pojawiające się w *Welinie*, nefty i sukkuby w *Grozie jej spojrzenia*<sup>93</sup> czy banshee w trylogii *Orkowie*<sup>94</sup>. Najczęściej są to reprezentanci dezintegrującego aspektu wydarzenia numinotycznego. Przywołują grozę oraz zniszczenie, zarówno w świecie ludzi, jak i w zaświatach. Wprowadzają element zagrażający harmonii jako mieszkańcy Piekła, czego dobrym przykładem jest Hiccarph – książę, regent Piekła uczestniczący w konflikcie (*Zakłęcie katastrofy*<sup>95</sup>) czy Krayakinani – demony wojny traktujące ludzi jako naturalny pokarm (*Zimowi wojownicy*<sup>96</sup>). Epifanie demoniczne, nawet jeżeli nie są dosłownymi przywołaniami, wpisują się w schemat ogólny, w którym istoty demoniczne związane są z dezintegracją. Pełnią przy tym funkcje niszczące na kilku poziomach: naturalnym, jak ma to miejsce w *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*<sup>97</sup> oraz w *Pamięci, Smutku i Cierniu*; duchowym, co widać w *Fionawarskim Gobelinie i Władcy Pierścieni*<sup>98</sup>, i zaświatowym, jak w *Diloişhu Przeklętym*, czy ironicznym w *Przynieście mi głowę Księcia*<sup>99</sup> i *Jeśli z Faustem ci się nie uda*<sup>100</sup>. Bardzo często jest tak, że wszystkie te trzy płaszczyzny występują w tekście, nakładając na siebie znaczenia charakterystyczne dla każdej z nich, ukazując pełny model oddziaływania sił demonicznych. Oprócz przywołanych powyżej tekstów *Zelaznego*, wszystkie pozostałe zawierają właśnie taki model.

Dopełnieniem kosmogonicznego paradygmatu funkcjonalnych uobecnień z całą pewnością są postacie mityczne, które – zdaniem Eliadego – prezentują poszczególne aspekty epifanii mających związek z porządkowaniem kosmosu. Mamy tu całą gamę postaci z mitologii germańskich, jak *svart alvy* i *lios alvy*, pierwsze, odnoszące się do epifanii chtonicznych, i drugie, do solarnych. Grupa istot mitycznych wpisujących się w epifanie chtoniczne jest zresztą znacznie większa, należą do niej wszelkie trolle, gnomy, krasnale i koboldy – występujące chociażby w *Pamięci, Smutku i Cierniu*, *Machinie Gnomów*<sup>101</sup> oraz *Trzech sercach*

---

<sup>93</sup> T. Powers, *Groza jej spojrzenia*, przeł. M. Kicana, Poznań 2001.

<sup>94</sup> S. Nicholls, *Orkowie*, t. 1-3, przeł. W. Szypuła, P. Gryko, Warszawa 2004.

<sup>95</sup> M. A. Brenner, *Zakłęcie katastrofy*, przeł. C. Frąc, Warszawa 1997, s. 302 (*Taniec bogów*, t. 1).

<sup>96</sup> D. Gemmell, *Zimowi wojownicy*, przeł. Z. Królicki, Poznań 2002, s. 201.

<sup>97</sup> S. R. Donaldson, *Kroniki Thomasa Conventa Niedowiarka*, t. 1-3, przeł. P. Cholewa, M. Duch, Poznań 1994-1995.

<sup>98</sup> J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 1-3, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1990.

<sup>99</sup> R. Zelazny, R. Sheckley, *Przynieście mi głowę Księcia*, przeł. M. Jabłoński, Poznań 1998.

<sup>100</sup> R. Zelazny, R. Sheckley, *Jeśli z Faustem ci się nie uda*, przeł. M. Jabłoński, Poznań 1998.

<sup>101</sup> T. Edgerton, *Machina Gnomów*, przeł. K. Przybyś, Warszawa 1994.

*i trzech lwach*<sup>102</sup>. Spotykamy tu Norny odpowiedzialne za przeznaczenie, jak w *Eryku Promiennookim*<sup>103</sup>, i zmiennokształtne dopelgangery w *Smoku w mieczu*<sup>104</sup>. Rządzące stawami greckie najady w *Masce Kirke*<sup>105</sup>, jak i driady w opowiadaniu *Stos twardego drewna* zamieszczonym w zbiorze opowiadań *Okrutny Bóg Ka*<sup>106</sup>. Mamy również personifikacje żywiołów, określane ogólnym mianem żywiołków, w *Szalonym różdżkarzu*<sup>107</sup>. Spotykamy także manifestacje wpisujące się w mityczne bestiarium, jak wilkołaki w *Conanie i karzącej dłoni*, smoki – germańskie uosobienie chaosu – wąż Midgard z *Ucznia czarnoksiężnika*, wszelkie mityczne smoki pojawiają się w *Smoku Jego Królewskiej Mości*<sup>108</sup>, celtyckie kilpy będące również epifaniami chaosu wód pierwotnych w *Kamieniu rozstania*<sup>109</sup> oraz pochodzący z mitologii azteckiej pierzasty smok (figura mediacyjna łącząca cechy gadzie i ptasie, a prezentująca epifanię kreacyjną jako uosobienie jednej z czterech mocy kosmicznych, ukształtował i zorganizował świat<sup>110</sup>), który pojawia się jako istota opiekuńcza w *Nigdy nie ufaj smokom*<sup>111</sup>, czy też występujące w tej samej powieści demoniczne wendigo, pożerające ludzi. Dopełnieniem niech będą Dzikie Łowy, będące obrazem odynicznego orszaku zmarłych, z którymi bóg latał, siejąc grozę – w *Wędrującym ogniu*<sup>112</sup>.

W horyzont kosmogoniczny wpisują się obrazy mityczne nie tylko poprzez rozległe lub wyizolowane cytacje postaci, ale i poprzez odniesienia do ogólniejszego wzorca. Wzorzec wpisuje się najczęściej w schemat mityczny zawarty w mitologii. Stąd też, aby uwiarygodnić mityczne osadzenie fikcyjnych figur przywoływanych powyżej, odniesiemy je do grupy mitologemów, które, występując prymarnie w mitach, stwarzają w powieściach fantasy wzorce fabularne osadzone istotowo w swoich pierwowzorach.

---

<sup>102</sup> P. Anderson, *Trzy serca i trzy lwy*, przeł. D. Toruń, Poznań 1995.

<sup>103</sup> R. H.aggard, *Eryk Promiennoki*, przeł. I. Tarłowska, Warszawa 1987.

<sup>104</sup> M. Moorcock, *Smok w mieczu*, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie, Gdynia 1992 (*Erekosë*, t. 3).

<sup>105</sup> H. Kuttner, *Maska Kirke*, przeł. W. Lipowski, Bydgoszcz 1990.

<sup>106</sup> L. Sprague de Camp, *Okrutny bóg Ka*, przeł. S. Janicki, Warszawa 1990.

<sup>107</sup> R. Zelazny, *Szalony różdżkarz*, przeł. P. Lipszyc, Warszawa 1992 (*Światy czarnoksiężnika*, t. 2).

<sup>108</sup> N. Novik, *Smok Jego Królewskiej Mości*, przeł. P. Kruk, Poznań 2007 (*Temeraire*, t. 1).

<sup>109</sup> T. Williams, *Kamień rozstania*, przeł. P. Kruk, Poznań 2003 (*Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 2).

<sup>110</sup> Zob. M. Leach, *Uniwersalny leksykon bóstw*, przeł. A. Kempiański, P. Gąsiorowski, R. Bartoń, Warszawa 1998, s. 47.

<sup>111</sup> R. N. Charette, *Nigdy nie ufaj smokom*, przeł. S. Dymczyk, Warszawa 1997 (*Sekrety Mocy*, t. 1).

<sup>112</sup> G. G. Kay, *Wędrujący ogień*, przeł. M. Jakuszczyk, Warszawa 1995 (*Fionawarski Gobelina*, t. 2).

Generalnie stwierdzamy tu występowanie schematu mitologemu kosmogonicznego oraz cząstkowych mitologemów etiologicznych. Schemat mitologemu kosmogonicznego ma kilka inwariantów: kreacji *ex nihilo* (*Silmarillion*), kreacji na drodze wydobywania kosmosu z chaosu poprzez aktywność bóstw (*Zakłęcie katastrofy*) lub w efekcie aktu wydarcia (*Amber*), albo kosmogonicznego konfliktu (*Welin*), często przybierający postać mitologemu wiecznego powrotu<sup>113</sup>. Mitologem kosmogoniczny, występujący najczęściej, opiera się na zasadzie twórczego konfliktu wprowadzającego kosmiczny ład i spajającego przeciwne siły. To charakterystyczny dla tak zwanej „gramatyki mitycznej”<sup>114</sup> wariant opozycji binarnych, takich jak góra – dół, dobro – zło, ład – chaos czy życie – śmierć, pomiędzy którymi pojawiają się jakości mediacyjne. W tym konkretnym przypadku są to kreacje trickstera (*Amerykańscy bogowie*) oraz trójdzielny obraz Kosmosu, zawierający takie media, jak Ziemia osadzona pomiędzy Niebem a Piełem czy Centrum, przenikające wszelkie struktury kosmosu. Znajdujemy także mitologemy charakterystyczne dla religii dualistycznych, jak w *Mrocznych Materiach*, czy też imiennie przywoływany mitologem Ahura-Mazdy (*Żołnierz z Arete*), a także mitologemy konfliktu starych i młodych bogów z drugiego tomu *Kronik Hjørwardu*<sup>115</sup>. Mitologem ten jest zasadniczy na pewnym etapie rozwoju mitycznego wyjaśniania rzeczywistości. Bóstwo kreujące, jak Ul z *Belgariady*, po zakończeniu swojego działania skrywa się w odległych niebiosach i nie uczestniczy już w porządkowaniu kosmosu, stąd obecność wielu bóstw funkcjonalnych, z których każde odpowiada za konkretny wymiar istnienia kosmosu. Są to ewidentne epifanie porządkujące, a przy założeniu, że kosmos jest tworem żywym, są to także epifanie kosmogoniczne, kontynuujące działanie *dei otiosi*.

Mitologemy etiologiczne funkcjonują na zasadzie opisu mitycznego wzorca, zawierającego zasadnicze cechy konkretnego bytu, na przykład bóstwa (*Paladyn dusz*<sup>116</sup>) lub całego cyklu zdarzeń, jak chociażby przyczyn następstwa określonych epok w *Tygrysach morza*<sup>117</sup>, pojawienia się śmierci (*Dar*), a nawet kosmicznego zjawiska, jakim jest konflikt bóstw w cyklu *Koto Czasu*, czy pojawienia się potworów z *Conana i karzącej dłoni*.

Generalnie mitologemy kosmogoniczne grupy mitów kosmicznych zawierają się w formule mitu zasadniczego, jak Eliade określał mit walki boga ze smokiem. W wersji dokładnego cytatu opisującego walkę Indry z Waruną po-

---

<sup>113</sup> S. Lawhead, *Walka o Raj*, przeł. M. Duch, Poznań 1996, s. 256 (*Pieśń Albionu*, t. 1).

<sup>114</sup> Termin stosowany przez A. Szyjewskiego w *Religii Słowian*, Kraków 2003, s. 14.

<sup>115</sup> N. Pierumow, *Wojownik Wielkiej Ciemności – Księga Arjaty i Trogwara*, przeł. E. Skórka, Warszawa 2006 (*Kroniki Hjørwardu*, t. 2).

<sup>116</sup> L. McMaster Bujold, *Paladyn dusz*, przeł. K. Dobrowolska, Poznań 1994.

<sup>117</sup> R. E. Howard, *Tygrysy morza*, przeł. J. Kotarski, Bydgoszcz 1990.

jawia się u Żelaznego w *Panu Światła*, przyjmując następnie rozmaite izomorficzne inwarianty, takie jak walka herosa ze smokiem w jednym z tomów *Amberu*<sup>118</sup>, walka herosa ze Złym (*Conan i prorok Ciemności*<sup>119</sup>), walki Arymana z Ormuzdem (*Conan i łowcy głów*), Ozyrysa, a następnie Horusa z Setem w *Stworach światła i ciemności*, króla ze smokiem (*Smoczy tron*<sup>120</sup>). Walka ta, jak widać, zachodzi w obrębie binarnej opozycji, tak charakterystycznej dla mitu. Zawiera ona w sobie nie tylko walkę boga, herosa, króla ze smokiem, ale i symbolicznie reprezentowane przez te figury wartości, takie jak dobro/życie i ład przeciwstawiane złu/śmierci i chaosowi. Tym samym zdaje się wyłaniać zasadniczy aspekt kosmologii mitologicznej skupiony wokół konfliktu dobra i zła.

Dobro jest w tym przypadku efektem porządkowania chaosu. Oznacza to, że akty porządkująco-kreacyjne nacechowane są etycznie. Tym samym dobro to życie w wymiarze kosmicznym. To także to, co się ofiarowuje, będąc zacznym nowego życia, jak chociażby śmierć fundacyjna w mitologemie wiecznego powrotu, która nabiera także znamion pozytywnych. Z tego powodu boginie typu Magna Mater są zarówno boginiami życia, jak i śmierci. O ile te dwa kosmiczne zjawiska pozostają ze sobą w pewnej harmonii, określa się ten stan jako dobry. Dobro ma zatem wymiar kosmiczny w sensie nadawania i podtrzymywania ładu, ale nie tylko: dobrem jest także wartość doskonała. I tu dobro wpisuje się już w hierarchię dóbr i dobrych przedmiotów, które te dobra wprowadzają w świat. Dobrem jest ład natury, życie, wolność człowieka, godność oraz jego dążność do duchowej doskonałości. Pojawia się w tym miejscu zasadniczy kłopot, gdyż znakomita większość bóstw typu kosmicznego jest numinalna w ścisłym sensie, to znaczy pozostaje poza ludzkim pojmowaniem dobra i zła. Powoduje to, że ich aktywność jest nieprzewidywalna, tak jak aktywność trickstera, lub ambiwalentna, jak aktywność bogini łowów<sup>121</sup>. Przy tym należy pamiętać, że nie są to bóstwa wszechmocne, nawet gdy posiadają wszechwiedzę dotyczącą czynów ludzkich (jak bóstwa graniczne – *Maska Kirke*<sup>122</sup>), czy mroczną wszechwiedzę typu wieszczego (jak bóstwa chtoniczne – *Kapłanka Avalonu*<sup>123</sup>), to same nie mogą stać się bóstwem symbolizującym wartość najwyższą, gdyż dzielić ją muszą z mocą wód pierwotnych. Co najwyżej porządkują wyłaniające się uniwersum za pomocą mocy, która przynajmniej w jakiej części pozostaje

---

<sup>118</sup> R. Żelazny, *Znak Jednorożca*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2000 (*Amber*, t. 3).

<sup>119</sup> J. Archer, *Conan i prorok Ciemności*, przeł. E. Skórska, Warszawa 1999.

<sup>120</sup> T. Williams, *Smoczy tron*, przeł. P. Kruk, Poznań 2000 (*Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 1).

<sup>121</sup> Wystarczy tu przywołać stosunek do ludzi bóstw panteonu greckiego, egipskiego, germańskiego i sumeryjskiego, jaki jest przytaczany w cytowanych powyżej powieściach. Oddają one najczęściej służebno-manipulacyjny charakter człowieka lub w najlepszym razie obojętność bóstw na ludzką egzystencję.

<sup>122</sup> H. Kuttner, *Maska Kirke*, przeł. W. Lipowski, Bydgoszcz 1990.

<sup>123</sup> M. Z. Bradley, D. L. Paxon, *Kapłanka Avalonu*, przeł. M. Gębicka-Frać, Poznań 2004.

poza nimi. Jedynym wyjątkiem od tego modelu jest kosmogonia *ex nihilo*, gdzie Bóg, jako źródło wszystkiego co jest, jak i źródło samego istnienia, jest tożsamy z dobrem najwyższym.

Gdybyśmy chcieli uporządkować obraz dobra, jaki wylania się przytoczonych powyżej kosmogonii, to musimy przyjąć, że istnieje zasadnicza hierarchia, która jednak w swym źródłowym punkcie nie jest zgodna w rozmaitych kosmogoniach. I tak, dla kosmogonii porządkujących nadnaturalne istoty stają się dobre w stopniu najwyższym, zarówno przez fakt swej świętości, jak i jej porządkujących manifestacji, co nie wyklucza ich często ambiwalentnego charakteru. W przypadku kosmogonii typu dualistycznego znajdujemy specyficzną równowartość dobra i zła czy to jako efektu działania trickstera, czy też przyjęcia zmodyfikowanego modelu bogomilskiego (*Żołdak i zło świata*<sup>124</sup>) albo też zoroastriańskiego (*Conan i łowcy głów*). Jeszcze inaczej wygląda to w przypadku kosmogonii *ex nihilo*, gdzie Stwórca pozostaje Dobrem Najwyższym. Pozostałe elementy hierarchii dóbr pozostają mniej więcej zbieżne, mamy zatem dobre istoty nadnaturalne, zajmujące się porządkowaniem poszczególnych wymiarów kosmosu, dobre jest życie w jego naturalnym wymiarze, będące samo w sobie epifanią Dawcy, dobre są także wartości porządkujące i doskonalące człowieka, zarówno na poziomie jego fizycznego istnienia, jak i na płaszczyźnie duchowej.

W przeciwieństwie do tego obrazu pozostaje symbolika zła. Ma ona także zasadniczo kilka znaczeń. Po pierwsze, mamy tu obraz otchłani zła, jako atopicznego, dezintegrującego chaosu (*Kroniki Hjörwardu*). To zło jest manifestacją tego, co całkowicie obce. Chaos jest zawsze permanentnym zagrożeniem dla istniejącego kosmosu (cykl *Shannara*<sup>125</sup> i *Kroniki Hjörwardu, Conan*<sup>126</sup>). Jest od niego oddzielony, ale otacza go ze wszystkich stron, jak w cyklu *Koło Czasu*. Do tego modelu należałoby także wpisać dezintegrującą działalność Przeciwnika. Z tym, że wówczas mamy do czynienia ze złem typu demonicznego. O ile zło dezintegrującego kosmosu ma wymiar fizyczny, niszczący naturę (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*<sup>127</sup>), przeciwny życiu i wypaczający żywe formy (*Fionawarski Gobelin*), to zło demoniczne przybiera często postać osobową w konflikcie z bogami (*Lord Demon*<sup>128</sup>) czy ludźmi (*Uchroń mnie od Złego*<sup>129</sup>, *Na*

---

<sup>124</sup> M. Moorcock, *Żołdak i zło świata*, przeł. Joteł, Poznań 1994.

<sup>125</sup> T. Brooks, *Shannara*, t. 1-7, przeł. M. Gałązka, G. Sudoł, M. i P. Hermanowscy, Poznań 1997-2000.

<sup>126</sup> R. E. Howard, L. Carter, L. Sprague de Camp, *Conan*, przeł. Z. Królicki, Katowice 1991.

<sup>127</sup> S. R. Donaldson, *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 1-3, przeł. P. Cholewa, M. Duch, Poznań 1994-1995.

<sup>128</sup> R. Zelazny, J. Lindschild, *Lord Demon*, przeł. L. Targosz, Poznań 2001.

<sup>129</sup> T. Due, *Uchroń mnie od Złego*, przeł. P. Korombel, Warszawa 1997.

*tropach ciemności*<sup>130</sup>). Istotą demonizmu jest aktywna inteligencja skierowana na niszczenie dobra: w wymiarze kosmicznym, jak robi to Spruwacz, czy też duchowym dotyczącym istnienia człowieka – co czynią idole chaosu (*Twarz w otchłani*). Działanie Złego, jakim jest demon, przynosi grozę, zniewolenie, a na końcu śmierć. Istotne jest to, że opisane powyżej kosmogonie mają zasadniczo dwa modele zła. Jeden przyjmuje istnienie Zła pochodzącego istotowo z dezintegrującego Chaosu (*Waylander*<sup>131</sup>, *Kryształowe miasto*<sup>132</sup>), a wszystkie istoty realizujące model dezintegracyjnej aktywności są złe poprzez przynależenie do tego nieosobowego fenomenu<sup>133</sup>. Drugi model zakłada istnienie Złego, którego zła natura nie jest efektem przynależności do jakiegoś atopicznego źródła Zła, a raczej pychy i złej woli, jak ma to miejsce w przypadku postaci typu Melkor, Shaitan, określane jako: Ojciec Kłamstwa, Władca Grobu, Pasterz Nocy, Zmora Serc, Jad Serca, Zguba Traw, Czarny (cykl *Koło Czasu*) czy Rakoth, które znajdują swoje źródło w demonologii *Starego Testamentu*. Zbieżne też z talmudyczną koncepcją kosmogoniczną – „nieudanych światów”<sup>134</sup> opisującą miejsca zniszczone przez Demiurga, które jednak przetrwały jako rozmaite formy zła, są przestrzenie, w jakich przebywa Czarny i Przekłęci w cyklu *Koło Czasu*.

Reasumując, kosmogoniczne cytacje w literaturze fantasy przynoszą ze sobą trzy modele wzorców: metafizyczny, oparty na presokratejskiej koncepcji Leukipposa, mitologiczny, oparty na modelu wyłaniania się bóstw z pierwotnego chaosu i porządkowania poprzez nie kosmosu, oraz model określany przez amerykańskich badaczy zagadnień religijnej fantasy jako analogiczną teologię<sup>135</sup> z wszelkimi metafizycznymi konsekwencjami. Oparte na mitach religii kosmicznych, nawet gdy przywołują panteony bóstw funkcjonalnych, to są one raczej cytacjami niepełnymi, a często też spekulacyjnymi. Obrazy kosmogoniczne oparte są z reguły na mechanizmach opisanych w mitologemach i zawierają dwustopniową kosmogonię: aktywności bóstw pierwotnych, które następnie stają się bogami skrytymi, pozostawiając przestrzeń do działania bogom młodszym, najczęściej już funkcjonalnie związanym z poszczególnymi elementami kosmosu. Obrazy kosmogoniczne nie są, niestety, pełne i raczej pozostawiają duży margines dla spekulacji mitopoeicznych, jak i duże pole semantycznie niedookreślone, co często może przynosić kłopot w precyzyjnym

---

<sup>130</sup> L. Flewelling, *Na tropach ciemności*, przeł. D. Żywno, Poznań 1999.

<sup>131</sup> D. Gemmell, *Waylander*, przeł. Z. Królicki, Poznań 1998.

<sup>132</sup> O. S. Card, *Kryształowe miasto*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2003 (*Opowieść o Alwinie Stwórcy*, t. 6).

<sup>133</sup> T. Williams, *Wieża Zielonego Anioła*, cz. 1: *Cierpliwy kamień*, przeł. P. Kruk, Poznań 2003 (*Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 3).

<sup>134</sup> Zob. *Talmud*, op. cit., s. LXXXIII.

<sup>135</sup> Zob. M. C. Sammons, „A Better Country”. *The Worlds of Religious Fantasy and Science Fiction*, New York 1988, s. 61-77.



określaniu na ich podstawie racji dostatecznej, uzasadniającej przekształcenia świata przedstawionego. Niezależnie jednak od tego, model ten prezentuje charakterystyczne dla „mitycznej gramatyki” binarne opozycje, w ramach których porządkowany jest kosmos wraz ze zjawiskami i postaciami typu medialnego. Kosmogonie typu dualistycznego mają tu przynajmniej dwa aspekty: pierwszy, oparty zasadniczo na metafizycznej równości pierwiastków dobra i zła, drugi, wpisujący się w praktyki „chytrej kosmogonii trickstera”<sup>136</sup>, zgodnie z rozróżnieniami badaczy tego problemu.

W przypadku kosmogonii wpisanej w zjawisko analogicznej teologii, mamy do czynienia zarówno z kreacją *ex nihilo*, jak i buntem aniołów, skutkującym Upadkiem dookreślającym naturę Stworzenia, a także cytacjami talmudycznymi, skupionymi wokół spekulacji nad modelem emanacyjnym. Wszystkie trzy modele zarysowują, w sposób mniej lub bardziej precyzyjny, metafizyczny horyzont porządkujący kosmos oraz ukazują ich źródła oraz skutki. Kłopotem, jak już nadmieniono, jest, niestety, brak precyzji w tej materii w cytacjach osadzonych na mitach typu kosmicznego, co w konsekwencji może prowadzić nie tyle do budowania wyobrażeń religijnych czy mitycznych, ile do kreowania wyobrazeniowych religii i mitologii, które mogą posługiwać się kosmogonicznymi epifaniami, ale mogą także produkować epifanie pozorne.

#### 4.1.2. Kosmologia

Zasadniczym celem tego podrozdziału jest prześledzenie obrazu Kosmosu, jaki przynoszą mityczne zapożyczenia obecne w fantasy. Generalnie należy uznać, że kosmos jest w tych obrazach z reguły trójczłonowy: Niebiosa, Ziemia, Piekło. W takim też polu odniesień będziemy opisywać jego obraz.

Ciekawy, siedmioczłonowy obraz niebios pochodzący z apokryficznych i talmudycznych przekazów znajdujemy w *Welinie*. Każda ze sfer posiada swoje przeznaczenie i funkcję: najwyższy Araboth jest miejscem dla dusz sprawiedliwych, zasiadających między serafinami przed Bożym Tronem; *Makhon* zawiera w sobie wody niebiańskie i wiatry; *Maon* jest siedzibą aniołów opiekuńczych; *Shebhul* jest niebem miasta niebiańskiego; *Shekhakim* ma niebiańskie młyny miące manę; *Rekhii* jest niebem firmamentu gwiazd, najniższym niebem jest Słońce w *Welinie*. Ogólnie model wydaje się odnosić do talmudycznych koncepcji kosmologicznych, skupionych wokół zagadnienia *Szemittot*, to jest cykli kosmicznych, w których także występuje Metatron jako archanioł odpowiedzialny za „świat ukształtowania”, jednak w dostępnym materiale nie udało się stwierdzić zbieżności typu literalnego. Model ten wpisuje się także w sumeryj-

---

<sup>136</sup> Zob. U. Bianchi, *Il dualismo religioso* [za:] M. Eliade, I. i P. Couliano, *Słownik religii*, *op. cit.*, s. 111-117.

ską koncepcję siedmiu sfer niebieskich, przynosi także klasyczny podział na niebo dnia i niebo nocy, które pojawia się w hierohistorii Egiptu, a także model nieba odległego, w którym znajduje się siedziba Boga. Niższe kręgi pozostają zamieszkane przez anioły i dusze, natomiast zbiorniki wody, wiatrów i manny wyraźnie wskazują na to, że niebo, pomimo iż odległe i transcendentne, pozostaje jednak w pewnej łączności z Ziemią. O cechach tej łączności informuje już inny typ powieści osadzonej w symbolice biblijnej, a mianowicie *Archanioł*. Tu mamy już wyraźny podział na niebiosą odległą – Empireum, zamieszkałą przez Boga skrytego w tej niebiańskiej transcendencji, oraz niebiosą niższą, będącą domeną chórów anielskich, z tym tylko, że owe niższe niebiosy są w tym przypadku niebem typu atmosferycznego. Ważne jednak jest to, że porządkiem na Ziemi zajmują się pośrednio aniołowie, będący istotami mediacyjnymi pomiędzy Ziemią a Empireum. Ich działalność polega na chóralnych modlitwach, w których przedstawiają potrzeby ludzi Bogu. Od tego, czy pieśń zostanie przyjęta, uzależnione jest, czy prośba zostanie spełniona. Tego obrazu nieba jako przestrzeni specyficznej transcendencji dopełniają opisy nieba w *Silmarillionie* i *Kole Czasu*. W obu tych przypadkach możemy wskazać na dwa typy podziału nieba: na Empireum, to jest siedzibę Boga, oraz niebo atmosferyczne, będące domeną istot niższych. Obraz „odległego nieba” nie jest charakterystyczny tylko dla cytacji z kręgu symboliki biblijnej. Jest ono także jedną z siedzib *dei otiosi*, takie cytacje dotyczą starszych bóstw z *Krainy Przemian*<sup>137</sup> czy przytaczanego już powyżej boga o imieniu Ul, a także bóstw typu Demogorgon z *Kronik Hjörwardu*. Nieco inaczej prezentuje się transcendencja nieba u Żelaznego, i to zarówno w *Panu Światła*, jak i w *Stworach światła i ciemności*. Nadal jest ono miejscem transcendencji boskiej i siedzibą dusz, ale rządzą nią już określone mechanizmy. To raczej obraz spekulacyjny, chociaż jego zasadniczy aspekt znaczeniowy, to jest transcendencja nieba – w znaczeniu eliadowskim – jest tu zachowany. Ciekawy mitologiczny aspekt kosmologiczny znajdujemy w *Amerykańskich bogach*, pojawiają się tu trzy boginie słowiańskie: Utrenica, Południca i Połunocnica, które w przestrzeni pozaliterackiej – zdaniem Szyjewskiego – określają horyzontalne uporządkowanie kosmosu, o czym pisał w *Religii Słowian*, wskazując na nieco inny jego aspekt. Wiąże się to nie tylko z symboliką cyklu dobowego, ale też z dystynkcją na niebo nocne i dzienne. Przy czym niebo nocne nacechowane jest poprzez symbolikę mroku demonicznie, co wyraźnie widać przy pojawiających się obrazach Dzikich Łowów (*Wędrujący ogień*), mających swój pierwowzór mityczny w odynicznym gonie. Nieco inny obraz nieba przynoszą cytaty z mitologii germańskiej: z jednej strony Asgaard nie jest raczej niebem, pozostając jednak przy tym siedzibą bogów, z drugiej natomiast Yggdrasil wyraźnie wiąże ze sobą wszystkie krainy kosmiczne (*Uczeń czarno-*

---

<sup>137</sup> R. Żelazny, *Kraina Przemian*, przeł. M. Pacyna, Poznań 1992.

księżnika). Niebo jest tu raczej siedzibą Odyna i jego wojowników, jak Walhalla (*Berserker*).

Na symbolikę nieba nakładają się symbole światłości oraz mroku, symbole demoniczne, symbole wiatru, księżycy oraz słońca i gwiazd, a także symbolika sznura. Jak widać, symbolika Nieba pozostaje wieloaspektowa. Niebo jest zarówno przestrzenią zamieszkałą przez bóstwa, jak i demony oraz dusze zmarłych, stając się „dalszą przestrzenią”, a dla wybranych – potrafiących przekraczać jej ograniczenia – przestrzenią wspólną. Symbolika nieba poprzez bóstwa uraniczne wiąże się z wszechwiedzą<sup>138</sup>, stając się tym samym nie tylko przestrzenią pozaświatowego istnienia, ale i przestrzenią regulującą działania człowieka poprzez aktywność bóstw uranicznych lub poprzez uzyskiwanie apotropicznej wiedzy przez szamanów i innych przedstawicieli potrafiących tego dokonać. Na ten typ znaczenia symbolicznego wyraźnie wskazują niektóre działania bohaterów *Pamięci*, *Smutku* i *Ciernia*, uzyskujących wiedzę na tak zwanej „ścieżce snów”.

Symbolika sznura nie tylko wprowadza znaczenia wiązania chaosu, to jest odgradzania go od ładu, ale i współwiązania wydobytych z niego elementów tworzonego kosmosu. Symbole te nie tylko dokonują symbolicznej delimitacji chaosu, oddzielając to, co uporządkowane, od tego, co chaotyczne (*Koło Czasu*) oraz to, co poznawalne, od tego, co niepoznawalne (*Letnie drzewo*), ale także wyznaczają porządek niebios i wiążą go z porządkiem całego kosmosu, co widać w drugim tomie *Wodzów Nina Niszczyciela*<sup>139</sup>.

Mamy także obrazy nieba ukazujące je jako kosmiczną pustkę, mającą cechy wszechogarniającego chaosu w cyklu *Taniec bogów*<sup>140</sup> lub jako całkowicie uporządkowaną przestrzeń, czego wyrazem jest ład gwieździstego firmamentu, zakładający sferyczną harmonię i jej związek z całym kosmosem (*Zemsta Róży*). Ta uporządkowana przestrzeń jest powiązana z ziemią: pojawienie się nieoczekiwanej gwiazdy może być znakiem zbliżającego się kataklizmu (*Wodzowie Nina Niszczyciela*); w innym wariantcie: ustawione w odpowiednim układzie ciała niebieskie zapowiadają nadnaturalne wydarzenia lub inwazję *sacrum* i wiążą się z otwieraniem kosmosu (*Wrota Anubisa* oraz cykl *Erekošē*). Jak widać, niebo, pomimo swej transcendencji, wpływa na cykl ziemskiej natury, określając zamknięty krąg obumierania i odradzania, co symbolizują licznie przywoływane święta związane z przesileniem nocy i dnia, którym towarzyszy orgia, symbolizująca – zdaniem Eliadego – zanurzenie w pierwotnym chaosie i po-

---

<sup>138</sup> Zob. R. Pettazoni, *Wszechwiedza bogów*, przeł. B. Sieroszewska, Warszawa 1967.

<sup>139</sup> S. Lawhead, *Wodzowie Nina Niszczyciela*, przeł. H. Tyrczyn-Zalewska, Warszawa 1996 (*Saga o Królu Smoków*, t. 2).

<sup>140</sup> M. A. Brenner, *Taniec bogów*, t. 1-4, przeł. C. Frąć, M. Oljasz, M. Mazan i inni, Warszawa 1996-1998.

nowne odrodzenie. Takie święta to chociażby wiosenne i jesienne przesilenia słońca.

Kolejnym elementem kosmosu mitycznego jest ziemia. Jej obraz zawiera zarówno epifanie telluryczne i akwaticzne, jak i specyficzną strukturę, czasem określaną mianem mitycznej geografii. Przestrzeń ziemską jest zamieszkała zarówno przez ludzi, jak i istoty nadnaturalne, a to oznacza, że jest ona wewnętrznie podzielona na – najogólniej mówiąc – przestrzeń bezpieczną oraz przestrzeń groźną. Owa eliadowska *terra incognita* nie ogranicza się tylko do ziemi, obejmuje także żywioł morski, jak *mare tenebrarum*, oraz lasy, góry i rozmaitego typu peryferia. Ów specyficzny układ struktury ziemi wiąże się ściśle z inwazją *sacrum* oraz jej efektami.

Najpełniejszy obraz mitologiczny znowu znajdujemy w powieściach przywołujących obraz z *Eddy Poetyckiej*, które już cytowaliśmy. Mamy tu więc przestrzeń zamieszkałą przez olbrzymy lodu i ognia. Jest to przestrzeń groźna, a raczej zabójcza dla człowieka; pojawia się tu także morze zarządzane przez kapryśne bóstwa odpowiedzialne za katastrofy morskie, ale obraz morza jest tu bardziej skomplikowany: jako element żywiołowy skrywa on w swoich głębinach smoki, z którymi przyjdzie walczyć Asom. Morze jest zatem przestrzenią liminalną, w tym sensie, że częściowo jest podległe działaniu bóstw morskich, mających zresztą wybitne cechy trickstera, z drugiej strony jest jednak żywiołem po części chaotycznym, gdyż skrywa w sobie smoka-węża, oplatającego cały świat, co wyraźnie wskazuje także na fakt otoczenia kosmosu przez wody chaosu, morze jednak jest także żywiołem nie dającym się skrępować czasem i przestrzenią. Wyraźnie widać to w mitologemach celtyckich zaświatów: chodzi oczywiście o Avalon – Wyspę Jabłoni unoszącą się swobodnie na morzu, wyspę, do której upływ czasu nie znajduje dostępu. Motyw Avalonu opiszemy dokładniej w innym miejscu. Tu tylko posłużymy się jednym z aspektów jego znaczeń, zgodnie z założeniem, że mity są wieloznaczne i pozwalają na wiele odniesień znaczeniowych. Morze jest więc klasyczną epifanią niepokojącą, widać to w wielu powieściach posługujących się tym typem mitycznego obrazowania przestrzeni (*Czarny bóg*<sup>141</sup>). Dzieje się tak nie tylko dlatego, że bóstwa będące manifestacjami tego żywiołu są ambiwalentne czy wręcz wrogie, jak Posejdon ze *Stron bólu*.

Morze wpisuje się w symbolikę akwaticzną, która często służy do obrazowania przestrzennego środowisk zamieszkałych przez potwory lub groźnych zmarłych (Tam *gdzie mieszka żył, Cień Kata*<sup>142</sup>). Wody są też przestrzenią odgradzającą świat zamieszkały przez smoki od świata ludzi (*Ziemiomorze*). Epifanie akwaticzne są przede wszystkim jednak liminalne, w tym sensie, że ich efek-

---

<sup>141</sup> G. Keys, *Czarny bóg*, przeł. M. Kościuk, Poznań 1999.

<sup>142</sup> G. Wolfe, *Cień Kata*, przeł. A. Nakoniecznik, Poznań 1998 (*Księga Nowego Słońca*, t. 1).

tem jest zaistnienie liminalnego środowiska. Nakładają się tu dwa typy symboli: kosmicznych wód chaosu oraz wód odgradzających. Tym samym morze, z jednej strony, jest przestrzenią wędrówki z zaświatów ku ziemi (*Pamięć, Smutek i Cierń, Silmarillion*), z drugiej strony, jest kosmicznym oceanem (*Amber, Stwory światła i ciemności*) wyznaczającym w pewien sposób zewnętrzną granicę ziemi, będąc przy tym środowiskiem, w którym znajdują się dwa pierwiastki: chaosu i ładu. To właśnie dzięki ładowi istnieje możliwość żeglugi. Graniczność, jaką wyznacza symbolika akwaticzna, ma wymiar zarówno wertykalny, jak i horyzontalny. Woda nie tylko ogarnia ziemię, spływa także do podziemi, tam zaś jest wodą rzek piekielnych (często przywoływany w przestrzeni świata Conana Styks – *Conan i skarb Pythonu*, czy też rzeki Hadesu – *Kaptanka Avalonu*<sup>143</sup>, *Żołnierz z Mgły, Żołnierz z Arete*), wypełniając funkcję delimitacyjną, odcinając świat żywych i zmarłych, stając się często kosmiczną rzeką i nabierając cech pylistej martwoty (*Najdalszy brzeg*). A przy tym woda, szczególnie rzek, nabiera cech symbolu „ruchu ku”, jakiejś drogi, stając się domeną bóstw znających drogi, wieszczycy na sposób po części chtoniczny (*Kaptanka Avalonu*). Tym samym wśród symboliki akwaticznej także pojawiają się symbole sznura. Z jednej strony, wiążące żywioł (*Amber i Stwory światła i ciemności*), z drugiej, wyznaczające jego uporządkowany ruch (*Ziemiomorze*). Jednak epifania ta pozostanie ciągle epifanią niepokojącą, nawet gdy powierzchnia jest spokojna czy wręcz łagodna, to skrywa w swych głębinach szczątki zmarłych, a epifanie figuralne, typu rusalki czy wodnice, nabierają cech demonicznych i destrukcyjnych (*Trzy serca i trzy lwy*), natomiast bagniska są groźnymi peryferiami na granicy wody i ziemi i najczęściej symbolizują destrukcyjne siły wchłaniające żywe istoty, co ma miejsce w Krainie opisywanej w cyklu poświęconym przygodom Thomasa Covenanta<sup>144</sup>.

Nieco inaczej zarysowuje się obraz tworzony dzięki epifaniom tellurycznym. Choć i tu mamy do czynienia z manifestacjami typu *deinos, fascinans* czy *augustum*. Wśród epifanii rodzących strach, z całą pewnością należy dokonać wstępnego rozróżnienia na te, które istotowo są destrukcyjne i groźne oraz na te, które stają się groźne w przypadku naruszenia granic typu tabu<sup>145</sup> bądź naruszenia ich wewnętrznego ładu (*Miasto pożogi*)<sup>146</sup>. Wydaje się, że miejsca groźne to miejsca mocy. Potwierdza się tym samym fakt, że kontakt z mocą jest dla

---

<sup>143</sup> Zob. M. Z. Bradley, D. L. Paxson, *Kaptanka Avalonu*, przeł. M. Gębicka-Frać, Poznań 2004.

<sup>144</sup> Zob. S. R. Donaldson, *Wojna Złoziemnego Kamienia*, przeł. M. Duch, Poznań 1994 (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 2).

<sup>145</sup> Zob. obrazy starych lasów i innych mateczników posiadających znamiona świętych gajów we *Władcy Pierścieni* oraz w *Fionawarskim Gobelinie* czy *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*.

<sup>146</sup> Zob. L. Niven, J. Pournel, *Miasto pożogi*, przeł. P. Szypuła, Warszawa 2001.

człowieka groźny, nie tylko w wymiarze demonicznym, ale i czysto numinalnym. Moc ukazuje się jako *coincidentia oppositorum*, co widać w *Wojownikach burzy*<sup>147</sup>. Wśród epifanii organizujących przestrzeń „świata środkowego” należałoby wymienić te odpowiedzialne za organizację nieożywionego wymiaru świata (według współczesnego rozumienia rozróżnienia na materię ożywioną i nieożywioną), jak wszelkiego typu epifanie chtoniczne, i organizację świata natury ze wszystkimi epifaniami typu roślinnego i zwierzęcego. Tu należy tylko dodać, że w mitologemach typu kosmologicznego natura nieożywiona (według standardów współczesnego myślenia) jest żywa. Żyją minerały, które rodzi Matka Natura oraz metale.

Wśród epifanii roślinnej napotykamy nie tylko bóstwa typu Wielka Matka, ale i pomniejsze istoty nadnaturalne typu driady czy idole opiekuńcze natury (*Władca Pierścieni*) oraz na uosobienia mocy organizującej ład wśród roślinności (*Miasto pożogi*, *Śmierć bogów*). Porządek natury jest w świecie fantazy porządkiem świętym (*Zakłęcie katastrofy*), wpisanym w wielki cykl powrotu, najczęściej wiązany z symboliką lunarną, kosmicznego koła śmierci i narodzin. Najczęściej mitologem ten bywa przywoływany w postaci obecnej w mitach sumeryjskich (*Szardik*<sup>148</sup> i *Welin*) i celtyckich (*Kamienie elfów*<sup>149</sup> i *Mgły Avalonu*). Żywa natura nie tylko jest medium boskiego ładu, pozwala także wglądać w przyszłość (*Merlin*)<sup>150</sup> przez wykorzystanie halucynogennych właściwości niektórych roślin traktowanych jako rośliny święte, swego typu *axis mundi*. To wśród symboliki roślinnej pojawia się drzewo kosmiczne, jak Yggdrasill (*Uczeń czarnoksiężnika*) czy drzewo życia, jak drzewa w *Silmarillionie* (obumierające i odradzające się jak natura), czy też drzewa graniczne, wiążące zło, jak hybrydalne drzewo w *Kamieniu elfów*, no i oczywiście, nie wolno zapominać o drzewie boga (*Fionavarski Gobelin*). Najciekawszą symbolikę drzew przynoszą cytacje z mitologii celtyckich (*Silmarillion*, *Władca Pierścieni*, *Koło Czasu* i *Pieśń Albionu*).

Świat zwierzęcy również jest światem epifanii, czy to manifestacji w konkretnym zwierzęciu, jak ma to miejsce w *Szardiku*, czy też raczej w obrazie natury, w którym zwierzęta nie tylko czują, myślą i mówią, ale gdzie umiejętność kontaktowania się z nimi jest dana także ludziom. Mamy tu i zwierzęta totemiczne (jednorożec w *Fionavarskim Gobelinie* czy smoki w *Ziemiomorzu* i *Ostatnim Lordzie Smoku*<sup>151</sup>), nadnaturalne w funkcji familiarów z cyklu *Vlad*

---

<sup>147</sup>Zob. Ch. Nicholls, *Wojownicy burzy*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2004 (*Orkowie*, t. 3).

<sup>148</sup> Zob. R. Adams, *Szardik*, przeł. A. Polkowski, Poznań 1994.

<sup>149</sup> Zob. T. Brooks, *Kamienie elfów*, przeł. M. i P. Hermanowscy, Poznań 1997 (*Shannara*, t. 2).

<sup>150</sup> S. Lawhead, *Merlin*, przeł. A. Polkowski, Poznań 1994 (*Pendragon*, t. 2).

<sup>151</sup> Zob. J. Bertine, *Ostatni Lord Smok*, przeł. M. Pintara, Warszawa 1998.

*Taltos*<sup>152</sup>, jak i hybrydy (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*). Obecność epifanii natury nie tylko porządkuje ten świat, ale nadaje mu też specyficzne dla *numinosum* cechy. Jest to świat ambiwalentny, dający i niszczący, ale żywy, posiadający swą duszę, nie pozwalającą zredukować go do wymiaru przedmiotowego (*Magiczne dziecko*<sup>153</sup>). Moc organizująca go jest mocą o charakterze typowym dla *numinosum* opisywanym przez Otto. Istotne jest to, że moc organizuje istnienie tego wymiaru kosmosu, ponadto świat ten jest światem żywym, w pełnym tego słowa znaczeniu – czuje, myśli, komunikuje (wystarczy przywołać tu obrazy lasu u Tolkiena, Zelaznego, Le Guin czy Pierumowa) – jest tym samym światem wspólnym dla człowieka i natury, jest uporządkowany poprzez korelację z niebem (na co wskazuje symbolika lunarna, organizująca mit wiecznego powrotu), posiada punkty odniesienia, określające jej *orientatio* (*Smo-czy tron*), podążanie za ruchem słońca jest z reguły tożsame z przemieszczaniem się po linii mocy w jej życiodajnym aspekcie, natomiast wędrówka na północ jest wędrówką ku rzeczywistości bez życia, siedzibie mocy w jej wymiarze demonicznym (*Fionawarski Gobelin*). Jakiegokolwiek zakłócenie ładu natury jest efektem oddziaływania demonicznego pierwiastka *sacrum*. Jak łatwo zauważyć, rzeczywistość ta nie tylko posiada wewnętrzną harmonię, ale też jest niehomogeniczna, to znaczy wiąże się innymi wymiarami kosmosu. Ukazują to najlepiej symbole drzewa w funkcji *axis mundi*. Tym samym pojawia się zagadnienie Centrum.

Z całą pewnością istoty i znaczenia Centrum nie wyznacza ludzka działalność, ale obecność mocy, dlatego należy uściślić tu, że w myśleniu mitycznym Centrum nie będzie ostoją, jaką jest ludzka siedziba, a miejscem, w którym manifestuje się numinalna moc: czy to w drzewie, czy wodzie, czy kamieniu. A jeżeli nawet zamieszкана przez ludzi przestrzeń miałaby być Centrum, to także dzięki obecności w niej mocy czy to przywoływanej na drodze ofiary, czy ufundowania tego miejsca w punkcie objawiania się mocy, czy też przywoływania jej poprzez magiczne manipulacje. Centrum jest zawsze punktem przejścia mocy z jednego wymiaru Kosmosu w drugi. A ponieważ moc ta, według rozpoznania Otto, jest obojętna na człowieka, stąd jej uobecnienia nie muszą iść w parze z ludzką praktyką zasiedlania.

O ile Centrum wśród epifanii roślinnych z reguły ma postać drzewa, to już w symbolice chtonicznej jest góra, taka jak klasyczna góra Meru z mitologii sumeryjskiej, będąca siedzibą bóstw wyższych i tym samym centrum wszechświata (*Donnerjack*<sup>154</sup>). Góra, jak *axis mundi*, jest symbolem liminalnym, a nawet transgresywnym. Jej korzenie sięgają chaosu, rdzeń manifestuje się wśród istot

---

<sup>152</sup> Zob. S. Brust, *Vlad Taltos*, t. 1-5, przeł. J. Kotarski, Poznań 2002-2003.

<sup>153</sup> Zob. J. Wylie, *Magiczne dziecko*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1995 (*Studzy Arki*, t. 3).

<sup>154</sup> R. Zelazny, J. Lindschild, *Donnerjack*, przeł. N. Radomski, Poznań 1999.

naturalnych, gdy szczyt zamieszkały jest przez bóstwa. Nawet gdy nie zawsze znajdujemy opisy wskazujące na osadzenie góry kosmicznej na wodach chaosu, jak ma to miejsce we *Władcy Pierścieni*, gdzie Moria z otchłanią znajduje się pod górami, lub w cyklu *Koło Czasu*, gdzie prace górnicze przebiły chtoniczną granicę, oddzielającą kosmos od więzienia Złego, to znajdujemy obrazy więzienia pod górą istot demonicznych – symbolizujących w jakiś sposób chaos, jak chociażby w *Fionawarskim Gobelinie*. O ile w przypadku kosmicznego drzewa mamy raczej do czynienia z emanacją kreacyjną, to w przypadku góry, a raczej tego, co jest u jej korzeni, znajdujemy emanację destrukcyjną. Szczyt góry z reguły zamieszkały jest przez bóstwa uraniczne, odległe, groźne i wszechwiedzące, ich wkraczanie w świat to z reguły karanie amoralnych działań człowieka (postać Croma z cyklu o Conanie).

Graniczną sferą epifanii chtonicznych są kopalnie z prowadzącymi do nich sztolniami, jaskiniami czy studniami (*Krainy Podmroku*<sup>155</sup>, *Władca Pierścieni*, *Pan Świateł*). Graniczne są z tej prostej przyczyny, że symbolika chtoniczna tego typu, pomimo że mroczna, jest jednak wpisana jako pod-ziemie i przynależy do sfery świata wewnętrznego, świata żywych. Jest ona już obca człowiekowi, stąd obrazuje się ją jako sferę aktywności *svart alfów*, a następnie wszelkiego typu krasnali wywodzących się z figury mrocznych alfów (*Trylogia Mrocznego Elfa*<sup>156</sup>, *Krainy Podmroku*). O ile są one doskonałymi górnikami i kowalami (*Fionawarski Gobelin* i *Władca Pierścieni*), o tyle często na zasadzie przesunięcia nadaje się im już nacechowanie negatywne (figury *svart alfów* we *Fionawarskim Gobelinie*) lub w najlepszym przypadku ambiwalentne (postać Gotreka zabójcy potworów z cyklu poświęconego przygodom Gotreka, i Felixa<sup>157</sup>). Krasnale i *svart alfy* prezentują mniej demoniczny obraz chtoniczny, z wyjątkiem niektórych powieści. Natomiast figury trolli i goblinów są już z reguły demoniczne na poziomie obrazowania mocy w jej wymiarze odpowiadającym temu, co Otto określał jako deinos; zaliczyć trzeba do tej grupy także olbrzymów. Obcość chtonicznego aspektu świata wewnętrznego nie wyklucza jednak jego pozytywnego waloryzowania, co znajdujemy chociażby w *Silmarillionie*. Przestrzeń chtoniczna jest najczęściej przestrzenią mroku, skrywającą mroczne tajemnice Wielkiej Macierzy i z reguły jest domeną aktywności pierwiastka męskiego: górnika czy kowala. Jest jednak przestrzenią groźną, wkraczanie w jej wymiar to wkraczanie w przestrzeń obcą, nieludzką, choć nie złą. Jest liminalna, ale dopiero na pewnej głębokości staje się, podobnie jak morza, siedliskiem bestii.

---

<sup>155</sup> Zob. *Krainy Podmroku*, red. J. R. King, przeł. T. Malski, Warszawa 1999.

<sup>156</sup> Zob. R. A. Salvatore, *Trylogia Mrocznego Elfa*, t. 1-3, przeł. P. Kucharski, T. Malski, Warszawa 2005-2006.

<sup>157</sup> Zob. N. Long, *Gotrek i Felix*, t. 1-9, przeł. wielu, Warszawa 2000-2008.



Oczywiście zupełnie inaczej to zagadnienie prezentuje się w przypadku peryferii. Sam motyw odnajdujemy już w mitologii babilońskiej. Przez peryferie rozumie się przestrzenie zamieszkane przez demony, potwory i inne tego typu istoty. Peryferie ma zatem i morze, to do nich dociera Ged w pogoni za uwolnionym demonem; ma je także las, co widać chociażby w *Merlinie* (drugim tomie cyklu *Pendragon*), gdzie jest to przestrzeń odrzuconych przez współczesnych ofiar z ludzi. Mogą to także być mokradła. Najczęściej peryferie to pustkowia, jak te opisane w *Dziecku z miasta przeszłości*<sup>158</sup> lub też domeny оголоcone przez aktywność typu demonicznego (*Tam gdzie mieszka zły*) lub w ostateczności cmentarze, czy to kurhany, czy też innego typu nekropolie. Są one domeną aktywności demonów, upiorów, groźnych zmarłych lub też bóstw zmarłych (*W kręgu stań, dziewczyno*<sup>159</sup>, *Dziecko z miasta przeszłości*). Może to jednak być także pusta w środku góra zamieszkała przez „śpiące” moce (*Conan i karząca dłoń*). Przestrzeń peryferyjna z reguły jest przestrzenią zamieszkałą przez bestie chtoniczne (*Rycerz mimo woli*<sup>160</sup>), które nie tylko czynią tę przestrzeń groźną, ale nadają jej także wymiar demoniczny i destrukcyjny. Peryferia dla wkraczającego w nie człowieka są zagrożeniem.

Dla dopełnienia obrazu należy dodać jeszcze „wyspy szczęśliwe”. To miejsce niezwykle, nie podlegające upływowi czasu. Mitologie mówią tu o wyspach: o tej leżącej u styku Tygrysu i Eufratu, na której zamieszkuje Utnapisztim z rodziną – jedyny ocalony z potopu i obdarzony przez bogów nieśmiertelnością, albo też o celtyckiej wyspie Avalon, ale ona zamieszkała jest wyłącznie przez kobiety. Obie wyspy są swego rodzaju enklawami nieśmiertelności w świecie podlegającym śmierci. Wyspy pozostają ukryte; tę babilońską odwiedza tylko Gilgamesz, ale nie może tam zamieszkać, Avalon natomiast wiąże z sobą znakomity wątek *imram*, podróży morskich poszukujących tej skrytej w mgłach wyspy-Centrum, gdzie moc przerwała ograniczenia śmierci. Motyw Avalonu jest bardzo popularny w literaturze fantazy operującej cytataми z mitologii celtyckiej, najczęściej jednak bywa elementem spekulacji mitopetyckich, wiążąc się z symboliką mitu wiecznego powrotu (*Mgły Avalonu*<sup>161</sup>), kataklizmem (*Pieśń Albionu*) lub innymi.

Na poziomie świata żywych umiejscowionego pod niebem znajdujemy przestrzeń uporządkowaną i ożywioną w tym sensie, że zamkniętą w wiecznym cyklu narodzin i śmierci. Istnienie tego świata jest efektem inwazji *sacrum*, ono ją porządkuje, ale też i destabilizuje, gdy do głosu dochodzą pierwiastki

---

<sup>158</sup> Zob. T. Williams, N. K. Hoffman, *Dziecko z miasta przeszłości*, przeł. P. Kruk, Poznań 1995.

<sup>159</sup> Zob. N. Hopkins, *W kole stań, dziewczyno*, przeł. K. Dobrowolska, Poznań 2002.

<sup>160</sup> Zob. L. Sprague de Camp, C. Crook de Camp, *Rycerz mimo woli*, przeł. A. Minczewska-Przeczek, Warszawa 1994.

<sup>161</sup> M. Z. Bradley, *Mgły Avalonu*, przeł. M. Pietrzak-Merta, Warszawa 1994.

demoniczne, a to oznacza, że harmonia tego świata jest raczej procesem a nie stanem. W procesie tym jest ona permanentnie zagrożona aktywnością destrukcyjną pierwiastka demonicznego, którego działanie jest dezintegrujące, i tym samym nabiera cech chaosu. A jednak w cyklu śmierć jest tylko drugą stroną życia, jak twierdzą magowie w *Ziemiomorzu*, określając tym samym kosmiczny wymiar harmonii zawierającej w sobie oba te pierwiastki. Śmierć z reguły manifestuje się poprzez postać prochu i pyłu, jak w infernalnych obrazach Sumeru, co widać w *Welinie*, mroku i zapomnienia, jak w obrazach Hades z *Żołnierza z Mgły* oraz demonicznego piekła jako miejsca kaźni (*Przyniescie mi głowę Księcia*). Natomiast życie wiąże się ze światłem i roślinnością, krwią i oddechem oraz wielkimi symbolami drzewa życia i wody żywej. Źródło tej ostatniej bije paradoksalnie w podziemnym zaświecie (*Wojownik Wielkiej Ciemności*), o ile mamy do czynienia z cytacją z kręgu *Eddy Poetyckiej*.

Prowadzi nas to do ostatniego wymiaru mitycznego obrazu kosmosu, to jest krainy zmarłych, czyli piekieł. Możemy wskazać kilka zasadniczych modeli piekieł przytaczanych z konkretnych religii: sumeryjskie *kur*, do którego schodzi Inanna w *Welinie*, egipski „dom śmierci”, zarządzany przez Anubisa w *Stworach światła i ciemności*, germański Hel ze strzegącym go wielogłowym psem w *Kronikach Hjörwardu*, chrześcijańskie piekło moralne w *Przyniescie mi głowę Księcia*, grecki Hades w *Żołnierzu z Mgły*, hinduskie piekło jako miejsce przebywania aszasów w *Panu Światła*. Te mityczne obrazy piekła mają kilka ciekawych znaczeń.

Sumeryjskie *kur* jest przestrzenią zamkniętą, oddzieloną od świata żywych, ma ono strukturę złożoną, każdy kolejny krąg chroniony jest bramą. U pierwszej stoi strażnik, który pełni dla wkraczającej duszy funkcję *psychopomposa*. A to oznacza, że *kur* jako piekło jest miejscem nieznanym, w którym się błądzi, a błądzenie to może być formą cierpienia (*Najdalszy brzeg*) lub efektem zaburzeń wewnętrznej harmonii. Na czym jednak ta harmonia *kur* ma polegać? Niestety, cytacje redukują to znaczenie do kilku aspektów: ogołacania z tego, co światowe i ukazywania istoty śmierci oraz do faktu, że piekło jest siedzibą bogini zarządzającej tym wymiarem kosmosu, jej pałac jest swoistym centrum tego zaświata, miejscem manifestacji jej mocy. Efekty tej manifestacji pozostają w realnym związku z resztą kosmosu, a należą do nich cykliczne zamieranie życia w naturze, co wiąże się ze zstąpieniem Inanny do *kur*, fakt ostateczności bycia w *kur*, to jest braku możliwości wyjścia zeń, co w przypadku Inanny, zostaje poddane weryfikacji. Ożywiona wodą życia, może opuścić *kur*, o ile ktoś ją w nim zastąpi. Piekło jest zatem nie tylko wewnętrznie uporządkowane, ale i związane z cyklem narodzin i śmierci poprzez wprowadzenie wątku bogini i jej kochanka, gdyż w tym mitologemii to Dummuzi zajmuje miejsce Inanny w *kur*. *Kur* jest jednak epifanią niepokojącą, gdyż dusze zmarłych trwają tam w quasi-egzystencji, istnieją jako cienie bez pamięci, uczucia, słońca, odżywiają się pyłem (*Welin*). Fizyczną domeną piekła byłoby zatem, w tym przypadku,

sprowadzenie środowiska egzystowania dusz po śmierci do pyłu, co doprowadzi do pojawienia się potem symboliki martwej rzeki pyłu niemającego mocy ożywiania (*Najdalszy brzeg*). Piekło to nie jest jednak domeną kary, raczej specyficznej dezintegracji, która pozwala na ponowne odrodzenie, co wyraźnie symbolizuje powrót Inanny. Sama władczyni *kur*, Ereszkigal, jest „Panią Wielkiej Ziemi”, boginią ciemności, śmierci i Podziemia<sup>162</sup> oraz siostrą Inanny. Jej mąż, Nergal, jest pierwotnie bóstwem uranicznym reprezentującym niszczące żar słońca, jest panem pomoru, zła i wojny<sup>163</sup>.

No i oczywiście piekło jest miejscem zamieszkałym przez demony. Mamy w tym przypadku trzy ciekawe aspekty. Po pierwsze, *kur* jest miejscem śmierci, ale wiąże się z szerszą symboliką – cyklu życia i śmierci. Po drugie, jest wewnętrznie uporządkowane, mając swoje centrum w siedzibie Wielkiej Bogini. Tym samym zstąpienie do Piekła nabiera cech poszukiwania źródła cyklu narodzin i śmierci i łączy w sobie oba dwa przeciwstawne zjawiska. Po trzecie, śmierć, ból i cierpienie są waloryzowane jako zło (*Mroczne Materie*). Wejście do *kur* jest wejściem do przestrzeni grozy ostatecznej, przynoszącej jednak nieoczekiwane harmonijną odpowiedź: każda śmierć jest zacznym nowych narodzin. Ta epifania jest epifanią wewnętrznej sprzeczności charakterystycznej dla *coincidentia oppositorum*.

W podobnym nieco znaczeniu jawi się mitologem Hadesu; tu także mamy istnienie cieni, pozbawionych słońca i życiodajnej krwi, tu też znajdujemy strażnika granicy Cerbera, jak i *psychopomposa* Hermesa. Piekło to także jest ostateczną i nieodwołalną przestrzenią Kosmosu. Jest jednak także piekłem odwiedzanym, i to nie tylko przez Demeter – Dzieweczkę symbolizującą cykl narodzin i śmierci, ale i przez herosów. Mamy w fantazy kilka takich przytoczeń w *Stronach bólu*, gdzie postać o cechach Tezeusza błąka się po symbolizującym piekło labiryncie w celu zdobycia skarbu dla Posejdona w zamian za odzyskanie tożsamości. Piekło jest zatem miejscem utraty tożsamości, to jest zasadnicza funkcja piekielnych wód zapomnienia w Hadesie. To świat odcięty od tego, co ludzkie, ale i związany z tym, choć na opak. Widać to, kiedy w Hadesie pojawia się Latro i, powodowany ludzkim odruchem współczucia, pomaga toczyć głaz Syzyfowi, czym naraża się na gniew bogów (*Żołnierz z Arete*). To dziwna przestrzeń, z jednej strony, utraty nadziei poprzez nieodwołalność skutków wydarzenia śmierci, z drugiej, zatracenia w przestrzeni obcej. Owo niebezpieczeństwo zatracenia i zagubienia domaga się figury *psychopomposa* i przywołuje nośną metaforę błędzenia. Istotne jest to, że w obu przypadkach śmierć nie jest całkowitą dezintegracją, lecz przejściem w inny stan egzystencji – acielesny stan bycia cieniem. U Greków spotykamy już aspekt kary, bardzo rzadko, ale jednak

---

<sup>162</sup> M. Leach, *Uniwersalny leksykon bóstw, op. cit.*, s. 332.

<sup>163</sup> *Ibidem*, s. 84.

to właśnie ten element pojawił się w przywoływanym powyżej cytacie, jak i związany z nim aspekt odwiedzania piekła, to znaczy przekraczania granic śmierci.

Nieco inny obraz przynoszą cytacje z mitologii egipskiej. Przede wszystkim „dom śmierci” nie znajduje się już pod ziemią, jest on zaświatem, ale nie podświatem. Co wyraźnie widać u Zelaznego, gdzie Dom Śmierci jest umiejscowiony w kosmicznej przestrzeni (*Stwory światła i ciemności*). Jest z całą pewnością wpisany w model śmierci moralnej (w znaczeniu, jaki nadał temu terminowi Bernstein<sup>164</sup>), zawiera przy tym drogę, będącą Ścieżką Zmarłych, którzy, zanim wkroczą do właściwych zaświatów, stają w Przedsionku Sądu, znajdującym się poza Bramą Śmierci (*Jhereg*<sup>165</sup>). Śmierć jest tu wpisana zarówno w przestrzeń Piekła – Domu Śmierci, jak i harmonii całego kosmosu. Jest wręcz ukazywana jako centrum współporządkujące cykl narodzin i śmierci, gdzie nieśmiertelność jest przypisana istnieniu w Domu Śmierci, nie w Domu Życia.

Inny model przynosi ze sobą cytowanie obrazu mitologemu piekła z mitów germańskich. Napotykamy tu Niflhel odgraniczony od świata żywych magicznymi i okutymi bramami (*Śmierć bogów*). Pojawia się także Walhalla, miejsce przebywania ludzi odynicznych, niepokojące i często demoniczne jak sam Odyn (*Berserker*). Występują także korzenie kosmicznego drzewa Yggdrasill, z których „pierwszy korzeń biegnie w głąb ziemi, przez Wilhelm i Kręgi Piekła do Ungolianta i gryzie go smok o imieniu Nidhögg. A drugi korzeń biegnie w Świat i oplata go i schodzi w otchłań, która teraz pokryta jest szronem. A trzeci do świata biegnie a potem w górę. Przebija nieboskłon i dąży do światła pierwotnego. A karmią to drzewo trzy Źródła. Mętna woda w pierwszym, czarna w kolorze a imię jej Wrzący Kocioł. I zasila ona pierwszy korzeń. Drugie nosi nazwę Źródła Mirmira i każdy kto się z niego napije, nasyci się mądrością. A zasila ono drugi korzeń. Trzeci korzeń, co jest na niebie, zasila Źródło uważane za najświętsze. Imię jego Urd i Bogowie piją z niego wodę. A każdy kto się z niego napije, przepelnia się świętością”<sup>166</sup>. Jak widać korzenie kosmicznego drzewa znajdują się w niebie, co oznacza, że źródło jest w tym przypadku uraniczne, ale powiązane z symboliką chthoniczną i inferalną. Wejście do Piekła to wejście do Labiryntu, którego centrum pozwala wkraczać w inne zaświaty, w tym najbardziej upragniony, graniczny, ze źródłem wody życia. Piekło jest tu więc miejscem dezintegracji i rozkładu, jakim jest domena Hell, a także miejscem aktywnego oczekiwania odynicznych ludzi na Bitwę Bogów oraz przestrzenią połączoną z całym „światem Yggdrasilla”. A zatem nabiera znaczeń „przestrzeni przejścia”, zamkniętej dla powrotu, ale nie zamkniętej dla drogi po *axis mundi*, jaką wyznaczają korzenie kosmicznego jesionu.

---

<sup>164</sup> Zob. A. E. Bernstein, *Jak powstało Piekło?*, op. cit.

<sup>165</sup> Zob. S. Brust, *Jhereg*, przeł. J. Kotarski, Poznań 2002 (*Vlad Taltos*, t. 1).

<sup>166</sup> N. Pierumow, *Śmierć bogów*, op. cit., s. 511.

Prowadzi nas to do wstępnych konkluzji, które nie obejmują piekieł z symboliki biblijnej. Po pierwsze, piekło jest miejscem dezintegracji ładu życia, a tym samym jest przestrzenią śmierci. Jednak jego symbolika wpisuje się w cykl narodzin i śmierci poprzez figurę Wielkiej Macierzy i jej Kochanka. Może być miejscem sądu, karni, nagrody lub też pozornego istnienia pod postacią cienia. Jest miejscem demonicznym, w tym znaczeniu, że całkowicie dezintegruje istotę życia, traktowaną jako dobro, ale jednocześnie wymiar ten nabierać może cech sądu i kar, gdzie nadnaturalne istoty karzące, jak Sobek, nie mają cech demonicznych. Jest przestrzenią zamkniętą, choć udaje się ją odwiedzać bogom i herosom. I to, co najważniejsze, pomimo że jest przestrzenią sprowadzania uporządkowanego życia do pierwotnego chaosu i bywa siedzibą bóstw będących bóstwami zła, jak Nergal, to generalnie nie można stwierdzić, że w mitycznym obrazie kosmosu jest to przestrzeń zła w sensie istotowym. Ponadto odgranicza ona kosmos od chaosu, gdyż jej dezintegracja jest wpisana w cykl, a tym samym uporządkowana. Znajdujemy tu także symbolikę sznura w tym aspekcie, że mroczni bogowie odpowiadają za przeznaczenie człowieka w tym sensie, że są bogami jego śmierci. Symbolika ta wpisuje się symbolikę sznura wiążącą cały świat i pełni swoją funkcję w obrębie większej całości, jaką pozostaje trójdzielny kosmos. Funkcja ta opiera się na dezintegracji, ale jednocześnie wpisuje się wielki cykl odrodzenia oraz w cały horyzont aktywności określającej naturę życia oraz naturę człowieka. Rozpoznanie to jest zgodne z rozpoznaniem religioznawców<sup>167</sup>.

W przypadku teologemu piekła wyprowadzanemu z symboliki biblijnej sprawa wygląda nieco inaczej. Po pierwsze, piekło jest miejscem poza światem, w jakim więziony jest upadły anioł. Jest ono prezentowane jako pustka, jak w cyklu *Koło Czasu*, lub też miejsce pod górą, co wiąże się z semicką symboliką zakładającą, że korzenie kosmicznej góry tkwią nad wodami chaosu<sup>168</sup>; widać to chociażby w *Fionawarskim Gobelinie*. Po drugie, piekło nie wpisuje się tu w harmonijny model Kosmosu, a jest jego zasadniczym przeciwieństwem. Z tego piekła nie wychodzi żaden element harmonijnego cyklu. Jest ono otchłanią w sensie radykalnym. Jest istotą tego, co całkowicie obce i niewyjaśnialne. Jego emanacje są czysto demoniczne i w tym znaczeniu jest to przestrzeń demoniczna, amoralna, wypaczająca byty, rządząca się iluzją, strachem, kłamstwem i pychą. Jej zasadą jest oddziaływanie poprzez te aspekty w celu wikłania i zniewalania człowieka i stworzenia. Piekło jest przestrzenią nienawiści, kłamstwa i pozornego, wypaczonego „tworzenia”. Obrazy, jakie przynosi fantazy, wpisują się w ten model lub manipulują nim poprzez posługiwanie się wątkiem uwolnienia zmarłych z piekieł jako formy zmartwychwstania w *Mrocznych*

---

<sup>167</sup> Zob. A. Szyjewski, *Religia Słowian, op. cit.*; M. Eliade, *Mit wiecznego powrotu*, przeł. K. Kocjan, Warszawa 1998.

<sup>168</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993.

*Materiach* czy też posługują się motywem millenarystycznym jak *Zelazny*, który przytacza przy tym obrazy piekła charakterystyczne dla wyobraźni potocznej, co widać w *Jeśli z Faustem ci się nie uda* oraz *Przynieście mi głowę Księcia*.

Podsumujmy kosmologiczny obraz mitycznych zapożyczeń. Jak dało się zauważyć, referowanych jest tylko kilka grup mitologicznych, co jednak przy założeniu, że mity łączą się ze sobą poprzez nakładanie się znaczeń symbolicznych, nie jest raczej problemem. Cytacje z reguły są niepełne, często wręcz fragmentaryczne. Tych ostatnich nie omawiamy tu ze względu na ich funkcję ornamentacyjną, a nie organizującą obraz wzorca. Pomimo to jednak, te niepełne cytacje są na tyle bogate w treści symboliczne i mityczne, że wyłania się dzięki nim rodzaj wzorca kosmosu. Kosmos jest trójdzielny, wyznacza się w nim sferę niebios i piekieł jako zaświatów znajdujących się w opozycji binarnej oraz mediacyjny świat środkowy, domenę ludzi. Światy te pozostają od siebie oddzielone, co nastąpiło w efekcie procesów kosmogonicznych, nie są jednak homogeniczne, a dzięki symbolicznie „kolumny świata” możliwe jest przenikanie mocy pomiędzy nimi, a nawet przechodzenie z jednego świata do drugiego. Miejsca, w których jest to możliwe, są z jednej strony miejscami przejścia o charakterze mediacyjnym jak stawy, bagna czy jaskinie, ale nade wszystko są miejscami manifestacji numinotycznej mocy. Z tego też powodu należy powiedzieć, że obraz kosmosu, jaki się tu wyłania, ma cechy Żywego Kosmosu, to jest przestrzeni żywej, w której to, co nią powoduje, to moc, a nie prawa fizyczne. Kosmos w każdym ze swoich wymiarów jest uporządkowany. Znajdujemy tu niebiosą niższe i wyższe, aż do tych całkowicie skrytych, zamieszkałe przez bóstwa, dusze zmarłych i inne istoty nadprzyrodzone. Pomimo że niebiosą zawierają w sobie raczej nacechowanie pozytywne, to są też pełne epifanii grozy, jaką rodzi moc numinalna mogąca w każdej chwili ukarać lub zniszczyć człowieka. Przestrzeń ziemi jest przestrzenią porządkowaną poprzez manifestację mocy, organizującą cykl narodzin i śmierci. Moc ta wypełnia się i wyczerpuje, stąd tak ważne dla człowieka jest przebywanie w pobliżu Centrum, jakim jest źródło przepływania mocy z jednego wymiaru kosmosu do drugiego. Pomimo iż na kosmos zgodnie z „gramatyką mityczną” składają dwa przeciwstawne sobie elementy niebios i piekieł scalonych przestrzenią mediacyjną, jaką jest ziemia, to wszystko jest tu uporządkowane i połączone w harmonijną całość, która bywa zagrożona, ale to zagrożenie jest elementem walki o równowagę pomiędzy przeciwnymi sobie aspektami mocy, znajdującymi swe symboliczne wyobrażenie w figurach zaświatów.

Z fizycznym obrazowaniem kosmosu wiąże się także kwestia czasu. Oba zaświaty reprezentują istnienie pozaczasowe, jedno w wymiarze kreującym, a drugie dezintegrującym. Ich aktywność na ziemi wiąże się z symboliką kolistego czasu narodzin i śmierci, co po części jest efektem modelu kosmogonii wywodzonej z wiecznego chaosu. Znajdujemy tu także symbolikę świętych zaślubin (*Kamień rozstania*) oraz motywy eschatologiczne.

Wszystko to razem wzięte zarysowuje mityczne środowisko Żywego Kosmosu, w którym Natura jest epifanią, gdzie duchy przenikają granice zaświatów, a istoty nadnaturalne określają istotę Natury. Całe to uniwersum przeniknięte jest mocą, od niej pochodzi, nią jest powodowane i do niej zmierza. Moc ta manifestuje się jako *coincidentia oppositorum*. Co z jednej strony wskazuje na nieprzekraczalną tajemnicę, a z drugiej, wyznacza ruch poszukiwania sensu zrozumiałego dla człowieka, sensu istnienia kosmosu, człowieka i jego wytworów. Obraz ten jest z całą pewnością osadzony w realiach przekraczających fizyczne ograniczenia świata człowieka i wyprowadza zarówno wartości, jak zasady porządkujące świat środkowy z zaświatów, z którymi tworzy on organiczną całość pozostającą poza chaosem.

Zupełnie inaczej wygląda obraz osadzony na symbolice biblijnej. Są to obrazy tylko pozornie zbieżne. W zasadniczych jednak punktach są całkowicie różne, to jest w materii atrybutów i natury Boga, Jego kreacyjnej aktywności, jak i samej natury stworzenia. Oczywiście symboliczne znaczenia nakładają się na siebie, ale gdy przychodzi do określenia istoty kosmosu czy człowieka, napotykamy tu znaczne rozbieżności. Tym ciekawsze wydaje się przyjrzenie się efektom, jakie przynosi zestawianie mitologemów religii kosmicznych z teologemami biblijnymi. W sposób oczywisty rodzi to pytanie, jak ich sensy będą funkcjonować w ramach racji dostatecznej i wykładni przyczynowości świata przedstawionego, skoro na poziomie fundamentalnym znoszą się wzajemnie.

Skoro wyznaczyliśmy mityczne aspekty środowiska wtórnej rzeczywistości, jaką jest świat przedstawiony w fantasy, należałoby przyrzeć się kwestii jego mieszkańców. Nie chodzi przy tym o epifaniczne manifestacje typu kosmologicznego, jak gnomy czy *svart alvy* oraz driady i kilpy, a raczej o postać o fundamentalnym znaczeniu, to jest postać herosa.

#### 4.1.3. Heros

Postać herosa jest w mitologiach bardzo skomplikowana. Może nim być bóstwo, trickster lub przodek. W literaturze fantasy znajdujemy kilka przytoczeń literalnych, kilka z cykli eposów irlandzkich i walijskich oraz bardzo wiele prezentacji opartych na atrybutach wpisujących się w postać herosa.

Heros typu boskiego to z całą pewnością Horus, Odyn czy Prometeusz. Istotą aktywności boskiego herosa jest przywrócenie zachwianej równowagi, to czyni Horus w walce z Anubisem (choć w mitologii walczy z Setem); tu Żelazny dokonał przesunięcia, które jednak nie zmienia faktu czynu heroicznego, jakim są działania Horusa. Zresztą Żelazny idzie tu dalej i wprowadza do działań Horusa nie tylko samą walkę, ale i poszukiwania niezbędnych dla powodzenia jego akcji artefaktów mocy (*Stwory światła i ciemności*). Odyn jest tym bóstwem, które z natury walczy z epifaniami chaosu: wężem morskim czy ol-

brzymami (*Uczeń czarnoksiężnika*). On też jest tym bóstwem, które na drodze samoofiary zdobywa mądrość niezbędną dla swej heroicznej aktywności (*Amerykańscy bogowie*).

Innym typem herosa jest Loki, paradoksalnie to dzięki jego wybiegom i kradzieżom Asowie zdobywają część ważnych dla nich artefaktów mocy (*Uczeń czarnoksiężnika, Amerykańscy bogowie*). Zresztą, często działają oni w parze z Odynem, tworząc ciekawą parę tricksterów organizujących świat, jak ma to miejsce w *Amerykańskich bogach*. Postaci Prometeusza nie trzeba chyba tu prezentować. Należy jednak nadmienić, że jest to heros o naturze trickstera, owoce jego aktywności są bardzo ambiwalentne, jeżeli przypomni się zawartość Puszki Pandory. Z figury Prometeusza, która jest bardzo czytelna jako postać herosa, korzystają zarówno Zelazny w *Panu Światta*, jak i Duncan w *Księdze wszystkich godzin*, gdzie imię Prometeusza zestawiane jest z innymi postaciami heroicznymi poprzez izometrię. U Zelaznego pochodzą one z kręgu indyjskiego, a u Duncana z sumeryjskiego.

Dopełnienia tego modelowego obrazowania izomorficznego dokonuje postać Lokiego. W każdym z trzech przypadków wszystkie przytaczane imiona reprezentują typy postaci, których symboliczne znaczenia nakładają się na siebie, tworząc model boskiego herosa: w przypadku Odyna, skupionego na zwalczaniu chaosu, Lokiego – na wykradaniu artefaktów mocy, natomiast w przypadku Prometeusza – Mahasamatmana – Majitrei na wykradaniu bogom artefaktów będących kulturotwórczymi w świecie ludzi. Często jednak demoniczny charakter Odyna i Lokiego powodował, że ustawiano ich w zgoła innej izometrii, którą można określić mianem antyheroicznej (*Ostatni miecz mocy*<sup>169</sup>). To ciekawy aspekt postaci herosa. Po pierwsze, wskazuje na jego ambiwalentność. Walczący o dobro stosuje przemoc, która wywiera na niego swoisty wpływ, zmieniając go przy tym i czyniąc niejako splamionym. Po drugie, w tej walce decyduje o tym, jakie wartości można wykorzystać dla tworzenia, a jakich nie można używać. Nie zawsze jednak rozgraniczenia wprowadza się w życie. Wówczas heros jest postacią złożoną z przeciwstawnych cech, postaw i wyborów, a przez to prowokującą do myślenia nad źródłem takiego stanu rzeczy. Zauważmy, że są to postaci, które zdobywają się na walkę z chaosem, jak Horus walczący z Setem, wkraczają w domenę chaosu, co czyni Odyn odwiedzający Olbrzymów. Łamią boskie reguły, o ile uznają je za niesprawiedliwe, co czyni Prometeusz w *Welinie*, gdzie wątek z nim związany jest dokładną cytacją *Prometeusza w okowach*<sup>170</sup>, o czym informuje odautorska nota. Ich aktywność przywraca utraconą równowagę, nawet jeżeli jest ona obciążona efektem trickstera.

---

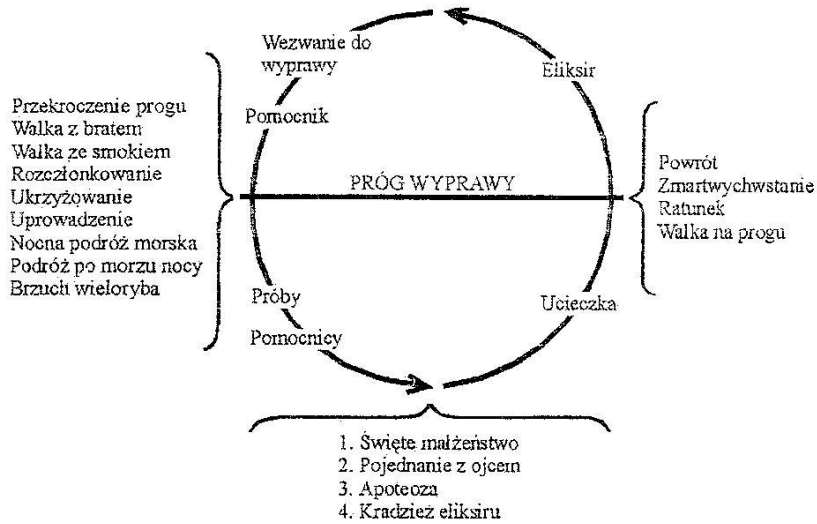
<sup>169</sup> Zob. D. Gemmell, *Ostatni miecz mocy*, przeł. C. Frąc, Poznań 1998 (*Opowieści Sipstrassi*, t. 4).

<sup>170</sup> Aischylos, *Prometeusz w okowach*, przeł. S. Srebrny, Warszawa 1952.



Spośród herosów typu półboskiego należałoby wskazać tu Tezeusza (*Strony bólu*), Cuchulainna i Lemiminkainena (*Przygody Harolda Shea*) oraz Lleu Llawa Gyffesa (*Pieśń Albionu*). Wszyscy oni są bohaterami typu liminalnego, to znaczy że przekraczają rzeczywistość świata ludzkiego i odwiedzają zaświaty, są też podmiotami mocy, nie są zatem istotami do końca naturalnymi. Niestety, ich cytacje nie przywołują precyzyjnie tych wszystkich aspektów.

Stąd też rodzi się pytanie: w jaki sposób można dokonać wyodrębnienia funkcjonalnej postaci herosa przy tak małej liczbie precyzyjnych cytacji. Jest to możliwe przy zastosowaniu dwóch częściowo zbieżnych struktur wykorzystywanych przy badaniach mitów. Chodzi tu o „koło przygód”, charakteryzujące strukturę monomitu w teorii Campbella<sup>171</sup>:



Nieco inaczej ujmuje to schemat rytów przejścia u van Gennepa, dzięki któremu możemy mówić o rytuałach inicjacyjnych opartych na troistym podziale: rytuały wyłączenia (separacji), rytuały okresu przejściowego (marginalnego) oraz rytuały włączenia (integracji), gdzie występują realizujące je rytuały preliminalne, liminalne i postliminalne<sup>172</sup>. Obrzędy przejścia u van Gennepa dotyczą narodzin, dzieciństwa, dojrzewania, inicjacji, zaręczyn i zaślubin, pogrzebów i pór roku, rozpoczynania i kończenia wojen. Ujmują zatem ludzką rzeczywistość w całościowy sposób. Pozwala to nam wyprowadzić wzorzec inicjacyjny opisujący życie od narodzin do śmierci i wpisujący go w ludzkie bycie

<sup>171</sup> J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1997, s. 183.

<sup>172</sup> Por. A. van Gennep, *Obrzędy przejścia*, przeł. B. Biały, Warszawa 2006, s. 36.

wobec mocy regulującej ten porządek. A zatem nasz heros może realizować poszukiwania wyznaczone przez potrzebę jego otoczenia i wpisujące się w „koło przygód”, które wyraźnie pokazuje, że realizujący ową „przygodę” bohater musi mieć z punktu widzenia myślenia mitycznego cechy heroiczne, gdyż staje wobec *numinosum*, często walczy z jego demonicznymi manifestacjami (*Conan i karząca dłoń*), zdobywa przez kradzież lub kreację artefakty niezbędne do przywrócenia oczekiwanego stanu rzeczy (*Amerykańscy bogowie*). A przy tym wszystkim przekracza granice mitycznie obrazowanego ładu czy przez zejście do piekieł (*Mroczne Materie*), czy wkroczenie do labiryntu, czy wejście na ścieżkę zmarłych (*Pamięć, Smutek i Cierń*), czy poprzez ogarnienie lub opętanie przez istotę numinotyczną (*Fionawarski Gobelin*). Heros zawsze powinien przekroczyć granicę i powrócić z innego wymiaru z tym, co jest niezbędne dla równowagi, a więc ze skarbem. I w tym przypadku oba schematy pozwolą nie tylko wyodrębnić postacie o atrybutach herosa, ale też stwierdzić, czy realizują one w pełny sposób mitologem heroiczny poprzez zatoczenie pełnego cyklu, czy też nim manipulują, zatrzymując na jakimś etapie.

Tym samym za postać heroiczną można uznać bohatera stojącego wobec *numinosum*, wkraczającego w zaświaty lub na pola peryferyjne, podejmującego wyprawę do Centrum. Heros byłby typem przedstawiciela wspólnoty wobec mocy, co oznacza, że paradygmat heroiczny może zawierać w sobie postacie: szamana, kapłana, świętego, nauczyciela, króla, lorda wojny, maga oraz wybrańca – zbawiciela (wszystkie te typy zostaną omówione przy omawianiu zagadnienia spekulacji mitopoetyckich). Większość tych postaci – według van der Leeuwa – to przedstawiciele. Tym samym można powiedzieć, że heros uczestniczy aktywnie w konflikcie kosmicznym jako przedstawiciel ludzi wobec numinalnego horyzontu tego konfliktu. Heros staje wobec obcego, walczy z nim, podlega jego oddziaływaniu, często na granicy własnej tożsamości, którą obcy zakłóca (*Berserker, Uchroń mnie od Złego*). Tym samym określa dwa aspekty bycia wobec wydarzenia mocy: zewnętrzny – walkę z obcym, oraz wewnętrzny – walkę o zachowanie tożsamości. Jest to tym bardziej istotne, że jako postać liminalna może zgodnie z „gramatyką mityczną” łączyć w sobie cechy antagonistycznych pierwiastków (postać Gotreka z cyklu *Gotrek i Felix*). Stąd pytanie o tożsamość jest pytaniem o tożsamość istotową i aksjologiczną (*Władca Pierścieni, Erekosē*<sup>173</sup>). Z drugiej strony, ponieważ mit heroiczny to mit związany z ludzkim horyzontem życia, należałoby sprawdzić, czy przypadkiem kwestia tożsamości nie wyznaczy nam innego typu Poszukiwania/Wyprawy (*quest*) (*Saga o Królu Smoków*<sup>174</sup>; *Pamięć, Smutek i Cierń* czy też *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*)

---

<sup>173</sup> Zob. M. Moorcock, *Erekosē*, t. 1-3, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie, Gdynia 1991-1992.

<sup>174</sup> Zob. S. Lawhead, *Saga o Królu Smoków*, t. 1-3, przeł. M. Cegiela, J. Gochnio, H. Tyrczyn-Zalewska, Warszawa 1993.

i związanego z nim herosa, odkrywającego własną istotę i określającego *conditio humana* pomiędzy antagonistycznymi siłami ładu i chaosu płynącymi z zaświatów (*Silmarillion* i *Ziemiomorze*).

Do czego ograniczałyby się działalność herosa? Czy tylko do manipulacji mocą, jak w przypadku niektórych heroicznym bóstw, czy do przywracania ładu? Na pewno jest to aktywność kreacyjna, która tworzy artefakty, jak *svart alfy* (*Śmierć bogów*), lub je wykrada, jak Prometeusz (*Welin*); to aktywność porządkująca poprzez przywracanie ładu, co czyni Marduk za pomocą *me* (*Zamieć*<sup>175</sup>), to działalność apotropaiczna czy to z wykorzystaniem adekwatnej magii (cykl o *Alwinie Stwórcy*<sup>176</sup>), czy też w inny sposób zabezpieczająca przestrzeń ładu przed oddziaływaniem zła i chaosu. To także bycie wobec mocy: potwora, demona, konfliktu, itp.

A to oznacza, że heros jest postacią aktywną i to nie aktywnością nieredukowaną do czysto naturalnej. Do jego praktyk należy zaliczyć możliwość kontaktu z mocą numinalną czy to poprzez ofiary (*Amerykańscy bogowie*), modlitwy (*Merlin*), magiczne zaklęcia (*Jednym zaklęciem*<sup>177</sup>), czy też kontrolowane stany transu (*W kole stań, dziewczyno*), obrazowane figurami lotu pionowego (*Pegaz*<sup>178</sup>, *Fionavarski Gobelin*). Pojawiają się tu liczne motywy wędrowki typu *imrama* (*Najdalszy brzeg*), *descendus in inferno* (*Mroczne Materie*) czy wkraczanie i przekraczanie innych kosmicznych barier porządkujących i delimitujących Kosmos. Nade wszystko jednak heros jest postacią Wyprawy/Poszukiwania (*quest*), z jego sytuacyjną źródłowością, transgresywnym i transcendentnym skarbem oraz skutkiem jego sprowadzenia (*Ołtarze Dûsarry*<sup>179</sup>). Heros nie tylko staje wobec mocy nominalnej (*Strony bólu*), on ją także zapośrednicza w środowisku ludzkim (*Gambit magika*). Jest więc podmiotem mocy. Mocy organizującej całość istnienia. Dlatego też teraz przyjrzymy się deskrypcjom mocy numinotycznej.

#### 4.1.4. Moc

Istotą świata mitycznego, jak i jego źródłem, jest inwazja mocy numinotycznej, zwanej przez Eliadego inwazją *sacrum*. W znacznej części zagadnienie mocy zostało zaprezentowane przy omawianiu kosmogonii i kosmologii mi-

---

<sup>175</sup> Zob. N. Stephenson, *Zamieć*, przeł. J. Polak, Poznań 1999.

<sup>176</sup> Zob. O. S. Card, *Opowieść o Alwinie Stwórcy*, t. 1-6, przeł. M. Gałązka, G. Sudoł, M. i P. Hermanowscy, Poznań 1990-2006.

<sup>177</sup> Zob. L. Watt-Evans, *Jednym zaklęciem*, przeł. T. Baniówka, Warszawa 2001 (*Legendy Ebenezuma*, t. 3).

<sup>178</sup> Zob. H. Kuttner, *Pegaz*, przeł. J. Manicki, Warszawa 1990.

<sup>179</sup> Zob. L. Watt-Evans, *Ołtarze Dusarry*, przeł. E. Wojtczak, Poznań 1993 (*Władcy Ciemności*, t. 2).

tycznej. Przypomnijmy więc, że moc jest tym, co organizuje istnienie w sposób źródłowy. Ponieważ mamy w kosmogonii obraz wiecznego chaosu, stąd moc organizująca jego istnienie jest mocą numinotyczną, nieuporządkowaną, chaotyczną i groźną. Wydobywanie z chaosu elementów kosmosu wiąże się z porządkowaniem samej mocy. Tak pojawiają się epifanie mocy wyposażonej w wolę. Te wydarzenia mocy są z reguły już waloryzowane etycznie, według mechanizmu łączącego porządkowanie z dobrem, a dezintegrację ze złem. Ten opozycyjny model prowadzi w sposób konieczny do epifanii mocy trickstera, scalającej oba poprzednie aspekty mocy – porządkujący i dezintegrujący – w swoją specyficzną figurę. Tu pojawiają się pierwsze epifanie kreacyjne lub też kratofanie mocy zawartej w kamieniach, pierwszych wyspach czy drzewach. Ich istotą jest dynamiczność łącząca pierwiastki mocy z elementami kosmosu. Oczywiście nie wolno zapominać i o teofaniach, to jest tych manifestacjach mocy, które przyjmują postać, imię i wolę. Zupełnie innym typem jest hierofania, gdyż możemy tu mówić zarówno o *sacrum*, które zawierać może i elementy demoniczne, jak i o *sacrosanctum* charakterystycznym dla modelu świętości obecnej w symbolice biblijnej.

A zatem pierwotne epifanie to epifanie nieuporządkowanej mocy, symbolizujące aktywność pierwotnych wód chaosu, związanych raczej z *deinos* i *tremendum*<sup>180</sup> Typową epifanię chaosu wraz z jej wewnętrzną logiką prezentują mroczne elfy w cyklu *Pamięć, Smutek i Cierni*. Po raz kolejny pojawiają się jako efekt działania mocy posiadającej już wolę, jak ma to miejsce epifaniach chaosu w *Księciu Mroku*, a nawet postać i imię, jak w *Donnerjacku*. W tym wtórnym pojawieniu się mamy do czynienia bądź z idolami chaosu, bądź też bóstwami śmierci lub epifaniami demonicznymi.

W obrębie pierwotnej aktywności kreującej spotykamy wiele kratofanii: najbardziej elementarne wiążą się z żywiołami będącymi emanacjami mocy (*Opowieść o Alwinie Stwórcy, Ziemiomorze*) czy też zawartej w kamieniach (kamienie z *Opowieści Sipstrassi*<sup>181</sup> czy klejnoty mocy w *Silmarillionie*) lub minerałach, jak srebro i żelazo mające powstrzymać zło. Kratofaniczne są także manifestacje mocy zawartej w artefaktach mocy, zasadach porządkujących, jak sumeryjskie *me*, oraz rytach runicznych przywoływanych z kręgu symboliki germańskiej.

Nieco inny model manifestacji mocy przynoszą epifanie. Są one już ukierunkowane w swojej aktywności, pomimo iż zachowują ambiwalentny charakter, niosąc dobro i zło, pozostają poza ludzką możliwością pojmowania i pełnią funkcję zarówno kosmogoniczną, jak i kosmologiczną. Epifanie przenikają mocą cały kosmos, nadając mu charakter sakralny, w znaczeniu eliadowskim. To

---

<sup>180</sup> Por. deskrypcje chaosu w cyklu *Amber*.

<sup>181</sup> Zob. D. Gemmell, *Opowieści Sipstrassi*, t. 1-5, przeł. S. Kędziński i inni, Warszawa 1997-1999.

moc wydarzająca się w epifaniach organizuje istnienie kosmosu. Tu należy odróżnić epifanie osobowe, w tym także hierofanie i teofanie, od epifanii nieosobowych. Nieosobowe pozostają poza bóstwami i stają się przedmiotem zabiegów bóstw porządkujących i dezintegrujących. To rodzi praktykę manipulacyjną – zwaną *ta dromena* – operującą mocą poprzez zaklęcia, amulety i wiedzę magiczną. Wystarczy przywołać tu wielkie postaci magicznych bóstw, jak Marduk z *Zamieci*, Izzyda ze *Stworów światła i ciemności* czy Odyn ze *Śmierci bogów* lub też Loki z *Maski Lokiego*. Mamy tu także moc żywiołów, takich jak ogień, wiatr, woda czy ziemia. Epifanie żywiołów występują w znaczeniu bezpostaciowym: wiatr w *Darze*, woda w *Opowieściach o Alwinie Stwórcy*, ziemia w *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*; mogą jednak także nabierać cech epifanii osobowych, stając się manifestacjami bóstw lub demonów: ogień jako domena boga kowala z *Pieśni Albionu*, ziemia w *Żołnierzu z Arete*, woda w *Mgłach Avalonu*. Z tym, że w tym drugim przypadku moc numinotyczna jest już immanentnie wpisana w naturę bóstwa. Część z tych epifanii nieosobowych ma charakter mroczny, jak epifanie chtoniczne, które cechuje wszechwiedza typu wieszczego oraz kratofanie mineralne, a także liminalność. Natomiast epifanie uraniczne cechuje wszechwiedza typu duchowego i związana z nią karząca funkcja bóstw (o czym była już mowa powyżej). Obie te epifanie wiążą się w modelu mitologicznym cyklu narodzin i śmierci (wątek zstąpienia do krainy zmarłych przez Inannę w *Welinie*) oraz świętych zaślubin (*Przebudzenie księżycy*<sup>182</sup>).

Oprócz manipulowania mocą za pomocą zasad czy zaklęć, niezwykle często pojawia się symbolika mocy związanej z językiem stworzenia. Jest to charakterystyczne dla myślenia mitycznego, gdzie imię stanowi często tabu, gdyż zawiera istotę swojego desygnatu, ukierunkowując ruch sensu w stronę Początku, źródła istnienia danego bytu. Tu należy widzieć funkcję imienia jako specyficznego nośnika mocy. Zresztą, często wiąże się ona z symbolicznymi znaczeniami modlitwy, rytuału czy zaklęcia, zespalać w sobie mitopoeiczną moc słowa, symbolikę języka mocy oraz znaczeń liczb i innych magicznych zapośredniczeń<sup>183</sup>.

Spotykamy tu także epifanie demoniczne, manifestujące się zawieszeniem uporządkowanego epifanicznie cyklu natury, co widać chociażby w *Fionawarskim Gobelinie* czy obrazach dezintegracji Krainy w *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*.

Epifanie demoniczne okazują się jednymi z najczęściej przywoływanymi epifanii w powieściach fantasy. Zgodnie z rozróżnieniami etnologów, mitoznawców i religioznawców (takich jak Eleazar Mioletinski, Georges Dumézil,

---

<sup>182</sup> Zob. E. Hand, *Przebudzenie księżycy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1998.

<sup>183</sup> Por. F. Dornseiff, *Alfabet w mistyce i magii*, przeł. R. Wojnakowski, Warszawa 2001, *passim*, oraz M. Adamus, *Tajemnice sag i run*, Wrocław 1970, s. 8-92.

Mircea Eliade czy Rudolf Otto) demoniczne epifanie mogą występować w dwóch rodzajach. Model pierwszy, bardzo rzadko przywoływany literalnie, dotyczy epifanii daimoniona w takim znaczeniu, w jakim pojawia się u Platona i u Otta. Natomiast drugi ewidentnie reprezentuje moc numinalną w aspekcie rodzącym w człowieku stany takie, jak *deinos* i *tremendum*. Są to nadnaturalne istoty, których działanie nacechowane jest etycznie negatywnie, ich działalność reprezentuje destrukcyjną i dezintegrującą aspektowość mocy (*Dilvish Przeklęty*), nie tyle zawiesza ludzkie pojmowanie moralności, ile wprowadza wartości negatywne – fałsz, nienawiść, zniszczenie i bestialstwo (*Silmarillion, Koło Czasu*). Demoniczne epifanie mają dwa wymiary aktywności numinalnej mocy: kosmiczny, wprowadzający element zniszczenia (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*) oraz duchowy, ukierunkowany na człowieka (*Władca Pierścieni*). O ile w pierwszym przypadku można jeszcze wskazać demoniczność jako element cyklu narodzin i śmierci (*Donnerjack*), o tyle drugi funkcjonuje całkowicie poza nim, będąc manifestacją chaosu niszczącego, ale nie odradzającego. Ten właśnie aspekt powoduje, że piekło jest rzeczywistością na opak, a działalność demonów kreuje pozorne byty (*Przynieście mi głowę Księcia*), stając się często elementem próby inicjacyjnej. Piekło jest jednak miejscem mocy, podobnie jak demony. Ta moc staje się źródłem do używania magii demonicznej, często przeciwstawianej magii naturalnej. Z reguły jest to magia szkodliwa i destrukcyjna, a jej najgorszym aspektem jest nekromancja<sup>184</sup>. Epifanie mocy typu demonicznego są bardzo złożone: z jednej strony reprezentują moc dezintegrującą, z drugiej, zapośredniczają jednak moc w jej wymiarze grozy i fascynacji, a tym samym zapośredniczają obce i groźne w świecie człowieka. Wszelkie próby manipulowania tą mocą wiążą się w sposób konieczny z kontaktem z nią, czyniąc manipulującego naznaczonym przez moc, co wskazuje na fakt, że manipulujący mocą jest z reguły jakimś typem lub antytypem przedstawiciela (w znaczeniu nadanym temu pojęciu przez Gerardusa van der Leeuwa). Są one jednak w systemach myślenia mitycznego epifaniami dezintegracji, zniszczenia i agresji.

Model epifanii magii typu naturalnego wiąże się z jednej strony z wielką figurą wspólnego świata, z drugiej natomiast ukazuje symboliczny wymiar manipulowania mocą w celu apotropaicznym, to jest zabezpieczającym.

Wyraźnie widać, że epifanie mocy w paradygmacie magicznym mają kilka znaczeń. Po pierwsze, ukazują częściowo zredukowane aspekty mocy do jej wymiaru twórczego lub też destrukcyjnego. Redukcja jest częściowa, gdyż w każdym przypadku manipulacji jest groźna i odnosi się do całego wymiaru mocy, może zatem być zarówno groźna, jak i ochronna. Po drugie, manipulacja

---

<sup>184</sup> Rozpoznania dotyczące tego typu magii i ich religijno-mitycznych uwarunkowań można znaleźć w cytowanych już pracach Piotra Wypustka, Stanleya Tambiaha i Marcela Maussa. Postać nekromanty znajdujemy u Lawheada, to Nimrood, mag – nekromanta, w *Sadze o Królu Smoków*.

mocą zakłada układ mistrz mocy – klient, ukazując z jednej strony pragmatykę tych manipulacji, a z drugiej, niezbędną wiedzę. Po trzecie, w tym typie manipulacji z reguły chodzi o partykularne korzyści, osiągane tu i teraz. Po czwarte, możliwe są praktyki typu mitraicznego, zakładające zmianę kondycji człowieka i zmierzające do jego deifikacji w zaświatach<sup>185</sup>.

Do grupy wyraźnie niepokojących epifanii należy zaliczyć epifanie trickstera, nie tylko dlatego, że scala on w swej aktywności przeciwstawne sobie aspekty *numinosum*, ale raczej dlatego, że sankcjonuje on obraz świata niedoskonałego. Zawiera w sobie aspekty szaleńczego i zniszczenia występujące obok aspektów kreacyjnych i porządkujących. Jeżeli manipuluje mocą, to również skutki tego są niejednoznaczne, jak w przypadku Lokiego czy Prometeusza. Jego obcość jest groźna zwodniczą pozornością ładu, podobnie jak świat opisywany tymi epifaniami. Często jest on światem na opak, szczególnie w cytacjach z mitologii Indian Ameryki Północnej, co widać chociażby w *Amerykańskich bogach*. Epifania trickstera wikła rzeczywistość przez niego kreowaną w nierozwiązywalny supeł, uniemożliwiający zaprowadzenie ładu.

Całkowicie poza tym paradygmatem znajduje się moc Boga z kręgu symboliki biblijnej. Tu On jest źródłem mocy, ona jest emanacją boskiej wszechmocy we wszechświecie, działalność demoniczna jest negatywnym wykorzystaniem daru mocy danym od Boga. Nie ma tu miejsca na magię, ale raczej na modlitwę, jeżeli magia występuje, to jej moc ma swoje źródło w Bogu<sup>186</sup>. Manifestacja tego, co nadnaturalne w świecie człowieka, to *miraculosus*, będące efektem woli i mocy Boga; stoi to w opozycji do magicznej sfery *magicus*, jest jednak funkcjonalnie zbieżne z *mirabilis* jako efektem nadprzyrodzonej ingerencji bóstw typu mitycznego. Chociaż należy tu wspomnieć, że średniowiecze łączyło te elementy i wykorzystywało nie tyle do ucieczki od rzeczywistości, co do zgłębiania jej istoty<sup>187</sup>. *Mirabilis* wprowadza motyw kontemplacyjny, natomiast *magicus* manipulacyjny. Wpisać należałoby tu także cały zespół różnicujący praktyki magiczne od praktyk religijnych, zachodzących w stosunku do numinalnej mocy. Magiczne to partykularne, skierowane na tu i teraz, manipulujące mocą dla konkretnych zysków, a religijne to oparte na zwierzeniu i modlitwie oraz uczynkach wiary, ukierunkowane na dobro wspólne oraz na wieczność. To wyraźnie wskazuje na zasadnicze różnice w stosunku do wydarzenia mocy w fantazy typu mythopoeicznego i w fantazy typu religijnego.

Pozostaje nam jeszcze do omówienia grupa nośników mocy. Po części są one kratofaniami reprezentującymi sprawczy aspekt aktywności mocy. Takie

---

<sup>185</sup> Wszystkie te rozpoznania znajdujemy w cytowanych już pracach Piotra Wypustka i Marcela Maussa oraz u Williama Jamesa, Eliadego i van der Leeuwa.

<sup>186</sup> Por. M. Sammons, *"A Better Country". The Worlds of Religious Fantasy and Science Fiction*, New York 1998.

<sup>187</sup> Por. P. Gulisano, *Tolkien. Mit i łaska*, przeł. A. Kuciak, Poznań 2002, s. 83-84.

kratofanie to kamienie, drzewa, zioła, metale, często żywy. Stąd artefakty typu laski, różdżki, klejnoty, miecze, *etc.* Z drugiej strony, nośnikami mocy pozwalającymi na manipulowanie nią są słowa – i to te, które pochodzą z języka stworzenia, jak i te wpisane w zaklęcia i modlitwy (*Ziemiomorze, Welin, Silmarillion* czy *Dar*). Słowo jest nośnikiem i zbiornikiem mocy. Podobnie jak symboliczne drzewo życia czy woda żywa. Mamy też praktyki działań manipulujących mocą, jak chociażby kowala (*Opowieść o Alwinie Stwórcy* oraz motyw boga kowala w *Pieśni Albionu*), przejmującego chthoniczne właściwości matki ziemi i odtwarzającego je w piecu hutniczym, czy zbieżne z nimi działania alchemiczne zamierzające wydestylować istotę życia. Zupełnie innym typem nośników mocy są istoty mocy, takie jak smoki i inne zwierzęta magiczne, w tym przypadku to raczej jakieś elementy ich ciał stają się artefaktami mocy (motyw zdobycia skóry ze smoka w *Rycerzu mimo woli* oraz funkcje zwierząt totemicznych w *Pamięci, Smutku i Cierniu*, a także jherega w roli familiara maga – zabójcy w *Jheregu*), choć mamy też motywy występowania tych istot w roli magicznych pomocników oraz familiarów. Tu znajdują się też sumeryjskie *me*, jak i *nam*, to jest tabliczki przeznaczenia, podobne znaczenie mają nici plecione przez Norny.

Z manifestacjami mocy wiążą się z reguły trzy symbole: skazy, jaką pozostawia moc na operujących nią, żaru jako klasycznej epifanii energetyczności mocy oraz sznura symbolizującego wiążącą funkcję mocy (*Światy czarnoksiężnika*<sup>188</sup>) zarówno w aspekcie twórczym i porządkującym, jak w przypadku obrazu kosmicznego gobelinu z *Fionawarskiego Gobelinu*, będącego prezentacją aktywności kreacyjnej bóstwa stwarzającego uniwersum, jak i mocy wiążącej w sensie opętania, co widać w deskrypcjach stanów sesyjnych w *Przebudzeniu księżycy, Wkole stań, dziewczyno* czy też pierwszym tomie *Czarnej Kompanii*<sup>189</sup> (motyw szamańskich praktyk ekstatycznych towarzyszących działaniom magów kompanii zarówno w aspekcie agresywnym, jak i ochronnym).

W przypadku fenomenu mocy obecnego w fantasy należy stwierdzić także wyłanianie się specyficznego modelu tego zjawiska. Po pierwsze, oznacza on zawsze istotę mocy jako zjawiska typu numinalnego. W przypadku pochodzenia jej od bóstwa, kreującego *ex nihilo* rzeczywistość, mamy do czynienia ze ścisłą praktyką religijną w stosunku do niej, typu: modlitwa, ofiara, rytuały i ostateczny horyzont odniesień w rzeczywistości po śmierci (*Archanioł*), fakt użycia mocy porządkującej przez Boga uzależniony jest od wysłuchania przez niego, a tym samym przyjęcia i przychylenia się do modlitw aniołów i archaniołów. Pojawiają się także przytoczenia związane z bóstwami magicznymi, jak

---

<sup>188</sup> Zob. R. Żelazny, *Światy czarnoksiężnika*, t. 1-2, przeł. M. Studniarek, P. Lipszyc, Warszawa 1992-2002.

<sup>189</sup> Zob. G. Cook, *Czarna Kompania*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1993 (*Czarna Kompania*, t. 1).



choćby bóstwa mitologii egipskiej, sumeryjskiej czy germańskiej. W tym przypadku manipulacja jednak jest już dwojaka: odnosi się zarówno do bóstwa i jest oparta na praktykach religijnych, modlitwie, zawierzeniu, *etc.* oraz do samych praktyk magicznych, jakimi dane bóstwo się posługuje, wiążąc wówczas praktyki magiczne typu zaklęcie, przywołanie, *etc.* z modlitwą (*Wrota Anubisa*<sup>190</sup> czy *Atrament*<sup>191</sup>). Ostatnim modelem jest posługiwanie się magią niejako poza praktykami typu religijnego w znaczeniu przytaczanym powyżej. Nie jest też istotne czy mamy do czynienia z magią żywiołów (*Ziemiomorze*), magią demoniczną (*Lord Demon*<sup>192</sup>, *Księżę Mroku*<sup>193</sup>), czy innymi typami magii (cykl *Harry Potter*<sup>194</sup>). Wydarzenia numinotyczne pierwszego typu byłyby to *miraculosus*, wydarzenia drugiego – *mirabilis*, a trzeciego – *magicus*.

Ponieważ moc jest ambiwalentna, podobnie ambiwalentna jest związana z nią magia. Wiąże się to z częstym podziałem na magię czarną – agresywną i białą – apotropaiczną. Jak widać, podział magii wiąże się z aspektem wykorzystywanej mocy. Nie jest też dziełem literackiej kreacji postaci magii kryminalnej, miłosnej, zniewalającej, więżącej czy przywołującej. Wszystkie te praktyki magiczne funkcjonowały w przeszłości<sup>195</sup>. Ważne jest także wskazanie na specyficzny paradygmat człowieka mocy. Nie zawsze ma on cechy podmiotu typu *homo magus*, często jest to także kapłan lub szaman, a nawet król, bywa nim osoba podlegająca niekontrolowanym stanom sesyjnym bądź też całkowicie opętana i zniewolona.

Istota mocy jest zatem zarówno kreacyjna, jak i destrukcyjna, podlegająca manipulacjom i obojętna na nie. Za każdym razem jest jednak obca, groźna, skuteczna w działaniu i niepojmowalna. A to oznacza, że mamy tu do czynienia z klasycznym wydarzeniem numinotycznym, będącym odpowiednikiem inwazji *sacrum*, a podmiot biorący w nim udział jest istotą manipulującą, manipulowaną lub modlącą się, nigdy obojętną. Tym samym widać, że manifestacje mocy z jednej strony wskazują na zarys horyzontu nadnaturalnego organizującego istnienie kosmosu wraz z jego aksjologiczną waloryzacją, z drugiej zaś, prezentują model ludzkiego bycia wobec *numinosum – sacrum*.

---

<sup>190</sup> Zob. T. Powers, *Wrota Anubisa*, przeł. J. Kabat, Warszawa 1997.

<sup>191</sup> Zob. H. Duncan, *Atrament*, przeł. A. Reszke, Warszawa 2007 (*Księga wszystkich godzin*, t. 2).

<sup>192</sup> Zob. R. Zelazny, J. Lindsfold, *Lord Demon*, przeł. L. Targosz, Poznań 2001.

<sup>193</sup> Zob. D. Gemmell, *Księżę Mroku*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2002.

<sup>194</sup> Zob. J. K. Rowling, *Harry Potter*, t. 1-7, przeł. A. Polkowski, Poznań 2000-2008.

<sup>195</sup> Precyzyjnie opisane zostały w przytaczanych już wcześniej pracach podejmujących zagadnienie magii i jej związków z religią.

## 4.2. Formalne uobecnienia – filiacje mityczne

Jak dało się powyżej zauważyć, cytacje mityczne z reguły nie są zupełne. Ich obecność pozwala na wyodrębnienie wzorca typu mitycznego jako elementu charakterystycznego dla kreacji w literaturze fantastyki tolkienowskiego „wtórnego świata”, a jednak uobecnienia te są bardzo różnorodne. Stąd, jeżeli chcemy określić mechanizm degradacji mitu w tym typie literatury, to niezbędne jest także skonstruowanie paradygmatu tych zapożyczeń. Będzie on obejmował dwa typy zjawisk. Po pierwsze, zidentyfikowanych uobecnień poszczególnych elementów mitycznych opowieści. A po drugie, sposobu ich funkcjonowania w strukturze dzieła literackiego.

Pierwszą grupę zapożyczeń tworzą imiona bóstw i postaci demonicznych oraz innego typu nazwy własne, jak chociażby mityczne toponimy. Wśród boskich imion znajdujemy częściowe grupy mityczne, jak: Horus, Set, Anubis, Ozyrys, Izyda, Neftyda i Tot. Wszystkie należą do imion grupy „wielkiej dziewiątki”. Jak widać, grupa nie jest pełna, a i zakresy znaczeniowe przypisane imionom bywają przesunięte, co dotyczy Set (o czym już była mowa). Imienne przywołania w tym przypadku łączą nie tylko zewnętrzną postać bóstwa, ale i poszczególne jego atrybuty związane z jego funkcją w konkretnym mitologem<sup>196</sup>. Często też teonim zostaje wyizolowany ze swojej macierzystej mitologii i służy egzemplifikacji konkretnego atrybutu swojej manifestacji<sup>197</sup>. Inne grupy teonimów to Odyn – Wotan, Loki, Thor, Norny, najczęściej w formie zgodnej z przekazem mitycznym i to tak dalece, że prezentacja Odyna obejmuje precyzyjnie wiele imion synonimicznych jak: Orędownik Wojny, Ponury, Jeździec, Trzeci, Jednoręki, Najwyższy, Najmądrzejszy, Zakapturzony, Wszechojciec, Róźdzkodzierzca (*Amerykańscy bogowie*). Ta grupa przywołań zachowuje także nie tylko poszczególne aspekty danych bóstw, ale wręcz ich mityczne zestawienia, oddające znaczenie typu symbolicznego<sup>198</sup>. Podobnie kwestia ta wygląda w przypadku trzech rozpoznanych tu jeszcze grup cytacji zbiorowych, to jest hinduskich, celtyckich, greckich oraz sumeryjskich.

Cytacje hinduskie mieszają, niestety, imiona bóstw starszych, które pomimo to zachowują swoje znaczenie funkcjonalne, jak Kali – Durga, Mara – Pan Złudzeń, Jama-Dharma – boski kowal i Pan Umarłych, Agni – bóstwo ognia,

---

<sup>196</sup> Na przykład postać Anubisa w *Amerykańskich bogach* jako bóstwa opiekującego się zmarłymi lub też postać Horusa z *Stworów światła i ciemności* jako syna Ozyrysa i przeciwnika Seta, uczestniczące w kosmicznym konflikcie w zastępstwie zabitego ojca.

<sup>197</sup> Takie zjawisko rejestrujemy w J. M. Robertsa *Conanie i łowcach głów*, przeł. R. Rączka, Warszawa 1997, gdzie pojawia się Stary Wąż – Set (s. 70) jako manifestacja chaosu.

<sup>198</sup> Wystarczy zestawić tu obraz pary bóstw (Loki i Odyn) występujących w *Amerykańskich bogach* oraz *Uczniu czarnoksiężnika* z wykładnią znaczenia religioznawczego tej pary dokonanej przez Dumézila w jego *Religii Germanów*, *op. cit.*, s. 51-127.

Whinoeh – Ojciec Życia i Śiwa – Niszczyciel, które Żelazny bardzo precyzyjnie przywołuje, wpisując je zarówno w charakterystyczne dla nich atrybuty, jak i miejsce w mitycznych opowieściach, dołączając wręcz słownik bóstw do swojej powieści (*Pan Światła*). Ten sam autor w tym samym tekście miesza porządku różnych zjawisk religijnych charakterystycznych dla kultury i tradycji Indii, wpisując jako przeciwnika (przytaczanych powyżej bóstw) o cechach trickstera postać z kręgu wierzeń buddyjskich – emanację Buddy Majtri. Pomimo że cytacja jest z tego samego obszaru kulturowego, to zestawienie jej jest już efektem praktyki spekulacyjnej nadawcy.

Krąg bóstw celtyckich jest, niestety, bardzo mało precyzyjny, wiąże z reguły imienne przywołania z panteonu walijskiego, irlandzkiego i bretońskiego. Nie dokonując przy tym zasadniczych rozróżnień i łącząc je wspólnym mianownikiem – kultury celtyckiej. Najczęściej mamy do czynienia z przywoływaniem imion bóstw z grupy młodszych bóstw plemienia bogini Dana (matka całego pokolenia bogów Plemię Bogini Dana – Tuatha De Dannan, bogini płodności i podziemia, ambiwalentna: płodność, obfitość, bogactwo i śmierć, zniszczenia nędza<sup>199</sup>). Znajdujemy tu bóstwa typu Dagda („Dobry Bóg”, bóstwo, nieba, atmosfery i ziemi, mądry, władca bogów), Gofannon – bóg kowal, Nudd – bóstwo głębi morskiej (*Pieśń Albionu*), Macha (potrójna bogini wojny i płodności, wiązana z Morrigan i Badb) występująca z Nemain (*Letnie drzewo*) – „jadowita” bogini wojny, uosobienie szału bitewnego, czasami uznawana za jedną z Morrigan, Cernan (*Letnie drzewo*) – a raczej Cernunnos, to jest „Rogaty”, galijskie bóstwo zwierząt, płodności i obfitości, Keia (raczej Kei, walijskie bóstwo wojny), tu *psychopompos* (*Fionavarski Gobelin*) oraz Lug – celtycki bóg światła i wszystkich sztuk, zdegradowany do poziomu epickiego bohatera o imieniu Lleu Llaw Gyffes (*Pieśń Albionu*<sup>200</sup>).

Cytacje z mitologii greckiej ciekawe są w *Żołnierzu z Mgły*, gdzie nie występują nazwy greckie, lecz ich przełożone znaczenia, na przykład bóg „Wszystko”. Kora występuje tam jako Dzieweczka i wiąże się ją z symboliką chtoniczą pojawiają się też bóstwa takie, jak Łowczyni z towarzyszącymi jej drapieżnikami, przedstawiająca się jak Enodia, Mroczna Matka (*Żołnierz z Mgły*) oraz manifestujący się w ekstazie związanej z libacją Dionizos czy też Apollo, przedstawiający się jak bóg wilczy i słoneczny, a także piękna Królowa Zmarłych (*Żołnierz z Mgły*). Pełna cytacja typu homeryckiego, oparta zresztą na ciekawym zabiegu fabularnym – przenoszącym bóstwa greckie i konflikt w rzeczywistość wysokich technologii, występuje w *Ilionie*<sup>201</sup>, będącym opisem kontynuacji kon-

---

<sup>199</sup> J. Gąsowski, *Mitologia Celtów, op. cit.*, s. 63.

<sup>200</sup> Wszystkie opisy bóstw grupy celtyckiej przywołane zostały tu na podstawie M. Leach, *Uniwersalny leksykon bóstw, op. cit.*

<sup>201</sup> Zob. D. Simmons, *Ilion*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2004.

fliktu bogów. Bóstwa greckie w cytacjach zachowują z reguły swoje atrybuty oraz cechy mityczne. Ponieważ teonimy greckie i sumeryjskie już były przywoływane w rozdziale trzecim nie będziemy ich tu specjalnie omawiać.

Oprócz cytacji grupowych często, o ile nie częściej, mamy do czynienia z cytacjami wyizolowanymi typu: Dagon i Bal w *Elaku z Atlantydy*<sup>202</sup>, Bel i Crom w powieściach o Conanie, Marduk w *Zamięci*, Hekate w *Masce Kirke*, Trzy Zorie i Czernobog wraz z Bielobogiem w *Amerykańskich bogach*, Aryman w *Krainie Przemian* czy Księżę Cmentarza z obszaru religii woo-doo z powieści *W kole stań, dziewczyno*. Wszystkie te cytacje zawierają atrybutowe znaczenia reprezentowanych przez imiona bóstw.

Oprócz teonimów napotykamy także imiona aniołów: Gabriel, Michael, *etc.* (*Archanioł* oraz *Księga wszystkich godzin*) i aniołów upadłych: Lucyfer i Szatan (*Widmowy Jack*) oraz imiona gigantów z mitów germańskich, jak Imrir w *Śmierci bogów*, a także imiona artefaktów magicznych typu Gungnir – to imię włóczni Odyna czy Mjöllnir – imię młota Thora (*Uczeń czarnoksiężnika*). Spotykamy też toponimy typu: boska góra Meru (*Donnerjack*) i piekielne kur (*Welin*) z mitologii sumeryjskich; Walhalla (*Berserker*), Asgard, Jötunheim, Musspeheim, Niflheim, Alfheim, Svarheim, Vanaheim i Midagrad (*Uczeń czarnoksiężnika*) z *Eddy Poetyckiej* oraz Hades (*Żołnierz z Arete*) z mitologii greckiej. Mamy także imiona znanych z mitologii germańskiej zwierząt i bestii mitycznych typu: Hungin i Munin, to znaczy Myśl i Pamięć – imiona kruków Odyna, Freli i Gemi, imiona wilków Odyna, Sleipnir – imię jego konia (*Amerykańscy bogowie*).

Kolejna grupa cytacji to przywołanie konkretnych postaci, takich jak leprechaun – celtyckie bóstwo opiekuńcze z *Amerykańskich bogów*, *svart aloy* i *lios aloy* (*Fionavarski Gobelin*) z mitologii germańskiej, wendigo (*Sekrety Mocy*) oraz sasquatche (*Nigdy nie ufaj smokom*) z mitologii Indian Ameryki Północnej, wężowci – ludzie z kultu indyjskiej bogini Naga (*Nigdy nie ufaj smokom*), koboldy (*Amerykańscy bogowie*), trolle i ogry (cykl poświęcony Kedrigernowi<sup>203</sup>) z mitologii germańskiej, najady i driady, fauny, Gorgonę (*Kraina Mroku*), Pegaza z mitologii greckiej (*Maska Kirke*) oraz sumeryjskie demony *ugallu*, *enkiny* i *sebitti* (*Welin*) oraz istoty o cechach wampira, jak nefty, graje i lamie z *Grozy jej spojrzenia* czy *ghoule* z *Trzech serc i trzech lwów* oraz bestie, jak wilkołaki (*Conan i karząca dłoń*, *Fionavarski Gobelin*). Wszystkie przywołane cytacje zawierają w sobie treści mityczne.

Inne cytacje obejmują pojęcia, takie jak *maat* (*Conan i skarb Pythonu*), *ka* (*Wrota Anubisa*) i *me* czy *kur* (*Welin*), a ponadto pojęcia Ładu (*Mgły Avalonu*), Równowagi (*Ziemiomorze*), Harmonii (*Amber*), Konfliktu (*Fionavarski Gobelin*), Mocy (*Światy czarnoksiężnika*), a wszystko to nacechowane etycznie i ukierunkowujące

---

<sup>202</sup> Zob. H. Kuttner, *Elak z Atlantydy*, przeł. P. Cholewa, Białystok 1999.

<sup>203</sup> Zob. J. Morresy, *Kedrigern*, t. 1-5, przeł. D. Górską, H. Pasierską, L. Jęczmyk, Warszawa 1996-1998.

na kwestię Dobra i Zła (*Silmarillion*), Wolności i Zniewolenia (*Księga wszystkich godzin*), Odpowiedzialności (*Zimowi wojownicy*), Przeznaczenia (*Dar*), Obcości (*Zew Cthulhu*<sup>204</sup>) i istnienia poza światem ludzi (*Zaklęty miecz*<sup>205</sup>) i poza czasem (*Wieczny wojownik*).

Cytacje wprowadzają także mityczne wydarzenia, takie jak kreacja (*Wracać zawsze do domu*<sup>206</sup>), destrukcja (*Koło Czasu*), konflikt (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*), błądzenie (cykl *Kane*<sup>207</sup>), wyprawa (*Władca Pierścieni*), zapomnienie (*Strony bólu*), powrót (*Dilvish Przeklęty*), odnowa (*Władca Pierścieni*), zdobywanie (*Talizmany Shannary*<sup>208</sup>) i kreowanie artefaktów mocy (*Przygody Harolda Shea*). Te cytacje z reguły wiążą się z przywoływaniem mitycznych stanów rzeczy, takich jak istnienie przed kataklizmem (*Silmarillion*), upadek (*Silmarilliona*), kataklizm (*Silmarillion*), wieczny cykl (*Stwory światła i ciemności*) oraz istnienie po kataklizmie (*Koło Czasu*) i eschaton (*Pióro Archanioła*<sup>209</sup>) oraz istnienie po eschatonie (*Mroczna Wieża*<sup>210</sup>).

Do tego należałoby wprowadzić cytacje oparte na mitycznych obrazach kosmosu, poszczególnych zaświatów z ich strukturami (*Księga wszystkich godzin*) oraz miejsc przejścia, to jest centrów kosmosu (*Śmierć bogów*, *Mroczne Materie*).

Ostatnia grupa cytatów to symbole typu zmaza, plama, światłość i ciemność (*Silmarillion*, *Kraina Mroku*), a także (*Ognisty miecz*<sup>211</sup>) woda żywa (*Welin*), labirynt (*Strony bólu*, *Kraina Przemian*) czy też kolumna świata (*Amerykańscy bogowie*), a także metafor opisujących kondycję ludzką, takich jak błądzenie, wkraczanie w zaświaty, *amnesis* i *anamnesis* oraz bycie wobec wydarzenia numinotycznego.

Przejdźmy teraz do sposobu ich funkcjonowania w tekście fantasy. Jak dało się zauważyć, znakomita większość elementów mitycznych obecnych w prezentowanych tekstach jest wyodrębniona z macierzystych mitologii, w tym znaczeniu, że cytacje te są z reguły fragmentaryczne. Oznacza to, że mamy tu do czynienia ze zjawiskiem wyizolowywania poszczególnych elementów mitu w odniesieniu nie tyle do konkretnego mitu, ile do mitologii, w jakiej jest on na zasadzie komplementarności osadzony. Zjawisko to występuje na kilku płasz-

---

<sup>204</sup> Zob. H. Ph. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, przeł. R. Grzybowska, Warszawa 1983.

<sup>205</sup> Zob. P. Anderson, *Zaklęty miecz*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1991.

<sup>206</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Wracać wciąż do domu*, przeł. B. Kopec, Warszawa 1996.

<sup>207</sup> Zob. K. Wagner, *Kane*, t. 1-5, przeł. D. Kamińska, J. Garztecki, J. Pultyn i inni, Warszawa 1991-1994.

<sup>208</sup> Zob. T. Brooks, *Talizmany Shannary*, przeł. G. Sudoł, Poznań 2000 (*Shannara*, t. 7).

<sup>209</sup> Zob. J. Morrow, *Pióro Archanioła*, przeł. M. Wawrzyńczak, Warszawa 1997.

<sup>210</sup> Zob. S. King, *Mroczna Wieża*, t. 1-7, przeł. Z. Królicki, A. Szulc, K. Sokołowski, Warszawa 2002-2006.

<sup>211</sup> Zob. A. Martine-Barnes, *Ognisty miecz*, przeł. R. Kot, Poznań 1991.

czynach: w odniesieniu do całych lub tuż fragmentarycznych mitologemów, wątków, elementów obrazowania kosmosu lub postaci oraz działań typu ryty przejścia lub też tworzenia albo wykradania nośników mocy. Wiąże się to, po pierwsze, z faktem wyrażania poprzez obrazowanie bycia bohaterów fantazy wobec *numinosum*, pewnej modalności *sacrum*<sup>212</sup>. Po drugie, z faktem samego zagadnienia tejże modalności w odniesieniu to takich modeli struktur mitycznych, jak inicjacje, wyprawy po artefakty, poszukiwanie centrum. Po trzecie, całej gamy typów aktywności *sacrum* zarówno w odniesieniu do rzeczywistości, jak i człowieka z wszelkimi tego konsekwencjami: od tych o naturze metafizycznej aż po czysto duchowe. Operowanie modelem mitycznego paradygmatu modalności *sacrum* poprzez izolowanie go od całościowej matrycy znaczeniowej, jaką jest konkretna mitologia, ukazuje ciekawe zjawisko. Otóż dzięki możliwości, jaką dają same mity, w tym także ich elementy zdegradowane, a takimi pozostają wyizolowane cytacje nakładania na siebie swoich symbolicznych znaczeń, może dochodzić do zestawiania rozmaitych rozproszonych i wyizolowanych elementów w jednym tekście, jak chociażby łączenie mitologii sumeryjskiej z teologią biblijną w *Welinie* czy teologii chrześcijańskiej z mitologią celtycką, co widać w *Silmarillionie*. Owe zestawienia tworzą w obrębie danego tekstu nową jakość semantyczną, której zawartość uzależniona jest od cytatów i ich rozmaitych zestawień. Istotne jednak jest to, że owe rozproszone elementy – zdaniem Eliadego – nie tracą swojej ważności mitycznej, a dzięki temu pozwalają na odtwarzanie wzorca mitycznego, oczywiście tylko w zarysie, na jaki znaczenia mitycznych cytacji pozwalają. Jak widać, zjawisko izolacji poszczególnych elementów mitu wpisuje się w mechanizm degradacji, czyniąc je z jednej strony przedmiotem obróbki literackiej, z drugiej natomiast pozostawiając ich treści mityczne w znaczeniu zasadniczym. Stwarza to ciekawe możliwości literackie i pozaliterackie, to jest wpisane w obszar współczesnej kondycji *homo religiosus* w znaczeniu, o jakim pisał Eliade w odniesieniu do zdegradowanego *sacrum*<sup>213</sup>.

Najczęściej mamy do czynienia z wyizolowaniem polegającym na odcięciu od macierzystego systemu mitologicznego, wydaje się to paradoksalne, skoro stwierdziliśmy, że większość cytacji imiennych czy postaciowych zachowuje znaczenie pierwotne. Należy jednak pamiętać, że znaczenie to jest efektem funkcjonowania w konkretnej mitologii, to jest całej grupie mitów tworzącej całościową wizję kosmosu. Wyizolowanie oprócz tego, że jest elementem degradacji mitu, to wprowadza znaczną możliwość manipulacji oraz fałszywego lub bardzo pobieżnego odczytania wyizolowanych znaczeń. Klasycznym przykładem tego typu zjawiska jest cytacja jednostkowa, gdy wprowadza się do

---

<sup>212</sup> Por. M. Meslin, [Somatyzacja bóstwa], [w:] *Encyklopedia religii świata*, t. 2, red. F. Lenoir, Y. Tardan-Masquelier, tłum. M. Pachniak, Warszawa 2002, s. 1998.

<sup>213</sup> M. Eliade, *Traktat...*, *op. cit.*, s. 414-430.

świata przedstawionego pojedyncze elementy danej mitologii. Na przykład Bel i Crom w powieściach o Conanie bądź fragmentaryczne cytacje z mitologii słowiańskich w *Amerykańskich bogach* czy też mechanizm pojawiający się na zupełnie innym poziomie, to znaczy wyizolowanie filozofemu *arche* z koncepcji Leukipposa i powiązanie go z biblijnym teologem kosmogonicznym, co spotykamy w *Mrocznych Materiach*.

Najczęściej wyizolowanie przyjmuje postać eliminacji<sup>214</sup>, co oznacza, że poszczególne fragmenty cytowane w tekście są efektem eliminowania konkretnych fragmentów mitologii, uważanych z rozmaitych powodów za zbędne. Eliminacje mają z reguły charakter operacji na mitycznej fabule i polegają na jej skracaniu i odrzucaniu poszczególnych jej części w celu wyodrębnienia konkretnej postaci, epizodu lub wątku przytaczanych w cytacie. Klasycznym przykładem jest eliminacja z mitologemu eschatologicznego opisanego w *Eddzie Poetyckiej* działań wszystkich nadnaturalnych postaci poza Thorem, Lokim i Odynem (*Amerykańscy bogowie, Uczeń czarnoksiężnika*), a w większości cytacji z mitologii germańskiej eliminacji mitologemu kreacyjnego (*Kroniki Hjörwardu*). Podobne zjawisko napotykamy także w mitologem heroicznym poświęconym Tezeuszowi, gdzie wyeliminowano praktycznie całą jego działalność heroiczną, pozostawiając jej przywołanie tylko we wspomnieniu o czynach heroicznych (*Strony bólu*). Podobnie w przypadku opisu aktywności tricksterów eliminuje się opisy zasadniczych bóstw kreujących, na co wskazuje postać kruka w cyklu *W kręgu smoka*<sup>215</sup>. Czasem eliminacja ogranicza się wręcz do wyodrębnienia jednego aspektu danego mitologemu, jak w *Welinie*, gdzie kładzie się nacisk na zstąpienie Inanny do Piekieł, nie ukazując pełnego aspektu tego wydarzenia, czy też w *Zamieci*, gdzie eliminuje się działalność kreacyjną Marduka tylko do manipulacji *me*, nie wspominając kreacji z ciała Tiamat.

Bardzo często eliminacje przybierają skrajną postać, wprowadzając do świata przedstawionego tylko fragment mitologemu, jak ma to miejsce z zasadniczym mitologem walki bóstwa ze smokiem, często sprowadzane do inwariantów spekulacyjnych, ale niestety, nie osadzonych w realiach kosmogonicznych, jak w cyklu *Smok i jerzy*<sup>216</sup>, czy też prezentacji kosmosu poprzez eliminowanie poszczególnych jego wymiarów (*Przynieście mi głowę Księcia, Krainy Podmroku*) bądź w prezentacji wyizolowanych w ten sposób mitycznych postaci (postać krasnoluda Gotreka i mrocznego elfa – to jest Drizzta Do'Urdena z powieści im poświęconych), by skończyć na eliminacji tak daleko posuniętej, że

---

<sup>214</sup> Pojęcie to przyjmuję za H. Markiewiczem (Idem, *Z teorii literatury i badań literackich*, Kraków 1997, s. 181).

<sup>215</sup> Zob. C. S. Gardner, *W kręgu smoka*, t. 1-3, przeł. D. Kopociński, Poznań 2000-2002.

<sup>216</sup> Zob. G. R. Dickson, *Smok i jerzy*, t. 1-8, przeł. Z. Królicki, M. Rudnik, I. i A. Śluzek, Warszawa 1991-2002.

wprowadzone mogą już być tylko elementy o charakterze inkrustacyjnym (*Smok Jego Królewskiej Mości*).

Nieco innym typem wyizolowania jest redukcja<sup>217</sup> sprowadzająca się do manipulacji w obrębie pola znaczeniowego mitu czy też jego fragmentu. Najczęściej spotykana redukcja ma charakter obrazowy. Oznacza to, że skupia się ona na prezentacji zewnętrznej i z reguły do niej tylko się odnosi. Prowadzi to do sytuacji takich, w których postać herosa musi być muskularna (*Conan*), demon z reguły hybrydalny (*Lord Demon*), wiążący w swojej postaci cechy rozmaitych istot, a diabeł rogaty (*Przynieście mi głowę Księcia*). Jest to o tyle niebezpieczne, że redukcja tego typu nie zawsze pozwala na pełne odczytanie znaczenia mitycznego i manipuluje tylko na emocjonalnym i bardzo powierzchownym kontakcie z tak prezentowaną postacią. Zauważmy, że ciemne są krainy oraz mieszkańcy zarówno przestrzeni chtonicznej, jak i piekielnej. Pył jest domeną kur i obrazem materialistycznej arche w *Mrocznych Materiach*, a obrazy istot chaosu w *Amberze* mają raczej postać demoniczną, chociaż powinny być amorficzne. Zgodnie z rozpoznaniem fenomenologicznym, skupienie uwagi na tym, co obrazowe, jest tylko elementem całego aktu poznania, ale już redukcja do zewnętrznych aspektów obrazu takie poznanie istotowe wyklucza<sup>218</sup>.

Jeszcze radykalniejszym typem redukcji pozostaje redukcja istotowa. To dzięki niej redukuje się istotę konkretnych mitów i ich symbolicznych znaczeń. Redukcja istotowa ukazuje już niepełny obraz konkretnej istoty typu demon, bestia czy bóstwo oraz innych aspektów mitycznego obrazu kosmosu. Demon przestaje być istotą demoniczną, piekło staje się przestrzenią ciekawą, a moc środkiem do zdobywania konkretnych dóbr. Efekt takich redukcji znajdujemy w *Dilwishi Przeklętym*, *Lordzie Demonie* czy też w *Światach czarnoksiężnika*. Redukcja istotowa, operująca obrazami magii, jest z reguły tożsama z częściową desakralizacją mocy numinotycznej.

O ile wyizolowanie polega na atomizacji poszczególnych elementów mitu, to już mechanizm kondensacji<sup>219</sup> jest całkowicie odwrotny, zakłada nakładanie się na siebie znaczeń najczęściej symbolicznych i uobecnianych w jednej postaci lub zdarzeniu. Może mieć to związek z izomorficznym charakterem mitu<sup>220</sup>. Przykład taki spotykamy zarówno w *Masce Lokiego*, jak i *Panu Światła*: w pierwszym przypadku, w złożeniu wielu postaci mitycznych o charakterze trickstera, takich jak: Los, Pan, Puk, Lucyfer, Szatan w osobie Lokiego (*Maska Lokiego*),

---

<sup>217</sup> Pojęcie redukcji przyjmuję w znaczeniu, jakie obecne jest w współczesnych koncepcjach filozofii religii (zob. J. A. Kłoczowski OP, *Filozofia religii*, Kraków 1993, s. 15-36).

<sup>218</sup>Zob. R. Ingarden, *Wstęp do fenomenologii Husserla*, przeł. A. Póltawski, Warszawa 1974, s. 102-126.

<sup>219</sup> Pojęcie w znaczeniu przyjętym przez H. Markiewicza, *op. cit.*, s. 182.

<sup>220</sup> Warto porównać w tej materii stanowiska Jurija Łotmana i Zary Zincew oraz Johna Bierhorsta w cytowanych już pozycjach ich autorstwa.



w drugim, analogicznie na cechy Mahasamatmana nakładają się cechy Manjursi – hinduskiej bogini Gniewu, Siddharthy, Tathagathy, Maitreji i Buddy (*Pan Światła*). Podobne zjawisko ma miejsce w *Lordzie Demonie* i w *Amerykańskich bogach*, z tym że kondensacja ma tu charakter ilościowo-jakościowy: w pierwszym łączy ze sobą wiele postaci demonicznych z różnych mitologii, a w drugim mamy do czynienia z analogiczną fuzją bóstw z mitologii europejskich i azjatyckich.

Jak już dało się zauważyć, cytacje oparte na wyizolowaniu pozostawiają miejsce do pewnej manipulacji znaczeniami przytaczanych treści mitycznych, co może prowadzić do zjawiska modyfikacji. Będzie ono miało kilka płaszczyzn: jedne w obrębie cytacji mitycznych, inne w obrębie spekulacji mitopoeetyckich. Teraz interesuje nas tylko pierwszy przypadek. Modyfikacja jest tu formą transpozycji, to znaczy przesuwania znaczeń mitycznych w obrębie cytowanego materiału. To ten zabieg prowadzi do przesunięcia cech Re na Seta w *Stworach światła i ciemności* oraz uposażania atrybutowego postaci fikcyjnych mitycznymi treściami, jak ma to miejsce w *Silmarillionie* przy opisie panteonu funkcjonalnego Valarów. Zdarzają się także modyfikacje innego typu, jak chociażby w *Mrocznych Materiach*, gdzie archanioł Metatron jest uzurpatorem, lub jak w *Welinie*, gdzie z kolei modyfikuje się znaczenie biblijnego pojęcia określającego Przymierze – *Berith*.

Co do zjawiska transpozycji, to zachodzi ono w materiale przez nas badanym, w co najmniej trzech płaszczyznach: to jest transpozycji semantycznej imion, atrybutów oraz funkcji. Transpozycję imienia już przywołaliśmy w postaci pary Re i Seta. Transpozycja atrybutu magicznego jest dość ciekawa. Jako jej przykład powołajmy berło-laskę-różdżkę, wszystkie one są nośnikami mocy o wspólnym źródle. A jednak w literaturze fantasy berło pojawia się bardzo rzadko (berło Anubisa w *Stworach światła i ciemności*), laska z reguły w cytacjach z obszaru celtyckiego, natomiast najpopularniejsza zdaje się być różdżka. Nieco inaczej wygląda transpozycja na poziomie funkcji. Tu demon zyskuje cechy twórcze (*Lord Demon*), smok staje się istotą kreacyjną (*Ostatni Lord Smok*<sup>221</sup>) lub pomocniczą (cykl *Jeźdźcy smoków z Pernu*<sup>222</sup>), a natura objawia cechy demoniczne (*Miasto pożogi*<sup>223</sup>).

Cytacje te jednak zachowują zasadniczą cechę mitycznych fabuł lub mitycznego prezentowania obrazowanej rzeczywistości, to znaczy dokonują prezentacji w porządku binarnych opozycji, ukazując dwa niesprowadzalne do siebie aspekty rzeczywistości typu: dobro – zło, góra – dół, noc – dzień, życie-

---

<sup>221</sup> Zob. J. Bertin, *Ostatni Lord Smok*, przeł. M. Pintara, Warszawa 1998.

<sup>222</sup> Zob. A. McCaffrey, *Jeźdźcy smoków z Pern*, t. 1-15, przeł. J. Platonowski, M. Chodasz, K. Majkowski i inni, Poznań 1995-1999.

<sup>223</sup> Zob. L. Niven, J. Pournel, *Miasto pożogi*, przeł. P. Szypuła, Warszawa 2001.

śmierć, chaos – ład. Pozwalają one nie tylko na określenie modelu kosmosu w perspektywie horyzontalnej i wertykalnej (to dzięki niej wyłania się trójczłonowy obraz kosmosu oraz centrum i peryferie na poziomie ziemskim). Dzięki nim pojawia się możliwość orientacji w kosmosie poprzez oparcie na porządku uranicznym i związanym z nim cyklem natury na ziemi. Opozycje pozwalają określić istotę ładu i chaosu poprzez wzajemną niesprowadzalność i na tej samej zasadzie dokonać waloryzacji etycznej całego kosmicznego procesu. W tej binarnie zróżnicowanej rzeczywistości kapitalne miejsce przypada pierwiastkowi mediacyjnemu, począwszy do trickstera, poprzez ziemię, aż do człowieka.

Spróbujmy podsumować zjawisko uobecniania się mitu w literaturze fantasty w odniesieniu do mitycznego postrzegania świata. Przytoczone powyżej elementy mitycznych opowieści zachowują swoje mityczne znaczenie, co potwierdza w tej materii rozpoznanie Eliadego. Traktujemy je w tym przypadku poprzez poznawcze zawieszenie ich korelacji z materiałem literackim, taką specyficzną zastosowaną formę fenomenologicznej *epoche*. Widać tu, że znaczenia mityczne, nawet gdy pozostają w ruchu wyznaczanym przez eliminację, redukcję, transpozycję czy kondensację, są jednak znaczeniami mitycznymi lub od-mitycznymi. Wszystkie te modele uobecnienia przez nas przedstawione mają wspólną cechę: są osadzone na modalności *sacrum* i są niepełnymi przytoczeniami. Ma to oczywiście swoje konsekwencje. Zauważmy, że cytacje te wywodzą się z rozmaitych tradycji religijnych, w tym także religii żywych. Obrazują kilka zasadniczych mitologemów kosmogonicznych oraz mitologemów prezentujących istnienie kosmosu, oba te modele są powiązane zarówno z naturą bóstw, jak i chaosu. Mamy tu obrazy człowieka oraz jego kondycji i związanych z nią rytuałów przejścia, doświadczenia boskości, zachowań religijnych, w tym także magicznych, istoty bóstw oraz dobra i zła, a także modeli manifestacji, takich jak kuszenie, niszczenie, śmierć oraz zaufanie, heroizm i zbawienie, kwestii języka religijnego, a w tym jego symboliczności, funkcji metafor oraz obrazowanych cudowności. Wszystko, co jest przytaczane z pola znaczeń mitologicznych, wiąże się zasadniczo z modalnością *sacrum*, zarówno w aktywności typu kreacyjnego, destrukcyjnego i medialnego, jakim jest trickster, w odniesieniu do sfery nadnaturalnej i naturalnej kosmosu, bądź też z wykazywaniem konieczności innego świata, a tym samym wskazywanie na nie-samoistość uniwersum.

Z drugiej strony wyraźnie widać, że elementy te podlegają już modyfikacjom znaczeniowym nawet w środowisku odniesień mitycznych czy to poprzez fakt wyizolowania, redukcji, kondensacji, czy też transpozycji. Nie poruszamy tu kwestii renarracji, gdyż ta z reguły pozostaje już jakąś odautorską formą przetworzenia artystycznego, niezmienny z reguły pozostaje tylko mityczny wzorzec.

Wszystko to prowadzi do takiej sytuacji, w której elementy rozpoznane rysują wzorzec kosmosu czy ludzkiego istnienia, pozostawiając jednak

znaczne obszary niedookreślenia. Można wręcz zaryzykować stwierdzenie, że w odniesieniu do swojej matrycy, jaką jest mitologia, cytowane elementy kreślą tylko mityczny horyzont znaczeń, który dopiero aktywność subkreatywna autora czyni formą mitopodobnej fabuły. Cała ta literacka praktyka ma rozmaite odniesienia, nas będzie tu interesować mitopoetycka spekulacja, to znaczy praktyka pisarska nie ograniczająca się tylko do mechanicznego odtwarzania mitycznych wzorców, ale czyniąca z nich przedmiot literacko-poznawczej spekulacji.

### 4.3. Spekulacje mitopoetyckie

Zjawisko spekulacji mitopoetyckiej polega na kreowaniu tekstu osadzonego w religijnych realiach mitu lub odnoszącego się poznawczo w zasadniczy sposób do niego, to jest czyniącego zeń rdzeń konkretnego literackiego obrazu mającego przynieść znaczenia rozstrzygające lub przynajmniej ogólne i wysoce prawdopodobne, jak *mythos* z tragedii w *Poetyce*<sup>224</sup> Arystotelesa. W pierwszym znaczeniu omawia twórczość mitopoetycką Edwin Oliver James w swojej pracy *Starożytni bogowie* w odniesieniu do egipskich deskrypcji podejmujących zagadnienie duszy i starających się doprecyzować jej koncepcję w *Tekstach Piramid*, będących zapisem eschatologicznych mitów<sup>225</sup>. Wskazywał on przy tym na pewne ograniczenia tych spekulacji związane ze specyfiką myślenia mitycznego i jego specyficznego stosunku do logiki. W drugim znaczeniu spekulacje występują w tekstach tragiczków greckich i poetów, jak chociażby Pindar, oraz twórców łacińskich, jak Owidiusz i Cyceon. Punktem delimitacyjnym zdaje się być stanowisko Arystotelesa zawarte w *Poetyce*. Tu zaczyna się granica oparta na definiowaniu mitu. Ponieważ przyjmujemy za wyjściową definicję mitu Eliadego, dlatego też nasze spekulacje będą odnosić się do elementów opowieści prawdziwych, świętych i instruktażowych, a nie zredukowanych do jedynie prawdopodobnych<sup>226</sup>.

W obrębie spekulacji mitopoetyckich zaczniemy od obrazów kosmogonii i związanych z nimi kosmologii. Pierwszym modelem jest ukazywanie źródła istnienia kosmosu w konflikcie, jaki zachodzi na kilku płaszczyznach.

Pierwsza z nich jest efektem konfliktu kosmicznego. Może to być konflikt żywiołów, które pozostają w ciągłym konflikcie i parciu ku dominacji, czego efektem jest ruch powołujący do istnienia, ale i dezintegrujący, wydarzających

---

<sup>224</sup> Arystoteles, *Poetyka*, przeł. H. Podbielski, Wrocław 1989.

<sup>225</sup> E. O. James, *Starożytni bogowie*, *op. cit.*, s. 167-168.

<sup>226</sup> Teoretyczne rozpoznanie tego zjawiska przedstawiłem w artykule *Od mitu do mitopoetyckich spekulacji*, który zostanie opublikowany w kolejnym tomie studiów Uniwersytetu Zielonogórskiego *Filologia Polska* (red. M. Januszewicz, T. Ratajczak).

się w efekcie tych działań bytów (*Siódmy syn*<sup>227</sup>). Drugi wariant posiada wręcz formę kompletnej opowieści etiologicznej: na początku istniał tylko płomień, który zamknięty się w kulę, stworzył Duszę Świata, z której z kolei wydobyła się pierwsza para bóstw, Ojciec i Matka, a następnie Syn i Córka. Antagonista tej grupy, Demon, przeistoczył się w chwili, gdy w swej niszczycielskiej aktywności pustelnik ofiarował mu swoją duszę, czyniąc z niej dar, a z siebie ofiarę. Demon nie zdobył, lecz dostał i dar ten przemienił go na tyle, że stał się wyznawcą Matki i jako Paladyn Dusz rozpoczął walkę o oczyszczenie świata i w tej walce poległ. Po jego śmierci narodził się Bękart, ostatnie bóstwo, po matce mający władzę władania duszami, a naturę po ojcu demonie (*Paladyn dusz*). Kosmiczny konflikt równorzędnych sił wprowadza nie tylko wątek dualistyczny, ale i zapośredniczenie zasad postaciami bóstw i demonów.

Innym wariantem jest opowieść posługująca się motywem amoralności *numinosum*. Powstanie świata i jego pierwotny charakter nie zawierają w sobie czasu, ładu ani chaosu. Obecny kształt świat uzyskał dopiero w efekcie działalności bliżej nieokreślonej istoty cielesnej, która utkała go na nowo i tym samym uczyniła z niego środowisko powodowane czasem, chaosem oraz ładem (*Zemsta Róży*). Kreacja ma w tym przypadku kilka znaczeń: prezentuje istnienie przed kataklizmem, jakim jest wtórne utkanie świata i ukazuje świat jako efekt chybionego aktu kreacji, charakterystycznego dla gnozy lub trickstera oraz konfliktu chaosu i ładu. Na zasadzie opozycji znoszących się kosmicznych sił dochodzi także do kreacji w *Kole Czasu*, gdzie mamy co prawda zarówno postać Stwórcy, jak i antagonistycznego Czarnego, ale mamy też przywołanie chińskiej koncepcji *jing* i *jang*, „które działają równocześnie razem i przeciwko sobie wewnątrz Prawdziwego Źródła, *saidin* i *saidar*, stanowią siłę napędową, która obraca Koło Czasu”<sup>228</sup>.

Podobnie rzecz ma się w *Mrocznych Materiach*, gdzie na początku istnieje Pył będący emanacją swojej zasady i jest to dookreślone dualistycznie przez odwołanie się do zoroastrianizmu (*Złoty kompas*<sup>229</sup>). Pył zawiera w sobie zarówno dobro, jak i zło. Przy czym Metatron, który jako pierwszy wyłonił się z Pyłu, przyjął postawę Stwórcy, stając się jednocześnie wrogiem wszelkich innych emanacji Pyłu. W konsekwencji doprowadziło to do konfliktu człowieka z aniołem. Jest to o tyle ciekawe, że Metatron nie jest w Kabale nacechowany demonicznie. Inny wariant typu dualistycznego napotykamy w cyklu o *Thomasie*

---

<sup>227</sup> Zob. O. S. Card, *Siódmy syn*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1999 (*Opowieść o Alwinie Stwórcy*, t. 1).

<sup>228</sup> R. Jordan, T. Patterson, *Koło Czasu. Przewodnik po sadze Roberta Jordana*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2003, s. 21.

<sup>229</sup> Zob. Ph. Pullmann, *Złoty kompas*, przeł. E. Wojtczak, Warszawa 2004 (*Mroczne Materie*, t. 1).

*Covenacie Niedowiarku*, gdzie za kreację, jak i dezintegrację, odpowiadają boscy bracia: Fouol Niszczyciel oraz Stworzyciel w *Wojnie Złoziemnego Kamienia*.

Często konflikt ukazywany jest jako element całego cyklu, w którym Zły jest uwalniany, niszczy kosmos, walczy z bóstwami, a po pokonaniu jest znów więziony na jakiś czas (*Letnie drzewo i Kamień elfów*). To natomiast wprowadza nie tylko mit wiecznego powrotu, ale także swoiste postrzeganie kosmogonii jako wiecznego procesu związanego zarówno z tworzeniem, niszczeniem, walką pomiędzy nimi i niemożnością rozwiązania konfliktu. Stąd też częste kosmogoniczne figury Niszczyciela, który jest jednocześnie Twórcą (*Feniks z obsydianu*<sup>230</sup>). Prowadzi to do obrazu kreacji jako efektu walki sił demonicznych i boskich; to konflikt pomiędzy demonicznymi istotami chaosu oraz nadnaturalnymi postaciami wykradającymi artefakty mocy i stwarzającymi za ich pomocą rzeczywistość uporządkowaną (*Amber*). Konflikt pomiędzy demonicznymi istotami i aniołami ma także swój wymiar kosmiczny poprzez stałe napięcie pomiędzy nimi mające raczej charakter stanu wojny, jak ma to miejsce w *Welin*, gdzie zachodzi jeszcze pomieszanie dwóch porządków mitycznych, w efekcie czego postacie nadnaturalne przestają być wszechmocne, co jest tym bardziej znaczące, że przywołuje się tu także postać Boga z tradycji judeo-chrześcijańskiej. Sprowadza się tu cały proces kreacji i destrukcji do manipulowania materią pierwotną, której fakt istnienia degraduje wszechmoc wszelkich innych istot, czyniąc je postaciami wtórnymi w tej kosmogonii. Podobne zjawisko rejestrujemy w *Mrocznych Materiach*. Większość obrazów kosmogonii opiera się na modelu zakładającym istnienie pierwotnego chaosu. W oparciu o ten model kosmos wyodrębnia się na zasadzie walki żywiołów – *arche*, jak w koncepcji Empedoklesa, bądź walki dwóch równorzędnych ontologicznie zasad, które, pozostając ze sobą w konflikcie, inicjują i podtrzymują wieczny cykl zniszczenia i kreacji. Niepokojące jest to, że w spekulacjach tych pojawiają się zestawiane elementy biblijne z mitycznymi. Ważne jednak jest to, że kreacje tego typu oparte są często na kilku stałych elementach, takich jak wyłanianie się bóstw z pierwotnego chaosu, boska aktywność częściowo oparta na manipulacji magią, jak w *Darze*, oraz cykl wiecznego powrotu. Nieco inny model zakłada istnienie jakichś innych istot, przy których bóstwa mitologiczne to tylko demony, które posiadały naturę racjonalną i uczyniły chaos przedmiotem swoich badań, a następnie eksperymentów, które w efekcie doprowadziły do kataklizmu i pojawienie się demonicznych, to jest amoralnych bóstw typu mitologicznego (*Wojownicy burzy*).

Ciekawe jest to, że w tego typu spekulacjach kosmogonia jest niepełna, a kosmos tym samym pozostaje niezupełny, czy to ze względu na fakt odejścia bóstwa typu *deus otiosus*, jak w przypadku Ula (*Gambit magika*), czy też wyczer-

---

<sup>230</sup> Zob. M. Moorcock, *Feniks z obsydianu*, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie 1991 (*Erekosē*, t. 2).

pania się mocy starszych bóstw, jak w powieści *Amerykańscy bogowie*. W tym przypadku także mamy sporo ciekawych wariantów prezentujących konflikt młodszych i starszych bóstw, które tylko częściowo opierają się na mitologiach. Spotykamy to u Pierumowa w *Kronikach Hjöwardu*, gdzie w rzeczywistość germańskiej mitologii, zamiast oczekiwanego „zmierzchu bogów”, wprowadza się konflikt z młodszymi bóstwami, których w pierwowzorze mitycznym nie ma.

Niepokojąca, ale ciekawa, jest koncepcja kosmogoniczna oparta na figurze trickstera. Postać ta pojawia się w późniejszych etapach kosmogonii, nie jest typem bóstwa uranicznego. A jednak to on jest odpowiedzialny za obecny kształt świata oraz model życia, jaki ma do dyspozycji człowiek. Jest to efektem jego działania jako twórcy naszego – ludzkiego świata, jego relacji społecznych, ekonomicznych, itp. (*Amerykańscy bogowie*); może to być też efektem działania bogów i wówczas trickster przyjmuje postać buntownika i dobroczyńcy ludzkości (*Pan Światła*), a może to być też manifestacja mrocznej istoty natury (*Maska Lokiego*).

Jeszcze inny model opiera się na symbolice Księgi. W *Księdze wszystkich godzin* jest ona wytworem Metatrona i zawiera w sobie wiedzę tego co było, jest i będzie, a tym samym nabiera cech boskich, ale może podlegać manipulacjom. Jest więc to obraz *sacrum* zdegradowanego w kilku aspektach, nabiera cech adekwatnego przedmiotu ludzkiej wiedzy, co czyni ją pozbawioną adekwatnego atrybutu boskości lub czyni człowieka boskim. Po drugie, znajduje się pod władzą istot demonicznych i anielskich, będąc odseparowaną od samego bóstwa. Cała manipulacja zachodzi tu jeszcze w horyzoncie *sacrum* skonstruowanym przez złożenie modelu sumeryjskiego i biblijnego. W *Widmowym Jacku* mamy już nie tylko obraz relacji: makrokosmos i zamknięty w księdze mikrokosmos, ale i możliwość dokonywania mechanicznych zmian w Księdze, jak i w samym stworzeniu. Jeszcze ciekawiej kwestia manipulacji wygląda w *Zamieci*, gdzie Enki, manipulując zakłęciami *nam – shub*, doprowadził do wtórnego chaosu, to jest pomieszania ludzkich języków, czego efektem było załamanie cywilizacyjne oraz naruszenie poznawczych możliwości człowieka. W tym przypadku dobro i zło to wynalazek autora legendy o Adamie i Ewie. Natomiast mit o samozapłodnieniu się Ninhursag nasieniem Enki nabiera cech magicznych i technicznych. Owocem tego wydarzenia jest zaistnienie *gis – hur*, będących w kulturze Sumeru słowami kluczami rządzącymi rzeczywistością. Enki jest tu bóstwem wyzwalającym ludzi z podległości wobec *me*, na co miało zezwalać manipulowanie okultystyczną mądrością za pomocą stworzonych przez niego *gis – hur* (*Zamieć*).

Jeszcze inny motyw kreacji kosmogonicznej związany jest ze Słowem, jego twórczą i wiążącą mocą. W *Ziemiomorzu* przytacza się fragment etiologiczny o tym, jak Segoy wypowiedział pierwsze słowo, które wydobyło z morza pierwsze wyspy i zainicjowało proces wydobywania się z wód chaosu kosmosu.

Ostatnim modelem kreacyjnym opartym na zasadzie konfliktu jest opozycja zachodząca pomiędzy mocą a techniką, co widać w wielu powieściach, jak chociażby w dylogii *Światy czarnoksiężnika*. Trzeba tu jednak wstępnie zaznaczyć, że w tym przypadku nie mamy do czynienia z pierwotnym aktem kreacji, co raczej sub-kreacji pojawiającej się jako kolejny etap kosmogonii. Taki model znajdujemy w *Światach czarnoksiężnika, Wykuciu Miecza Mroków*<sup>231</sup> i wielu innych.

Obrazy kosmogonii opartych na konflikcie często przybierają także postać kosmogonii porządkujących. W tym przypadku obraz kosmogonii redukuje się do stanu ładu i odseparowania wyrwanych z chaosu bytów od rzeczywistości nieuporządkowanej. Generalnie mamy trzy rodzaje takiego typu działań. Pierwszy opiera się na wydobywaniu z chaosu, co widać w *Dworcach Chaosu*<sup>232</sup>. Drugi opiera się na zastosowaniu magii jako mocy, przy udziale której można utrzymać równowagę, jak w *Ziemiomorzu*. A trzeci posługuje się techniką, jak w *Stworach mroku i ciemności*, gdzie egipskie bóstwa odpowiedzialne za zaświaty: Ozyrys czy Anubis są *de facto* istotami zarządzającymi i obsługującymi stacje mocy zwane domem życia i domem śmierci.

Inny typ porządkowania nie wpisuje się w praktykę kreacji, ale subkreacji. W tym przypadku z reguły mamy do czynienia z aktywnością człowieka. Może to być odbudowa tego, co uległo zniszczeniu, jak w cyklu *Kane*, gdzie główny bohater podejmuje się odbudowania maszyny bogów, może to być także odbudowa zniszczonych w efekcie kataklizmu budynków, miast, zamków (*Władca Pierścieni*). Często wiąże się to z odnową i odrodzeniem będącym efektem uwolnienia konkretnego obszaru spod wpływu działania zła (*Fionawarski Gobelin* oraz *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*). O ile odrodzenie następuje samoistnie po wykluczeniu destrukcyjnego działania zła, o tyle odnowa jest ściśle związana z aktywnością człowieka współdziałającego z naturą. Tu także pojawia się specyficzny aspekt kosmogoniczny, to jest odseparowanie chaosu, będące także zabezpieczeniem przestrzeni uporządkowanej (cykl *Zniszczona Ziemia*<sup>233</sup>).

Z reguły w model kosmogoniczny wpisuje się figura chaosu. Może być to chaos pierwotny lub też chaos w znaczeniu wtórnej dezintegracji w przypadkach modeli z kreacją *ex nihilo* jako zasadniczą. Przy prezentowaniu chaosu często pojawiają się obrazy czeluści, otchłani, oceanu, bezkresu, z reguły powiązane z ciemnością, mrokiem, śmiertelnym zimnem, permanentną zmiennością, czasami z pełzającym mrokiem. Zawsze jednak wywołuje on grozę, jest

---

<sup>231</sup> Zob. M. Weis, T. Hickman, *Wykucie Miecza Mroków*, przeł. A. Sawicki, Warszawa 2003 (*Miecz Mroków*, t. 1).

<sup>232</sup> Zob. R. Zelazny, *Dworce Chaosu*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2001 (*Amber*, t. 5).

<sup>233</sup> Zob. J. Wylie, *Zniszczona Ziemia*, t. 1-3, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1994.

nieogarniony, ale nade wszystko groźny, dynamiczny oraz wchłaniający wszystko, co tylko znajdzie się w jego granicach, a także dezintegrujący to, co wchłonięte. Ma kilka funkcji. Jako pierwotna materia wyznacza binarną opozycję do tego, co wydobyte zostało z niego i uporządkowane, jest też źródłem aktywnej mocy, która utrzymuje jego istnienie, a także po części znajduje się w wydobytych z niego bytach (naturę artefaktów magicznych w cyklu *Pamięć, Smutek i Cierń*). Ponadto w ramach cyklu kosmicznego jest elementem równowagi kosmicznej, jak funkcja Pani w cyklu *Czarna Kompania*<sup>234</sup>. Symbolizuje tym samym amorficzność, dezintegrację, śmierć i nicność (*Conan i prorok Ciemności*), ale także i źródło odradzającego się w nim istnienia (postać Kore w *Żołnierzu z Arete*). Jego działania też nie są jednoznaczne. Może aktywnie uczestniczyć w zachowaniu równowagi (*Amber*). Może pozostawać odseparowany i dzięki temu umożliwiać zachowanie równowagi (*Ziemiomorze*), może także być dynamiczną siłą, której jedynym celem i jedyną racją istnienia jest niszczenie wszystkiego (*Kroniki Hjörwardu*). Bywa także destrukcyjnym i niepojmowalnym aspektem działań trickstera, szczególnie w ich demonicznym aspekcie (*Maska Lokiego, Amerykańscy bogowie*). Jako efekt działania demonicznego jest z reguły niszczący i wpisuje się w model zła radykalnego czy też fenomenalnego<sup>235</sup>. Jest pozorem bytu. Jego destrukcyjny charakter przejawia się w destabilizacji ładu naturalnego oraz duchowego czy społecznego, nie oferując w zamian nic poza pozorami, nienawiścią i odrzuceniem własnej natury (*Władca Pierścieni, Fionawarski Gobelin*).

Chaos w modelach spekulacyjnych z reguły jest więc pierwotny lub demoniczny. W pierwszym przypadku jest źródłem mocy będącej mocą zewnętrzną dla bóstw, które się z niego wyłoniły, i jako źródło mocy ogranicza wszechmoc bogów, zachowując ją w sobie (*Kroniki Hjörwardu*). W przypadku chaosu typu demonicznego sytuacja jest odwrotna, wszechmoc przynależy do Boga kreatora, natomiast Uzurpator, którego aktywność skutkuje pojawieniem się w chaosu w obrębie kosmosu, jest istotą o mocy osadzonej w mocy Kreatora, tym samym ograniczonej i niepełnej (*Silmarillion*). Jego manifestacje są zapośredniczone przez dezintegrację, amoralność oraz hybrydalność. Pierwsza dotyczy efektów jego działalności, druga jego natury, a trzecia zewnętrznych upostaciowień.

Efektowności kosmogonicznej jest jednak osiągnięcie stanu harmonii. Stąd też przy założeniu dynamicznej funkcji chaosu, jak i pozbawionych atrybutów wszechmocy działań bóstw, opierających się po części na magicznej manipulacji mocą, korzystaniu ze źródeł żywej wody, *etc.* Harmonia to nie tyl-

---

<sup>234</sup> Zob. G. Cook, *Czarna Kompania*, t. 1-10, przeł. M. Jakuszewski, G. Sudół, J. Karłowski, Poznań 1993-2002.

<sup>235</sup> W znaczeniu, jakie nadał temu terminowi J. Tischner w *Filozofii dramatu* (Paryż 1990, s. 58-67).



ko stan, ale i aspekt wydarzenia kosmicznego konfliktu. Horyzont harmonii wyznaczałaby walka o przywrócenie utraconego lub naruszonego ładu (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*), ukazując tym samym dynamiczny charakter napięcia kosmogonicznego między ładem a chaosem. W horyzont ten wpisywałoby się na zasadzie nadziei i projekcji szukanie źródła harmonii lub porządkującej reguły (*Silmarillion*) czy zasady typu *me* (*Zamieć*). Aktywność taka opierałaby się na mechanizmie Wyprawy/Poszukiwania (*quest*), ale i związanej z nim inicjacji określającej nie tylko naturę herosa, ale i naturę jego czynu jako czynu kosmogonicznego (motyw *quest* w cyklu *Pamięć, Smutek i Cierni*). Może to być także istnienie według określonej reguły czy to typu kosmicznego (cykl *Koło Czasu*), czy etycznego (*Wracać wciąż do domu*).

W modelu spekulacyjnym przyjmuje harmonia postać boską, jak w *Silmarillionie*, ładu odzyskanego, jak we *Władcy Pierścieni*, kosmiczną – określającą to, co wydobyte z chaosu w *Ziemiomorzu* oraz *Księciu Chaosu*<sup>236</sup>. Może być obrazem kosmicznego cyklu narodzin i śmierci, jak w *Kapłance Avalonu*. Ponadto pojawia się model harmonii duchowej nacechowanej zarówno religijnie, jak i moralnie. Zresztą oba te aspekty schodzą się w tym przypadku w jeden horyzont odniesień (*Opowieści z Narnii*<sup>237</sup>).

Pierwszą i zasadniczą funkcją spekulacji kosmogonicznych jest zarysowanie horyzontu metafizycznego świata przedstawionego. Niezależnie od tego, czy spekulacje mają charakter adaptacyjny, polemiczny czy ewidentnie antyteletyczny, wszystkie przytoczone powyżej teksty obrazują zasadniczo jedno – obecność innej rzeczywistości i konieczność tej obecności dla uzasadnienia świata wtórnego stworzenia – jak określał Tolkien powieść fantasy. Ponadto przestrzeń wyodrębniona w procesach kosmogonicznych jest przestrzenią mocy bez bóstw, mocy i bóstw lub mocy i techniki jako czynników sprawczych.

W grupie spekulacji adaptacyjnych znajdują się z całą pewnością cykle fantasy religijnej: takie jak *Władca Pierścieni*, *Pieśń Albionu*, *Koło Czasu*, łączące harmonijnie zasadniczy obraz kosmogoniczny wyprowadzany z kosmogonii biblijnej lub okołobiblijnej (jak chociażby koncepcja wieloświata w *Fionawarskim Gobelinie*, która jest osadzona na emanacyjnym modelu światów z Kabały) z elementami mitycznymi. Wśród spekulacji typu polemicznego znajdują się modele z *Zamieci*. Natomiast z całą pewnością modele z *Mrocznych Materii* i *Księgi wszystkich godzin* są antyteletyczne względem kosmogonii typu biblijnego. W *Mrocznych Materiach* jest to efekt pomieszania dwóch porządków kreacji: wywodzącego się z pramaterii i wyłaniających się z niej w postaci nadnaturalnych, jak ma to miejsce w kosmogonii typu sumeryjskiego czy egipskiego, i włączenia do grupy tychże mitycznych postaci aniołów z modelu biblijnego.

---

<sup>236</sup> Zob. R. Zelazny, *Książę Chaosu*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2005 (*Amber* t. 10).

<sup>237</sup> Zob. C. S. Lewis, *Opowieści z Narnii*, t. 1-7, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.

To zestawienie jest całkowicie wykluczające się, nie zawiera postaci Boga Stwórcy z modelu biblijnego i czyni tym samym cytację biblijną zredukowaną do poziomu sensu sfalszowanego, co w konsekwencji ukazuje Metatrona jako postać negatywną, wręcz demoniczną, a poprzez mityczne odniesienie w ramach metonimicznych rzutuje w analogicznie fałszujący sposób na cały model kosmogonii biblijnej. Widać na tym przykładzie, że eliminacja często prowadzi do redukcji i pomimo że Metatron posiada zewnętrzne wyposażenie anioła, w istocie nim nie jest w sensie, jaki posiada ten termin w konotacjach biblijnych.

Nieco inaczej problematyka ta wygląda w *Welinie*, gdzie nakłada się na motyw kosmogoniczny z mitologii sumeryjskiej cały motyw buntu i upadku Aniołów oraz Przymierza. Tu mamy ten sam typ zestawienia wzajemnie wykluczających się modeli z konsekwencjami, jakie takie zestawienie mogłoby przynieść. Oczywiście można powiedzieć, że wyznacznik spekulacyjny typu: „a co by było gdyby”<sup>238</sup> jest tu obecny, ale ten typ spekulacji nie może pełnić funkcji poznawczych, a co najwyżej może fałszować znaczenie przywoływanych modeli. Zauważmy, że w obrębie spekulacji kosmogonicznych zasadniczo występują te dwa modele. Konsekwencją tego są także diametralnie różne uposażenia istot nadnaturalnych.

#### 4.3.1. Natura bogów i istot nadnaturalnych – *imaginarium* mityczne

Fikcyjne bóstwa pojawiające się w fantasy po części wpisują się w model mitologiczny. Zachowują przy tym funkcjonalny porządek hierarchiczny związany z kosmogonią. Pierwsze są bóstwa porządkujące i wydobywające poszczególne elementy kreowanego kosmosu z otchłani chaosu. Taką postacią jest Segoy, który przy pomocy Słowa wydobywa pierwsze wyspy z kosmicznego oceanu (*Grobowce Athuanu*<sup>239</sup>), podobnie jak Cuntahmosi – Kosmiczna Matka, będąca źródłem wszystkich bytów: „Jej organy macierzyste dały początek słońcu, księżycom, gwiazdom, planetom”<sup>240</sup> Z reguły są to bogowie odlegli, typu *dei otiosi*. Ich nieobecność to przede wszystkim nieobecność charakterystycznego dla nich źródła mocy ze wszystkimi tego efektami. Skryli się, bo nie chcieli brać udziału w kreacji, skutkiem czego stworzenie jest niekompletne i niedoskonałe, jak uczynił to Ul. Bywa, że odeszli między gwiazdy i zapadli w kosmiczny sen,

---

<sup>238</sup> Por. G. K. Wolfe, *Critical Term for Science Fiction and Fantasy*, op. cit., s. 122-123.

<sup>239</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Grobowce Athuanu*, przeł. R. Jawień, Gdańsk 1997 (*Ziemiomorze*, t. 2).

<sup>240</sup> C. A. Smith, *Miasto śpiewającego płomienia*, przeł. A. Polkowski, J. Manicki, I. Żółtowska, Warszawa 1994, s. 42.

jak Mitra (*Barbarzyńca i marzyciel*<sup>241</sup>). Pozostając skrytymi w transcendencji, nie mają wpływu na rzeczywistość świata, są bóstwami Zamilkłymi, zamknęli się w skalnych wizerunkach, ale nadal pozostają przerażająco i nadnaturalnie żywi (*Księżycowe jezioro*). Mogą mieć postać Troistą, jak Zamilkli, mogą też być Bóstwami bliźniaczymi (*Grobowce Athuanu*) lub pojedynczymi, jak Ul z *Belgariady*. Skrycie nie potrzebuje transcendencji typu przestrzennego, w tym przypadku transcendencja „bóstw odległych” ma charakter ich uśpienia, co również skutkuje brakiem aktywności numinalnej, która przejawia się tylko w tym, że one wciąż żyją na przekór czasowi. Czasami przybierają postać zwierząt, jak Starzy (*Wojownicy burzy*), i pod tą postacią funkcjonują w świecie, w którym nie są już najważniejszymi dysponentami mocy. Mogą też przybierać postać ludzką, żyjąc jak starcy w odległych pustelniach, jak Odyn (*Śmierć bogów*). Najczęściej jednak figura *dei otiosi* wiąże się z zawieszeniem aktywności boskiej mocy. Może być to efekt odejścia, jak uczynił to Ul, wygnania, jak w cytowanym przypadku Odyna, kosmicznego snu lub przeistoczenia i ukrycia się w naturalnej postaci bądź też utraty czcicieli. Bóstwo pozbawione swych wyznawców lub świątyni przestaje być bóstwem sprawczym (*Conan i karząca dłoń*). Z reguły rodzi to dwa modele spekulacji.

Pierwszy oparty jest na biernym oczekiwaniu przez takie bóstwo, skryte w jakimś zbiorniku mocy, na przykład ołtarzu lub posągu, na potencjalnego wyznawcę, którego wiara może je wyzwolić z niemocy lub obudzić (*Zwycięzca bierze wszystko*<sup>242</sup>, *Czarnoksiężnik z Volkyanu*<sup>243</sup>). Innym typem, z reguły obecnym w *low fantasy*, jest aktywność bóstw, które też zostały zapomniane i muszą doprowadzić do takiego stanu rzeczy, który pozwoli im nie tylko odnaleźć się w niszach współczesnego społeczeństwa odpowiadających ich dawnym zadaniom, widać to bardzo wyraźnie w *Amerykańskich bogach*, gdzie we współczesnej Ameryce Set prowadzi dom pogrzebowy, a Odyn z Lokim są oszustami – tricksterami prowadzącymi działania mające przywrócić kult z czasów minionych i na nowo ożywić mit, co miałyby być nową formą kreatywnej działalności trickstera we współczesnym świecie, który w powieści Neila Gaimana, jest wzorcowym światem zapomnianego *sacrum*. Wszyscy prezentowani tam bogowie oraz towarzyszące im istoty nadnaturalne uciekają z czasu wiecznego funkcjonującego w zapomnianych mitycznych opowieściach. Czasu, w którym się już ich nie dostrzega, bo nie dostrzega się tego aspektu czasu w świecie, dla którego bóstwami stają się ikony kultury masowej i ekonomicznego sukcesu. Bóstwa starają się tu po prostu przystosować do nowych warunków, zachowu-

---

<sup>241</sup> R. Howard, Lord Dunsay, *Barbarzyńca i marzyciel. Dwa światy fantasy*, przeł. Z. Królicki, P. Kruk, Lublin 1990.

<sup>242</sup> Zob. S. R. Green, *Zwycięzca bierze wszystko*, przeł. I. Michałowska, Warszawa 2002 (*Strażnicy przystani*, t. 2).

<sup>243</sup> Zob. T. Lee, *Czarnoksiężnik z Volkyanu*, przeł. D. Górka, Warszawa 1991.

jąc przy tym części swych dawnych funkcji i związanych z nimi atrybutów. Wchodzą w historię i codzienność i tu starają się pod innymi postaciami kontynuować swoją aktywność, nawet za cenę ludzkich ofiar. Jest to gra o przetrwanie, w tym modelu *dei otiosi* są tymi, o których się zapomniało, jeżeli się odrzuca nawet ich formę aktywności pozornej, to giną (*Amerykańscy bogowie*). Są wśród nich zarówno Mroczni bogowie (*Conan i karząca dłoń*), których absencja jest błogosławieństwem, jak i tacy jak Najlepszy, którego błogosławieństwo jest ciągle pożądane (*Wieczny wojownik*).

Miejsce tych, którzy odeszli, zajmują z reguły bóstwa funkcyjne. Tu mamy wiele rozmaitych propozycji. Począwszy od modeli analogicznych do panteonów mitologicznych, jak w *Kronikach Hjörwardu*, gdzie młodszy bogowie mają przypisane sobie domeny: Jalini – ogród, Jambren – wiatr, Jalmog – wodę, Janet – umarłych, Jatana – zwierzęta, Jawłata – gwiazdy, Janet – słońce (*Śmierć bogów*). Bywa, że nie są to młodzi bogowie, ale postacie o cechach aniołów, jak u Tolkiena, gdzie Valarowie także dostają od Iluvatara – Stwórcy swoje domeny: Manwe – to władca tego, co istnieje, Wardda – powietrza, Ulmo – gwiazd, Aule – ziemi, Yavanna to Darząca owocami, Nano – Dom Umarłych, Vaire – Tkaczka, Tulkas – męstwo, Nessa włada zwierzętami, Orome to Pan lasów, tępi potwory (*Silmarillion*). W tym przypadku następuje złożenie dwóch symboli: porządkującej mocy Stwórcy oraz mitologicznej wizji porządku kosmicznego ukazanego poprzez poszczególne hierofanie wyprowadzone z mitologii celtyckiej. Spotykamy także bóstwa wysoce wyspecjalizowane organizujące całe istnienie socjety wtórnego świata i biorące w nim aktywny udział, nie tylko poprzez patronowanie chociażby poszukiwaczom przygód, ale aktywny udział w grach i intrygach politycznych w cyklu *Taniec bogów*.

Oprócz całych modeli działających bóstw najczęściej pojawiają się one w wyspecjalizowanych postaciach, działając samodzielnie lub tak będąc przedstawianymi. Mamy tu i bóstwa typu granicznego, jak Crom z Góry, który jest tylko dysponentem ludzkiego życia i męstwa (*Conan i skrab Pythonu*), oraz bóstwa kontynuujące stworzenie poprzez zarządzanie, jak Orlangur i Demagorgon, czy też przez powołanie do życia magów, jak Księżycowy Zwierz, będący Prawą Ręką Stwórcy (*Kroniki Hjörwardu*). Klasyczna jest też postać oparta na wzorcu Wielkiej Bogini, przyjmująca trojaką postać: dziewicy – wojowniczką, matki i staruchy (*Brama Mroku i Krąg Światła*<sup>244</sup>), bóstwa przyjmujące postaci zwierzęce, jak Pan Szardik (*Szardik*) czy Belar (*Gambit magika*) – obaj pod postaciami niedźwiedzi, obaj jako epifanie nieokiełznanej mocy natury, często pojawiają się też idole typu celtyckich bóstw opiekujących się lasami (*Władca Pierścieni, Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*). Są także bóstwa żywiołów, jak w bóstwo ognia w *Mieście pożogi* czy rzeki w *Czarnym bogu*<sup>245</sup>.

---

<sup>244</sup> Zob. T. Huff, *Brama Mroku i Krąg Światła*, przeł. D. Żywno, Poznań 1998.

<sup>245</sup> Zob. J. G. Keys, *Czarny bóg*, przeł. M. Kościuk, Poznań 1999.

Nie jest to oczywiście pełny obraz. Po przeciwnej stronie stoją bowiem antagoniści. Począwszy od Nienazwanego, który pożera cały świat wraz z chaosem (*Śmierć bogów*) i znajduje się w stałym konflikcie z jedynym wszechmocnym bóstwem – Bezimiennym – umieszczonym poza kosmosem (*Kroniki Hjörwardu*). Napotykamy tu bóstwa o cechach demonicznych, jak Bóg Góry w *Śmierci bogów*, których demoniczność jest efektem ich szaleństwa oraz zepsucia, bóstwa szalone, ale też i bóstwa zła, jak bogini Lloth – Pajęcza Królowa, która jest Panią Chaosu (*Krainy Podmroku*), czy Torak (*Belgariada*).

Kolejna grupa bóstw ma cechy mediacyjne. Chodzi oczywiście o trickstera. Przyjmuje on postać Kojota, będąc zarówno tricksterem, jak i mędrcem (*Miasto pożogi*) lub czystą istotą mocy (*Gdy smok śpi*<sup>246</sup>); mówiąc, że jest stwórcą wszystkiego, w rzeczywistości realizuje model kreacyjnej kradzieży. To także demoniczny Woźny Nocy, którego pomoc i dary leczą, ale i sprowadzają w efekcie szaleństwo i przekleństwo (*Dar*). Z jednej strony jest prezentowany jako podejmujący proces kreacji po odejściu stwórcy, z drugiej jako ten, który łamie ustalone reguły i zasady, stając się złodziejem, a także jako ten, który jest odpowiedzialny za obecny stan rzeczy, tłumacząc obecność cierpienia, jakie przynosi jego aktywność faktem karania ludzkiego zła, jak ma to miejsce w *Amerykańskich bogach*. Wszystkie te bóstwa nie są wszechmocne, chociaż mogą przemieszczać się po zaświatach, mogą wkraczać nawet do piekieł, podlegają innym prawom niż ludzie, ale często też łączy się ich z ludźmi, stawiając w opozycji do idoli chaosu (*Uczeń czarnoksiężnika*). Nie są nieśmiertelni, chociaż zginąć mogą tylko zabici przez bogów, boską broń lub na własne życzenie (*Kroniki Hjörwardu*). Ich działalność jest oparta na mechanizmach kreacji, destrukcji lub mediacji, co z grubsza wpisuje się w „gramatykę mitu”.

Nieco inaczej kwestia ta wygląda w religijnej fantazy, gdzie obrazowanie bóstwa jest kreowaniem literackiego analogonu, który przyjmuje postać Ilu-tara, Stwórcy, Usireusa – umęczonego Syna Bożego (*Kamień rozstania*), czy Tkacza oraz postaci naturalnych, których działania mają cechy samoofiary na Krzyżu, jak Paul Schafer, Pan Letniego Drzewa zwany Pwyllem Dwukrotnie Narodzonym i Thomas Covenant Niedowiarek, a także czarodziej Gandalf. W tym modelu Krainy Stwórcy jest Wszechmocny, co jest tym bardziej interesujące, gdy bierze się pod uwagę teksty spekulacyjne oparte na motywie śmierci Boga w *Piórze Archaniola*. Konsekwencją tego wydarzenia jest tu płaszczyzną spekulacji o ludzkiej kondycji. Gina z Bogiem aniołowie, bo nie ma już mocy, która podtrzymuje ich istnienie – i jest to jedyny efekt Śmierci Boga. Jego ciało pływa po oceanie, a ludzie nadal trwają wśród swoich problemów. Nikt już nie ogranicza ich wolności wszechmocną Opatrznością. Nie ma już Źródła Dobra. Człowiek zaczyna istnieć poza Dobrem i Złem i nic się nie zmienia, oprócz tego,

---

<sup>246</sup> Zob. C. S. Gardner, *Gdy smok śpi*, przeł. D. Kopociński, Poznań 2000 (*W kręgu smoka*, t. 1).

że nie można już scedować nieszczęść na wolę Boga ani dialogicznego zła na Złego. Brak sensu, jaki nadaje ludzkiej egzystencji Inny wymiar prowadzi do odkrycia nowej formy piekła – piekła historii oraz piekła ludzkiej egzystencji uwikłanej w beznadzieję, co widać także w *Welinie*.

Zasadniczą epifanią demoniczności w fantasy jest wywodzony z mitów idol chaosu. Z reguły występuje jako Duch Chaosu (*Waylander*<sup>247</sup>) lub Wielka Ohyda (*Córka króla*<sup>248</sup>), jest spętany, to znaczy odgradzony od ładu kosmicznego, którego uwolnienie zawsze zapowiada konflikt i zawsze otwiera cały paradygmat bóstw dezintegrujących, takich jak Niszczyciel (*Kryształowe miasto*), który sam pozostaje nicością lub miłośnikiem nicości i którego jedyną aktywnością jest niszczenie tego, co istnieje. Inny aspekt aktywności tego typu to nienawiść wobec życia (*Płonąca wieża*<sup>249</sup>). Z reguły są to manifestacje jeżeli nie kosmicznego chaosu, to odwiecznego zła, które nie tyle jest chaosem w sensie kosmicznym, z którego może wydobywać się istnienie, co raczej samą destrukcją, nieprowadzącą do żadnej odnowy. Tylko zwycięski dla sił dobra przebieg konfliktu pozwala na więzienie pokonanego, chociaż przy założeniu, że „zło uwięzione nie jest złem pokonanym. Ono będzie rosnąć, wzmagać się i kipieć aż się uwolni”<sup>250</sup>. To w konsekwencji pokazuje kolejny aspekt zła: nawet pokonane i odgradzone od kosmosu będzie czekać na możliwość ponownego ataku. Wyznacza to cykl, który nie ma końca. Cykl walki ze złem, pętania go i odnawiania ładu poddanego zniszczeniom, powolnego zapomnienia o grozie w czasach pozornego spokoju i ekonomicznej prosperity, a w efekcie ponownego wyzwolenia zła i związanego z tym niszczenia i konfliktu (*Shannara, Fionavarski Gobelin*).

Ciekawe jest to, że zło uwięzione jest tylko częściowo odizolowane od kosmosu. Nadal działają w nim antagoniści i słudzy, często przysługuje się uwolnieniu rabunkowa działalność eksploracyjna ludzi (cykl *Koło Czasu*) lub krasnoludów (*Władca Pierścieni*), co związane jest z faktem graniczności wymiaru chtonicznego z otchłanią. Działanie zła ma wiele wymiarów. Zasadniczym jest pierwotny chaos, następnie aktywność demoniczna oraz ostatnia, to aktywność istot uwikłanych w zło, w tym także ludzi. Zło jest przedstawiane jako pierwotny chaos, ale i jako czynnik niszczący naturalny i metafizyczny ład kosmosu, stając się wówczas wtórnym typem chaosu. Manifestuje się przez okrucieństwa w naturze (*Tam gdzie mieszka zły*<sup>251</sup>).

---

<sup>247</sup> Zob. D. Gemmell, *Waylander*, przeł. Z. Królicki, Poznań 1998.

<sup>248</sup> Zob. A. Norton, S. Miller, *Córka króla*, przeł. E. Witecka, Warszawa 2003 (*Dqb, Cis, Jesion i Jarzębina*, t. 1).

<sup>249</sup> Zob. T. Williams, *Płonąca wieża*, przeł. P. Kruk, Poznań 1994 (*Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 3, cz. 4).

<sup>250</sup> T. Brooks, *Kamienie elfów*, *op. cit.*, s. 83.

<sup>251</sup> Zob. C. D. Simak, *Tam gdzie mieszka zły*, przeł. A. Relidzyński, Warszawa 1994.

Jako zło demoniczne jest albo równorzędnym ontologicznie z dobrem elementem kosmosu (*Lord Demon*) albo tym, który po stworzeniu został uwięziony (*Koło Czasu*); tym, który zbuntował się i rozpoczął aktywność destrukcyjną (*Silmarillion*), bądź jest istotą demoniczną z natury (*Demon ciemności*<sup>252</sup>).

W pierwszym przypadku spotykamy z jednej strony wątek dualistyczny, ale także i zabiegi przewartościowujące postać demoniczną, co widać wyraźnie w *Lordzie Demonie* oraz *Dilvishu Przeklętym*. Demon staje się tu kreatorem i koneserem sztuki, jego demoniczna postać jest czymś nieistotnym. Jest istotą obdarzoną naturą harmonijną i kontemplatywną, bądź staje się przyjacielem i pomocnikiem Maga, wiernym, rozsądnym i odważnym. Taka postać demona już nie przeraża, czyni Piekło miejscem ciekawym, gdzie można zdobyć moc i nie zginąć w trakcie tej magicznej inicjacji. Jest to klasyczne odwrócenie znaczeń. Rzadkie, ale obecne. Operuje się tu całym paradygmatem demoniczności, począwszy od demonów chińskich przez arabskie aż po demony biblijne. Konflikt nie ma tu już takiego napięcia, często przybiera postać komiczną (*Jeśli z Faustem ci się nie uda, Przynieście mi głowę Księcia*) lub staje się elementem współpracy (*Amber*). Model tylko częściowo zgodny z matrycą mitologiczną w tym aspekcie, w jakim to, co demoniczne, jest też chthoniczne i wpisuje się w cykl wiecznego powrotu. Trudno jest tu już o zgodność z wzorcem, kiedy demony z kręgu symboliki biblijnej stają się współpracownikami aniołów. Takie zestawienie ustawia od razu model biblijny w horyzoncie dualistycznym, do którego on nie należy. Spekulacja tego typu byłaby spekulacją antyteczną, podobnie jak ta, która pojawia się w *Mrocznych Materiach* i *Księdze wszystkich godzin*, gdzie postacie anielskie zostały nacechowane demonicznie w efekcie zmiany modelu kosmogonicznego i wykluczenia z niego Boga Stwórcy.

Inny model opiera się na kosmogonii typu *ex nihilo*. W tym przypadku demon jest uwięziony przez Stwórcę poza kosmosem, jak Czarny (*Koło Czasu*) lub symbolicznie pod górą jak Rakoth (*Fionavarski Gobelini*). W tym przypadku zło cechuje wybitna inteligencja będąca darem Stwórcy oraz pycha i nienawiść, które doprowadziły do buntu oraz prób konstrukcji innego planu kreacji, które z reguły kończą się kreowaniem potworów i istot wynaturzonych (*Silmarillion*). Drugą cechą jest przebiegłość i obłuda wyznaczające specyficzny mechanizm działania, który polega na wciąganiu do spisku jak największej grupy istot, przeistaczaniu ich zewnętrznym, jak i wewnętrznym poprzez nienawiść, bestialstwo, bezwzględność (*Władca Pierścieni*). To prowadzi do zaistnienia całej grupy istot, których działanie ma charakter demoniczny, destabilizujący i dezintegrujący, tworzący całe dobrze zorganizowane grupy, jak Przeklęci ze Sprzymierzeńcami Ciemności i Pomiotem Cienia w cyklu *Koło Czasu*, czy Melkar, Sauron oraz upadłe duchy, potwory i źli ludzie we *Władcy Pierścieni*. Źródła zła należy tu szukać w żądzy, błędzie i pysze. Odejdźcie od modelu kreacyj-

---

<sup>252</sup> Zob. T. Lee, *Demon ciemności*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1993.

nego Stwórcy skutkuje nie tylko pragnieniem niszczenia go, ale także wkłaniem w swoje działanie innych istot pierwotnie dobrych. Wchodzą tu w rachubę duchy wyższe, duchy niższe, ludzie, elementy natury oraz zmiennokształtni, którzy ulegli zniekształceniu złem zewnętrznym, jak i wewnętrznym. Należą tu także wytwory pozornej i szalonej kreacji typu hybrydalnego, jak balrogowie oraz wilkołaki, orkowie (*Władca Pierścieni, Silmarillion*), a w *Fionavarskim Gobelinie – svart alvy*.

Wśród manifestacji demonicznych znajdujemy także Przeklętych, to jest zdemonizowanych Aes Sedar, są to istoty, które – jak Ishmael – zdradziły nadzieję i powołały do istnienia Pomiot Cienia (*Koło Czasu*), demony prezentujące manifestacje żywiołów, jak Emsharas zrodzony z wiatru (*Zimowi wojownicy*) czy dżinny występujące w *Szalonym różdżkarzu*, mieszkańcy piekieł, jak Hiccarph, książę regenti Piekła (*Zakłęcie katastrofy*), Krayakini, demony wojny (*Kamienie elfów*), opętujący moksha Jehannumu i samadhi Sheol z *Kronik Thomasa Covenanta Niedowiarka*.

Demoniczność czysta z reguły jest niszcząca, zarówno w wymiarze kosmicznym, jak i duchowym. Kontakt z nią zawsze jest zagrożeniem. Nie należy wiązać jej z personifikowaną śmiercią, gdyż ta z reguły wpisuje się w kosmiczne koło odnowy życia, jak ma to miejsce w *Donnerjacku*. Należy jednak pamiętać o tym, że znaczenia mityczne są wieloaspektowe i wieloznaczne. Tym samym śmierć i związana z nią dezintegracja może należeć zarówno do modelu cyklicznego odradzania się (*Przebudzenie księżycy*), jak i modelu destrukcji totalnej w wymiarze kosmicznej aktywności chaosu (*Śmierć bogów*), a także demonicznej praktyki niszczenia (cykl *Koło Czasu, Fionavarski Gobelin*). Pomimo że jest tak groźna, o ile nie jest to epifania pierwotnego chaosu, nie jest wszechmocna, a tym samym potrzebuje śmiertelnych pomocników, którzy umożliwią wtargnięcie w obszar kosmosu (*Zemsta Róży*) zawsze w jednym celu – przyniesienia mu zagłady (*Płonąca wieża*). Jak widać, do cech demonicznych manifestacji należałoby zaliczyć zło w sensie istotowym, inteligencję ukierunkowaną na niszczenie, głupotę, która pojawia się w prezentacjach ironicznych u Żelaznego, obcość w sensie radykalnym, to jest manifestującym się na każdym poziomie nieskrytym iluzją, seksualność, jak w *Demonie ciemności*, hybrydalność postaci, kreacyjność, jak w *Lordzie Demonie*, operowanie magią demoniczną oraz zróżnicowanie wewnętrzne na demony wyższe i niższe.

Dwa aspekty *numinosum* – kreacyjny i destrukcyjny – przybierają tu postać bóstw i demonów. Ponieważ w modelu mitycznym kosmos istnieje dzięki inwazji *sacrum*, z tego też powodu antagonizm demonów i bóstw nabiera cech kosmicznych, wkładając w to wszystkie sfery kosmosu, jak i ich mieszkańców. Oznacza to, że konflikt ma kilka płaszczyzn. Pierwsza, metakosmiczna, w której pozostający poza kosmosem chaos jest jego dynamicznym przeciwieństwem i ustawicznym zagrożeniem – co widać w postaci chaosu z trylogii Pierumowa. Druga płaszczyzna – kosmiczna, w tym przypadku uwięziony poza kosmosem



Zły uwalnia się i rozpoczyna proces zniszczenia natury i ludzi, jak ma to miejsce w *Kole Czasu* i *Fionawarskim Gobelinie*, może to być także model dualistyczny, gdzie dwa zantagonizowane, lecz równorzędne ontologicznie pierwiastki wzajemnie się znoszą, kształtując tym samym oblicze kosmosu, jak ma to miejsce w pierwszych i drugich *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*, lub też model oparty na twórczym konflikcie zachodzącym pomiędzy idolami chaosu a nadnaturalnymi istotami kreacyjnymi, jak w cyklu *Amber*.

Jeszcze inną płaszczyzną tego konfliktu jest duchowość człowieka poddawane grozie, kuszeniu, odzieraniu z godności i ogołacaniu oraz gwałceniu przez Złego, co najlepiej ukazuje postać Jennifer Lowell z *Fionawarskiego Gobelinu*, Geda walczącego z uwolnionym demonem w *Ziemiomorzu* czy też dwójki niziołków z *Władcy Pierścieni*: Froda oraz Golluma, obu dotkniętych działaniem zła i przemienionych – pierwszego heroicznie, a drugiego tragicznie. W konflikt wpisują się także inne istoty reprezentujące antagonistyczne siły na poziomie manifestacji zwierzęcych, są to wilki stojące naprzeciw psa czy *svart alvy* walczące z *lios alvami* w *Fionawarskim Gobelinie* oraz smoki w *Kole Czasu*. W tym zestawieniu konflikt ma charakter zasadniczy dla istnienia kosmosu i jego mieszkańców oraz kształtu tego, co istnieje. To konflikt między chaosem a kosmosem, śmiercią a życiem, dobrem a złem, światłem a ciemnością, naturą a wynaturzeniem, prawdą a fałszem i pozornością.

Nieco inną postać *numinosum* ukazują figury bestii. Najbardziej intrygujący jest tu smok. Z jednej strony symbolizujący chaos zniszczenia w mitologemii walki bóstwa ze smokiem, z drugiej natomiast bóstwo opiekuńcze, jakim był Pierzasty Wąż w kulturze azteckiej. Obrazy smoka mają kilka znaczeń. Pierwsze, wybitnie destrukcyjne i nacechowane negatywnie, jak „glista o gadzim pysku”<sup>253</sup>, rogata, pokryta łuskami i wielkości wieży, czy też smok morski, karmiony ludzkimi ofiarami w celu zapewnienia sobie spokoju przez mieszkańców wybrzeży (*Płycizny nocy*<sup>254</sup>); czasem jest to pożerca dusz (*Nieprzyjaciel Boga*<sup>255</sup>). Jako istota demoniczna jest niszczycielem łamiącym prawa natury (*Zraniona Kraina*<sup>256</sup>). Często jednak smok ma postać pozytywnie nacechowaną, jak kryształowy smok z *Najmroczniejszej drogi*<sup>257</sup> czy ze *Smoka Jego Królewskiej Mości* oraz z dwóch wielkich cykli o smokach: ironicznego, autorstwa Gordona Dicksona (*Smok i jerzy*) oraz wpisującego się w konwencję techno – fantasy cy-

---

<sup>253</sup> A. Merritt, *Księżycowe jezioro*, op. cit., s. 243.

<sup>254</sup> Zob. E. Lustbader, *Płycizny nocy*, przeł. P. Korombel, Warszawa 1997.

<sup>255</sup> Zob. B. Cornwell, *Nieprzyjaciel Boga*, przeł. J. Żebrowski, Warszawa 1999.

<sup>256</sup> Zob. S. R. Donaldson, *Zraniona Kraina*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1998 (*Dru-gie Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 1).

<sup>257</sup> Zob. G. G. Kay, *Najmroczniejsza droga*, przeł. M. Jakuszewskim Poznań 1999 (*Fionawarski Gobelin*, op. cit., t. 3).

klu Anne McCaffrey (*Jeźdźcy smoków z Pern*). Z reguły jest istotą magiczną, której krew i pozostałe części ciała są także obdarzone mocą. Jest istotą obcą człowiekowi, przerastającą go mocą i wiedzą, często występuje jako strażnik skarbu lub nosiciel magicznego klejnotu umieszczonego między oczyma, chociaż są też teksty, w których jest istotą hybrydalną, mającą dwie dusze, ludzką i smoczą, podlega wówczas czasowym przemianom i jest strażnikiem ładów (*Ostatni Lord Smok*), a w *Ziemiomorzu* uosabia nieokiełznaną moc.

Pozostałe istoty monstrialne z reguły zapośredniczają cechy demoniczne w ich rozmaitych aspektach. Prezentują rozmaite aspekty aktywności destrukcyjnej i jednocześnie fizycznie uobecniają zło, czyniąc je tym samym podatnym na fizyczny wymiar walki z nim, jaki podejmują herosi. Są to istoty demoniczne, jak gogarini – bestia z zaświatów (*Zimowi wojownicy*), trolloki – hybrydy człowieka i drapieżnika, efekt degradującej działalności Złego, podobnie jak draghkary, zabijające dotykiem, mające moc przywoływania swej ofiary oraz niezrodzeni, to jest myrddrale, czyste wytwory zła (*Koło Czasu*). Są to także bestie typu slughy o błoniastych skrzydłach (*Wojownicy burzy*), ludojady normaty (*Śmierć bogów*) i urgahy służące ze *svart alvami* (*Letnie drzewo*).

Istoty monstrialne mają naturę demoniczną – jak slughy, destrukcyjną – jak *svart alvy* czy orki, magiczną – jak smoki. Ich wspólną cechą jest nie tylko dynamiczny aspekt destrukcji ukierunkowanej na naturę i człowieka, ale nade wszystko fakt fizycznej manifestacji. Ważne jest to z kilku powodów. Po pierwsze, postać zewnętrzna, jej hybrydalność i nienaturalność, wskazuje na jej obcość, co do porządku istnienia, w jakim się manifestuje. Po drugie, aktywność demoniczna przestaje być bezpostaciowa, pomimo iż jej źródło jest ukryte, to narzędzie jest rozpoznane, co wyklucza cały motyw związany z maskowaniem zła. Po trzecie, fizyczne manifestacje zła pozwalają się zwalczać na fizycznej płaszczyźnie, stwarzając nową możliwość do opisu udziału człowieka w zasadniczym konflikcie mitycznym dobra ze złem. Jest to zjawisko o tyle ciekawe, że ukazuje poprzez zewnętrzność manifestacje zła oraz konflikt z nimi, zapośredniczając zarówno groźbę bycia wobec manifestacji zła, jak i fascynację, jaką daje przywracanie ładów. Wiąże się jednak z pewną redukcją, często sprowadzając cały konflikt do poziomu heroicznych lub quasi-heroicznych pojedynków i ich fizycznych aspektów.

Do tego numinotycznego środowiska należy jeszcze dodać postaci, które noszą znaczenia epifanii typu chtonicznego, roślinnego i akwaticznego, gdyż takie uporządkowanie także udało się w powieściach fantastyki wyodrębnić pomiędzy postaciami nadprzyrodzonymi.

Wśród postaci obszarów chtonicznych mamy zarówno nacechowane negatywnie, jak bukkeny – kopacze (*Smoczy tron*), demoniczne Furie, które są przemienionymi przez zło Gigantami, a których naturę określają ich imiona: Dręczyciel Ciał, Szatańska Pięść, Bezimienny (*Wojna Złociennego Kamienia*), a także zamieszkujące *Krainy Podmroku* drowy, głębinowe gnomy, alwy, ciemne kra-

snoludy, hedy, quarty i garrydy, będące literackimi obrazami mitycznych epifanii chtonicznych.

Wśród postaci obszaru roślinnego są Strażnicy Lasu (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*), Pasterze Drzew (*Władca Pierścieni*) i inne idole tego typu, wpisujące się w mniej lub bardziej upostaciowioną duszę lasu.

Postacie obszaru akwaticznego z reguły wpisują się w model smoka morskiego czy kilp i krakenów.

Duchową przestrzeń ludzkich siedlisk zamieszkują jeszcze entukku – dusze zmarłych dawno grzeszników, żerujące na złych emocjach (*Zimowi wojownicy*) oraz istoty typu totemicznego po ich przywołaniu i inicjacyjnym połączeniu, są to: Pies, Kojot, Pająk w cyklu *Sekrety Mocy*<sup>258</sup> czy też Keia, groźny jednorożec i jednocześnie *psychopompos* (*Wędrujący ogień*).

Wszystkie te nadnaturalne istoty w jakimś stopniu reprezentują rozmaite aspekty *numinosum*, czyniąc je epifaniami w świecie przedstawionym oraz (przy założeniu Eliadego dotyczącym nieredukowalności istoty degradowanego mitu) elementami spekulacji mitopoetyckich. Ich uobecnianie ma kilka funkcji. Po pierwsze, wprowadzają funkcjonalne znaczenie epifanii mitycznych w spekulacyjny świat mitopoetyckich wyobrażeń. Po drugie, zapośredniczają postaciowo lub przestrzennie te elementy wydarzenia numinotycznego, których w potocznym doświadczeniu współczesnego człowieka nie bierze się pod uwagę, a które są istotne z punktu widzenia pozaracjonalnego oglądu świata. Po trzecie, pozwalają oglądać je w działaniu w polu wypreparowanym poprzez spekulacje mitopoetyckie, a tym samym określać efekty ich aktywności w świecie natury i życia człowieka. Po czwarte, ukazują model bycia wobec wydarzenia numinotycznego oraz efekty, jakie on przynosi.

Uobecnienie się istot nadnaturalnych ma z reguły postać epifanii. Najczęściej spotykane jej modele to: epifania poprzez głos, gdy bóstwo prezentuje się we własnej wypowiedzi (*Żołnierz z Mgły*), lub inny dźwięk, który towarzyszą pojawieniu się bóstwa (*Letnie drzewo*); przez światło lub mrok, które towarzyszy aktywności bóstwa (*Letnie drzewo*) lub demona (*Legenda*<sup>259</sup>); manifestacje amorficzne, nie dające się zamknąć ani w czasie, ani w przestrzeni (*Kraina Mroku*); nawiedzenia we śnie (*Kraina Mroku*) lub opętania sesyjne (*Czarnoksiężnik z Volkjanu*); manifestacje w kwiatach (*Święty Kwiat*<sup>260</sup>) lub drzewach (*Strażnicy błyskawicy*); manifestacje w zjawiskach meteorologicznych typu błyskawice i burze (*Czarnoksiężnik z Lemurii*<sup>261</sup>), zawsze jednak jako obecność (*Brama Mroku i Krąg Światła*) i aktywna moc.

---

<sup>258</sup> Zob. R. N. Charette, *Sekrety Mocy*, t. 1-3, przeł. S. Dymczyk, J. Marcinkowski, Warszawa 1997.

<sup>259</sup> Zob. D. Gemmell, *Legenda*, przeł. B. Kamińska, Z. Królicki, Poznań 1999.

<sup>260</sup> Zob. R. H. Haggard, *Święty Kwiat*, przeł. R. Burczyński, Warszawa 1991.

<sup>261</sup> Zob. L. Carter, *Czarnoksiężnik z Lemurii*, przeł. M. Gohling, Lublin 1990.

Najczęściej pojawiają się dwa typy manifestacji. Pierwszy, związany z epifaniami demonicznymi, to *deinos*, drugi natomiast wiąże się w manifestacjami kreacyjnymi i zawiera w sobie już *fascinans* oraz *tremendum*, ponadto z działalnością bóstw porządkujących i organizujących kosmos wiąże się mirum, nabierające cech augustum w sytuacjach zlikwidowania zagrożenia. Trwogę i grozę rodzi z reguły aktywność typu demonicznego, jeżeli mamy do czynienia z waloryzowaniem demonów poprzez wprowadzenie kategorii *fascinans*, to należy pamiętać, że jest to spekulacja typu antytetycznego. Natomiast zestawianie w jednym podmiocie nadnaturalnym dwóch aspektów: fascynującego i zatrważającego, jest charakterystyczne dla manifestacji *sacrum* poprzez *coincidentia oppositorum* i ukazuje zarówno aspekt kreacyjny mocy, jak i jej możliwości destrukcyjne. Większość figur bóstw przywoływanych powyżej w deskrypcjach fabularnych wywołuje te stany u ludzi stojących wobec nich.

Można postawić pytanie: jaką funkcję pełnią te spekulacyjne zestawienia elementów mitycznych z fikcyjnymi? Po pierwsze, czynią świat dzieła literackiego wewnętrznie spójnym poprzez nasycenie go różnymi epifaniami. Co to znaczy? Otóż przy założeniu, że hierofania jest nie tylko wydarzeniem ukazującym świętość, ale nade wszystko manifestacją mocy, zauważymy, że postacie bóstw, demonów i innych istot nadnaturalnych obrazują pewien model świata. Jest on osadzony na aktywnej roli w nim mocy. Jednak nie wszystkie epifanie są wszechmocne, stąd też świat ten jest powiązany według całego paradygmatu zasady *do ut des*. Wiąże to nie tylko współdziałające istoty nadnaturalne, ale wpisuje w ten świat także człowieka. To rzeczywistość, w której wszystko toczy się wokół mocy. Bóstwa oddalone typu *dei otiosii*, wskazują nie tylko na zawieszenie działania mocy, ale i jego skutki. Kiedy moc dana w akcie inwazyjnym wyczerpuje się, rozpoczyna się *quest* – poszukiwania Centrum – źródła mocy fundującej istnienie. Z drugiej strony, mamy też istoty demoniczne, których wyizolowanie z granic kosmosu jest bardzo pożądane. Te dwa aspekty ukazują ambiwalentne oblicza *numinosum*: destrukcyjne i kreacyjne. Wokół tej opozycji skonstruowana jest cała reszta wiążąc w pozycji horyzontalnej bóstwa uraniczne, telluryczne oraz chtoniczne. W płaszczyźnie wertykalnej natomiast, wskazując na centra mocy wokół epifanii kreacyjnych oraz peryferia z ich epifaniami niepokojącymi typu demonicznego. Człowiek w takim świecie jest uczestnikiem kosmicznego procesu opartego na przepływie mocy, im bliżej jest jej źródła, tym jego istnienie nabiera większej wartości. Stąd mechanizm podążania ku Centrum. Z drugiej strony, to także bycie wobec wydarzenia mocy, zarówno w postaci hierofanii, kratofanii czy epifanii, wszystkie one wskazują na inną rzeczywistość: potężną, groźną, ale i ocalającą lub niszczącą. W takim horyzoncie działania człowieka stają się działaniami ekstremalnymi.

Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze zabiegi adaptacyjne i antytetyczne, zestawiające ze sobą biblijny model sacrosanctum<sup>262</sup> z *sacrum* kosmicznym.

Po drugie, kreują obraz przestrzeni, który odpowiada żywemu kosmosowi, z jego bóstwami, demonami, upiorami i bestiami, z manifestacjami duszy ziemi, duszy lasu czy niepokojącymi manifestacjami chaosu. Ta przestrzeń jest przestrzenią *in actu*, staje się, a wraz z nią staje się człowiek, historia przekracza tu narodziny i śmierć, to znaczy nie kończy się na nich, wkracza w inne płaszczyzny, nadając inny wymiar życiu i śmierci. Nade wszystko jednak wprowadza aktywność człowieka w horyzont numinotyczny w aspekcie kosmicznego i duchowego porządku oraz całego obrazu kreacji z jej konsekwencjami. To przestrzeń, w której moc manifestuje się obecnie, konflikt trwa i trwa kosmiczne zagrożenie. Można powiedzieć, że rozliczne manifestacje istot nadnaturalnych w świecie fantasy czynią go specyficznym analogonem mitu. Inwazja *sacrum* z *in illo tempore* została wprowadzona do świata przedstawionego, który nie ma już cech temporalnych charakterystycznych dla czasu mitycznego. To jest z reguły jakieś literackie tu i teraz, w którym wydarza się inwazja *sacrum*. Z drugiej strony, to obraz świata, w którym istoty nadnaturalne współokreślają jego naturę. To przestrzeń, w którym elementy rozproszonego *sacrum* znowu scalają kosmos tylko literacki, ale za to w oparciu o mityczne mechanizmy i wzorce. Jednak nie tylko spekulacja stwarza też możliwość działania odwrotnego, to jest takiego zestawiania i manipulowania materiałem mitycznym i teologicznym, który jest wewnętrznie sprzeczny. To pokazuje, że spekulacja już na tym pierwszym poziomie odniesień domaga się zarówno kompetencji, gdyż manipuluje materiałem obcym fikcji i istotowo nieredukowalnym, a ponadto stwarza możliwości polemiczne, co także wskazuje na cechy kondycji współczesnego *homo religiosus*. Tym samym dochodzimy do punktu, w którym pojawić się powinien człowiek. Po części przywołaliśmy go w opisach jakości doświadczenia numinotycznego. Teraz jeszcze dookreślimy horyzont obcości i tożsamość człowieka w świecie manifestującej się mocy numinotycznej.

#### 4.3.2. Obcość a tożsamość

Obcość ma wiele wymiarów i wiele znaczeń, z reguły jest postrzegana jako coś, co jest niedostępne źródłowo, niesamowite, nieporównywalne, ale zawsze wywołujące w konfrontacji reakcje<sup>263</sup>. We „wtórnym świecie” fantasy obce są nie tylko krainy, a w nich góry, morza czy lasy, ale także cywilizacje i kultury.

---

<sup>262</sup> Znaczenie terminu przyjmuję za R. Otto (*Świętość*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1968, s. 147).

<sup>263</sup> Przyjmuję te rozróżnienia B. Waldenfelsem (*Topografia obcego*, przeł. J. Sidorek, Warszawa 2002, s. 11-54).

Obcy może być język, w tym także język demonów czy bogów, obce może być ciało, zarówno własne, jak i obce, podobnie jak rozum, czy sama podmiotowość ja<sup>264</sup>. Nade wszystko obce, i to źródłowo, są jakości wydarzeń numinotycznych dane w doświadczeniu *sacrum*. Nawet gdy traktowane są jako coś oczywistego w strukturze danego świata. Obcość ta jest, po pierwsze, obcością zewnętrzną postaci danej epifanii. Obce są atopijne i amorficzne manifestacje chaosu, podobnie jak obce są epifanie manifestujące się za pośrednictwem dźwięku, światła, mroku czy też konkretnych postaci. Ich obcość to obcość radykalna i absolutna, jak obcość bogini-matki manifestującej się w snach (*Amerykańscy bogowie*).

Obcość towarzysząca wydarzeniu numinotycznemu ma różne aspekty, a tym samym ukazuje rozmaite punkty modalności *sacrum*. To, co manifestuje się, jest na tyle obce, że trudno to określić, jeżeli nie prezentuje się słownie, bywa określane jako „coś”, gdyż jego postać jest nieporównywalna, często hybrydyczna (*Stwory światła i ciemności*) czy wręcz obca porządkowi typu kosmicznego (*Kraina Mroku*), lub jako „ktoś”, kto posiada, co prawda, postać, lecz nie pozwala ona określić istoty manifestującej się w niej (*Czarnoksiężnik z Volkyanu*). Ta obcość może być wręcz anominalna, jak w przypadku istot określanych mianem Nienazwany (*Śmierć bogów*), czy To Co Nie Ma Imienia (*Stwory światła i ciemności*), z tym, że mamy tu do czynienia z taką manipulacją tym zjawiskiem, która czyni z faktu anominalności specyficzne imię postaci numinalnej. Może być też tak, że wzmiankowana anominalność ma znamiona tabu, kiedy imienia istoty groźnej nie wolno wypowiadać, by jej nie przywołać. Dotyczy to z reguły istot typu demonicznego, jak Jeleraka, który jest traktowany jako Obcy (*Dilvish Przekłęty*). Obcość istot boskich opierałaby się na ich postaci bądź mocy. Miała by więc ona charakter zredukowany do tego, co zewnętrzne (*Wodzowie Nina Niszczyciela*) lub istotowy, objawiający niepojętą naturę i moc bóstwa (*Widmowy Jack*).

Obcość bogów nie zamyka wydarzenia numinotycznego. Jego efektem jest z reguły doświadczenie obcości słowa, które jest różne od tego, jakim posługuje się człowiek, czy to poprzez swoją nadnaturalną moc, co widać na przykład w *Welinie*, gdzie wypowiedziane przez anioły słowo ma moc wiążącą i niszcząca, podobnie rzecz się ma z magią run wyrażaną w pieśniach magicznych (*Uczeń czarnoksiężnika*) czy magią demoniczną, wiązaną mową demonów (*Dilvish Przekłęty*). Kreacyjna działalność bóstw nie zawsze jest zrozumiała, często przyjmuje postać koszmarnej architektury z innego świata (*Czarnoksiężnik z Lemurii*).

Obcy jest także kosmos, szczególnie w jego wymiarach zaświatowych, podobnie jak i peryferie w obszarze ludzkiego świata. Poszerza to obcość w sensie przestrzennym, przy założeniu, że piekło i niebiosy są także w jakiś inny sposób przestrzenne, co już samo w sobie jest obce, ale przecież posiadają one zarówno bramy, kręgi, jak pałace będące ich centrami. Obcość w tym wymiarze

---

<sup>264</sup> *Ibidem*, s. 4-8.

oznaczałaby nieludzkość, to jest obcość typu ontologicznego, ale jednak w sensie aksjologii osadzonej na specyficznie pojmowanej metafizyce, obcość byłaby tylko innością, gdyż miałyby wspólną płaszczyznę Ładu i tożsamego z nim Dobra zantagonizowanego z Chaosem oraz tożsamym z nim Złem.

Stąd też drugi aspekt obcości zawiera nie tylko numinalność, ale jej postać demoniczną. Liminalne są tu manifestacje przyjmujące postać demoniczną, na przykład żywego trupa, opętanego przez mroczne bóstwo, które zachowują resztki człowieczeństwa, jak Legat Pani, Ten Którego Schwytano (*Czarna Kompania*), oraz postaci monstrualne, a tym samym obce, które nie posiadają cech demonicznej potworności (*Gambit magika*), lub też Pożeracz Dusz, który jest co prawda mieszkańcem Piekieł, ale i narzędziem kosmicznego ładu opartego na *Ma'at* (*Conan i skarb Pythonu*).

Ewidentnie demoniczna obcość to Obcość typu aksjologicznego powiązane z aktywnością destrukcyjną na każdym poziomie: od fizycznego po duchowy, co widać w postaciach typu Nienazwany (*Śmierć bogów*), uosabiającej pierwotny chaos, czy Rakoth (*Śmierć bogów*) będący analogonem biblijnego Szatana. Obcość demoniczna jest odrażająca, okrutna i ohydna zarówno w swojej manifestacji postaciowej, jak i istotowej. Jest obcość niepojmowalna i nieporównywalna z niczym, gdyż jest ona obca wszystkiemu, co wpływa na harmonijny kształt kosmosu. Tu należy dokonać rozróżnienia na obcość typu destrukcyjnego, wpisanego jednak w kosmiczny cykl życia i śmierci lub model dualistyczny, od demoniczności typu biblijnego, sprowadzającej się do zniszczenia radykalnego, bez jakiegokolwiek możliwości odrodzenia.

Kolejne aspekty obcości wiążą się już z byciem wobec mocy lub też wobec ludzi. Klasycznym przykładem jest tu postać obcego, który jest inny. Może to być wyprowadzony z *Burzy*<sup>265</sup> Williama Szekspira Kaliban, który dla Prospera jako człowieka cywilizowanego jest gorszy, ale użyteczny, kochany, lecz nie potrafiący i niemogący spełnić stawianych wobec niego oczekiwań, a tym samym samotny (*Czas Kalibana*<sup>266</sup>). Samotność obcego to samotność przeklęta, jak w przypadku przemienionego w upiora dziecka, które zachowuje zarówno cechy ludzkiej psychiki, jak i demonicznej natury (*Dziecko z miasta przeszłości*). Mamy też powieści podejmujące wątek obcości potwora rozpatrywany przez pryzmat jego własnych odniesień, gdy nie pojmuje on nienawiści skierowanej ku sobie ani trwogi, jaką rodzi jego pojawienie się wśród ludzi; obcości rodzącej osamotnienie i niezrozumienie przyczyn tego stanu rzeczy (*Grendel*<sup>267</sup>). Obcym jest w tych powieściach zarówno barbarzyńca dla mieszkańca miasta, jak i przedstawiciel wysokiej kultury dla mieszkańca gór. Obcym jest się z powodu

---

<sup>265</sup> W. Shakespaere, *Burza*, przeł. M. Słomczyński, Kraków 1980.

<sup>266</sup> Zob. T. Williams, *Czas Kalibana*, przeł. A. Lik, Poznań 1995.

<sup>267</sup> Zob. J. Gardner, *Grendel*, przeł. P. Siemion, Kraków 1987.

bycia postacią liminalną, jak kat (*Cień Kata*), wiedźma (*Godzina czarownic*<sup>268</sup>) czy inny przedstawiciel grupy reprezentujący ją wobec mocy (*Grobowce Athuanu*). Związane jest to ze specyficznym typem obcości pojawiającym się w relacji człowieka stojącego wobec bóstwa. Obcość manifestuje się wtedy na zewnątrz, bo widać, że działanie człowieka jest nienaturalne, jak w postaciach berserkera (*Berserker*) czy szamanów w stanach sesyjnych (*Sekrety Mocy*) oraz wszelkiego typu nawiedzeń (*Brama Mroku i Krąg Światła*). Ma też ona swój wymiar wewnętrzny, ukazujący się podczas doświadczenia transowego, jak nawiedzenie (*Żołnierz z Arete* oraz *Żołnierz z Mgły*) czy opętania czyniącego z podmiotu takiego wydarzenia postacią obcą samej sobie, postacią świadomą swej roli lub też nieświadomą niczego (*Czarnoksiężnik z Volkyanu*). Obcość wdzierająca się do wnętrza człowieka i rozbijająca jego ja, pozbawia go tożsamości (*Czarnoksiężnik z Volkyanu* oraz *Wieczna Genevieve*), podobnie jak i obcość towarzysząca wędrówkom duszy zewnętrznej (*Pamięć, Smutek i Cierń*) czy też uwięzieniu w czasowej pętli zdarzeń (*Wieczny wojownik*).

Obcość w aspekcie ludzkiego bycia wobec wydarzenia mocy ma, jak widać, kilka aspektów. W przypadku, gdy moc numinalna dotknie człowieka, ogarnie go lub przemieni fizycznie, mamy do czynienia z obcością przemienionego i opętanego wobec siebie, jak i wobec innych (*Nigdy nie ufaj smokom*). Ogarnienie czy zdominowanie przez obce rozbija świadomość podmiotu, wprowadzając chaos ontologiczny, który zakłóca porządek utożsamiania się z wartością scalającą, czego doświadczają niektórzy bohaterowie liminalni, jak król Eliasz (*Kręta droga*<sup>269</sup>). Ogarnienie jednak może mieć nie tylko wymiar demoniczny, ale także opiekuńczy i ocalający, wówczas temu, co obce w obrębie świadomości, towarzyszy świadome bycie wobec (*Letnie drzewo*) mocy przynoszącej objawienia zawierające ocalającą wiedzę lub ukazującą wzorce idealne wyznaczające punkt odniesienia oraz cel (*Wojna o Raj*). Obcość może manifestować się w tym, co naturalne, ale inne, jak w postaciach ludzi spoza cywilizacji czy też ludzi posiadających niedostępną dla innych wiedzę, jako nadnaturalne, manifestujące się w wydarzeniach numinotycznych, przekraczających naturalny cykl przyczynowo – skutkowy, a jednak intendowany, jak oddychanie pod wodą uwięzionego przez rusałkę bohatera (*Trzy serca i trzy lwy*). Obcość pojawia się też jako uobecnienie się tego, co zostało zapomniane, a tym samym wykluczone z pola aktywnej działalności mocy lub przypisane innym źródłom, jak bóstwa w *Amerykańskich bogach*. Obce może pojawiać się też w sensie radykalnym jako niewytłumaczalne, ohydne i rodzące grozę zło.

---

<sup>268</sup> Zob. A. Rice, *Godzina czarownic*, przeł. H. Pastuła, Warszawa 1995 (*Dzieje czarownicy z rodu Mayfair*, t. 1).

<sup>269</sup> Zob. T. Williams, *Kręta droga*, przeł. P. Kruk, Poznań 1994 (*Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 3, cz. 2).



Istnienie w świecie, w którym nadnaturalne inwazje *sacrum* wpisują się w istotę tego świata, stwarza bardzo ciekawy punkt odniesienia. Otóż *sacrum* manifestuje się jak obce, jego wytwory też po części takie pozostają. Jednak manifestacja ta funduje nie tylko kosmos i jego mieszkańców, ale także reguły i zasady organizujące jego istnienie. To natomiast oznacza, że ludzka egzystencja jest zorganizowana przez odniesienie do tego, co obce, jak i do tego, co jako zasada pozwala określić własną przynależność i tożsamość. Obce, nie stając się swojskie, odsłania jednak część swej natury, i to ona organizuje istotę fizyczną, jak i aksjologiczną kosmosu i jego mieszkańców. Bycie wobec obcości to nie tylko ucieczka, marginalizowanie jej czy zabezpieczanie się przed jej wpływem za pośrednictwem magii apotropaicznej czy przestrzegania tabu. To także strategie przyswajania obcego. Opiera się ono generalnie na tym, że „obce, które mówi coś do nas, niepostrzeżenie staje się czymś, co można omawiać najpierw za pomocą czarodziejskich zaklęć, znanych nam z mitów i baśni, później za pomocą form językowych czy w końcu formuł matematycznych”<sup>270</sup>.

Pierwszą próbą oswojenia jest określenie wspólnego horyzontu aksjologicznego, który czyni z demona obcego w sensie radykalnym, a bóstwa oswaja w ich wymiarze kreacyjnym, uszczęśliwiającym i wywołującym zachwyt i admirację. Wiąże się to z próbami zrozumienia celowości działania mocy, zarówno upostaciowionej, jak i jej pozbawionej. *Telos* osadzony na harmonii wpisuje się aksjologiczny horyzont przyswajania obcego. Natomiast *telos* demoniczny wiąże się z próbami ogarnięcia go za pomocą formuł magii ochronnej, ale i magii demonicznej, gdy mamy do czynienia z ludźmi demonicznymi typu wilkołak lub inni zmiennokształtni bądź z działaniami wpisującymi się w aktywność typu demonicznego lub destrukcyjnego. Innym typem jest już zabieg spekulacyjny oparty na przewartościowaniu postaci demona, czyniąc zeń istotę niedemoniczną: przyjazną, wierną, pomagającą, a nawet kreacyjną. Z tego modelu oswajania już bardzo blisko do banalizacji i bagatelizacji ujmującej moc jako coś, czym może manipulować dziecko lub człowiek nieprzygotowany do tego, bez większych konsekwencji dla podmiotu manipulującego i środowiska, w jakim do tego typu zabiegów dochodzi lub, co spotyka się częściej, z konsekwencjami typu odwracalnego o nieistotnych skutkach docelowych.

Oczywiście wszystkie uobecnienia obcości mają wpływ na podmiot znajdujący się wobec działającej mocy i wiążą się z jego tożsamością.

Zasadniczo tożsamość będziemy postrzegali w sposób zaproponowany przez Paula Ricoeura<sup>271</sup>, a skupiony wokół tożsamości osobowej. Oznacza to, że będziemy mieli do czynienia z dwoma sposobami użycia pojęcia tożsamości.

---

<sup>270</sup> B. Waldenfels, *Topografia obcego*, op. cit., s. 50.

<sup>271</sup> Por. P. Ricoeur, *O sobie samym jako innym*, tłum. B. Chelstowski, Warszawa 2003, s. 192-251.

Raz będzie ono oznaczało bycie tym samym, co łacińskie *idem*, w drugim przypadku będzie określało tożsamość jako bycie sobą, łacińskie *ipse*. Oba przypadki dla Ricoeura nie są tożsame. Pierwszy określa tożsamość typu numerycznego, jako jedyność, której przeciwieństwem pozostaje wielość. Drugi natomiast ujmuje tożsamość na płaszczyźnie jakościowej, pozwalającej ponownie zidentyfikować jednostkę jako będącą tą samą, co dzieje się w polu charakteru. Tożsamość rozumiana narracyjnie u Ricoeura pojawia się na płaszczyźnie zawiązania intrygi. Jawi się ona „w dynamicznych kategoriach współzawodnictwa między wymogiem zgodności a dopuszczeniem różnych niezgodności”<sup>272</sup>.

Punktem wyjścia jest więc sytuacja, w której podmiot nie wie, kim jest, i to problematyzuje zarówno jego wybory, jak i poszukiwania (*Znajdź własną drogę*<sup>273</sup>). Ta niewiedza nie ma typu tożsamości numerycznej, tu chodzi o odkrycie tożsamości jakościowej. Klasycznym przykładem jest obraz ludzi podlegających mutacyjnym przemianom w mityczne *bestie*. Mają już zmutowane ciała wendigo, ale jeszcze odczuwają jak ludzie. Są liminalni: zarówno *bestie*, jak i ludzie, ale szukają tożsamości określającej ich istotę (*Znajdź własną drogę*). Inny typ tożsamości jakościowej w modelu spekulacyjnym przynosi bycie wobec zwierzęcia totemicznego, które jest istotowo tożsame z człowiekiem danego totemu, choć numerycznie różne. Zwierzę totemiczne mówi „Ja jestem Psem i ty jesteś Psem człowieku”<sup>274</sup> i tożsamości tej nie przeszkadza numeryczna różnica. Innym typem poszukiwania tożsamości jest wprowadzenie mechanizmu *anamnesis* (*Odmieniec*<sup>275</sup>), w ramach którego to, co istotne, jest zapomniane, a poszukiwanie tożsamości to błędzenie zarówno we wspomnieniach, których nie ma zbyt wielu, jak i miejscach, które są obce, a powinny być swojskie. To obraz przebudowywania tożsamości z tej, którą zweryfikowano jako pozorną, na poszukiwaną nową, takie mitopoetyckie budowanie nowego człowieka. Efekt *anamnesis* nie zawsze jest tym, jakiego się oczekuje. Odkrycie często wiąże się z przyjmowaniem brzemienia herosa, któremu towarzyszy powtarzane twierdzenie, że nie chce on znów zabijać, które wypowiada w momencie odzyskania tożsamości Człowiek Jeruzalem, żyjący uprzednio jako Kaznodzieja (*Kamień krwi*<sup>276</sup>). Zupełnie inny horyzont wprowadza zastosowanie efektu reinkarnacji wraz z odkrywaniem, że w poprzednich wcieleniach było się istotą, którą teraz traktuje się jako gorszą czy wręcz wrogą (*Jhereg*). Mechanizm ten ukazuje cie-

---

<sup>272</sup> *Ibidem*, s. 234.

<sup>273</sup> Zob. R. N. Charette, *Znajdź własną drogę*, przeł. J. Marcinkowski, Warszawa 1997. (*Sekrety Mocy*, t. 3).

<sup>274</sup> R. N. Charette, *Znajdź własną drogę*, *op. cit.*, s. 227.

<sup>275</sup> Zob. R. Zelazny, *Odmieniec*, przeł. M. Studniarek, Warszawa 2002 (*Światy czarno-księżnika*, t. 1).

<sup>276</sup> Zob. D. Gemmell, *Kamień krwi*, przeł. M. Pintara, Warszawa 1995 (*Opowieści Sipstrassi*, t. 3).

kawe możliwości poprzez rozszerzenie spektrum temporalnego określającego tożsamość jakościową. W tym przypadku mamy do czynienia z problemem tożsamości jako jedności rozmaitych minionych tożsamości. Owszem, tamte są minione, ale nie przeszkadza to autorom fantazy na stworzenie przypadku, kiedy są jednocześnie, co skutkuje paradoksalnym stwierdzeniem: „były nimi oboma równocześnie. Zostałem rozdarty na dwoje”<sup>277</sup>. Taka paradoksalna łączność wprowadza niepokój, co do tożsamości jakościowej. Narasta on jeszcze bardziej, gdy pojawia się presokratejski model agregatu wykluczający istotową indywidualność, wykluczający oddzielne ludzkie istnienie w wymiarze fizycznym „za wyjątkiem duszy”<sup>278</sup>.

Wydaje się, że apogeum zjawisko tożsamości osiąga w dwóch typach spekulacji. Pierwszy z nich manipuluje obrazem wiecznego wędrowca przekraczającego granice czasu i przestrzeni, porzuca zużyte ciała, przyjmując nowe z ich uposażeniem w kolejnych wcieleniach i kolejnych światach, gubiąc swoją tożsamość indywidualną i zachowując ją jednocześnie w wymiarze archetypowym, wyodrębniając przy tym elementy wzorcowe z ich atrybutami (*Wieczny wojownik, Róg Valere*<sup>279</sup>). Sam sobie pozostaje przy tym obcy (*Fionavarski Gobelina*). Drugi model, charakterystyczny dla mitów bohaterskich, opisuje ogołacanie w procesie konania, kiedy bohater odrzuca po kolei to wszystko, co miało dlań wartość w świecie, odrzuca lub jest mu to odbierane, na samym końcu wydobywa to, co jest jakościowym rdzeniem tożsamości: miłość i współczucie, co dotyczy głównych bohaterów *Wędrującego ognia* (Kimberly Ford, Jennifer Lowell oraz Paula Schafera), albo pragnienie życia i niesamodzielnosc (postać Inanny w *Welinie*, po zejściu do *kur*).

Jak widać, tożsamość i obcość pozostają ze sobą wzajemnie powiązane. O ile obcość, manifestując się, odsłania nowe, nieznanne horyzonty istnienia, to tożsamość wylania się w aktywnym odniesieniu do nich, czy to poprzez wędrówkę i związane z nią poznawanie obcej przestrzeni, czy aktywny udział w niesamowitych wydarzeniach, czy też przekraczanie granic potocznego doświadczenia świata i życia. Często zabiegi literackie nabierają tu cech powieści typu *Entwicklungsroman* czy *Bildungsroman*<sup>280</sup>. W odniesieniu do pierwszej ukazywany byłby duchowy rozwój protagonisty niezależnie od jego wieku, to znaczy każdego typu heroicznego *in statu nascendi*; drugi natomiast także podejmowałby jakości duchowe, ale wpisane w bohatera młodocianego. Zauważmy, że oba modele nie tylko nie wykluczają się, ale także w przypadku wielu po-

---

<sup>277</sup> M. Moorcock, *Smok w mieczu*, op. cit., s. 278.

<sup>278</sup> C. J. Cherryh, *Ognie Azeroth*, przeł. L. Ryś, Poznań 1994, s. 141 (*Morgaine*, t. 3).

<sup>279</sup> Zob. R. Jordan, *Róg Valere*, K. Karłowska, Warszawa 1995 (*Koło Czasu*, t. 2, cz. 2).

<sup>280</sup> Znaczenie obu terminów [za:] *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gazda, S. Tynecka-Makowska, Kraków 2006.

wieści nakładają się na siebie. Szczególnie tam, gdzie czas fabuły obejmuje wiele lat i pozwala oglądać bohatera jako dziecko i jako dojrzałego człowieka, jak w cyklach *Lyonesse*<sup>281</sup> czy *Pamięć, Smutek i Cierni*. Dojrzewanie ma tu dwa aspekty: duchowy i biologiczny. Wpisanie tych procesów w rytuały przejścia pozwala na określanie ludzkiej tożsamości w środowisku organizowanym przez aktywność mocy.

Tożsamość jako element spekulacyjny ukazuje rozmaite obrazy człowieka, najczęściej jednak określa jego tożsamy istnienie poprzez wpisanie się w wartość organizującą ład, jak ma to miejsce w przypadku Thomasa Covenanta, który we wtórnej, równoległej rzeczywistości uznawany jest za niedowiarka, gdyż traktuje ją jako efekt iluzji umysłu. Powoli dochodzi do tożsamości przekraczającej cechy obu wyizolowanych tożsamości, jakie posiadał w obu światach (Ziemi i Krainy). Buduje nową tożsamość człowieka świadomie uczestniczącego w życiu, który nie ogranicza się do tego, co zrozumiałe i racjonalne (co wyznaczało postrzeganie świata i samego siebie na Ziemi), lecz wpisuje się w to, co święte lub demoniczne (nowość, wobec której staje po przeniesieniu do Krainy), realne realnością wydarzenia, choć niepojęte. Ta nowa tożsamość, wpisująca się w model wartości osadzonych na *sacrum* i przekraczających jego wczesny pragmatyzm i racjonalizm, prowadzi do takiego momentu w walce o ocalenie Krainy, walce, w której staje się Przedstawicielem i Obrońcą, że podejmuje się on dobrowolnego ogołocenia (z tego wszystkiego, co na Ziemi było istotne i ważne) i czyni z siebie ofiarę wchłaniającą zło, niwelującą je brakiem agresji, którą Foul Wzgardliwy, symbolizujący zło, się karmi. Ostateczna ofiara Thomasa Covenanta funduje porządek przekraczający dualistyczny wariant konfliktu (*Władca białego złota*<sup>282</sup>).

Do opisu tego problemu pisarze fantasy wykorzystują zjawiska ze świata mitycznego, jak i religijnego (to jest z religii praktykowanych obecnie). Są to motywy opętania (*Conan i prorok Ciemności*), sesyjnego ujeżdżania charakterystycznego dla kultów typu woo-doo (*W kole stań, dziewczyno*), owładnięcia i szamańskiego transu (*Sekrety Mocy*), motywy wiecznego wędrowca (*Erekošē*), herosa wzywanego do innych światów (*Fionavarski Gobelin*) oraz ducha zmarłego, który po śmierci nie traci świadomości ani tożsamości (*Pamięć, Smutek i Cierni*). Uzyskiwaniu tożsamości istotowej poprzez ogołocenie z reguły towarzyszą motywy konania (*Waylander, Najmroczniejsza droga*), samoofiary (*Letnie drzewo*) oraz rytuałów przejścia (*Sekrety Mocy*). Wszystko to wskazuje wyraźnie, że bycie wobec obcości jak i wyłanianie się tożsamości, są związane z aktywnością. I jest to z reguły konkretny model aktywności, przez badaczy fantasy okre-

---

<sup>281</sup> Zob. J. Vance, *Lyonesse*, t. 1-3, przeł. A. Dłużak, J. Kotarski, Poznań 1994-1995.

<sup>282</sup> Zob. S. R. Donaldson, *Władca białego złota*, przeł. M. Jakuszczyński, Poznań 2002 (*Drugie Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 3).

ślany mianem Wyprawy/Poszukiwania (*quest*<sup>283</sup>). Jak widać, podróż tego typu nie jest ograniczona ani przestrzenią, ani czasem, eksploruje zaświaty, światy równoległe, jak bycie wobec wydarzenia numinotycznego. Rejestruje obce, przyswaja je lub przybiera inne *modi* bycia wobec, zawsze jednak związane jest z podróżą ku Centrum. Nabiera przy tym cech praktyki mitycznego rytu przejścia.

#### 4.3.3. *Itinerarium* Wyprawy/Poszukiwania (*quest*)

Ponieważ przyjęliśmy założenie mówiące, że mity nakładają się na siebie, łącząc w mitologie lub poprzez przenikanie znaczeń symbolicznych i tworząc przy tym postacie typu izomorficznego, wydaje się zasadne, aby rozmaite aspekty Wyprawy (*quest*) zestawić ze sobą w celu sprawdzenia czy doświadczający ich heros nie będzie wykazywał cech izomorficznych, a tym samym wskazywał pośrednio na izomorficzność rozmaitych prezentacji Wyprawy/Poszukiwania.

W ogólnym zarysie (szczegółowy domagałby się osobnej pracy badawczej) możemy wskazać na kilka zasadniczych modeli Poszukiwania (*quest*).

Najczęściej występujący ma charakter „wyprawy po” lub „wyprawy do”. Ważne jest to, że nie zachodzi on tylko w wymiarze wędrówki typu przestrzennego i nie ogranicza się tylko do efektów z tym związanych. Wyprawa taka z reguły posiada także swój model pozaprzestrzenny, który jest równie istotny jak fizyczne zmierzanie ku Centrum.

Z reguły napotykamy tu emocjonalne odniesienia zarówno do epifanii, jak w *Czarnej Kompanii*, gdzie medyk staje wobec Mrocznej Pani i uświadamia sobie jej obcość, lub w *Letnim drzewie*, gdzie konający na drzewie bohater jest świadkiem teofanii. Emocjonalna płaszczyzna Wyprawy (*quest*) dotyczy bycia wobec *sacrum* w odczuwaniu zasadniczych stanów: deinos przydarzające się bohaterom Howarda Lovecrafta, *tremendum* doświadczane wobec postaci demonicznych typu Ragoth (*Fionawarski Gobelin*), Sauron (*Władca Pierścieni*) czy Czarny (*Koło Czasu*), *fascinans* towarzyszące manifestacjom rozmaitym: dla Latro jest to Demeter (*Żołnierz z Mgły*), dla bohatera *Amerykańskich bogów* demoniczny Szalony Swenny i uraniczna Połunocnica, dla postaci o cechach szamańskich kontakt ze zwierzętami totemicznymi, dla poszukujących ładu w wymiarze kosmicznym kontakt z epifaniami organizującymi ten ład, augustum odczuwane z reguły wobec bóstwa najwyższego, jak Wielka Matka w *Kapłance Avalonu* czy Jezus Chrystus w cyklu *Pendragon*<sup>284</sup> lub Odyn w *Amerykańskich bogach*. Treści

---

<sup>283</sup> W znaczeniu zasadniczym [za:] G. K. Wolfe, *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy*, *op. cit.*, s. 100.

<sup>284</sup> Zob. S. Lawhead, *Pendragon*, t. 1-5, przeł. A. Polkowski, Poznań 1994-2004.

tych doświadczeń nie tylko określają istotę bóstwa danego w epifanii, ale także stają się danym na płaszczyźnie emocjonalnej punktem *orientatio*, podobnie jak uczucia typu odraza, obrzydzenie czy zozydzenie, któremu często towarzyszy strach mający swoją postać w epifaniach o wymienionych cechach lub też strach bezpostaciowy. Wymiar emocjonalny Poszukiwania (*quest*) zawiera także emocje wpisujące się w ludzką egzystencję, jak strach i odwaga (*Legenda*<sup>285</sup> oraz *W służbie Króla Smoków*<sup>286</sup>), miłość i nadzieja (*Fionawarski Gobelin*) czy rozpacz (*Mroczne Materie*), etc. Są one związane z wydarzeniami towarzyszącymi rozmaitym manifestacjom *sacrum* i określają zarówno pożądaną, jak i niepożądaną kierunek Poszukiwania (*quest*) (*Trzy serca i trzy lwy*), miejsca grozy odpychające i zdające się mówić „to nie tu” (*Tam gdzie mieszka zły*) i stany emocjonalne nakazujące w nie wkraczać wbrew danym rozsądkowym, jak ma to miejsce w wielu przypadkach, gdy bohater decyduje się wkroczyć w peryferia (*Twarz w otchłani*) czy też na obszary *terra incognita* (*Feniks z obsydianu*) czy *mare tenebrarum*, jak Ged ścigający uwolnionego demona w pierwszym tomie *Ziemiomorza*.

Wymiar emocjonalny wiąże się z reguły z duchowym z tego powodu, że bywa często efektem manifestacji numinotycznej zmieniającej nie tylko postrzeganie siebie, wyprawy, ale także świata. Duchowy aspekt Wyprawy (*quest*) to z jednej strony poszukiwanie duchowych punktów odniesienia, porządkujących tę przestrzeń w znaczeniu aksjologicznym czy metafizycznym. Wiąże się z byciem wobec bóstw, wysłuchiwaniami ich przesłań, prorocstw czy nakazów, stawianiem im pytań lub prośb. Zjawisko to częste jest we *Fionawarskim Gobelinie* i *Mgłach Avalonu*. To także wymiar podróży duchowych, bycia w innej, pozaludzkiej przestrzeni, jak w *Sekretach Mocy*; występuje tam bycie duchem wobec tego, co nadnaturalne. To także efekty manipulowania mocą magiczną i demoniczną z charakterystyczną mroczną, wręcz demoniczną, postacią czarnego maga (*Ostatni Lord Smok*). Efekty destrukcyjne początkowo zachłystujące nowymi możliwościami, następnie wikłające w porażające wizje, w końcu niszczą duszę, jak ma to miejsce w przypadku opętanego króla z cyklu *Pamięć, Smutek i Cierń*. Do tego należy jeszcze dodać dwa typy wybitnie spekulacyjne, to znaczy: przemieszczanie się po światach równoległych oraz uwikłanie w czas bohatera będącego wiecznym wojownikiem. W tym przypadku *quest* jest próbą wyjścia poza krąg ograniczeń czasu i przestrzeni i zapośrednicza tym samym model człowieka wiecznego. Nie jest to model radosny, raczej przeklęty.

Mamy także wymiar psychiczny Wyprawy/Poszukiwania (*quest*) związany z koniecznością podejmowania wyborów i opowiadania się za konkretnymi wartościami. Prezentują je epifanie mityczne: bestie i demony – zło, bóstwa – dobro, wybór jednak jest oparty z reguły na mechanizmie prostego aktu typu

---

<sup>285</sup> Zob. D. Gemmell, *Legenda*, przeł. B. Kamińska, Z. Królicki, Poznań 1999.

<sup>286</sup> Zob. S. Lawhead, *W służbie Króla Smoków*, przeł. M. Cegiela, J. Gochnio, Warszawa 1996 (*Saga o Królu Smoków*, t. 3).

moralnego<sup>287</sup> i wpisuje się w świadome wybory, dla których uczucia, strach czy niewiedza są przeszkodami aktualnymi, a błędne opinie, uprzedzenia (częsty motyw – wprowadzanie ateisty w świat manifestującego się *sacrum*) są przeszkodami habitualnymi<sup>288</sup>. *Quest* to poszukiwanie i próby, ryty przejścia i zdobycie „skarbu”. Teraz nabiera innego wymiaru, w którym wyodrębniają się emocje i stany rejestrujące wydarzenie numinotyczne oraz wolitywno-racjonalne akty wartości doskonalących człowieka i określających właściwy mu sposób bycia, do tego dochodzi jeszcze kwestia światopoglądowa – niekoniecznie opcji religijnej czy raczej mitycznej. Wszystkie te elementy wyznaczają horyzonty *itinerarium* Wyprawy/Poszukiwania (*quest*) oraz wskazują na nieco zmodyfikowane podejście do samego zagadnienia *quest*, do którego należy zaliczyć doświadczenie religijne, preferencyjne sądy aksjologiczne, akty wiary w znaczeniu rozróżnień, jakie nadał im Scheler<sup>289</sup> oraz funkcje poznania typu bezpośredniego, jak i zapośredniczonego w polu poszukiwań modelowego Centrum. Przyjmując taki horyzont odniesień, jesteśmy już bardzo blisko zjawiska zagubienia człowieka, ale o tym, czy jest ono obecne w spekulacjach mitycznych opartych na motywie Wyprawy (*quest*), mowa będzie w części dalszej.

Często pojawiają się także elementy wizyjno-ekstazy oraz mistyczne wyraźnie wskazujące na duchowy wymiar Poszukiwania (*quest*), widać to zarówno w *Kapłance Avalonu*, *Władcy Pierścieni*, *Fionawarskim Gobelinie*. Na tym etapie uporządkowania naszego *itinerarium* daje się zauważyć, że obejmuje ono manifestację *numinosum* w świecie człowieka dane mu w doświadczeniu empirycznym (widzi i słyszy epifanię), jak i duchowym. *Itinerarium* nie jest totalnie wyizolowane, a to oznacza, że wydarzenia duchowe wiążą się z naturalnymi i ukazują kilka płaszczyzn podróży: fizyczną, emocjonalną, duchową i psychiczną, to jest wolitywno-racjonalną.

*Itinerarium* wyznacza tym samym trzy zasadnicze horyzonty Wyprawy (*quest*): wieczysty – wpisany w czas święty, historyczny – wpisany w manifestację mocy w chwilach historycznych (oczywiście w historii świata przedstawionego), wpisujących ich tu i teraz w konflikt kosmiczny oraz historii prywatnej, związanej z ludzkim konkretnym byciem wobec obu powyższych, ale ukierunkowanym podmiotowo i analizującym podmiotowe skutki tegoż.

Horyzont wieczysty to wgląd w wieczną naturę bóstwa oraz związane z nią aspekty ludzkiego życia: cykliczne koło narodzin, dojrzenia, starzenia się i śmierci, które bóstwa te fundują, tak jak robi to postać Wielkiej Matki z

---

<sup>287</sup> Zob. T. Ślipko SJ, *Zarys etyki ogólnej*, Kraków 2002, s. 167-181.

<sup>288</sup> *Ibidem*, s. 74-85.

<sup>289</sup> Zob. M. Scheler, *Wolność, miłość, świętość*, przeł. G. Sowiński, Kraków 2006, s. 185-188.

*Mgiel Avalonu*. Po drugie, to wgląd w samą istotę pozaczasowego trwania bóstwa i prób wyrywania go z tego atemporalnego obszaru w celu ingerencji w sprawy kosmiczne, a zatem odradzania czasu poprzez doprowadzanie do inwazji *sacrum* i powtarzanie tego, co wydarzyło się *in illo tempore*, co widać w przywoływaniu bóstw w *Kronikach Hjörwardu*. Po trzecie, to wszelkiego typu wariacje związane z mitem wiecznego powrotu, traktującym cykl kosmiczny jako cykl wieczny, jak w cyklu *Orkowie*. Po czwarte, to odniesienia do manifestacji czasu świętego w czasie historycznym poprzez wydarzenia takie jak wypełnianie się wielkich prorocत्व, jak w *Rogu Valere* czy też w cyklu *Belgariada*, czy zjawiska millenarystyczne, jak w *Klejnocie w czaszce*<sup>290</sup>. Po piąte, to czas święty, organizujący istnienie przepływu mocy pomiędzy poszczególnymi poziomami Kosmosu i związany z przesileniami słońca i księżyca jako momentami otwierającymi Kosmos, jak w *Księdze Martwych Dni*<sup>291</sup>. Po szóste, to wnikanie w te wymiary Kosmosu, w których czas nie rządzi, dotyczy to żywych bohaterów przekraczających granice zaświatów, jak w *Zimowych wojownikach*, jak i zmarłych, którzy funkcjonują jako pomocnicy, jak zmarły mag Morgenes z trzeciej części *Wieży Zielonego Anioła*<sup>292</sup> czy też groźni zmarli, jak ci w *Masce Kirke*. Po siódme, to horyzont wieczności wiecznego tułacza, człowieka, dla którego aczasowość istnienia jest przekleństwem, przynoszącym nakładające się na siebie treści przeżyć kolejnych wcieleń i ukazującym koszmar uwikłania w wieczności, jak w *Wiecznym wojowniku*, lub też walkę z czasem, jak w *Feniksie z obsydianu*.

Widać tu nieswojość człowieka umieszczonego w wieczności oraz jego pragnienie życia w czasie uporządkowanym, czasie historii. Ten typ czasu posiada rozmaite swoje prezentacje: po pierwsze, próby wnikięcia w początki, to jest czas przed kataklizmem, jak w *Stugach Arki*<sup>293</sup>; po drugie, czas po kataklizmie, jak w przypadku *Mrocznej Wieży* czy *Pióra Archanioła*, po trzecie, czas wydarzeń historycznych konfliktów, w których wydarzenia toczą się na płaszczyznach naturalnych i nadnaturalnych, to znaczy czas wydarzeń historycznych wpisanych w manifestacje *sacrum* inicjujące konflikt o charakterze kosmicznym, jak w *Kole Czasu* i w *Fionawarskim Gobelinie*. Dalej mamy tu także dwojakiemu typu manipulacje czasem: pierwsze to ucieczka od czasu, jak w cyklu *Kane* czy cyklu *Elryk z Melnibone*<sup>294</sup>, a drugie to zamykanie Wrót Życia i Wrót Śmierci, zawie-

---

<sup>290</sup> Zob. M. Morcock, *Klejnot w czaszce*, przeł. A. Leszczyński, Warszawa 1991 (*Historia Runestaffa*, t. 1).

<sup>291</sup> Zob. M. Sedgwick, *Księga Martwych Dni*, przeł. D. Górską, Warszawa 2003.

<sup>292</sup> Zob. S. Lawhead, *Toczące się kolo*, przeł. P. Kruk, Poznań 1994 (*Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 3, cz. 3).

<sup>293</sup> Zob. J. Wylie, *Studzy Arki*, t. 1-3, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1992-1993.

<sup>294</sup> Zob. M. Moorcock, *Elryk z Melnibone*, t. 1-6, przeł. R. Kot, J. Zandberg, A. Rosa-noff, Warszawa 1994-1995.



szające egzystencję w temporalnym pomiedzy, jak w *Twarzy w otchłani*. I wreszcie pojawia się również czas, którego naturę określają wypełniające się prorocтва, jak w *Ziemiomorzu*, czas schyłku i oczekiwanego końca, a w nim działań i wyborów człowieka.

Ostatni horyzont czasowy to indywidualne historie prywatne. Wpisują się w to zarówno postaci dziecięce niewykraczające poza ten okres (*Obietnica czarodzieja*<sup>295</sup>), młodzieńcze, poszukujące swojego wzorca i wpisujące się w pierwsze poważne wybory i doświadczenie (*Artemis Fowl*<sup>296</sup>, *Siódma wieża*<sup>297</sup>, *Światy Chrestomanciego*<sup>298</sup>), przekraczające te dwa etapy i ukazujące proces dojrzewania (cykle: *Lyonesse*, *Pamięć*, *Smutek i Cierń*, *Harry Potter*), obejmujące tylko czas dojrzałości (*Fionawarski Gobelin* oraz *Władca Pierścieni*), a także obejmujące cały cykl ludzkiego życia od narodzin do śmierci (*Kapłanka Avalonu*) oraz te podejmujące wątek starości (*Tehanu* oraz *Legenda*). Jak powyżej, wszystkie toczą się wobec rozmaitych manifestacji mocy.

Często pojawia się także motyw bycia w przestrzeni, która pływa w kosmicznym oceanie i nie ulega wpływowi czasu, jak wyspa Avalon (*Trzy serca i trzy lwy*) czy uwolniona siedziba szalonego boga (*Kraina Przemian*), a także fikcyjne miejsce styku przeszłości i przyszłości, które samo dryfuje w czasie (*Magiczne dziecko*<sup>299</sup>).

#### 4.3.4. Topografia Wyprawy/Poszukiwania (*quest*)

Pierwszym elementem jest w tym przypadku oczywiście droga. Może ona wieść przez zaświaty rozmaitego typu. Może to być kosmiczny ocean, jak w przypadku *Rzeki tańczących bogów*<sup>300</sup>, nie ma on jednak wszelkich cech pierwotnego chaosu, przypomina raczej przestrzeń śnioną przez bóstwo. Nieco inaczej wygląda niebiański zaświat w *Stworach światła i ciemności*, gdzie skryty w transcendencji Horus i Anubis wysyłają swych emisariuszy do światów wewnętrznych. Droga Seta i Horusa wiedzie także przez kosmiczne przestrzenie. Nie są one zamieszkałe przez bóstwa, są raczej pustką izolującą światy i otaczającą je jak pierwotny chaos, ale nie są to wody chaosu. Nieco inny aspekt tego typu wymiaru drogi ukazuje ruch wyzwolonego Czarnego z *Koła Czasu*, który

---

<sup>295</sup> Zob. C. McNish, *Obietnica czarodzieja*, przeł. M. Kittel, Warszawa 2002.

<sup>296</sup> Zob. E. Colfer, *Artemis Fowl*, t. 1-5, przeł. B. Kopeć-Umiastowska, T. Piwowarczyk, K. Mazurek, Warszawa 2002-2007.

<sup>297</sup> Zob. G. Nix, *Siódma Wieża*, t. 1-3, przeł. B. Ulatowski, Warszawa 2002.

<sup>298</sup> Zob. D. W. Jones, *Światy Chrestomanciego*, t. 1-7, przeł. D. Górską, Warszawa 2002-2006.

<sup>299</sup> Zob. J. Wylie, *Magiczne dziecko*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1995 (*Studzy Arki*, t. 3).

<sup>300</sup> Zob. J. L. Chalker, *Rzeka tańczących bogów*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1994.

także powraca przez przestrzeń pustki do światów kosmosu. Analogiczną drogę przebywa Erekosē, jednak w tym przypadku niebiosa są już uporządkowane i wpisują się kosmiczny ład, który symbolizuje cykliczność ruchów nieboskłonu (*Wieczny wojownik*). Inny wymiar ukazują Dzikie Łowy z *Fionavarskiego Gobelinu* przemierzające kosmiczną i martwą pustkę oraz wędrujący przez bezmiary kosmicznych światów zewnętrznych bohaterowie *Stworów światła i ciemności*: Horus, Set, Izyda oraz Książę Który Ma Tysiąc Lat. Natomiast do peregrynacji w świecie podksiężycowym należy zaliczyć loty czarownic z *Mrocznych Materii*, jak i smocze loty w *Światach czarnoksiężnika* (nie wliczając w to wizyjnych lotów do wymiaru demonicznego) oraz w cyklu o *Jeźdźcach smoków* z *Pern*. Jeszcze inaczej wygląda wkraczanie do nieba w przypadku *Berserkera*: tu Walhalla zamieszkała jest przez Odyńa i jego odynicznych ludzi, ale jest to miejsce demoniczne i obce.

Zupełnie inny wymiar nieciąglej przestrzeni (to jest nie ograniczonej fizycznie) znajdujemy we wkraczaniu w zaświat typu duchowego, niemający znamion delimitacyjnej pustki. Może to być wędrówka po „Ścieżkach Snów” (*Kamień rozstania*), jaką odbywa protagonista z cyklu *Pamięć, Smutek i Cierń*. Z reguły mamy w tym przypadku do czynienia ze zjawiskiem wyodrębniania się duszy zewnętrznej, która zdaniem van der Leeuwa, zdolna jest do opuszczania ciała. Prawie zawsze wiąże się to z pokonywaniem drogi za pomocą lotu. Widać to w klasycznych lotach Jesionny (*Rycerz czy zbój*<sup>301</sup>), ale w tym przypadku dusza zewnętrzna przemieszcza się w obrębie świata podksiężycowego. Wskazuje to na wieloaspektowość zjawiska, jak i możliwość wzajemnego nakładania się znaczeń drogi. Klasycznym przykładem jest już wędrówka Derfela, który we śnie leci. Lot ten jest lotem świadomym, ale na poziomie intuicyjnym, bohater nie wie, skąd wiedział, nie wie, że to północ, ale wiedział, że dostrzega Czarną Drogę. Przestrzeń jego wędrówki zawiera elementy *orientatio* (*Nieprzyjaciel Boga*). Często tym wędrówkom w zaświat towarzyszy spekulacja określająca istotę tej drogi jako efekt snu Boga (*Siódmy Syn*). Droga ta przekracza nie tylko ograniczenia fizyczne, ale i czasowe, ponieważ bywa, że przenika także do światów naturalnych, pozwala wędrującemu na oglądanie przeszłości lub przyszłości w wielu wariantach (*Letnie drzewo*). Często wkroczenie na nią odbywa się po zażyciu środków halucynogennych (*Paladyn dusz*). Co ma swoje pozaliterackie odniesienie chociażby w zoroastriańskiej księdze *Arda Wiraz Namag*<sup>302</sup>, gdzie napotyka się na *mang* (narkotyk złożony z nasion konopi indyjskiej i bielunia dziędzierzawy) w kontekście niezbędnych elementów mistycznej wyprawy w zaświaty (*Arda Wiraz Namag. Księga o pobożnym Wirazie*). Często wejściu na „Ścieżkę Snów” towarzyszy obecność pomocnika, którego odejście

---

<sup>301</sup> Zob. A. Norton, S. Miller, *Rycerz czy zbój*, przeł. E. Witecka, Warszawa 2003 (*Dąb, Cis, Jesion i Jarzębina*, t. 2).

<sup>302</sup> Zob. *Arda Wiraz Namag. Księga o pobożnym Wirazie*, przeł. A. Sarwa, Sandomierz 2005.

jest groźne, prowadzi do zbłądzenia, a w konsekwencji może przyczynić się do śmierci (*Płonąca wieża*). Droga ta może być drogą ku bóstwu (*Amerykańscy bogowie* oraz *Wieża czarów*<sup>303</sup>), ale i drogą ku antagoniście. W tym drugim przypadku bywa, że stykają się dwie płaszczyzny zaświatów: uporządkowanego nieba oraz dezintegracyjnego chaosu (*Waylander*).

Prawie zawsze droga posiada swój mityczny horyzont czasowy. Widoczne jest to zwłaszcza wówczas, gdy droga wiedzie poprzez zaświaty mające charakter równoległy, jak w *Mrocznych Materiach*, lub poprzez rozmaite epoki historyczne, jak w cyklu *Kane*. Nabiera ona wówczas cech drogi wyznaczonej przez kolisty czas, a wędrujący nią jest uczestnikiem wieczności w równej mierze, co uwięzionym w pułapce czasu. Inny aspekt wędrowania po drodze wyznaczonej przez czas przynosi wkraczenie w wieczność opisywaną za pomocą czasu linearnego. Widać to wyraźnie w *Najmroczniejszej drodze*, gdzie wejście na ścieżkę ku wieczności jest wejściem na drogę ku istocie i źródłu wszechrzeczy. Jest początkiem wychodzenia poza krąg stworzenia i powracaniem do Źródła. Zarówno poprzez ofiarę, całkowite osamotnienie, jak i ostateczny wymiar rytu przejścia, jakim jest taki model samoofiary z siebie, swoich pragnień i emocji, ze wszystkiego i stanięcie na drodze ku manifestującej się mocy Miłości, jak i epifanii jej przeciwieństwa. Oba te wymiary drogi wskazują na zupełnie inny punkt odniesienia, jaki wprowadzenie wieczności przynosi Wyprawie /Poszukiwaniu (*quest*) oraz ludzkiej kondycji podmiotu go realizującego. Od uwiecznienia, które jest oczekiwane (*Uchron mnie od Złego*), przez demoniczne trwanie (*Dziecko z miasta przeszłości*), aż po przekleństwo (*Erekosē* oraz postaci Artura i Lancelota w *Fionawarskim Gobelinie*).

W jednym przypadku droga przez zaświaty była żegluga, gdy wiodła przez ocean kosmiczny. Motyw żeglugi wyznacza nam kolejny aspekt drogi. Im woda jest bardziej obca, nieznana, tym bardziej żegluga nabiera cech drogi archetypowej. Może to być podróż ku kresom świata, jak w przypadku poszukiwań Geda z *Ziemiomorza*, może to także być odkrywanie demonicznego wymiaru morza, jak w *Smoku na wojnie*<sup>304</sup>, lub też specyficznej podróży poprzez czas, jak w *Darze*.

Najczęściej jest to jednak wędrówka. Może ona się odbywać w całkowicie obcych przestrzeniach, czemu bywa że towarzyszy *amnesia* i wówczas obcość drogi nabiera jeszcze innych wymiarów, jak w *Stronach bólu* oraz w *Trzech sercach i trzech lwach*. Droga jest wówczas drogą przez obce i sama jest obca, wszystko na niej się może wydarzyć i wszystko może okazać się próbą. Może być znany cel typu przestrzennego, jak w *Stronach bólu*, a może to być droga ku niewiadomemu. Wówczas nawet droga przez miasto jest obca, ten model spo-

---

<sup>303</sup> Zob. D. Eddings, *Wieża czarów*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2005 (*Belgariada*, t. 4).

<sup>304</sup> Zob. G. Dickson, *Smok na wojnie*, przeł. M. Rudnik, Warszawa 1995 (*Smok i jerzy*, t. 4).

tykamy także w opisie wędrówki Dilvisha w *Krainie Przemian*. Z reguły wiedzie ona przez miejsca groźne, jak lasy. Mogą one być siedzibą istot demonicznych, jak zmiennokształtne wilkołaki (*Conan i karząca dłoń* oraz *Fionawarski Gobelin*), lub istot groźnych w zakresie zespolenia, jakie daje *coincidentia oppositorum*, co widać szczególnie w obrazach bazujących na mitycznych idolach opiekuńczych, nakładających na las swoiste tabu, jak w *Fionawarskim Gobelinie*, *Władcy Pierścieni* i *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*. Może to być wręcz droga przez las będący epifanią ducha natury, wówczas samo jej przebycie jest próbą inicjacyjną, w której przewodnik może pomóc, choć nie musi (*Śmierć bogów*). Innym typem drogi jest droga przez góry związana z procesem wspinaczki, jakiej doświadcza Frodo u końca swej wyprawy (*Władca Pierścieni*), lub przez jaskinie, gdzie pojawia się motyw drogi nabierającej cech mrocznego labiryntu (*Władca Pierścieni*). Może to być wędrówka po mieście takim jak Nowy York, tylko w analogiczno-mitycznym wymiarze, gdzie protagonista, poszukując jednorożca, staje wobec epifanii zła organizującej poprzez destabilizację życie (*Na tropach jednorożca*<sup>305</sup>). Droga ta może wieść także poprzez wymiary wirtualne, jak w *Donnerjacku*, gdzie Śmierć jest mieszkańcem świata Virtu, a wkraczający w nią bohater geniuszem komputerowym z Realu, co w niczym nie przeszkadza, aby poddać renarracji mitologem orficki o zstąpieniu do piekieł po ukochaną osobę.

Pozostaje jeszcze jeden aspekt drogi, niezwykle ważny, o wiele częściej występujący niż lot ku niebiosom. Chodzi oczywiście o zstąpienie do piekieł.

Z klasyczną spekulacją mitopoetycką z obrazem wędrówki do i przez piekła mamy do czynienia w *Mrocznych Materiach*. Piekło ma tu podwójne nacechowanie: mityczne, osadzone w mitach sumeryjskich jako pozbawione życia, wypełnione pyłem miejsce przebywania zmarłych oraz specyficzny inwariant grecki, który wprowadza postać harpii strzegącej wejścia do piekieł; drugie nacechowanie odnosi się do symboliki biblijnej, ale ujęte jest w zupełnie antyteletyczny sposób. Piekło w tym przypadku jest miejscem, do którego nie mogą wkroczyć żywi, nasi bohaterowie dokonują więc inicjacyjnego rozczłonkowania, pozostawiając swoje dajmony u bram piekła. Ma to znaczenie inicjacyjne dla jednego z nich, który swej dajmony nie widział i tym samym w nią nie wierzył. Unaocznienie jej dopełnia jego wizję człowieka jako istoty kompletnej. Piekło jest w tym przypadku czymś całkowicie przeciwnym naturze, którą wypacza Metatron i Autorytet – samozwańczy anioł określający się Stwórcą. Wejściu do piekła towarzyszy chęć uwolnienia zmarłych, którzy mieliby uczestniczyć w ostatecznej bitwie człowieka i upadłych aniołów z Uzurpatorem. Podobnie wkracza do piekła jako miejsca śmierci Donnerjack. Tu mamy do czynienia z obrazem piekła jako miejsca na opak. Donnerjack dokonuje wyboru, który tylko pozornie jest wyborem dobrym dla niego. W efekcie traci żonę,

---

<sup>305</sup> Zob. M. Resnick, *Na tropach jednorożca*, przeł. D. Górską, Warszawa 1990.

a jego dziecko staje się własnością Śmierci. Tak pojawia się mitologem Orfeusza zstępującego do Krainy Śmierci w celu uwolnienia ukochanej kobiety. Innowacja jest taka, że po pierwsze, śmierć jest dezintegrująca, ale w przestrzeni wirtualnego świata komputerów; po drugie, wędrówka tam jest wędrówką wirtualną, mającą wszelkie cechy szamańskiego wkraczania w zaświaty; po trzecie, pojawienie się istoty liminalnej mającej cechy wirtualne i realne czyni te dwa światy współistniejącymi, a podróż do Centrum zamieszkałego przez Śmierć odbywa się za pomocą parowozu.

Piekło jest przestrzenią, do której się podróżuje, do której się wkracza, po której się podróżuje i z której się wychodzi. Podróż do piekła wyznacza droga zarówno na płaszczyźnie fizycznej, jak i duchowej (*Mroczne Materie* oraz *Śmierć bogów*). Z reguły jest błędzeniem i przekraczaniem miejsc groźnych, często towarzyszy bohaterowi pomocnik-przewodnik. Droga ta wiedzie bądź przez światy równoległe, jak w *Mrocznych Materiach*, bądź przez lasy postrzegane jako *terra incognita*, jak w *Śmierci bogów*, może to być też żegluga, jak w *Najdalszym brzegu*, bądź przez uprowadzenie i nadnaturalne umieszczenie przez demona w jego domenę, jak w *Demonie ciemności*, bądź też przez wkraczanie w podziemie, jak w *Welinie* i *Krainach Podmroku*. To ostatnie często wiąże się z symboliką labiryntu, jak w *Stronach bólu*, lub z epifaniami chthonicznymi, jak w opowiadaniach w zbiorze *Śmiech mrocznych bogów*<sup>306</sup>.

Wkraczanie do piekła może odbywać się z wykorzystaniem motywu duszy zewnętrznej. To znaczy ciało spoczywa w świecie człowieka, a świadomy duch wkracza do Piekła (*Najdalszy brzeg*), może to być kompletne przekroczenie granicy życia związane z nieodwracalnym przeistoczeniem, co dotyczy wybranej grupy antagonistów pochodzących z rodu elfów (*Pamięć, Smutek i Cierń*), może to być wkroczenie po pokonaniu bestii-strażnika (*Śmierć bogów*), przeniesienie podmiotowe lub porwanie (*Demon ciemności* oraz *Lord Demon*), magiczne wtrącenie do piekła jako miejsca kaźni (*Dilwisk Przekłęty*) lub samodzielne wkroczenie bóstwa lub herosa realizującego model piekła odwiedzanego (*Księga wszystkich godzin* oraz *Żołnierz z Mgły*). Może to być także wgląd w przestrzeń piekła (*Strażnicy błyskawicy*) lub wnikanie w jego wymiar określony na płaszczyźnie wirtualnej (*Donnerjack*), może to być także przypadkowe otwieranie bramy otchłani (*Koło Czasu*).

Podróż po piekło jako miejscu demonicznym może być wędrówką po pięknej uporządkowanej według reguł feng shui krainie (*Lord Demon*); może to być wędrówka po przestrzeni totalnej dezintegracji technicznej (*Donnerjack*), jak i cuchnącego rozkładu tkanki biologicznej (*Śmierć bogów*). Może przybierać formy błędzenia po labiryncie, burzenia ścian labiryntu i walki z jego mieszkańcami (*Strony bólu*); może być błędzeniem niewpisanym w tajemny geometryczny porządek labiryntu, lecz rejestrującym chaos w miejscu, które powinno być miejscem

---

<sup>306</sup> Zob. *Śmiech mrocznych bogów*, red. D. Pringle, przeł. S. Bylina, Toruń 1997.

wiecznego odpoczynku (*Najdalszy brzeg*), może też być przemieszczaniem się po tym, co całkowicie obce, wrogie i ohydne (*Zew Cthulhu*). Może to być także podróż po rozmaitych sferach piekielnych (*Welin* oraz *Jeśli z Faustem ci się nie uda*). Zdarza się też, że wędrówka po piekle jest wędrówką po peryferiach świata ludzkiego, w których dynamicznie manifestują się epifanie niepokojące i demoniczne (*Welin*, *Zimowi wojownicy*, *Dziecko z miasta przeszłości*).

Wyjściu z piekła zawsze towarzyszy aspekt rytu przejścia oraz duchowej zmiany. Wychodzi stamtąd postać już demoniczna i obca, powodowana tylko nienawiścią i chęcią zemsty (*Pamięć*, *Smutek i Cierń*), może to być uwolnienie przez pozostawionych w świecie tajnych pomocników (*Fionawarski Gobelin*), często motywowi temu towarzyszy opis zjawiska zapomnienia grozy epifanii demonicznej, sprowadzenie jej do poziomu fikcji baśniowej i towarzyszące temu uznanie rytów apotropaicznych za puste, śmieszne i nieracjonalne (*Kamienie elfów*).

Ciekawym przypadkiem jest przekroczenie Piekła, przejście go i wydostanie się na powrót do świata żywych (*Mroczne Materie* oraz *Najdalszy brzeg*), jeszcze inny wariant dotyczy uwolnienia się z piekła jako miejsca magii. Uwolnienie możliwe jest po przeżyciu demonicznej inicjacji, opanowaniu języka demonów, zawartej w nim wiedzy oraz klątw najwyższego stopnia (*Dilvish Przeklęty*). Oczywiście czymś zupełnie innym jest przemieszczanie się poza piekło demonów, gdyż leży ono w ich nadnaturalnej istocie.

W każdym z przypadków, który obrazuje motyw drogi i związanej z nim aktywności typu wędrówka, pielgrzymka czy błądzenie, mamy do czynienia z konkretnym celem wpisanym w istotę drogi. Celem drogi i wędrówki jest dotarcie do Centrum, miejsca manifestacji mocy numinotycznej. Centrum nie tylko wskazuje na niehomogeniczność przestrzeni kosmosu, ale także jest miejscem konkretnej epifanii. Może to być więc w światach fantasy miejsce mocy, siedziba boga, jak i demona, a także obcego, wroga lub konkretnego przedstawiciela. Może to być także miejsce mocy mającej dar ocalenia, miejsce, gdzie ukryte jest imię, artefakt, zakłęcie, wiedza lub uśpione bóstwo.

Centrum jako miejsce manifestującej się nieosobowej mocy znajdujemy w cyklu *Orkowie* oraz jako manifestację epifanii chaosu w cyklu *Amber*, oczywiście chodzi o Centrum, które wyznacza kierunek Wyprawy/Poszukiwania (*quest*) dla bohatera lub innej postaci wpisanej jako pierwszo- lub drugoplanowa do wątku podróży ku Centrum. Centrum jako siedziba boga jest ciekawe i skomplikowane. Przyjrzyjmy się zagadnieniu dokładniej. Najprostszy wariant to wędrówka ku siedzibie bóstwa – ukrytego lub nie. W obu jednak przypadkach miejsce tej siedziby jest znane. Może być to świątynia (*Zwycięzca bierze wszystko*), może być to wnętrze lub szczyt góry (*Mroczne Materie* oraz *Conan*), może być to drzewo (*Letnie drzewo* oraz *Kamienie elfów*). Nieco inaczej wygląda to przy wędrówce ku bóstwom typu *dei otiosi*, w tym przypadku mamy do czynienia lub z przypadkowym odkryciem i naruszeniem tabu z niszczącymi kon-

sekwencjami, co jest częstym motywem w tekstach Lovecrafta (*Zew Cthulhu*), lub też wkroczeniem na drogę rytualnego (*Bogobójca*<sup>307</sup>) albo magicznego (*Kraina Przemian*) przywołania, bądź zawłaszczenia przez kradzież artefaktu będącego nośnikiem mocy skrytego bóstwa (*Pazur Łagodziciela*<sup>308</sup> oraz *Ołtarze Dusarzy*). Centrum może być także siedzibą obcego, wówczas rzadko mamy do czynienia z motywem świadomej wędrówki ku niemu. Zdarzają się jednak takie, jest nim chociażby postać adepta magii z *Czarnoksiężnika z Volkyanu* lub postaci wikłających się w układ z idolami chaosu z *Pamięci, Smutku i Ciernia*. Czasem jest to efekt pomyłki, zbiegu okoliczności i kuszenia, co doprowadza bohatera *Wojownika Wielkiej Ciemności* do przejścia zamku przeklętych, a w konsekwencji stania się przedstawicielem nieobecnego Przeciwnika.

Mamy dwa aspekty Centrum: z jednej strony jest ono siedzibą mocy, co prawda demonicznej i mrocznej, z drugiej natomiast staje się to miejsce centrum siedzibą wroga, droga ku niemu jest drogą ku ostatecznej bitwie. To motyw, który spotykamy także w ostatnim tomie *Władcy białego złota* czy też *Władcy Pierścieni*. Z reguły centrum będące siedzibą wroga protagonisty jest też miejscem epifanii demonicznych, które manifestują się bezpośrednio lub zapośredniczają się czynami swych przedstawicieli oraz skutkami tych czynów.

W opozycji do Centrum jako miejsca grozy i zniszczenia należy wskazać Centrum pełniące funkcje ocalające, jak ostoje lasów czy lasy elfów, manifestujące naturalny porządek cyklu narodzin i śmierci (motyw lasu i ich idoli opiekuńczych we *Władcy Pierścieni*, *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka* czy też *Śmierć bogów*). Jeszcze inny typ wyznacza tu kraina typu Avalon czy też analogiczne miejsce wędrówki elfów we *Władcy Pierścieni*. Wyprawa do centrum jako miejsca ocalenia może być wyprawą po jakiś nośnik mocy pozwalającej chronić się. Mogą to być imiona wiążące aktywność demona, jak w *Najdalszym brzegu*, bądź też imiona i nazwy pozwalające rzucać klątwy ostatecznego zniszczenia, jak w przypadku *Dilvisha z Dilvisha Przeklętego*. Innym typem centrum jest miejsce spoczynku artefaktów mocy, jak w *Stworach światła i ciemności* czy w *Talizmanach Shannary*. Pierwsze miały przywrócić utraconą pamięć Seta, drugie posłużyć do spekulacyjnego analogonu magicznego zabiegu mitraicznego mającego skutkować uniesmiertelnieniem maga. Centrum to także miejsce wiedzy, przypadkowo jest nim piekło dla *Dilvisha*, ale już nieprzypadkowo jest to Centrum dla antagonisty w *Darze*. No i na końcu należy wymienić także Centrum jako siedzibę przedstawiciela: jest to samotnia, jak w przypadku pustelnika (*Tam gdzie mieszka zły*), wieża maga (klasyczne miejsce pracy i życia maga, *Belgariada*), zamek (*Świąty czarnoksiężnika*) czy też są to epifanie ukryte, manife-

---

<sup>307</sup> Zob. S. R. Green, *Bogobójca*, przeł. I. Michałowska, Warszawa 2004 (*Strażnicy przy-  
stani*, t. 3).

<sup>308</sup> Zob. G. Wolfe, *Pazur Łagodziciela*, przeł. A. Nakoniecznik, Warszawa 1994 (*Księga  
Nowego Słońca*, t. 2).

stujące się tylko częściowo poprzez atrybuty, jak siedziba Pytii (*Kapłanka Awa-lonu* oraz *Żołnierz z Mgły* i *Żołnierz z Arete*), czy miejsca oddziaływania (*Amerykańscy bogowie*).

Kolejnym elementem przestrzennym Wyprawy/Poszukiwania (*quest*) są peryferia. Występują one, jak już zostało to wskazane, w mitologiach bliskowschodnich. Jest to przestrzeń odległa od Centrum i manifestującej się w nim mocy porządkującej istnienie Kosmosu. Tym samym peryferia byłyby miejscami granicznymi pomiędzy ładem a chaosem, w których najczęściej dochodzi do epifanii typu niepokojącego oraz demonicznego. Można wymienić tu peryferia typu chtonicznego, górniczego, akwatycznego, tellurycznego: w tym peryferia miejsc ruderalnych, cmentarnych, opustoszałych oraz niedostępnych ostoi leśnych.

Peryferyjność po części uzależniona jest od punktu widzenia. I tak jaskinie i sztolnie kopalniane rzadko bywają peryferyjne dla istot chtonicznych, takich jak krasnoludy, koboldy czy trolle. Ich aktywność może być jednak dla innych mieszkańców ziemi niepokojąca. Jednak aby mówić o peryferiach typu chtonicznego, należy wskazać przestrzeń manifestacji groźnych i destrukcyjnych sił. Są to opuszczone przez krasnoludów sztolnie, zamieszkiwane obecnie przez istoty demoniczne, jak chociażby monstrualną pajęczycę Szeobę i jej potomstwo (*Władca Pierścieni*), a także miejsca, w których żyją kopacze (*Pamięć, Smutek i Cierń*) czy inne destrukcyjne istoty chtoniczne (*Pamięć, Smutek i Cierń*). Mogą to być także tereny, które są w domenie skalistych trolli zapraszających do gry w zagadki, które z reguły kończą się pożarciem odpytanego przez trolla wędrowcy (*Trzy serca i trzy lwy*). Specyficzną podgrupę peryferii chtonicznych tworzą kopalnie, groźne grozą samej Natury, a także istot zamieszkujących ich wnętrza, aktywnych poza czasem aktywności krasnoludów. Należą tu także wszelkiego typu podziemia wraz ze świątyniami i grobowcami (*Grobowce Athuanu*). Peryferyjność w tym przypadku to także odcięcie od światła i orientacji. Kopalnie to przestrzeń mroczna, milcząca, z czającą się w mroku grozą, będącą po części efektem odcięcia od naturalnego środowiska oraz aktywności istot demonicznych lub chtonicznych bestii, jak chociażby smoków.

Z postaciami smoków oraz z ograniczonymi możliwościami orientacyjnymi wiąże się peryferyjność akwatyczna. W przypadku mórz wyznaczają ją domeny kilp (*Rzeka tańczących bogów*), węży morskich (*Smok na wojnie*) oraz temu podobnych potworów (*Płycizny nocy*). W przypadku wód śródziemnych są to rzeki zamieszkałe przez bóstwa strzegące swej domeny (*Czarny bóg*), stałe zbiorniki zamieszkałe przez potwory (*Tam gdzie mieszka zły*) oraz bagna (*Opowieść o wojnie światów*<sup>309</sup>).

Kolejne to peryferia typu tellurycznego, takie jak groźne lasy, czy górskie ostępy (*Władca Pierścieni*). Zamieszkałe są zarówno przez bestie (*Ziemiomorze*)

---

<sup>309</sup>Zob. R. E. Feist, *Opowieść o wojnie światów*, t. 1-4, przeł. M. Terlak, Poznań 1996-1997.



i przez smoki, jak i demony lub demonicznych ludzi (*Conan i karząca dłoń*). Do tego należy zaliczyć pustkowie odległe od ludzkich siedzib, gdzie to, co demoniczne, ma swoją kryjówkę (*Dziecko z miasta przeszłości*). Nieco innym typem przestrzeni peryferyjnej są ruiny oraz cmentarze. Te ostatnie z reguły wiążą się z obecnością wampirów oraz wszelkiego typu istot o podobnym modelu działania, a także są miejscem aktywności groźnych zmarłych, czego doświadczyli hobbici, wkraczając do kurhanu (*Władca Pierścieni*). Ruiny, a raczej ich piwnice, stają się siedliskiem bazyliiszków (*Bazyliiszek*<sup>310</sup>), ruiny świątyń miejscem grozy, szczególnie, gdy budzi się uspięne bóstwa (*Zew Cthulhu*).

Wędrówka typu *quest* ma to do siebie, że nie ogranicza się tylko do jednego wymiaru Kosmosu. Pociąga to za sobą konieczność wprowadzenia motywu otwierania Kosmosu, umożliwiającego ruch pomiędzy wszystkimi kosmicznymi płaszczyznami. Otwieranie Kosmosu może mieć wymiar manipulacyjny lub przestrzenny. Drugi oznacza po prostu wkroczenie w obszar umożliwiający przejście. Może to być kurhan (*Pieśń Albionu*) lub świątynia (*Wrota Anubisa* oraz *Fionawarski Gobelin*), a nawet grób (*Wieczny wojownik*). Są to często studnie (*Pan Światła* oraz *Studnie Shiuanu*<sup>311</sup>), ołtarze (*Ostatni Lord Smok*) lub trony (*Świat Czarownic*<sup>312</sup>). Można przekraczać granicę świata poprzez upadek w otchłani kopalni (*Władca Pierścieni*) lub zanurzenie w stawie zamieszkałym przez istotę nadnaturalną (*Trzy serca i trzy lwy*), a także poprzez ekstatyczny kontakt z bóstwem na kosmicznym drzewie (*Letnie drzewo*). Mamy też do czynienia z motywem popełnianego uniwर्सum i wykorzystywaniem szczelin (*Adept magii*<sup>313</sup>) oraz z wkraczaniem w światy równoległe po przepłynięciu morza snów (*Tańczący bogowie*<sup>314</sup>) czy za pomocą portalu internetowego (*Donnerjack*) lub przekraczaniu kosmicznego Wzorca lub Antywzorca (*Amber*). Inny typ otwierania światów, to jest typ manipulacyjny, będzie należał już do jednego z zasadniczych działań herosa.

Otwieranie światów musi prowadzić do Zaświatów, a wśród nich do piekieł, niebios oraz atopicznych otchłani chaosu.

Jak już powyżej napisano, spekulacyjnie obrazowane piekło może być miejscem ładu i harmonii opartej na demonicznym zamięłowaniu do piękna i kontemplacji (*Lord Demon*), może być ono przy tym nacechowane też demoniczno-

---

<sup>310</sup> Zob. L. Watt-Evans, *Bazyliiszek*, przeł. T. Baniówka, Poznań 1992 (*Władcy Ciemności, op. cit.*, t. 1).

<sup>311</sup> Zob. C. J. Cherryh, *Studnia Shiuanu*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1994 (*Morgaine*, t. 2).

<sup>312</sup> Zob. A. Norton, *Świat Czarownic*, przeł. A. Tomaszek, E. Witecka, Poznań 1990 (*Świat Czarownic*, t. 1).

<sup>313</sup> Zob. R. F. Feist, *Adept magii*, przeł. M. Terlak, Poznań 1996 (*Opowieść o wojnie światów*, t. 1).

<sup>314</sup> J. L. Chalker, *Tańczący bogowie*, przeł. A. Fulińska, R. Trojanowski, Poznań 1999.

ścią destrukcyjną i amoralną (*Demon ciemności*). Może być to miejsce odosobnienia Przeciwnika (*Fionawarski Gobelin*) lub całej grupy demonów (*Shannara*). Z reguły jest miejscem zamieszkałym przez demony (*Przyniescie mi głowę Księcia*) lub chtoniczne bóstwa (*Kroniki Hjörwardu*), czasem jest miejscem spoczynku po śmierci wpisanym w Równowagę między światami kosmosu (*Najdalszy brzeg*) lub miejscem kaźni i kary (*Strażnicy błyskawicy*<sup>315</sup>). Jego istnienie regulują moce typu hybrydalnego: boskiego i technicznego (*Stwory światła i ciemności*), ładu kosmicznego (*Ziemiomorze*) lub równowagi typu dualistycznego (*Opowieść o Alwinie Stwórcy*).

O wiele mniej mamy obrazów nieba. Z reguły jest to obraz transcendencji nieba (*Kroniki Hjörwardu*). Są one albo zapośredniczane chwilową teofanią bóstw typu *dei otiosi* (*Kraina Przemian*) lub są zapośredniczane intencją aktywności, jak śpiewy archaniołów (*Archanioł*). Czasami są demoniczne, jak w przypadku Odyńa (*Berserker*) lub ukazywane poprzez wieczny i harmonijny ład nieboskłonu (*Wieczny wojownik*), często są tylko kierunkiem dla ludzkiego dążenia lub miejscem, z jakiego wyłania się bóstwo (*Fionawarski Gobelin*).

Do spekulacyjnej topografii Wyprawy/Poszukiwania (*quest*) należy zaliczyć także światy równoległe lub alternatywne. Często spotyka się tu motyw multiversum, to jest wieloświata. Może on mieć charakter światów równoległych jak w *Mrocznych Materiach*, lub światów wpisanych w emanacyjną koncepcję rzeczywistości, jak wieloświat w *Fionawarskim Gobelinie*. Światy te mogą mieć rozmaity charakter ontologiczny, co widać w cyklu *Amber*, gdzie realne są Dworce Chaosu wokół otchłani Chaosu oraz Amber osadzony na porządkującym Wzorcu, wszystkie inne światy są określane mianem cień i są czymś wtórnym względem Amberu i Dworców Chaosu. Inny aspekt wieloświata przynosi cykl o wiecznym wojowniku. Ukazuje on nie tylko wieloświat w aspekcie przestrzennym, ale i czasowym.

Jak daje się zauważyć, problematyka *quest* realizuje się zarówno na płaszczyźnie *itinerarium*, jak i kosmicznej topografii. Oznacza to tylko tyle, że *quest* ma swój wymiar duchowy i przestrzenny, a także psychiczny. To, co wydarza się w przestrzeni *quest*, nadaje mu znaczeń typu emocjonalnego, jak i poznawczego na płaszczyźnie emocjonalnej. *Quest* jest nie tylko wędrówką przez obce, groźne przestrzenie ku skrytemu i chronionemu „skarbowi”. To także wyprawa w głąb znaczeń określających istotę herosa, jego pomocników i przeciwników oraz w rozmaite wymiary Kosmosu z ich znaczeniami i funkcjami. *Quest* za „punkt zerowy”<sup>316</sup> postrzegania świata przyjmuje człowieka, który rozpoczyna wyprawę.

---

<sup>315</sup> Zob. S. Nicholls, *Strażnicy błyskawicy*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2004 (*Orkowie*, t. 1).

<sup>316</sup> Znaczenie tego terminu oraz jego funkcjonowania w ludzkim odnoszeniu się do postrzegania przestrzenności świata przyjmuję za O. F. Bollnowem (*Mensch und Raum*,

#### 4.3.5. Koło przygód i ryty przejścia

Punktem wyjścia każdej Wyprawy (*quest*), niezależnie czy wpisujemy go w campbellowskie „koło przygód”<sup>317</sup>, czy też w ryty przejścia, zawsze jest porzucenie stanu stagnacji, pozornego porządku jakiegoś istniejącego poza fabułą *status quo*. Należy tu także dodać, że separacji/wyjściu towarzyszy z reguły określony porządek związany z rytami inicjacji i ich rolą w życiu człowieka i społeczeństwa lub – co jest o wiele częściej spotykanym motywem – konflikt, kosmiczny lub zredukowany tylko do uczestnictwa jakichś istot nadnaturalnych lub przedstawicieli. Konflikt aktywny, oczekiwany lub zażegnany, z reguły jest tłem aksjologicznym, a często i metafizycznym całego Poszukiwania (*quest*). Wyznacza nie tylko horyzonty świata, ale także określa jego strukturę metafizyczną i wpisana w nią aksjologię, kondycję człowieka, *telos* jego istnienia, a także istotę dobra i zła i ich rolę w danym modelu świata. Konflikt jest z reguły konfliktem dobra i zła, jak w *Silmarillionie* czy *Kamieniu rozstania*. Toczy się na płaszczyźnie walki bogów z demonami (*Ostatni Lord Smok*, *Gambit magika*, *Koło Czasu*), aniołów uzurpatorów z aniołami buntującymi się (*Welin* oraz *Magiczny nóż*<sup>318</sup>), starych bóstw zapomnianych religii i mitologii z epifanicznymi idolami współczesnej industrialnej cywilizacji (*Amerykańscy bogowie*, *Donnerjack*<sup>319</sup>). A także pomiędzy demonami i ludźmi (*Kamienie elfów*, *Czerwone pragnienie*<sup>320</sup>), demoniczną siłą opanowującą cybernetyczną technologię i za jej pomocą niszczącą ład a stającymi w obronie zagrożonej harmonii ludźmi (*Mesjasz formatuje dysk*<sup>321</sup>). Częstym efektem konfliktu jest destrukcja natury (*Silmarillion*, *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*), niszczenie i niewolenie ludzi (*Klejnot w czaszce*). Ostatecznie jest to konflikt pomiędzy naturalnymi i nadnaturalnymi przedstawicielami pozostających w transcendencji bóstw ładu oraz demonów chaosu (*Dar*, *Ziemiomorze*, *Pieśń Albionu*). Bardzo często motyw mityczny konfliktu przybiera w powieściach fantasy kształt konfliktu magii

---

Stuttgart, 1963 s. 56). Omawiam ten problem dokładniej także w mojej książce *Przestrzeń dramatu jako kategoria filozoficzna*, Zielona Góra 2000, s. 85-99.

<sup>317</sup> Zob. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1997.

<sup>318</sup> Zob. Ph. Pullmann, *Magiczny nóż*, przeł. D. Górską, Warszawa 2004 (*Mroczne Materie*, t. 2).

<sup>319</sup>Zob. N. Gaiman, *Amerykańscy bogowie* oraz motyw inwazji babilońskich bóstw z mitycznej góry Meru znajdującej się w przestrzeni wirualnej na przestrzeń Verite w *Donnerjacku*.

<sup>320</sup> Zob. J. Yeovil, *Czerwone Pragnienie*, przeł. S. Kędzierski, Toruń 1995.

<sup>321</sup> Zob. L. H. Oldi, *Mesjasz formatuje dysk*, przeł. A. Sawicki, Olsztyn 2002 oraz cykl *Sekrety Mocy*.

z techniką (*Opowieść o wojnie światów, Światy czarnoksiężnika, Miecz mroków*<sup>322</sup>), zapomnianych bóstw z idolami współczesnej kultury masowej, co widać w *Amerykańskich bogach*, czy może być to w końcu obraz konfliktu chrześcijaństwa z pogaństwem<sup>323</sup>.

Prezentacja konfliktu wymaga nałożenia na siebie zantagonizowanych symboli: światła i mroku, rozumu i szaleństwa, ładu i chaosu, życia i śmierci, dobra i zła, harmonii i bestialstwa, rozumu i szaleństwa, tajemnicy w porządku kartezyjskim i tajemnicy w porządku szamańskim, wiary i scjentyzmu, dzięki natury i cywilizacji, żywołu i techniki.

Mamy do czynienia z punktem inicjującym cały cykl wydarzeń, którym jest wyjście prawie zawsze związane z pewnym typem separacji. Polega ona generalnie na oderwaniu od punktu wyjścia i wyizolowaniu od przestrzeni bezpiecznej. Zasadniczo należy wyróżnić dwa modele separacji: fizyczny i duchowy. Do fizycznego zaliczyć musimy odejście, porwanie, wygnanie, przeniesienie (świadome i dobrowolne oraz nieświadome), wezwanie, błędzenie, powrót, ucieczka, efekt intrygi. Już na wstępie widać, że momentem wyjścia może być także jeden z momentów wpisanych w koło przygód jako następstwo zasadniczego Poszukiwania (*quest*), dzieje się tak z reguły z powodów związanych z konstrukcją fabuły, redukującej motyw zasadniczy i czyniącej z jego konkretnego aspektu motyw główny. Widać to wyraźnie w motywie *quest* w *Stronach bólu*, który jest związany z poszukiwaniem drogi powrotu na dwóch płaszczyznach: przywrócenia pamięci i powrotu do domu (*Strony bólu*). Do duchowego natomiast należy zaliczyć rozmaite formy duchowego opętania (nawiedzenie, ogarnienie, opętanie, widzenie, *etc.*), *amnesia* będącą konsekwencją klątwy i związanej z nią procedury poszukiwania, błędzenie oraz *anamnesis*, upadek lub uwikłanie się w intrygę będącą efektem kosmicznego konfliktu, wyprawa mająca być aktywnym uczestnictwem w konflikcie.

Klasycznym motywem jest fizyczne porzucenie miejsca zamieszkania. Może być to odejście osoby dojrzałej, wyruszającej w konkretnej misji, co czyni mały troll Binabik, mający wspomagać protagonistę (*Pamięć, Smutek i Cierń*), lub podejmującej kolejny etap włóczęgi, jak w przypadku każdej kolejnej opowieści o Conanie. Może być to odejście z nakazem wykonania konkretnego zadania (*Władca Pierścieni*) lub podjęcie uczestnictwa w tajemniczej misji (*Złodziejski hazard*<sup>324</sup>). Może być to porzucenie klasztoru<sup>325</sup>, pustelni (*Legenda*), spokojnego

---

<sup>322</sup> Zob. M. Weis, T. Hickman, *Miecz Mroków*, t. 1-3, przeł. A. Sawicki, Wrocław 2003.

<sup>323</sup> Zob. H. Harrison, *Młot i krzyż*, t. 1-3, przeł. P. Szarota, J. Zandberg, M. Rudnik, Warszawa 1995.

<sup>324</sup> Zob. J. E. McKenna, *Złodziejski hazard*, przeł. E. Witecka, Warszawa 2001.

<sup>325</sup> Zob. S. Lawhead, *W służbie Króla Smoków*, *op. cit.*, gdzie motyw wysłania młodzieńczego akolity z wiadomością do królowej w zastępstwie rannego rycerza czyni z chłopca postać pierwszoplanową; analogiczna sytuacja ma miejsce w przytaczanym już

miejsca pracy, co widać w przypadku wynajęcia zwykłego nowojorskiego detektywa do prowadzenia śledztwa w świecie równoległym w *Na tropach jedno-rożca*, a także motyw wkraczania programisty komputerowego do świata Virtu w *Donnerjacku*. Może to być przeniesienie (związane z czasowym porzuceniem) ze świata realnego do Zaczarowanej Krainy (*Pieśń Albionu*, *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, *Fionawarski Gobelin*) czy w końcu porzucenie szkoły, jak w *Mrocznych Materiach*, lub pałacowych pokoi<sup>326</sup>.

Specyficznym motywem inicjującym *quest* jest porwanie. Czy jest to efekt działania demona<sup>327</sup>, czy jego pomocników<sup>328</sup>, nie jest ważne. Istotne jest to, że następstwem tego jest powrót. Często motyw porwania związany jest z zamianą dzieci: ludzkich na elfie przez elfy<sup>329</sup> oraz demonicznych na ludzkie także przez elfy. Porwaniu przez demony z reguły towarzyszy oddanie takiej osoby we władanie Złego i całkowite odizolowanie od innych aspektów kosmosu z wszelkimi tego konsekwencjami. Stąd powrót z reguły jest powrotem z czeluści. W drugim przypadku porwaniu towarzyszy zafalszowanie tożsamości, co wywoła swoje reperkusje, gdy do głosu dojdą cechy charakterystyczne dla skrywanej i nieoczekiwanej tożsamości.

Częstym przypadkiem inicjującym jest wygnanie zakazujące pod rygorem kary powrotu konkretnej postaci. Mamy wówczas obraz Wyprawy/Poszukiwania (*quest*) zmierzającego ku wyznaczonemu miejscu (*Cień Kata*) lub też obraz izolacji (*Odmienniec*) i związanej z nią próby oswobodzenia<sup>330</sup> oraz powrotu (*Szalony różdżkarz*). Specyficzną postacią wygnania inicjującego początek Wyprawy (*quest*) jest obraz postaci *dei otiosi* we współczesnej Ameryce lub analogiczny obraz Odyna w jego walce z młodymi bogami, jak w *Amerykańskich bogach* oraz w *Śmierci bogów*. W obu przypadkach akcję inicjuje uprzednie wy-

---

w tym rozdziale *Szardiku*, gdzie za teofanią boga-niedźwiedzia wyrusza jego kapłanka, porzucając klasztor.

<sup>326</sup> Zob. J. Vance, cykl *Lyonesse*, *op. cit.*, prezentujący motyw ucieczki w poszukiwaniu odpowiedzi na tajemnicę skrywającą postać matki; analogiczna sytuacja zawiązuje akcję w cyklu *Pamięć*, *Smutek* i *Cień*, gdzie młodzieniec musi zastąpić zamordowanego opiekuna i maga.

<sup>327</sup> Zob. T. Lee, *Demon ciemności*, *op. cit.*, gdzie Książę Piekła uprowadza chłopca do piekła czyniąc z niego swojego ucznia i kochanka.

<sup>328</sup> Zob. motyw uprowadzenie Jeniffer Lowell przez służbę Rakotha w *Fionawarskim Gobelinie*.

<sup>329</sup> Zob. zabieg zamiany dziecka królewskiej krwi na dziecko elfie w cyklu *Lyonesse* oraz hybrydy zrodzonej z krwi elfa i trolla na dziecko ludzkie w *Zakętym mieczu*.

<sup>330</sup> Zob. motyw uwolnienie Przeciwnika z *Władcy Pierścieni* czy *Fionawarskiego Gobelinu*.

gnanie. Czasami na banicję skazuje się sam bohater, jak Gollum z *Hobbita*<sup>331</sup>, lub też zostaje wygnany i pohańbiony, jak Gotrek (*Śmiech mrocznych bogów*).

Inny motyw wyjścia to wezwanie. Ma ono kilka typów. Pierwszy, to wezwanie herosa z zaświatów, przywołanie go z krainy snu<sup>332</sup> lub ze świata równoległego, czemu z reguły towarzyszy archetypowa postać rzekomo zmarłychwstałego herosa<sup>333</sup>. Drugi typ to odpowiedź herosa starca na wezwanie<sup>334</sup> oraz innych zachowujących *incognito* herosów w czasie próby, ale w obrębie tego samego świata<sup>335</sup>. Kolejny typ to wezwanie będące raczej nakazem sumienia, co widać w wyprawie Geda starającego się naprawić szkody wyrządzone własnym błędem<sup>336</sup>, a w kolejnym tomie błędem innego<sup>337</sup>.

Jak widać, często wezwaniu towarzyszy przeniesienie, jak w przypadku wiecznego wojownika, czy Artura z Lancelotem. Mamy także cykle, które całe zaczynają się od przeniesienia bohatera<sup>338</sup>, pary bohaterów czy też całych grup<sup>339</sup>. Przeniesieniu z reguły towarzyszy izolacja, nie tylko od fizycznego wymiaru porzuconego świata, ale przede wszystkim od jego wymiaru numinotycznego. Świat, do którego trafiają, jest światem pełnym rozmaitych form inwazji *sacrum*.

Kolejny motyw wyjścia to błądzenie, z reguły związane z zapomnieniem oraz byciem w obcym środowisku. Elementy te mogą występować łącznie<sup>340</sup> lub w separacji<sup>341</sup>. Błądzenie raczej rzadko jest elementem inicjującym *quest*.

---

<sup>331</sup> Zob. J. R. R. Tolkien, *Hobbit czyli tam i z powrotem*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1960.

<sup>332</sup> Zob. motyw wzywania do uczestnictwa w walce z Rakothem Artura oraz Lancelota w *Fionawarskim Gobelinie*.

<sup>333</sup> Zob. motyw kolejnych wezwań przekraczających granice czasu i przestrzeni i sprowadzających wiecznego wojownika do rozmaitych krain w *Wiecznym wojowniku*.

<sup>334</sup> Zob. motyw podróży, walki i heroicznej śmierci starego wodza w *Legendzie*.

<sup>335</sup> Zob. motyw pojawienia się *lios alwów* i innych sprzymierzeńców Króla *Fionawarskim Gobelinie*.

<sup>336</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, tłum. S. Barańczak, Gdańsk 1991 (*Ziemiomorze*, t. 1), motyw poszukiwania, ucieczki i walki z uwolnionym demonem.

<sup>337</sup> Zob. idem, *Najdalszy brzeg*, *op. cit.*, i motyw wyprawy w celu przywrócenia Równowagi.

<sup>338</sup> Zob. motyw przeniesienia głównego bohatera z Ziemi do świata magii w *Świat Czarownic*, *op. cit.* lub *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*.

<sup>339</sup> Zob. motyw przeniesienia pary bohaterów w *Rzece tańczących bogów*, *Fionawarskim Gobelinie* oraz przeniesienia całego rzymskiego legionu [w:] H. Turtledove, *Opowieści o Krisposie*, t. 1-4, przeł. A. Reszka, J. Ochab, Warszawa 1995.

<sup>340</sup> Zob. P. Anderson, *Trzy serca i trzy lwy*, *op. cit.*, motywacja działania bohatera oparta jest na dwóch pragnieniach: odzyskania świadomości kim jest oraz odnalezienie drogi powrotu do własnej rzeczywistości.

Częściej jest to już ucieczka, jak w przypadku wyrwania się z więzienia Jacka lub Dilvisha z powieści *Zelaznego*<sup>342</sup>. Może być to ucieczka przed zagrożeniem śmiercią, co dotyczy pary głównych bohaterów *Mrocznych Materii*, lub też ucieczka od uwikłania w bosko-anielsko-demoniczny konflikt, co widać w polimorficznej postaci Finnana w *Księdze wszystkich godzin*. Ucieczka z reguły jest pragnieniem odizolowania się od grozy, często towarzyszy jej motyw szalonego lotu, obrazującego sam akt ucieczki<sup>343</sup>, ale zdarza się też ucieczka będąca jednocześnie pogonią, jak w przypadku grupy orków z trylogii *Orkowie*.

Bardzo często wyjście inicjujące cały *quest* ma swoje źródło w intrydze. Może to być intryga demoniczna<sup>344</sup> lub też moderowana przez inne istoty nadnaturalne<sup>345</sup>. Może być ona efektem działania ludzkich przedstawicieli mocy (protagonistów, jak i antagonistów<sup>346</sup>). Może być także efektem niezorientowanego na transcendencję działania ludzi, jak wygnanie adepta sztuki katowskiej w *Cieniu Kata*.

Drugim modelem wyjścia jest typ duchowy. Związany jest z aktywnością na płaszczyźnie zetknięcia z tym, co nadnaturalne, jak w przypadku opętania, klątwy bądź utraty świadomej tożsamości w efekcie uczestnictwa w wydarzeniach numinotycznych lub też związany z wewnętrznym dojrzewaniem zarówno osoby dorosłej, jak i dziecka, młodzieńca a także starca.

Opętanie z reguły otwiera *quest* zmierzający ku otchłani zła. Widać to wyraźnie w postaci króla Eliasa i jego magicznego pomocnika Pryratesa. Cena, jaką płaci Elias za pakt z demonami, jest ceną odczłowieczenia, świadomego uczestnictwa w koszmarach i ogarniającej go obcości (*Toczące się koło*). Inny motyw, mniej destrukcyjny, to nawiedzenie, od którego rozpoczyna się podróż inicjacyjna<sup>347</sup>. Czasem podróż ta jest nieświadoma, gdyż opętanie jest zupełne, a jego zakończenie stawia człowieka wobec pytań o naturę istoty, która to

---

<sup>341</sup> Zob. motyw błędzenia wyprawy w powieści *Tam gdzie mieszka zły* czy w trylogii *Miecz Mroków*.

<sup>342</sup> Zob. R. Zelazny, *Widmowy Jack op. cit.*, gdzie tytułowy bohater ucieka najpierw z magicznego więzienia, a następnie ze świata istot nadnaturalnych oraz tytułowy bohater *Dilvisha Przekłętego* uciekający z Piekła z pomocą demona Blacka.

<sup>343</sup> Zob. motyw ucieczki duszy zewnętrznej w *Czarnoksiężniku z Volkjanu*.

<sup>344</sup> Zob. motyw wysłania demona na Ziemię w celu uczestnictwa w millenijnym turnieju Dobra i Zła w *Przyniesie mi głowę Księcia*.

<sup>345</sup> Zob. motyw sprowadzenia Detektywa przez elfa do Krainy Czarów (*Na tropach jednorożca*) oraz wysłanie orków po artefakty mocy w cyklu *Orkowie*.

<sup>346</sup> Zob. motywy ściągania przez szamanów i magów herosów z światów równoległych, jak w *Fionawarskim Gobelinie*, *Kronikach Thomasa Covenanta* *Niedowiarka* czy *Rzece tańczących bogów*.

<sup>347</sup> Zob. motyw nawiedzania bohaterki przez demonicznego La Diablese, co skutkuje działaniami apotropaicznymi babki-szamanki w *W kole stań, dziewczyno*.

uczyniła, jak i czynów, których się wówczas dopuścił (*Zimowi wojownicy*). Opętanie z reguły inicjuje mimowolny ruch duszy ku piekłu (*Barbarzyńca i marzyciel*) i ukazuje *quest* będący efektem zniewolenia duszy (*Czarnoksiężnik z Volkyanu*) oraz mechanicznego działania pozbawionego woli, rozumu i sumienia, czyniąc z opętanego istotę ślepą moralnie i nieczułą (*Demon ciemności*). Demoniczne opętanie wiąże się często z wejściem na drogę odzierania z człowieczeństwa i demonicznego pastwienia się nad ludzką świadomością, którą zniewolił i którą torturuje, jak w przypadku Jeniffer Lowell, niewolonej przez Rakotha (*Letnie drzewo*). Opętanie może wywoływać także motyw buntu i wyznaczać duchową drogę walki ze złem, co przytrafia się małemu Aleksandrowi, który stara się wyzволnić z pęt ducha chaosu (*Księżę Mroku*<sup>348</sup>). Inny model to nawiedzenie bohatera liminalnego przez bóstwo podczas samoofiary człowieka: nawiedzenie przynoszące wiedzę i brzemię, którym trzeba się będzie zająć, czyniące tym samym z człowieka przedstawiciela boga, jak w przypadku Pwylla Dwukrotnie Narodzonego (*Letnie drzewo*), który po tym doświadczeniu podejmuje walkę z Rakothem na zupełnie innej płaszczyźnie. Opętanie nie tylko inicjuje *quest*, ale nawet wskazuje drogę, jak w przypadku Arjaty (*Wojownik Wielkiej Ciemności*). Motyw inicjacyjnego wyjścia łączący się w literaturze fantasy z dojrzwaniem wiąże się z reguły z wychodzeniem bohatera z określonego wieku dziecka, młodzieńca, starca. To właśnie obrazują postaci dziecięcych bohaterów - Madouc, Lyry i Willa, Simona, dojrzałych jak Ged i Drussa, którzy stają wobec własnej starości (cykl: *Lyonesse, Mroczne Materie, Tehanu* oraz *Legenda*). Z motywem tym związany jest konkretny cel, jakim jest dojrzałość osiągnięta w horyzoncie Żywego Kosmosu oraz osiągnięcie postawy życiowej posługującej się rozważą i roztropnością, odkrywającej wagę miłości i przyjaźni w ludzkim życiu oraz ostatecznie zdobycia się na męstwo wobec potencjalnej i bardzo realnej ceny, jaką jest własna śmierć lub utrata bliskich i szukanie wobec tych wydarzeń nadziei radykalnej.

Wyjście jest tylko momentem odizolowania od tego, co było. Jego koniecznym następstwem jest zasadniczy moment przejścia. Często towarzyszy mu zjawisko otwierania Kosmosu, które ma trzy znaczenia. Pierwsze określa bycie w Centrum, gdyż tylko w nim możliwe jest przejście pomiędzy płaszczyznami Kosmosu (*Kraina Przemian*). Drugie ukazuje manipulacyjny charakter dojścia do Centrum (*Mroczne Materie, Czarnoksiężnik z Volkyanu*). Trzecie wejście w przestrzeń mocy i innych niż ludzkie reguł organizujących istnienie Kosmosu (*Kroniki Hjörwardu*).

Pierwszym z wielu aspektów przejścia jako etapu *questu* jest otwieranie kosmosu. Zawsze towarzyszy mu wnikanie w Zaświat. Prawie nigdy nie jest to niebo. Samo otwieranie z reguły jest czynnością magiczną. Za pomocą magicznych artefaktów (*Magiczny nóż*), zaklęć (*Kroniki Hjörwardu*), zmodyfikowanych

---

<sup>348</sup> Zob. D. Gemmell, *Księżę Mroku*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2002.



reguł matematycznych (*Uczeń czarnoksiężnika*) lub stanów ekstatycznych (*Najdalszy brzeg*).

Z reguły mamy do czynienia z wkraczaniem w domenę piekieł. Bohaterowie doświadczają tu zagubienia, beznadziei, moralnej pustki oraz odwrotności. Błądzą po piekle zarówno dzieci, takie jak Lyra i Will z *Mrocznych Materii*, magowie, jak Ged w *Ziemiomorzu*, oraz herosi, jak Trassończyk będący głównym bohaterem *Stron bólu*. Utrata nadziei towarzyszy zarówno „mieszkańcom” piekieł<sup>349</sup>, jak i postaciom poddanych działaniom sił demonicznych<sup>350</sup>. Moralna pustka dotyczy cyklu kary<sup>351</sup> oraz istnienia pozornego, jakie jest udziałem zmarłych, co widoczne jest w mitologemie zstępowania do piekieł Inanny w *Welinie* oraz w obrazie zmarłych w *Najdalszym brzegu*. Odwrotność wiąże się z „darami” mieszkańców piekła, które z reguły mają inną niż prezentowana istotę.

Generalnie jednak należy uznać, że rdzeniem etapu przejścia jest zdobycie „skarbu”, który rzadko ma literalną postać skarbu, chociaż takie też się pojawiają, szczególnie w związku z wątkiem smoka strzegącego swojego skarbu, co widać chociażby w cyklu *Smok i jerzy*. Częściej jednak skarb jest dobrem, konkretną wartością związaną z wiedzą, mocą, umiejętnością, postawą, walką, wyborem, odpowiedzialnością, konaniem, ofiarą, poznaniem i śmiercią. Zdobywanie wiedzy może być darem bogów lub demonów, może być efektem konkretnych przeżyć oraz ujrzeniem rzeczy i zjawisk w aletheicznej perspektywie Zaświatów oraz Wzorca. Wiedzę od bogów uzyskuje Dilvish (*Dilvish Przekłety* oraz *Kraina Przemian*), jak i Pwyll; od demonów także Dilvish oraz Hagen i Hegin (*Kroniki Hjörwardu*). Wiedza jako efekt przeżyć dana jest Jeniffer Lowell oraz Pwyllowi: oboje stają się uczestnikami wydarzeń, które poprzez totalne ogołocenie wydobywają obcość i źródłową tożsamość w człowieku (*Letnie drzewo*). W pierwszym przypadku to miłość i nadzieja, w drugim miłosierdzie. Moc dana jest w efekcie opętania: doświadczą jej berserker, ale i Kimberly Ford (*Fionawarski Gobelin*), przeistoczenia się w postać liminalną tkwiącą w dwóch światach, jak Pwyll czy Donnerjack (*Donnerjack*), zdobycia wiedzy magicznej lub artefaktu mocy, jak w przypadku Geda czy Korwina (pierwsze cztery tomy cyklu *Amber*). Z wiedzą z reguły wiążą się umiejętności, najczęściej magiczne, pozwalające otwierać i zamykać światy, co czyni Will w *Magicznym nożu*, rozmawiać ze smokami, jak Ged w *Ziemiomorzu*, czy bronić siebie i swoich bliskich

---

<sup>349</sup> Zob. motyw wglądu w piekielne męki, jakich doświadczą zmarła opiekunka bohatera w *Bersekerze*.

<sup>350</sup> Zob. oba tomy dylogii Duncana *Księga wszystkich godzin: Welin* oraz *Atrament* i obecny w nich motyw przenikania istoty piekła z zaświata w świat ludzki związany z aktywnością aniołów i demonów.

<sup>351</sup> Zob. motyw wkraczania do Hadesu przez Latro i pomagania Syzyfowi oraz reperkusje tego czynu jako przeciwnego naturze kary i woli bogów w *Żołnierzu z Mgły*.

przed złem, jak czyni to szaman Wyjący Kojot w *Nigdy nie ufaj smokom*. Zdobyta wiedza z reguły wiąże się z przyjmowaniem konkretnej postawy wobec wydarzeń towarzyszących konfliktowi: zarówno tych ulegających pokusom zła, jak i tych stających po stronie dobra. Pierwszy model szczególnie wyraźnie widać w przypadku postaci, które, zdobywając wiedzę magiczną, stają się ludźmi demonicznymi, jak w *Darze* oraz w *Czarnoksiężniku z Volkyanu*. Drugi, w postaciach magów z *Belgariady*. Postawie zawsze towarzyszy wybór i odpowiedzialność za jego skutki lub jej brak. Ostatnie motywy wiążą się z liminalnością, to jest sytuacją graniczną w ludzkim życiu, byciu pomiędzy życiem a śmiercią w akcie konania, czy też pomiędzy *profanum* a *sacrum* w akcie samoofiary. Wszystkim tym motywom towarzyszy wewnętrzne przewartościowanie świata bohatera, któremu ten typ doświadczenia jest dany. To moment apogeum Wyprawy/Poszukiwania (*quest*), od niego zaczyna się powrót.

Związane jest to nie tylko z powrotem z wyprawy, ale nade wszystkim z dostarczeniem niezbędnych atrybutów w walce toczącej się w ramach konfliktu. Do praktyk towarzyszących włączeniu należy zaliczyć od-nowienie, od-rodzenie, u-porzędkowanie, od-graniczenie. Motyw od-nowienia z reguły wiąże się z przywróceniem równowagi w naturze, spotykamy go zarówno jako efekt zamknięcia szczeliny w granicy pomiędzy kosmosem a chaosem w *Najdalszym brzegu*, jako efekt uśpienia wiatrów w *Darze* oraz przywrócenia normalnego cyklu natury w *Fionawarskim Gobelinie*. Motyw od-rodzenia towarzyszy likwidacji demonicznych wpływów na ludzką naturę, widać to wyraźnie w związku z praktykami Paraiko w *Fionawarskim Gobelinie*. Jest on często wiązany z uwolnieniem z opętania lub innych form zniewolenia, jak w *Berserkerze*. Zawsze towarzyszy temu uporządkowanie reguł kosmicznej harmonii, zarówno przez czyny ludzkie (*Taniec bogów*), jak i istot nadnaturalnych, jak w *Silmarillionie*. Motyw uporządkowania zawiera zabezpieczenie przed destrukcyjną aktywnością zła poprzez uwięzienie Przeciwnika (*Silmarillion, Koto Czasu, Fionawarski Gobelin*) i wprowadzenie magii apotropaicznej (*Pan Światła, Najdalszy brzeg, Dar*).

*Quest* oprócz tego, że realizuje mechanizm rytów przejścia, wpisuje się także w różne modele czasu. Mamy zatem wyprawy, które toczą się po kole, wpisują się w zamknięty kosmiczny cykl. Niosą ze sobą z jednej strony przesłanie mitu wiecznego powrotu, a z drugiej, mitopoeiczne spekulacje na temat bycia nieśmiertelnym. Drugi model to klasyczna podróż inicjacyjna, w której bohater napotyka na rozmaite próby: od jego decyzji, wyborów poprawnego odczytania ukrytych znaczeń zależy dalszy ciąg podróży. Sama podróż jest inicjacyjna, skarbem jest to, co odkrywa się w trakcie kolejnych prób, poznając pomocników oraz przeciwników. Podróże inicjacyjne mają dwa wymiary: jeden zwią-

zany z osobą dojrzałą (*Znak Chaosu*<sup>352</sup>), a drugi poszerzony jeszcze o proces dojrzewania bohatera, jak w *Mrocznych Materiach* oraz *Pamięci, Smutku i Cierniu*.

Co jest celem i uwieńczeniem uczestnictwa w Wyprawie/Poszukiwaniu (*quest*)? Oczywiście skarb. W naszym przypadku jest to odzyskana tożsamość, osiągnięcie pełni swojej istoty, odnalezienie siebie i drogi do domu, a także modelu na pełnię bycia człowiekiem.

Z drugiej strony, jest to przegrana w próbie, jaką przynosi *quest*. Wówczas pojawia się upadek, skaza lub też deformacja, uwikłanie w pokusę i grozę, związane zarówno z własną słabością, jak i błędnym rozpoznaniem i następującym po nim wyborem oraz byciem zmanipulowanym.

Często jednak mityczne znaczenie wyprawy i towarzyszących jej rytuałów przejścia ulega adiaforyzacji. Stają się one wówczas atrakcyjnymi ozdobnikami kreślącymi niesamowitą scenerię lub schemat fabularny. Z tym, że niesamowitość zarówno świata, jego mieszkańców, jak i prób, wobec których staje bohater, jest atrakcyjna tylko estetycznie, bez zagłębiania się w jej istotowe znaczenia (*Elfy*<sup>353</sup>).

#### 4.3.6. Typologia herosa

Zasadniczo można wyróżnić dwa typy herosów w literaturze fantasy: postaci nadnaturalne oraz postaci ludzkie.

Wśród herosów nadnaturalnych występują bogowie, demony oraz inne epifaniczne postaci mityczne. Z reguły ich działania mają wymiar kosmiczny, z tego też powodu można ich zaliczać do grupy herosów kreacyjnych. Pozostali nie realizujący tej funkcji mają cechy herosów kulturowych. Jeżeli chodzi o boskich herosów, to nie spotykamy ich zbyt wielu. Można do nich zaliczyć Seta i Horsa z *Stworów światła i ciemności*, obaj pełnią tam funkcję porządkującą universum i przywracającą sprawne funkcjonowanie zasad kosmicznej harmonii poprzez przywrócenie równowagi między Domem Życia i Domem Śmierci oraz usunięciem uzurpatorów. Należy tu także grupa bogów panteonu germańskiego z *Ucznia czarnoksiężnika* walcząca z olbrzymami i przygotowująca się do Ragnarök. To także funkcjonująca poza skandywską grupą bogów, wyizolowana postać Odyna w *Amerykańskich bogach*, podejmującego walkę mającą ocalić zapomniane bóstwa w świecie współczesnej cywilizacji. Specyficznym herosem jest także postać Mahasamatmana z *Pana Światła*<sup>354</sup>, który jest postacią

---

<sup>352</sup> Zob. R. Zelazny, *Znak Chaosu*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2003 (*Amber*, t. 8).

<sup>353</sup> Zob. James P. Blaylock, *Elfy*, t. 1-3, przeł. M. Olkowska, R. Kot, Warszawa 1996.

<sup>354</sup> Postaci nie udało się zidentyfikować w tekstach takich jak: H. Nakamura, *Systemy myślenia ludów Wschodu. Indie Chiny Tybet Japonia*, tłum. E. Kanert, W. Szkudlarczyk-Brkić, Kraków 2005; Eugeniusz Słuszkiewicz, *Pradzieje i legendy Indii*, Warszawa 2001; *Encyklopedia religii świata*, t. 1, op. cit.; *Uniwersalny leksykon bóstw*, op. cit.

równą bogom, a przy tym herosem o cechach trickstera, walczącym o ludzkie prawa do rozwoju. Wśród herosów demonicznych można wskazać tylko na postać Kai Wrena z *Lorda Demona*, jest on nie tylko twórcą arcydzieł sztuki, jest także istotą porządkującą swoje środowisko zgodnie z regułami kosmicznego ładu zawartymi w chińskiej koncepcji feng-shui, ceni sobie sprawiedliwość oraz stoi na straży paktu pokojowego pomiędzy demonami i bóstwami i aktywnie go chroni. Jak widać, pomimo iż jest demonem, nie jest anti-herosem, a raczej herosem.

Do herosów o postaciach epifanicznych, niebędących bogami ani demonami, można zaliczyć krasnoluda Gotreka walczącego z trollami i zwanego Zabójcą Trolli, krasnoluda Bruenora Battlehammera i jego przyjaciela Drizzta Do'Urdena, mrocznego elfa z poświęconej mu *Trylogii Mrocznego Elfa*<sup>355</sup> czy półdemona Noguta z *Zimowych wojowników*. Do grupy nadnaturalnej, choć już stricte spekulacyjnej, można zaliczyć Gartha pochodzącego z rasy Nadludzi (*Władcy Ciemności*<sup>356</sup>), choć jest on postacią złożoną posiadającą cechy herosa, ale jednocześnie będącą sługą Boga Zniszczenia, nośnikiem Chaosu i ulubieńcem P'hul – bogini zepsucia (*Ottarze Dussary*), wiele cech herosa posiada także Corwin z *Amberu*.

Znacznie więcej postaw heroiczych spotykamy wśród ludzi zamieszkujących światy przedstawione w fantasy. Z reguły jest to heros kulturowy. Jego działania mogą mieć kilka płaszczyzn, na których się rozgrywają. Może być to płaszczyzna fizycznej walki z wszelkimi istotami grożącymi Harmonii, co przy znacznej liczbie cieleśnie manifestujących się demonów, bestii oraz czarnych magów stwarza szerokie pole dla heroiczych działań. Do takich bohaterów zaliczyć należy Conana oraz Kane'a. Postacią bardziej rozwiniętą jest heros posiadający nie tylko fizyczną sprawność, ale także magiczne umiejętności, jak Hagen ze *Śmierci bogów*. Inny typ herosa ukazuje postać, dla której konflikt, w jakim podejmuje walkę, musi mieć znamiona moralne. To nie tylko walka ze złem, które jest monstrualne i destrukcyjne, jak w przypadku Conana. To nade wszystko walka o ład w jego aspekcie aksjologicznym. Zło jest zwalczane jako zło demoniczne, niszczące człowieka oraz jego społeczność. Tu należy wpisać postaci rycerskie. Do pierwszych zaliczyć należy Sanglanta<sup>357</sup> oraz ludzkich królów z *Silmarilliona* i *Władcy Pierścieni*. Tu często mamy do czynienia z renowacją mitologemu walki Mitry z Waruną, choć miejsce bóstwa zajmuje król lub rycerz, a smoka inna epifania zła.

---

<sup>355</sup> Zob. R. A. Salvatore, *Trylogia Mrocznego Elfa*, t. 1-3, przeł. P. Kucharski, T. Malski, Warszawa 2005-2006.

<sup>356</sup> Zob. L. Watt-Evans, *Władcy Ciemności*, t. 1-4, przeł. T. Baniówka, E. Gepfert, Poznań 1992-1993 (na język polski przełożono tylko dwa pierwsze tomy).

<sup>357</sup> Zob. K. Elliot, *Korona Gwiazd*, t. 1-3, przeł. J. Wołyńska, Poznań 2002-2003.

Jeszcze inny wymiar herosa ukazują postaci kapłanów oraz magów, przenosząc aktywność heroiczną na płaszczyznę duchową oraz prezentując tę przestrzeń jako przestrzeń walki z chaosem i epifaniami zła. Klasycznym przykładem jest postać Merlina z cyklu *Pendragon*<sup>358</sup> czy też Geda z *Ziemiomorza* oraz Gandalfa z *Władcy Pierścieni*.

Zupełnie innym typem herosa jest dziecko. To postać częsta i wbrew pozorom skomplikowana. Wprowadza z jednej strony motyw dojrzewania i związanego z tym heroizmem wyborów między dobrem a złem. Zwycięska walka z tym ostatnim nadaje dziecku znamiona herosa, chociażby z faktu realizowania postawy istnienia heroicznego<sup>359</sup>. Bardzo często jest to postać wprowadzana na scenę wbrew jej woli, wskutek intrygi lub magicznych praktyk ją realizujących, jak młody Hagen w *Śmierci bogów*. Zdarza się, że jest on zapowiedzianym w prorocत्वach dzieckiem – zbawicielem mającym podjąć samodzielną walkę z Przeciwnikiem, jak Belgarath z cyklu *Belgariada*. Aby stać się świadomym swoich wyborów, musi uprzednio pojąć istotę zła, a także dobra i wpisać w nie swoje istnienie. Poprzez to heros określa zarówno swoją tożsamość jakościową, jak i granice swej aktywności. Oprócz walki o tożsamość niezbędną dla aktywnego uczestnictwa w czynach heroicznym przedmiotem aktywności herosa jest także zachowanie oraz przywrócenie harmonii; zapewnienie bezpieczeństwa ludziom, których reprezentuje, stając wobec wydarzenia numinotycznego im zagrażającego oraz zapewnienia bądź przywrócenia ładu politycznego, zakłóconego wskutek intrygi Przeciwnika lub jego przedstawicieli.

Klasycznym herosem kulturowym jest przeważnie mężczyzna: Alvin Stwórca, jak i Srebrnoręki. Alvin ma moc tworzenia i wiązania rzeczy, tworzy pląg z żywego złota, uwalnia niewolników i biednych, wiąże się wygnanymi mieszkańcami prerii i buduje szklane miasto – przestrzeń utopijnego ładu wpisanego w harmonię Natury (*Kryształowe miasto*). Srebrnoręki zabija potwora, porządkuje moce i świat oraz przywraca harmonię (*Srebrnoręki*)<sup>360</sup>. Innym typem herosa jest rewolwerowiec i kaznodzieja żyjący w czasach po Katakliźmie i wprowadzający quasi-biblijny ład jako Człowiek Jeruzalem zwany później Człowiekiem Armagedonu (*Kamień krwi*)<sup>361</sup>.

---

<sup>358</sup> Zob. S. Lawhead, *Pendragon*, t. 1-5, przeł. A. Polkowski, Poznań 1994-2004.

<sup>359</sup> W takim znaczeniu, w jakim Tischner je prezentuje w *Filozofii dramatu* (op. cit., s. 53-71), rozpatrując zagadnienie istnienia tragicznego i heroicznego w polu ludzkiego dramatu bycia w polu dobra i zła dialogicznego.

<sup>360</sup> Zob. S. Lawhead, *Srebrnoręki*, przeł. M. Kościuk, Poznań 1996 (*Pieśń Albionu*, t. 2).

<sup>361</sup> Zob. D. Gemmell, *Kamień krwi*, przeł. M. Pintara, Warszawa 1999 (*Opowieści Sipstrassi*, op. cit., t. 5).

Herosem może być także kobieta, jak kapłanka Tamis walcząca z Duchem Chaosu (*Lew Macedonii*<sup>362</sup>) czy znachorka zmierzająca w nieznaną w celu zdobycia utraconego węża snu, niezbędnego dla skutecznego leczenia (*Wąż snu*<sup>363</sup>). Zupełnie inny wymiar heroizmu ukazują postacie Jeniffer Lowell z *Fionawarskiego Gobelinu* oraz Inanny z *Welinu*. Pierwsza, porwana i zgwałcona duchowo i fizycznie przez Rakotha, rodzi dziecko, pół-demon, ale kiedy trzeba, znowu staje do walki wobec złego. Inanna także zstępuje do piekieł, traci wszystko, ale powraca.

Herosem jest także król. Taki jak John walczący ze smokiem (*Pamięć, Smutek i Cierń*) czy Henryk walczący z buntującymi się możnowładcami (*Korona gwiazd*) lub Gavras (*Videssos*<sup>364</sup>). Walka za każdym razem toczy się na płaszczyźnie fizycznej, jak i magicznej. Należą tu także królowie cyklu arturiańskiego, jak Pendragon czy Artur. Często wraz z królami występują magowie i druidzi. Czasem sami magowie stają się władcami<sup>365</sup> lub starają się nimi zostać, jak Pryrates.

Zmodyfikowany model herosa ukazuje bohater dojrzewający: chłopak lub dziewczyna. Chłopak z reguły wikłany jest w wydarzenia związane z toczącym się konfliktem, w trakcie których jego doświadczenia, wybory oraz czyny nakładają się na proces biologicznego dojrzewania i prowadzą do odkrywania zarówno wagi harmonii kosmicznej, destrukcyjnej natury zła, jak i przyjaźni oraz miłości. Dobrymi przykładami są młodzi bohaterowie tacy, jak Alvin, Simon czy Joshua z cyklu *Opowieści o Alwinie Stwórco, Pamięć, Smutek i Cierń* oraz *Saga o Królu Smoków*<sup>366</sup>.

Herosem walczącym z demonicznym złem może stać się także detektyw, co widać w powieści *Na tropie jednorożca*.

Herosem w spekulacji mitopoetyckiej staje się także ludzki bohater buntujący się przeciwko istotom nadnaturalnym, zasadniczo w mitycznych wzorcach symbolizujących Ład, co ma miejsce w przypadku buntu ludzi wobec Archaniołów, takich jak Metatron w *Mrocznych Materiach*, herosem jest też występująca w tej samej trylogii dziewczynka Lyra, określana tam jako „nowa Ewa”, występująca przeciwko nadnaturalnej istocie o imieniu Autorytet, odkrywająca przy tym pozorną absolutność Metatrona oraz uwalniająca dusze zmarłych z piekieł, w celu umożliwienia im wzięcia udziału w ostatecznej bitwie.

---

<sup>362</sup> Zob. D. Gemmell, *Lew Macedonii*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2000.

<sup>363</sup> Zob. V. McIntyre, *Wąż snu*, przeł. L. Haliński, Poznań 1999.

<sup>364</sup> Zob. H. Turtledove, *Videssos*, t. 1-6, przeł. K. Przybyś, Warszawa 1996.

<sup>365</sup> Zob. D. O'Leary, *Dar*, *op. cit.*, gdzie dar maga czyni króla zależnym od jego woli.

<sup>366</sup> Zob. S. Lawhead, *Saga o Królu Smoków*, t. 1-3, przeł. M. Cegiela, J. Gochnio, H. Tyrczyn-Zalewska, Warszawa 1996.

Często herosem jest trickster, jak w przypadku Odyna i Lokiego z *Amerykańskich bogów*, czy też Finnan z *Księgi wszystkich godzin* lub *Widmowy Jack* z powieści mającej za tytuł jego imię. Chociaż bywa i tak, że heros walczący na granicy światów nabiera ich cech i wówczas sam staje się tricksterem, dobrym kaznodzieją lub królem, jak i bestialskim rewolwerowcem oraz zabójcą wrogów.

Spotykamy w tekstach fantasy także postaci anty-heroiczne: morderców, złodziei, mścicieli czy złych magów oraz demonów destruktorów. Anty-herosem jest Vlad Taltos, główny bohater z cyklu *Vlad Taltos*, mag, złodziej oraz płatny morderca. Inny przykład to złodziej i mściciel w jednej osobie, to znaczy *Widmowy Jack*. Mścicielem jest też Dilvish pragnący wyrzucić pomstę na Jeleraka za wtrącenie do piekieł. Najwięcej jednak mamy postaci złych magów, jak Jelerak z *Dilvisha Przekłętego*, Sauron z *Władcy Pierścieni*, Woźny Nocy z *Daru*, Pryrates z *Pamięci, Smutku i Ciernia* oraz wielu innych.

#### 4.3.7. Próby heroiczne

Heros to postać działająca i to jej czyny nadają mu znaczeń heroicznych. Do najbardziej spektakularnych należy przejście w zaświaty oraz powrót z nich. Wejście do świata zmarłych, zdobycie tam konkretnego artefaktu, jak w przypadku Hagen w *Śmierci bogów*; zamknięcie pęknięć otwierających kosmos na chaos, co czyni Ged w *Najdalszym brzegu*, czy też uwolnienie zmarłych, co robią Lyra i Will w *Bursztynowej lunecie*. To także wkraczanie w specyficzny międzyświat, z reguły w celu zdobywania wiedzy niezbędnej dla skutecznego kontynuowania walki z Przeciwnikiem (*Lew Macedonii*). Często to także wkraczanie do labiryntu, co jest próbą Trassończyka ze *Stron bólu*, jak też elementem inicjacji magicznej (*Odmieniec*). Heros nie tylko staje wobec zaświatów czy wobec chaosu i nicości. On także otwiera zaświaty, jak Will w *Magicznym nożu*.

Z próbą bycia wobec mocy chaosu wiąże się z reguły próba uprzednia polegająca na otwieraniu Kosmosu, to znaczy wpisywaniu w swoje działania oczekiwanych, prowokowanych lub wymuszanych działań sfery *sacrum*. Mamy tu techniki polegające na składaniu krwawych ofiar, często z ludzi, z reguły przez anty-herosów w postaciach czarnych magów<sup>367</sup>. Do tego typu działań wpisać należy praktyki magiczne otwierające zaświaty zarówno dla wędrowek duszy zewnętrznej maga<sup>368</sup>, jak i uwalniające istoty nadnaturalne<sup>369</sup>. Innym

---

<sup>367</sup> Zob. motyw składania ludzkich ofiar w *Ostatnim Lordzie Smoku* oraz w *Czarnoksiężniku z Volkyanu*.

<sup>368</sup> Zob. motyw wejścia w krainę śmierci Geda w *Najdalszym brzegu*.

<sup>369</sup> Zob. motyw uwolnienia demonów w *Kamieniu elfów* oraz uwolnienia Rakotha w *Fionawarskim Gobelinie*.

przypadkiem otwierania zaświatów jest przywoływanie *dei otiosi*<sup>370</sup> lub budzenie bóstw i demonów<sup>371</sup>. Często towarzyszy temu zawieranie paktu z demonem czy bóstwem lub opieranie swojej dalszej aktywności na wierze w oczekiwane działanie mocy<sup>372</sup>, a czasem wręcz chęć manipulowania mocą bóstwa lub demona poprzez więzienie go za pomocą magii<sup>373</sup>.

Jedną z podstawowych prób herosa jest wybór, z reguły związany z właściwym rozpoznaniem wartości, pomiędzy którymi wyboru musi dokonać. Wybór ma swoje konsekwencje: pozwala zyskać pomocnika<sup>374</sup> lub wroga<sup>375</sup>; podążać właściwą drogą<sup>376</sup> lub nadal błędzić<sup>377</sup>; zmierzać ku celowi<sup>378</sup> lub ku pułapce. Wybór to określenie swojego miejsca w konflikcie, a także określenie wartości, jak i czynności wpisujących się w ten wybór. To także wybór związany z podjęciem konkretnego działania, podjęcie odpowiedzialności za nie, a czasem wkroczenie w przestrzeń bez odwrotu związane z samopoświęceniem, jak w przypadku Thomasa Covenanta oddającego się w ofierze Przeciwnikowi czy Paula Schafera z *Fionawarskiego Gobelinu* zamierzającego zastąpić króla na drzewie boga w ofierze mającej przywrócić równowagę krainie.

Wśród prób heroiczych znajdują się także te, które są efektem „bycia wobec” horyzontu numinotycznego oraz kresu ludzkiego istnienia, takie jak: kuszenie, groza, upadek, opętanie i zniewolenie, ogołacanie, pozbawianie nadziei. To w efekcie tych prób otwiera się horyzont zasadniczy trwania w wyborze i walki lub też upadku i ucieczki.

Kuszenie zwykle wiąże się z aktywnością Przeciwnika i stara się wpisać działania herosa w praktyki pozorne, a docelowo przeciwne. Najczęściej kusi się mocą, wiedzą, a czasem władzą<sup>379</sup>. Kuszenie wskazuje na pozorne wartości, częściowe rozwiązania i stara się skanalizować aktywność herosa w bezpiecznych dla przeciwnika przestrzeniach. Motyw kuszenia zawsze posługuje się iluzją lub też konkretem, któremu nadaje się iluzoryczną jakość.

---

<sup>370</sup> Zob. motyw ożywiania bóstwa przez składanie mu ofiary w zapomnianym miejscu kultu w *Czarnoksiężniku z Volkyanu* oraz wywoływanie demona [w:] G. P. Taylor, *Zaklinaczu Cieni*, przeł. D. Górską, Warszawa 2003.

<sup>371</sup> Zob. motyw budzenia demonów Dzikich Łowów w *Fionawarskim Gobelinie*.

<sup>372</sup> Zob. układ Trassończyka z Posejdonem w *Stronach bólu*.

<sup>373</sup> Zob. motyw więzienia szalonego boga przez Jeleraka w *Dilwishu Przeklętym*.

<sup>374</sup> Dilvish otrzymuje w *Krainie Przemian* talizman od zapomnianego boga, gdyż jest ostatnim, który spotkałszy go, pamięta jego imię.

<sup>375</sup> Bohater *Trzech serc i trzech lwów* ufa wiedźmie, która wysłała go na zgubę.

<sup>376</sup> Tal prowadzony przez Millę powraca do Zamku [w:] G. Nix, *Upadek*, przeł. B. Ulatowski, Warszawa 2002 (*Siódma Wieża*, t. 1).

<sup>377</sup> Trassończyk poszukujący wyjścia z labiryntu w *Stronach bólu*.

<sup>378</sup> Lyra i Will zmierzający do twierdzy ojca Lyry w *Bursztynowej lunecie*.

<sup>379</sup> Zob. motyw kuszenia Gandalfa przez Sarumana we *Władcy Pierścieni*.



Tam, gdzie kuszenie nie sprawdza się, wprowadza się paraliżującą wszelką aktywność grozę. Zarówno amorficzną, jak i przyjmującą postać demoniczną i obcą. Bycie wobec źródła grozy to bycie wobec manifestacji obcego w jego epifanicznej formie. Z reguły towarzyszy temu paraliż ciała, wobec którego tylko wola pozwala postępować dalej<sup>380</sup>.

O ile kuszenie czy groza nie ingerują fizycznie w herosa, to już opętanie i zniewolenie jak najbardziej; podobnie jak nieetyczne działania herosa, będące efektem szoku i skutkujące upadkiem w przestrzeń zła, co widać w przypadku Thomasa Covenanta, który uzdrowiony przez Krainę, gwałci kochaną kobietę, stając się dla mieszkańców Krainy postacią szaloną i dwuznaczną moralnie. Opętanie nie tylko odbiera herosowi możliwość racjonalnego działania, ale czyni go też narzędziem wroga. W tych przypadkach z reguły ratuje go z opresji aktywność pomocników lub posiadanie obronnych artefaktów mocy. Widać to w przypadku Froda poddającego się opętaniu przez moc pierścienia. Najbardziej dramatyczną formą próby jest ogołocenie. Ono pozwala człowiekowi uświadomić sobie w pełni swoją tożsamość. Jest to jednak czasem tak traumatyczne, że nie pozwala już powrócić do normalnego stanu bycia. Ogołocenie ma postać odzierania z mocy, odchodzenia wszystkich pragnień i związanego z tym postrzegania ich jako istotowo związanych z herosem, co wydarza się podczas konania i stawania się istotą liminalną, funkcjonującą na granicy życia i śmierci<sup>381</sup>. Ogołocenie może być odzieraniem z dumy, godności, wiary i nadziei, demonicznym wdzieraniem się we wspomnienia, pragnienia i lęki, manipulowaniem nimi i degradowaniem ich, powiązane z całkowitym zniewoleniem, uprzedmiotowieniem przy zachowaniu świadomości tego, co jest przedmiotem działań demona<sup>382</sup>. Jeszcze inny typ ogołocenia to samorozdarcie, wolitywne oddzielenie ciała od duszy w chwili wkraczania żywego herosa do piekiel, czemu towarzyszy uczucie rozpacz i niekompletności<sup>383</sup>.

Heros, który z tych prób wychodzi zwycięsko, staje do walki z tym, co jest zagrożeniem dla ładu. Walka ta określa jego stosunek do przedmiotu troski ostatecznej, czyli do tego, co jest, jego zdaniem, istotą jego universum.

Mamy także herosów, którzy działają całkowicie poza polem aktywności mocy numinotycznej. Owszem, walczą ze złem, potworami i czarną magią, jednak swoją walkę toczą niejako poza horyzontem ewentualnej pomocy jakichkolwiek istot nadnaturalnych, nie oczekują na pomoc opatrności, lecz na

---

<sup>380</sup> Zob. motyw wkraczania Hagena do piekieł w *Śmierci bogów*.

<sup>381</sup> Zob. motyw konania Paula Schafera na drzewie boga w *Letnim drzewie*.

<sup>382</sup> Zob. motyw demonicznej karni i gwałtu przez Rakotha na osobie Jeniffer Lowell w *Letnim drzewie*.

<sup>383</sup> Zob. motyw pozostawienia dajmona przez Lyrę poprzedzający wejście do krainy zmarłych w *Mrocznych Materiach*.

własne możliwości i umiejętności. Są to tacy herosi, jak Conan czy Kane<sup>384</sup>. Inny typ to postać walcząca przeciwko bogom lub innym istotom nadnaturalnym prezentującym się jako bóstwa, kimś takim są Lyra i Will z *Mrocznych Materii*. Jeszcze inny typ odniesienia do *sacrum* to manipulacje bogiem i jego mocą, co czyni Jelerak wbrew woli bóstwa. Czasem jednak działania herosa wiążą się z wykorzystywaniem mocy demona za jego pełną aprobatą, jak w przypadku Dilvisha, czy też pastora Demurrala (*Zaklinacz Cieni*<sup>385</sup>). Innym typem aktywności heroicznej jest przeciwstawienie się istocie demonicznej poprzez ucieczkę z jego domeny czy też ucieczkę wewnętrzną i trwanie w oporze pomimo zniewolenia<sup>386</sup>. Często działanie herosa jest konsekwencją jego bycia wobec bóstwa, jak ma to miejsce w przypadku Pwylla, Srebrnorękiego, Latro oraz Cienia<sup>387</sup>. Ostatni przypadek to działanie zgodne z intencją Boga, a raczej świadome współdziałanie z Opatrznością, jak w przypadku Gandalfa czy Froda we *Władcy Pierścieni*.

Ostatnią próbą heroiczną jest walka – i to zarówno fizyczna, jak i duchowa. Często jest ona niezbędnym elementem zdobywania skarbu: kradzieży, wydzierania czy odzyskiwania. Kradzieżą artefaktów mocy zajmuje się na polecenie boga zniszczenia Garth. Swój miecz wrywa z rąk zmarłego króla Conan i walczy z ożywionym tym aktem królewskim trupem, odzyskuje skradzione mu artefakty mocy Kai Wren (*Lord Demon*). Każdej z tych sytuacji towarzyszy walka przed, w trakcie lub po fakcie.

A jednak walka herosa to: po pierwsze, walka z tym, co rodzi grozę i przetrasta go mocą, po drugie, walka w środowisku mu całkowicie obcym, po trzecie, walka w sytuacji beznadziejnej, po czwarte, to walka, w której często trzeba zapłacić cenę własnej mocy lub własnego życia, nie wiedząc przy tym, czy walka zakończy się powodzeniem, po piąte, to walka, od której przebiegu zależy los kosmosu.

Bardzo często próbom i czynom heroicznym towarzyszą w fantasy mityczne metafory określające ludzką kondycję. Chodzi tu o błędzenie, poszukiwanie, zniewolenie, uwalnianie się, *amnesia* i *anamnesis*, bycie wobec obcego oraz bycie w horyzoncie pragnienia i poczucia omnipotencji i ograniczającego je przeznaczenia. Widać to wyraźnie w działaniach takich jak wchodzenie do labiryntu,

---

<sup>384</sup> Ten typ herosa wpisuje się w typologię bohatera mitopoeicznego, jakiego w literaturze Zachodu wyodrębnił Harry Slochower w jego pracy *Mythopoesis. Mythic Patterns in the Literary Classic*, Detroit 1970.

<sup>385</sup> Zob. G. P. Tylor, *Zaklinacz Cieni*, przeł. D. Górską, Warszawa 2003 (*Zaklinacz Cieni*, t. 1).

<sup>386</sup> Zob. motyw ucieczki bohatera przed bóstwem rzeki w *Czarnym bogu* oraz trwanie w oporze Jennifer Lowell w *Letnim drzewie*.

<sup>387</sup> Zob. postawy Pwylla wobec Boga Drzewa w *Letnim drzewie*; Srebrnorękiego wobec bóstw panteonu mitów irlandzkich w *Pieśni Albionu*, Latro wobec Wielkiej Bogini w *Żołnierzu z Mgły* oraz Cienia wobec Odyńa w *Amerykańskich bogach*.

podziemi, zaświatów przez Geda, Trassończyka czy Gandalfa. Błądzenie ma wymiar duchowy i fizyczny, co widać w poszukiwaniach bohatera w *Trzech sercach i trzech lwach*. Klasyycznym zniewoleniem, jak i uwolnieniem jest obraz Dilvisha Przeklętego, którego duch wtrącony został przez Jeleraka do piekieł, a ciało spetryfikowane, a który po opanowaniu języka i magii piekieł wyzwala się z Zaświatów i z przyjacielem, demonem Blackiem, wraca na ziemię po zemstę. Motyw zapomnienia i odzyskiwanie pamięci wiąże się ściśle z poszukiwaniem tożsamości i jej funkcji w życiu człowieka. Widać to w działaniach Trassończyka, dla którego odzyskanie tożsamości jest motywem wszelkich działań w celu wypełnienia zobowiązań wobec Posejdona, w zamian za dar przywrócenia tożsamości (*Strony bólu*). Nieco inaczej to wygląda w *Trzech sercach i trzech lwach*, gdzie bohater nie wie, kim jest postać, za którą go wszyscy biorą we wtórnej rzeczywistości, czemu towarzyszy odzyskiwanie tożsamości, jak poszukiwanie drogi powrotu do własnego świata. Jeszcze inaczej wygląda to w przypadku Erekosë – Wiecznego wojownika, który *de facto* jest Johnem Deke-rem zamkniętym w wiecznym cyklu powtarzającego się czasu, przy czym każde nowe wcielenie przynosi nową tożsamość, czemu towarzyszy poszukiwanie tej zasadniczej (*Erekosë*).

Należy tu dodać, że działanie herosa często jest wspierane przez aktywność pomocników, którzy są postaciami naturalnymi, nadnaturalnymi – jak bogowie, demony, pomocni zmarli, bestie, *etc.*; są to także tricksterzy, a czasami jest to amorficzne wydarzenie numinalne lub artefakt mocy. To ciekawe zjawisko występuje także w bajce magicznej. Zdaniem Eliadego, pomocnicy to zdegradowane bóstwa, ich postaci nie są już boskie, ale funkcje nadal są numinotyczne. W fantasy często spotykamy się z grupą towarzyszącą herosowi. Nie jest ona jednak tak jednoznacznie niesamowita, jak w bajce magicznej. Raczej mamy do czynienia ze zjawiskiem współwystępowania istot nadnaturalnych oraz ludzkich. Pierwsze wnoszą do Wyprawy/Poszukiwania (*quest*) i towarzyszących mu rytuałów przejścia element numinotyczny w formie zdegradowanej do epifanii typu: elf, krasnal, wampir, demon czy bestia, wywodzących się z mitologii lub spekulacji mitopoetyckich. Drugie dopełniają braki herosa na poziomie ludzkim.

Do naturalnych postaci pomocniczych należy zaliczyć przewodników, rycerzy i wojowników, kapłanów, druidów lub magów. Jedni służą znajomości terenu, jak Bran Sucha Ręka w *Śmierci bogów*, drudzy mieczem, jak Aragorn z *Władcy Pierścieni*, trzecia grupa natomiast mądrością oraz możliwościami manipulowania mocą, jak Gandalf (*Władca Pierścieni*) czy Merlin (*Pendragon*).

Wśród postaci nadnaturalnych pierwsze miejsce zajmują bogowie. Ich pomoc jest wieloraka: służą radą opartą na niedostępnej herosowi wiedzy<sup>388</sup>,

---

<sup>388</sup> Zob. G. Wolfe, *Żołnierz z Mgły*, *op. cit.*, tam motyw kontaktu bohatera z bóstwem, dar wiedzy i jego konsekwencje.

udzielają artefaktów, jakimi są dary w *Śmierci bogów*, czasem stawiają zadanie, jak to, które staje przed Cieniem podczas widzenia w samolocie i rozmowy z bogiem bizonem (*Amerykańscy bogowie*), którego wykonanie przynosi określone konsekwencje i korzyści. Bywa, że obdarowują mocą, jak w przypadku Kernenika Volka Volkhavaara (*Czarnoksiężnik z Volkyanu*) lub wiedzą pozwalającą ją zdobyć, jak ma to miejsce w przypadku Hagena (*Kroniki Hjörwardu*). Czasami uczestniczą osobiście w działaniach herosa, co widać w *Amerykańskich bogach*.

Podobnie rzecz wygląda w przypadku demonów. Traktują one herosa czysto przedmiotowo lub są jego pomocnikami, gdyż muszą wykonywać jego wolę, jak ma to miejsce w *Odmieńcu* i w *Panu Światta*, gdzie demon związane są zaklęciem, które czyni z nich magicznych pomocników. Mogą one też wspomagać herosa z własnej woli, jak w *Dilvishu Przeklętym* i *Krainie Przemian*. Zdarzają się też postaci wampirów pełniących funkcję ochronną i pomocniczą, jak Genevieve (*Czerwone pragnienie*).

Inną grupę pomocników stanowią przedstawiciele mitycznego bestiariusz. Mamy tu zwierzęta totemiczne: psy, pająki oraz jednorożce; wilki jednorożce oraz smoki. Najczęściej pojawia się oczywiście smok. Począwszy od zwierzęcia czysto usługowego, jak w *Jeźdźcach z Pernu* oraz *Smoku Jego Królewskiej Mości*, przez smoki poddane pewnej antropomorfizacji, jak w cyklu *Bazil*<sup>389</sup>, gdzie smoki walczą jak ludzie z pomocą uzbrojenia, aż po smoki jako istoty magiczne, wszechmocne i całkowicie obce człowiekowi, jak w *Ziemiomorzu*. Częstymi pomocnikami są istoty reprezentujące rozmaite epifanie mityczne, jak krasnoludy, elfy,trolle oraz walkirie czy drakainy. Wchodzą one często w skład drużyny towarzyszącej herosowi, jak krasnolud i elf we *Władcy Pierścieni* lub są jego przyjacielem i nauczycielem, jak troll Binabik w cyklu *Pamięć, Smutek i Cierń*, bądź towarzyszem podróży, jak Łabędziewa w *Trzech sercach i trzech lwach*. Czasem pomocnikiem jest swoisty artefakt, z reguły ochronny, jak klasyczny miecz krwiopijca (*Gdy smok śpi*), Czarny Miecz – pożerca dusz (*Zemsta Róży*), kamienie Sipstrassi (*Ostatni miecz mocy*<sup>390</sup>), Kolowynian – Wielki Klucz z *Widmowego Jacka*.

Innym typem pomocnika jest zmarły. Zmarli przynoszą swoje błogosławieństwo (*Wieża czarów*), opiekują się swoimi bliskimi z za grobu (*Legenda*), przynoszą wskazówki co do dalszego przebiegu Wyprawy/Poszukiwania (*quest*), jak w *Toczącym się kole*, a czasami składają z siebie ofiarę w celu ochrony konkretnej żywej osoby, co czyni duch Laury, znajdujący się w zawieszeniu między Życiem a Śmiercią, składając się w samoofierze w obronie męża Cienia (*Amerykańscy bogowie*).

---

<sup>389</sup> Zob. Ch. Rowley, *Bazil*, t. 1-8, przeł. J. Marcinkowski, Warszawa 2001-2003.

<sup>390</sup> Zob. D. Gemmell, *Ostatni miecz mocy*, przeł. D. Kopociński, Warszawa 1999 (*Opowieści Sipstrassi*, t. 5).

Efektem aktywności herosa jest dotarcie do Centrum, wykonanie tam powierzonego zadania oraz powrót. Oznacza to, że heros powinien doświadczyć w trakcie swoich działań inicjacji. Jeżeli inicjacja jest pełna, z Wyprawy/Poszukiwania (*quest*) powraca nowy człowiek. Pełna inicjacja zakłada jednak nie tylko izolację, ale także towarzyszące jej rozbitcie uprzedniej osobowości herosa i skonstruowanie nowej. Może być to inicjacja na maga, jaką spotykamy w *Szalonym różdżkarzu*, inicjacja szamańska, jak ta z *Sekretów Mocy*. Może to być ryt przejścia towarzyszący śmierci jako odchodzeniu w zaświaty, jaki widzimy w śmierci arcymaga, spokojnej i pogodnej, której towarzyszy opuszczenie go przez kruka (*familiara*) pełniącego funkcję *psychopomposa* w *Czarnoksiężniku z Archipelagu*. Może być to przejście przez piekło lub chaos (*Kraina Przemian* oraz *Smok w mieczu*) lub uzyskanie wiedzy o istocie świata<sup>391</sup>, lub określenie modelu mocy, jakim dana osoba może się posługiwać<sup>392</sup>.

Pełna inicjacja określa na nowo naturę człowieka i jego model istnienia. To stawanie się człowiekiem mocy – magiem czy szamanem lub utrata mocy w wyniku samoofiary<sup>393</sup>. To także stawanie się przedstawicielem mocy lub wobec mocy i czyniące z herosa postać liminalną, to jest istniejącą na granicy światów<sup>394</sup>. Pełna inicjacja to efekt ogołocenia ukazujący czystą istotę człowieka. Jednak możemy mówić także o pełnej inicjacji w przypadku fabuł typu *Bildungsroman*, gdzie dojrzewaniu biologicznemu i emocjonalnemu towarzyszą czyny heroiczne wpisujące herosa – młodzieńca w metafizyczny i aksjologiczny horyzont działań w kosmosie, tworząc dojrzałą kobietę (*Lyonesse*) lub dojrzałego mężczyznę (*Pamięć, Smutek i Cierni*), najczęściej zresztą przywódcę (*Saga o Królu Smoków*).

Innym typem inicjacji jest inicjacja pozorna, w której czyny i próby heroiczne nie otwierają herosa na horyzont troski ostatecznej, jak w przypadku Conana lub czynią to wybiórczo i fragmentarycznie, jak w przypadku Drussa z *Legendy*, co skutkuje inicjacją częściową.

Ostatni typ inicjacyjnego skutku to inicjacja nieuświadomiona: pojawia się bądź przy dojrzewaniu herosa – młodzieńca w trakcie *questu*, a objawia się z reguły przy odkryciu miłości – eros do towarzyszki, która także dojrzała, jak w *Mrocznych Materiach* czy *Pamięci, Smutku i Cierniu*. Drugi model tego typu

---

<sup>391</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Najdalszy brzeg*, gdzie Ged dowiadyuje się, że nie ma śmierci, a życie i śmierć to dwie strony tej samej monety oraz *Wojnę o Raj*, (s. 375), wskazujące na niewidoczne Centrum „Serce Serc” będące celem istnienia człowieka, do którego może dotrzeć tylko po śmierci.

<sup>392</sup> Zob. J. Wylie, *Sny kamienia*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1994 (*Zniszczona Ziemia*, t. 1) i inicjacje określające naturę mocy u młodych ludzi.

<sup>393</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Najdalszy brzeg i Tehanu* oraz motyw utraty mocy przez Geda (*Ziemiomorze*, t. 3 i 4).

<sup>394</sup> Zob. motyw inicjacji Kimberly Ford oraz Paula Schafera z *Fionawarskiego Gobelinu*.

inicjacji pojawia się w przypadku zewnętrznego postrzegania zjawisk towarzyszących próbom herosa i izoluje je od numinotycznego rdzenia, co widać w działaniach Thomasa Covenanta i Lyry.

#### 4.3.8. Izometria postaci herosa

Jak dało się zauważyć, cechy herosa przypisane są w fantasy wielu postaciom. Wspólną ich cechą jest nie tylko uczestnictwo w szeroko rozumianym pojęciu *quest*, ale także występowanie wobec, a często i przeciwko, obcemu, uwikłanie w pułapkę kolistego czasu lub walka z ograniczeniami, jakie przynosi czas człowiekowi i jego ciału. To często wspólne postrzeganie życia jako Wyprawy/Poszukiwania (*quest*), w którym chodzi nie tylko o przeżycie, ale też o znalezienie środka ocalającego lub wybawiającego. W końcu to także uczestnictwo w konflikcie i walka ze złem w jego rozmaitych postaciach.

Pierwszym aspektem izometrii herosa są narodziny dziecka, które zapowiedziane było w przepowiedniach i prorocत्वach jako zbawiciel<sup>395</sup>, lub narodzenie się, w którym uczestniczą siły nadnaturalne, upatrujące w dziecku przyszłego herosa<sup>396</sup>. Innym wariantem jest tu uprowadzenie niemowlęcia lub jego zamiana<sup>397</sup>. Zawsze skutkuje to jednak pojawieniem się zdarzenia liminalnego pozostawiającego określone ślady w naturze przyszłego herosa.

Drugim typem izometrii jest wielość bohaterów dziecięcych. Najczęściej sierot, jak Harry Potter czy Simon z cyklu *Pamięć, Smutek i Cierń*, wychowanków szkół, jak Lyra w *Mrocznych Materiach*, czy klasztorów, jak Quentin z *Sagi o Królu Smoków*. Wszystkie dzieci muszą uciekać, są wysyłane w specjalnych misjach pod nieobecność dorosłych, przedostają się do światów magicznych lub uczestniczą w próbach mających cechy prób inicjacyjnych.

Najczęściej jednak cechy herosa mają bohaterowie dorośli. Można wyodrębnić tu trzy grupy. Pierwsza to rycerze, żołnierze, myśliwi. Druga to magowie, kapłani oraz druidzi. Trzecia to najemnicy, detektywi, ateści oraz ludzie z kręgu współczesnej cywilizacji przeniesieni do Krainy Czarów i postawieni wobec wydarzeń numinotycznych.

Kolejną wspólną cechą jest przemiana, jaka zachodzi w herosie pod wpływem czynów heroicznych lub innych wydarzeń towarzyszących Wyprawie/Poszukiwaniu (*quest*). Przemiana ta to z reguły dojrzwowanie emocjonalne, moralne oraz duchowe. Inny typ to dojrzwowanie fizyczne, czyniące z chłopca mężczyznę, z naukowca wojownika, *etc.* Kolejny typ to dojrzwowanie osobowości

---

<sup>395</sup> Zob. narodziny głównego bohatera w *Belgariadzie*.

<sup>396</sup> Zob. narodziny Hagena w *Kronikach Hjörwardu*.

<sup>397</sup> Oba motywy występują w *Zaklętym mieczu* oraz w *Lyonesse*.

i związane z tym kategorie odpowiedzialności, samodyscypliny, roztropności, męstwa i honoru.

Ostatni typ izometrii wyznacza postać herosa – starca Drussa, Geda i Conana z ostatnich opowieści. Człowieka, który staje wobec wyzwania do podjęcia Wyprawy/Poszukiwania (*quest*) mającego jeszcze jedno nowe znaczenie: jest nim starość oraz związana z nim śmierć. W tym przypadku doświadczenie rozdarcia pomiędzy uczuciem omnipotencji a konieczności nabiera innych cech. Koniecznością jest śmierć i niedołężność, a omnipotencja wyraża się tylko w sposobie bycia wobec nich. Zupełnie inaczej niż u herosów – dzieci testujących oba znaczenia i odkrywających ich treści oraz konsekwencje wprowadzania ich w życie czy u herosów dojrzałych stojących wobec wyborów, jak daleko można sięgnąć w niszczącą siłę w walce ze złem bez uwikłania się w zło, które z natury jest niszczące.

Jak widać, postać herosa w fantasy jest złożona z wielu rozmaitych znaczeń, które nakładając się na siebie, zarysowują istotę herosa jako bohatera liminalnego. Po pierwsze, dlatego że wkraczając w zaświaty i powracając z nich, stał się ich mieszkańcem. Po drugie, dlatego że walcząc ze złem, przejmuje od niego niektóre jego aspekty, jak gniew czy destrukcję. Po trzecie, dlatego że kiedy wkracza w pole konfliktu, nie niosąc rozwiązań siłowych, ale składając siebie w świadomej samoofierze, przekracza ludzki lęk przed śmiercią oraz instynktowną walkę o zachowanie życia i staje się nadludzkim wzorcem zachownia. Po piąte, dlatego że jego działalność toczy się pomiędzy wolnością wyborów a koniecznością przeznaczenia. Po szóste, dlatego że jego wybory, od których zależy powodzenie Poszukiwania/Wyprawy (*quest*), są wyborami pomiędzy wartościami a antywartościami<sup>398</sup>.

Można sobie postawić pytanie: czemu służą praktyki mitopoetyckich spekulacji w literaturze fantasy? Odpowiedź nie jest wcale w tym przypadku taka jednoznaczna. Na pewno wprowadzają niesamodzielność świata i osadzają go w fundującej mocy wydarzenia numinotycznego, ze wszystkimi tego konsekwencjami<sup>399</sup>. Wyraźnie widać, że spekulacje penetrują i modyfikują wzorce mityczne, takie jak wzorce kosmogonii, kosmologii, teogonii oraz model herosa i czynów heroicznych. Tu jednak sprawa się komplikuje. Możemy wskazać przynajmniej kilka zasadniczych trendów obecnych w tym zjawisku. Po pierwsze, są to zabiegi dopełniające literacko modele numinotyczne poprzez uszczegółowienie i precyzyjne odniesienie sytuacyjne, można powiedzieć, że byłaby to literacka apokryfika miejsc nieznanymi w tekstach mitologicznych. Po drugie, to wypełnianie wzorca mitycznego zupełnie nowymi znaczeniami związa-

---

<sup>398</sup> Pojęcia wartości oraz antywartości przyjmuję w znaczeniu, jakie nadał im Max Scheler w swojej monografii *Formalismus in der Ethik und die Materiale Wertethik*, Bonn 1976.

<sup>399</sup> Por. C. Fredericks, *The Future of Eternity. Mythologies of Science Fiction and Fantasy*, Bloomington 1982.

nymi ze współczesną kondycją człowieka wielkiej cywilizacji techniki i konsumpcji. Po trzecie, to wykorzystywanie modeli mitycznych do polemik światopoglądowych z religiami współczesnego świata. Po czwarte, to odwracanie znaczeń wzorców mitycznych. Po piąte, to testowanie mitycznego obrazu świata i człowieka w celu poszukiwania fikcji użytecznej. Po szóste, to treści mityczne wykorzystywane przez *good fantasy* w celu uatrakcyjnienia formy przekazu treści teologicznych religii żywej. Po siódme, to operowanie czasem mitycznym i postacią herosa zapewniające możliwość ucieczki do czasu historycznego oraz historii prywatnej odbiorcy, a także doświadczanie spekulacyjne mitycznych rozwiązań. Po ósme, to uwypuklanie kategorii tęsknoty i pragnienia, charakterystycznych dla człowieka religijnego, nawet gdy pozostają one nieuświadomione, oraz wpisywanie ich w mityczną figurę herosa i jego czynów. Po dziewiąte, to spekulowanie motywem mocy i jej funkcjonalnego wykorzystania przez herosa.

#### 4.4. Typologia funkcjonalna filiacji mitycznych

W swoim esej *O baśniach*<sup>400</sup> Tolkien stwierdził, że w literaturze fantasy znajdują się trzy ośrodki znaczeń skupione wokół tego, co boskie, wokół natury i w końcu wokół człowieka. Zdaniem Szyjewskiego ukazują one trzy oblicza mitu: oblicze boskie, oblicze magiczne oraz oblicze ludzkie; pełniąc przy tym trzy funkcje: oblicze boskie zawiera w sobie funkcję pocieszenia, oblicze magiczne funkcję uzdrowienia, a oblicze ludzkie funkcję ucieczki<sup>401</sup>. Oczywiście model ten wpisuje się w fantasy religijną w takim kształcie, w jakim tworzył ją Tolkien czy Lewis. Rodzi się pytanie: jak w takim modelu funkcjonują znaczenia zdegradowanego mitu służące za materiał literacki w całej fantasy?

Znacznie strefy boskiej należy omawiać nie tyle poprzez analizę teonimów, ile funkcji, jakie poszczególne bóstwa realizują. Trzeba dodać, że w strefie tej pojawiają się także inne postaci nadnaturalne, takie jak tricksterzy i demony, których obecność w fantasy jest często intendowana. Generalnie można powiedzieć, że mamy w tekstach fantasy dwa typy bóstw: pierwsze należące do kosmicznego *sacrum*, drugi typ należy do *sacrosanctum*.

W strefie boskiej należącej do *sacrum* kosmicznego możemy mówić o kilku modelach mitycznych uobecniających się w fantasy. Są to obrazy dynamicznej aktywności bóstw kreacyjnych i porządkujących oraz młodszych i starszych bóstw reprezentujących model konfliktu bóstw oraz związanego z nim procesu odchodzenia bóstw starszych. Drugi przypadek to funkcja trickstera z reguły

---

<sup>400</sup> Zob. J. R. R. Tolkien, *O baśniach*, przeł. T. Olszański [w:] Idem, *Potwory i krytycy*, Poznań 2000.

<sup>401</sup> A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru*, *op. cit.*, s. 133-135.



związana z dualistycznym modelem kosmosu, ale wskazująca także na groźne cechy bóstw, takie jak szaleństwo, destrukcja, nieobliczalność i ambiwalencja. Jeszcze groźniejszy jest obraz świata kreowanego przez trickstera. Trzeci model to bóstwa chtoniczne, wpisane w kosmiczny cykl śmierci i narodzin. Ich destrukcyjna demoniczność jest tu elementem większej całości i jako taka, zdaniem religioznawców, nie jest epifanią czystego zła. Wszystkie te bóstwa nie są wszechmogące, z reguły ich moc jest ograniczona pierwotniejszym od nich chaosem. Jednak istnienie ich wpisuje się zasadniczo w istnienie kosmosu oraz istnienie człowieka. To istnienie tych bóstw organizuje emanacje chaosu, strzeże je lub też je uwalnia, jak w przypadku idoli chaosu z *Amberu*, czy bóstw z *Kronik Hjørwardu*. To bóstwa te, wydobywając się z mocy chaosu, porządkują ich aktywność, dając podstawy dla istnienia kosmosu, jak w *Stworach światła i ciemności* czy w *Ziemiomorzu*. Nade wszystko są to jednak bóstwa porządkujące naturalny wymiar kosmicznego otoczenia człowieka. To bóstwa lasu, zwierząt, wody, wiatru, roślinności i owocowania. To także bóstwa porządkujące ludzką aktywność przez naukę lub organizację modelu istnienia. Nauka obejmuje praktyki metalurgiczne, ziołolecznicze, wróżbiarskie oraz magiczne. Natomiast porządkowanie modelu istnienia to śmierć i odrodzenie, proces narodzin, dzieciństwa, dojrzewania i starości oraz ciągle powracający konflikt dobra i zła, który ma swoje miejsce także na ziemi.

Z jednej strony, strefa boska to groza towarzysząca epifaniom mocy numinalnej. Widać to chociażby w powieściach Lovecrafta. Z drugiej jednak, to ład w wymiarze kosmicznym (metafizycznym), naturalnym oraz ludzkim. Istnienie człowieka zdaje się być uporządkowane w tym horyzoncie, ale uporządkowane poprzez ustosunkowanie się do *sacrum*. Z jednej strony rodzi trwogę i grozę, która nabiera cech lęku religijnego, co widać chociażby w *Fionawarskim Gobelinie* oraz w *Pendragonie*. Uczucie lęku religijnego wpisuje sens epifanii w pojawiającą się postawę ostatecznej troski bohatera stojącego wobec tak postrzeganej inwazji *sacrum*. A to oznacza postrzeganie horyzontu bóstwa jak horyzontu Dobra/Ładu/Harmonii. Tym samym funkcjonowanie tych bóstw w świecie człowieka przynosi pocieszenie w chwilach śmierci i kataklizmu, co jest stałym elementem symboliki lunarnej, widocznej chociażby w *Kamieniu elfów* czy *Mgłach Avalonu*. Funkcjonowanie to wyznacza także miarę doskonalenia się człowieka zarówno w czynach, umiejętnościach, jak i w postawach moralnych i duchowych. Bogowie i nadnaturalni pomocnicy przynoszą dary: wiedzy, umiejętności oraz obrazu celu, który dojrzeć można tylko dzięki nim. Życie z nimi czyni z życia praktykę religijną: istniejącą dzięki *sacrum*, zależną od *sacrum* i uporządkowaną przez *sacrum*. Widać to w literackich opisach inicjacji religijnych, oddających obraz życia ludzkiego jako elementu kosmicznego cyklu narodzin i śmierci. Widać to w *Przebudzeniu księżycy*<sup>402</sup> oraz w *Kapłance Avalonu*.

---

<sup>402</sup> Zob. E. Hand, *Przebudzenie księżycy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1998.

Wiedza jest nie tylko wiedzą pozwalającą na praktyki alchemiczne, kowalskie czy temu podobne, czemu towarzyszy epifania bóstw rzemiosł lub innych praktycznych umiejętności, jak łowy, uprawa roli czy wojna, ale także wiedzą o zasadach organizujących istnienie cyklu oraz o granicach, w jakich on zachodzi. Wówczas dochodzi do uczestnictwa w epifanii bóstwa typu kreacyjnego, wszechwiedzącego oraz tricksterów. Mamy tu całą gamę bóstw-kowali, bóstw wojny, łowów czy roślinności. Widać to chociażby w *Pieśni Albionu* czy w *Żołnierzu z Mgły*. Trickster jako zasadnicza postać boskiego panteonu opisująca dualistyczną wizję świata pojawia się w *Amerykańskich bogach* oraz w *Księdze wszystkich godzin*.

Doskonalenie się człowieka jest coraz pełniejszym i bardziej świadomym wpisywaniem się w funkcjonalny model kosmosu, jaki ukazują mu bóstwa. Doskonaleniu towarzyszy nie tylko szczęście z uczestnictwa w czynnym dookreślaniu harmonijnej natury kosmosu, ale też i szczęście eschatologiczne wpisane w rozmaite obrazy życia po śmierci. Do modelu boskiego należy także określanie ludzkiego przeznaczenia jako aktywnego uczestnika konfliktu, jako mało znaczącego bytu, pełniącego funkcję użyteczną względem bóstw czy też jako istoty dopełniającej stworzenie poprzez swoją aktywność. Zawsze jednak przeznaczenie określa dwa wymiary ludzkiej egzystencji: fizyczny oraz duchowy. W fizycznym pojawia się konieczność cierpienia, choroby i śmierci, a w duchowym podatność na zło i możliwość odtrącenia go, ale także przekraczanie graniczności fizycznego wymiaru cierpienia, choroby i śmierci poprzez ukierunkowanie ludzkiej aktywności na transcendencję. Tym samym strefa boska jest strefą pocieszenia.

Nieco inaczej rzecz ma się w obrazach fantasy opartych na kategorii sacrosanctum. Tu spotykamy się z figurą Opatrzności, która widoczna jest w *Silmarillionie* oraz z wszechmocą i wszechwiedzą Boga, niedostępną innym bytom stworzonym przez Niego. Nie ma tu miejsca na wieczny chaos, gdyż tylko Bóg jest wieczny. To On jest Dobrem ocalającym i to Jego istnienie określa cel ludzkiego życia, zarówno tu i teraz, z wszelkimi tego ograniczeniami, jak i w przyszłości w modelu znanym jako *visio beatifica*. Horyzont ten jest raczej horyzontem kontaktu mistycznego. Nie ma tu możliwości pojawienia się prostych rozwiązań epifanicznych z fantasy opartej na *sacrum* kosmicznym. Wystarczy tu przywołać twórczość J. R. R. Tolkiena czy C. S. Lewisa.

Należy pamiętać, że strefa ta podlega modyfikacjom spekulacyjnym. Oznacza to, że w przestrzeni organizowanej aktywnością sacrosanctum pojawiają się bóstwa i demony z kosmicznego *sacrum*, jak w *Fionawarskim Gobelinie*, *Księdze wszystkich godzin*, *Mrocznych Materiach* czy *Kole Czasu*. Będą one pełniły dwie funkcje. Pierwsza będzie pozwalała na konstruowanie bardziej atrakcyjnej fabuły, a modele kosmicznego *sacrum* będą wpisywały się harmonijnie w estetyczne waloryzowanie zasadniczego rdzenia fabuły opartego na biblijnym modelu określającym rację kluczową fabuły. Nieco kłopotu może nastręczyć tu katego-

ria przyczynowości rzeczywistości przedstawionej w sytuacji, gdy nadnaturalne jest kosmiczne i objawieniowe, ale wydaje się to już zasadniczo rozwiązane przez cytowanych przez nas badaczy problemu, jak Martha Sammons, Isabelle Smadja czy Paolo Gulisano.

Inny typ spekulacji jest bardziej niepokojący. Chodzi o takie manipulowanie mitologemami, z których wyłania się obraz antyteczny dla sacrosanctum. Widać to w *Piórze Archanioła* oraz w *Niewinnych w Piekło*<sup>403</sup>, podejmujących kwestię śmierci Boga przy dalszym funkcjonowaniu kosmosu i człowieka, co wyklucza wszechmoc Boga i zależność istnienia kosmosu i człowieka od woli i wszechmocy Boga. Inny wariant to spekulacje w *Mrocznych Materiach*, gdzie Bóg jest tylko imieniem pierwszej upostaciowionej emanacji Chaosu, co prowadzi do całkowitego pomieszenia porządków mitycznych i teologicznych, przy założeniu, że jest to odkrywcze. Tu Boga nie ma, Kościół nie ma swojego wymiaru mistycznego, a wszelkie jego działania nabierają znamion obłudy. Dobro przypisane jest tym, którzy się buntują, a wszystko osadzone jest na płynącej z chaosu wizji Pyłu. Jeszcze innym typem antytecznym jest z całą pewnością *Welin*, w którym piekło jest efektem konfliktu dwóch sił i istnieje ono zarówno tu i teraz, jak i w zaświatach. Tu także spotykamy motyw odzierania figury Boga z jego wszechmocy, tym razem na rzecz aniołów i demonów.

Trzeci typ spekulacji oparty jest na przewartościowywaniu postaci demona oraz bestii i nadawaniu mu funkcji porządkujących, co jest całkowicie sprzeczne z wzorcem mitycznym, a co widzimy chociażby w *Lordzie Demonie*, *Demonie ciemności*, *Dilvishu Przekłętym*, *Amerykańskich bogach*, *Czerwonym pragnieniu*.

Druga strefa, najpełniej obrazowana w fantasy, odnosi się do natury, ale jest to strefa magiczna. W niej mamy opis Krainy Czarów oparty na obrazach mitycznego Kosmosu. To przede wszystkim Kraina przepelniona mocą numinotyczną. Miejsca emanacji, kratofanii czy epifanii stają się Centrami, punktami dla *orientatio*, a przede wszystkim kanałami i bramami łączącymi trzy kosmiczne płaszczyzny. To przestrzeń uporządkowana mocą, co widać w wielorako prezentowanej symbolice sznura towarzyszącej nie tylko wizualizacji działania mocy, jak w *Światach czarnoksiężnika*, ale też ukazujących istotę harmonii, jak w *Fionawarskim Gobelinie*. Obraz Krainy Czarów jest literackim przetworzeniem modelu Żywego Kosmosu, w którym wszystko toczy się i wydarza dzięki mocy, jak w *Kole Czasu* czy *Shannarze*. Natura jest żywa, niezależnie czy chodzi o minerały, wodę, ziemię czy żywioły. Wszystko jest powodowane *sacrum* i jego emanacjami. Stąd figury krasnoludów, driad, trolli goblinów, rusałek czy innych istot nadnaturalnych. Tu pojawiają się figury zwierząt charakterystyczne nie tylko dla wspólnego świata obecnego w mitycznych obrazach, opisywanego przez Gerardusa van der Leeuwa, ale także charakterystycznego dla *animal*

---

<sup>403</sup> Zob. J. Morrow, *Niewinni w Piekło*, przeł. M. Wawrzyńczak, Warszawa 1998.

*fantasy*, typu *Pieśni Łowcy*<sup>404</sup> czy *Wodnikowe wzgórze*<sup>405</sup> oraz *Domu obiecanego*<sup>406</sup>, w której naturalne jest postrzeganie zwierząt jako istot myślących i czujących analogicznie do ludzi i zamieszkujących wspólny świat na wspólnych zasadach obowiązujących wszystkich. Do tego dodać należy jeszcze Zaświaty z ich mieszkańcami: są to zmarli, demony oraz bóstwa uraniczne i meteorologiczne oraz zwierzęta totemiczne. Świat Czarodziejskiej Krainy ma swój wymiar fizyczny, jak i metafizyczny, ten ostatni raczej o znamionach magiczności oraz duchowości. To rzeczywistość wylaniająca się z aktu kreacyjnego *ex nihilo* lub aktywności bóstw kosmicznych.

W pierwszym i w drugim przypadku to, co istnieje, istnieje dzięki mocy i moc może to także niszczyć. Stąd cała Kraina Czarów jest przestrzenią uobecniającej się mocy, bycia wobec mocy i prób manipulowania mocą. Szczególnie *ta dromena*, to jest manipulacja, wiąże się z magią. Jest ona obca, groźna i potężna, a nade wszystko ma moc organizowania i destabilizowania harmonii. Stąd rola magii w strefie natury. Nic dzięki niej istnieć nie może, a operowanie nią w modelu sacrosanctum jest w domenie Boga, nie człowieka, który może tylko zanosić modły, ale nie manipulować. Manipulowanie mocą ukazuje nie tylko ten wymiar Krainy Czarów, w którym człowiek, operując mocą, podejmuje aktywne czynności subkreatora, ale także zapośrednicza spekulacyjne modele bycia i walki na poziomie nadnaturalnym, poziomie mocy. Zasadnicze funkcje magii to określanie istoty rzeczy i czynienie tego, co uczynić należy, jak w *Ziemiomorzu*; funkcjonowanie zgodne z regułami mocy, jak w *Dworcach Chaosu*; przekraczanie ograniczeń fizycznych świata ludzi i przyjmowanie pozycji liminalnej, jak w *Darze* i *Merlinie* z cyklu *Pendragon*; wgląd w zaświaty w celu poszukiwania w nich wiedzy, sposobów ocalenia lub toczenia walki z zagrożeniem, jak w *Sekretach Mocy*. Cele manipulowania mocą z reguły wiążą się ze zmianą *status quo* w znanym kosmosie. Mogą być to zmiany harmonizujące, jak i destabilizujące, co widać w *Pamięci*, *Smutku* i *Cierniu*. Konsekwencje dotyczą także człowieka manipulującego mocą, czyniąc z niego istotę groźną grozą mocy, a tym samym istotę objętą pewnym tabu, jak rytualne lub magiczne ofiary<sup>407</sup>. Najważniejsze jednak jest to, że konflikt kosmiczny jest związany nie tylko z cykliczną dezintegracją Kosmosu, ale i jego odrodzenia w Harmonii, co możliwe jest dzięki mocy Boga (w przypadku sacrosanctum) lub bogów oraz ludzi operujących mocą (magicznie lub religijnie – poprzez ofiarę, jak w *Letnim drzewie*). Z tego też powodu strefa natury jest strefą magicznego, to jest nadnaturalnego (w sensie źródłowym), odrodzenia.

---

<sup>404</sup> Zob. T. Williams, *Pieśń Łowcy*, przeł. B. Kaniewska, Poznań 1994.

<sup>405</sup> Zob. R. Adams, *Wodnikowe Wzgórze*, przeł. K. Szerer, Warszawa 1982.

<sup>406</sup> Zob. G. Killworth, *Dom obiecany*, przeł. U. Grabowska, Warszawa 1997.

<sup>407</sup> Por. motyw tabu ofiary magicznej, jak i kapłana [w:] H. Hubert, M. Mauss, *Esej o naturze i funkcji ofiary*, tłum. L. Trzcionkowski, Kraków 2005, s. 104-119.

Rzeczywistość Krainy Czarów jest ciekawym efektem spekulacyjnych manipulacji. Jest pełna bogów i magii, jak w *Uczniu czarnoksiężnika* i *Wojowniku Wielkiej Ciemności*; pełna mocy magii, ale bez postaci, imienia i woli, to jest bez obrazów bóstw, jak w *Amberze* czy *Ziemiomorzu*; pełna reguł fizycznych organizujących na poziomie *techne* rzeczywistość Krainy w sposób niezależny od magii oraz magii pozostającej w konflikcie z fizyczną mocą *techne*, jak w *Wykuciu Miecza Mroków*, *Amberze*, *Amerykańskich bogach* czy też powieści *Mesjasz formatuje dysk*. Jest to także rzeczywistość po kataklizmie typu nuklearnego, czyniącego z techniki demoniczne tabu, jak w *Kamieniach krwi* i *Mroczonej Wieży* lub kataklizmu kosmicznego, związanego z odejściem bóstw typu *dei otiosi* lub śmiercią Boga sacrosanctum, jak w *Piórze Archanioła*.

Rzeczywistość Krainy Czarów jest porządkowana na trzy sposoby: Opatrznością w religijnej fantazy, magiczną zasadą typu *me*, jak w *Księżdzie wszystkich godzin* i *Zamieci* oraz techniką, która jest obca naturze, jak w *Odmieńcu*.

Trzecia strefa to strefa ludzka. Dla Tolkiena ukazująca człowieka w zwierciadle politowania, dla nas, poprzez spekulację mitopoeiczną, także aletheiczna. Człowiek w fantazy nie tylko uczestniczy w queście i staje wobec mocy, ale także podlega działaniu tego, co nadnaturalne zarówno na płaszczyźnie fizycznej, jak i duchowej. Pierwsza ogranicza jego możliwości fizyczne, a druga poddaje go kuszeniu i grozie. Nie zawsze z tych prób wychodzi on obronną ręką. Obraz politowania to obraz ograniczeń ludzkiej kondycji, poddania jej pod testującą moc dezintegrującego zła oraz wikłanie się w intrygę zła związane z demonizacją człowieka upadłego. Z drugiej strony, politowanie rodzi walka, jaką człowiek prowadzi w ramach konfliktu, i to zarówno jako postać upadła i poddana woli zła, jak i podejmująca trud nierównej walki z nadnaturalną epifanią zła.

W tej sferze wyodrębnia się i ukazuje takie aspekty ludzkiego istnienia w rzeczywistości organizowanej przez *sacrum*, jak wolność wyboru, co ukazuje postać Pwylla Dwukrotnie Narodzonego (*Fionawarski Gobelin*), uwalnianie od pokus i złego, co widać w młodzięńczych działaniach Geda (*Ziemiomorze*), oraz wolność w horyzoncie konieczności i ostateczności, jaką prezentują Druss (*Legenda*) i Frodo (*Władca Pierścieni*). To także odpowiedzialność za drugiego: Lyra i Will ratujący okaleczone dzieci i uwalniający zmarłych (*Mroczone Materie*), odpowiedzialność za własne czyny: Ged walczący z uwolnionym demonem, odpowiedzialność za przebieg konfliktu: Frodo zmierzający ku Górze z zadaniem zniszczenia pierścienia. Tu pojawia się miłość i przyjaźń: silniejsza od śmierci, jak w *Silmarillionie*, ukazująca nowe oblicze człowieka odkrywanego w horyzoncie uczucia, czego doświadczają Lyra i Will. Tu także napotykamy demoniczny obraz pożądlivosti pozbawionej miłości w wymiarze daru i zorientowanej na wymiar brania, jak w *Demonie ciemności*. Człowiek podlega opętaniu przez demony i inne złe moce, jak Jeniffer Lowell (*Fionawarski Gobelin*), i analogicznie, boskiemu ogarnieniu, pozwalającemu widzieć to, co zakryte przed nim,

jak Jasnowidząca Brennanu z *Fionawarskiego Gobelinu*. W swoim istnieniu powoduje się głęboką wiarą, jak Gandalf (*Władca Pierścieni*), heroizmem, jak walczący o wyzwolenie z demonicznej klątwy Odyna Harald Berserker (*Berserker*), pokorą, jak Paul Schaffer (*Fionawarski Gobelin*), oraz wytrwałością, jak Merlin z *Amberu*. Jako bohater Wyprawy/Poszukiwania (*quest*) doświadcza bólu utraty najbliższych i części siebie (*Elryk z Melnibone*) i postrzega się w tym braku jako istota buntująca się, jak w *Mrocznych Materiach*; uciekająca od uczestnictwa i jego konsekwencji, jak w *Welinie*; podejmująca grę ze złem, starając się manipulować jego mocą w celu czynienia dobra lub przynajmniej nie czynienia zła, jak w *Wojowniku Wielkiej Ciemności*; poddająca się działaniu zła z zauroczenia i fascynacji, jak w *Demonie ciemności*; pragnieniu mocy, jak w *Darze i Zaklinaczu Cieni*, pragnieniu zemsty, jak w *Dilvishu Przeklętym* i *Krainie Przemian*, lub miłości, jak w *Lordzie Demonie*.

Prawie zawsze powtarza się motyw wyboru (z wyjątkiem działania pod wpływem opętania). Motyw ten wpisany w działania człowieka wyznacza ludzkie rozumienie istoty harmonii oraz istoty konfliktu. Wiąże je z Dobrem i Złem, kreacją i dezintegracją, życiem i śmiercią. Zawsze jednak z nadfizyczną i nadnaturalną mocą numinotyczną. Tym samym kondycja ludzka prezentowana w fantasy obrazuje istotę ludzkiej wielkości, jak i nędzy, czyniąc człowieka depozytariuszem nadnaturalnych darów, jak i ich aktywnym użytkownikiem. Stąd wybór pomiędzy dobrem a złem zależy nie tylko od sytuacji, w jakiej zostaje on postawiony, ale od jego dojrzałości pozwalającej na wgląd w istotę konfliktu na poziomie przekraczającym to, co jednostkowe, historyczne czy naturalne i ujrzenie jego kosmicznego lub metafizycznego wymiaru.

Dojrzewanie jest elementem towarzyszącym Wyprawie (*quest*) rozpatrywanym w horyzoncie ludzkiego życia jako całości oraz uzależnionym od typu modelu nadnaturalnego porządkującego Krainę Czarów. Może być to dojrzewanie do obrazu mitycznego ładu osadzonego w harmonijnie powiązanych siłach mitycznego Żywego Kosmosu, co wiąże się z mitem wiecznego powrotu lub z koncepcjami dualistycznymi i postaciami trickstera oraz bóstw przeznaczenia. Wiąże się to z konstrukcją Krainy opartej na *sacrum* typu kosmicznego. Może to być także dojrzewanie do objawionego ładu, co wiąże się z koniecznością wpisania swojego istnienia w Opatrzność Bożą i oparcia go na zawierzeniu jej jako zasadniczej kategorii organizującej ludzkie istnienie. To z kolei wiąże się z konstrukcją Krainy opartej na *sacrosanctum* i objawieniowym modelu Boga. Może to być także określenie miejsca człowieka w kosmosie oraz w planie zbawienia. Chodzi nam o herosa, postać liminalną, manipulującą mocą i uczestniczącą w konflikcie. To, co w tym przypadku jest najciekawsze, to pozornie rozwiązań magicznych. Jeżeli nie są one osadzone w ludzkiej duchowości, tworzą fikcje i złudzenia, jeżeli nie panuje nad nimi rozum i wola, niszczą człowieka. Nade wszystko jednak przenoszą pole konfliktu z duchowości człowieka w zewnętrzne, atrakcyjnie wyglądające fajerwerki. Wiążą się przy tym bądź ze

źródłem istnienia prezentowanym przez wyalienowane i zdegradowane mity, przeciwstawiając się modelowi kreacyjnemu z religii objawieniowych, bądź też ze spekulacjami antytetycznymi.

Jak widać, spekulacje mitopoetyckie operują zarówno modelami mitycznymi, jak i religijnymi. Ukazują człowieka w horyzoncie działań herosa, testując przy tym jego rozmaite aspekty bycia. Odnoszą się do *sacrum* i *sacrosanctum* w rozmaity sposób i tworzą rozmaite spekulacyjne obrazy wydarzeń numinotycznych, ich konsekwencji, jak i ich wpływu na człowieka i jego kondycję. Modele spekulacyjne tworzą sytuacje powielające czas początku poprzez aktualność wydarzenia numinotycznego, przeniesienia bohatera w rzeczywistość, w której jest ono aktualne, konstruowanie obrazu świata po kataklizmie zmieniającym ludzki model postrzegania samego siebie, jak i świata oraz spekulacyjnego testowania konsekwencji „śmierci Boga”. Fabularna konstrukcja tych modeli opiera się nie tylko na zapożyczeniu treści mitycznych, ale i specyficznym ich sytuowaniu w tekście literackim. To od tych działań autora zależy będzie w dużej mierze zgodność (lub jej brak) obrazu mitopoetyckiego z mitycznym lub teologicznym wzorem.

#### 4.5. Horyzont estetyczny

Zdaniem Rudolfa Otto właściwy sposób estetycznej prezentacji *sacrum* zachodzi przy wykorzystaniu kategorii wzniosłości. Estetyczny wymiar tego zjawiska omawiali w swoich tekstach Immanuel Kant oraz Edmund Burke. Na nasz użytek skorzystamy z siatki zaproponowanej przez Burke’a w jego *Dociekaniach filozoficznych o pochodzeniu idei wzniosłości i piękna*<sup>408</sup>. Deskrypcja wzniosłości opiera się na dwóch zasadniczych zjawiskach: pierwsze zjawisko będzie opisem samego wydarzenia numinotycznego poprzez kategorie zaproponowane przez Burke’a: pustkę, ciszę, światło, nagłość i dźwięk; drugie osadzone jest w ludzkiej percepcji wydarzenia numinalnego, tu zaliczymy grozę, fascynację, szczęście, szacunek i cudowność z paradygmatu wyodrębnionego przez Otto.

Pierwszym aspektem wzniosłości jest nagłość wydarzenia numinotycznego. Pojawienie się *sacrum* jest w tym przypadku nieoczekiwane i dynamiczne (*Zwycięzca bierze wszystko* oraz *Śmierć bogów*). Nic w otaczającym człowieka świecie nie zapowiada takiego działania. Jeżeli wydarza się, to nie jest ono tym samym warunkowane niczym, co naturalne. Z drugiej natomiast strony nagłość i dynamiczność działającej mocy wykracza także poza granice naturalnych źródeł sił działających w otoczeniu człowieka (*Wojownicy burzy*). Moc wydarzająca się nagle nie tylko nie wypływa z naturalnych źródeł, nie tylko przekracza

---

<sup>408</sup> Zob. E. Burke, *Dociekania filozoficzne o pochodzeniu naszych idei wzniosłości i piękna*, przeł. P. Graff, Warszawa 1968.

ich moc, ale także jest czymś obcym naturze i groźnym w swej potędze i nieprzewidzianej nagłości. Nawet gdy mamy do czynienia z rytuałami i modlitwami lub manipulacjami magicznymi, wydarzenie numinotyczne jest z reguły nagłe. Nawet wtedy, gdy jest efektem wiązania lub uwalniania mocy przez magiczne *ta dromena*. Nagłość to cecha epifanii manifestującej *sacrum* poprzez inwazję w świecie *profanum*. To obce, którego istnienia i działania nic w naturze nie zapowiada ani nie wyjaśnia.

Drugim aspektem wydarzenia numinotycznego jest towarzyszący mu dźwięk. Jest on również obcy. Dźwięk ten określa nam samą nadnaturalność manifestacji. Może być to dźwięk towarzyszący samej inwazji, bywa wówczas porównywany do grzmotów, huraganu lub trąb powietrznych. Jego natężenie zabija lub ogłusza człowieka. Bywa, że dźwięk określa harmonię istnienia na poziomie kosmicznym i powołuje ją do bycia, jak w *Silmarillionie*. Inną formą jest dźwięk będący głosem boga lub istoty nadnaturalnej, jak chociażby mowa smoków w *Ziemiomorzu* oraz rozmowy bogów z ludźmi w *Belgariadzie*, począwszy od przeraźliwego krzyku Pana w *Żołnierzu z Latro*, przez niezrozumiały język Tuulahuy z *Krainy Przemian*, aż po mowę skrytego w transcendencji bóstwa, która wiąże moc i powoduje nią (*Letnie drzewo*). Dźwięk ma dwa sposoby opisu wzniosłości. Pierwszy określa akustyczne efekty inwazji *sacrum* w środowisku naturalnym, drugi przynosi głos boga będący manifestacją mocy, woli, imienia, a często i postaci.

Tak postrzegany dźwięk często towarzyszy trzeciemu aspektowi wzniosłości, to jest światłu. Chodzi o epifanie, w których dźwięk wiąże się ze światłem lub wręcz sytuacje, w których „Dźwięk był Światłością”<sup>409</sup>. Światło z reguły jest symboliczną formą ukazującą moc w działaniu. Zarówno w praktykach magicznych, jak w *Światach czarnoksiężnika*, czy innych tekstach operujących symbolem światła jako aktywnej mocy będącej efektem modlitwy (*Zimowi wojownicy*) lub manifestacji nadnaturalnej, jak drzewa Valinoru (*Silmarillion*). Innym typem jest manifestacja teofaniczna, której towarzyszy światło lub która manifestuje się w świetle, jak w *Wędrującym ogniu* oraz *Mieście śpiewającego płomienia*. Oczywiście źródło tego światła, jak i źródło dźwięku, pozostaje poza percepcją odbiorcy lub poza rejestrowanym przez niego światem. Samo natomiast pojawienie się światła lub dźwięku jest nagłe.

W opozycji do tych dynamicznych aspektów wzniosłości występują także dwa inne. Chodzi o pustkę oraz ciszę. Oczywiście obie formy są nadnaturalne. Ich źródło jest obce człowiekowi, a sam fakt manifestacji ich budzi wzniosłość. Pustka wyklucza jakiegokolwiek postaci, które, wypełniając przestrzeń, czynią ją swojską dla człowieka. Pustka jest nie tylko obca i niesamowita, ale ukazująca też ten fenomen przestrzeni, o którym Johann Wolfgang Goethe mawiał, że

---

<sup>409</sup> G. G. Kay, *Letnie drzewo*, op. cit., s. 322.



rodzi w człowieku trwogę<sup>410</sup>. Uobecnienie pustki to ukazanie przestrzeni wymiarze nienaturalnym. Z reguły pojawia się ona w opisach lotów szamańskich, jak w *Sekretach Mocy*, czy zbliżonych do nich opisach przemiszczania się po Zaświatach<sup>411</sup>, wędrówek po piekle (*Ziemiomorze, Strony bólu, Demon ciemności*) lub wkraczania w peryferyjne przestrzenie ziemskiej części kosmosu (*Tam gdzie mieszka żył, Dziecko z miasta przeszłości*). Pustka jest także często modelowym obrazem transcendencji oddzielającej człowieka od bóstwa. Każde wkroczenie w nią jest wkroczeniem w to, co obce. Pustce często towarzyszy cisza, wykluczająca jakikolwiek ruch i aktywność typu akcydentalnego. Cisza określa nie tylko transcendencję manifestującego się *sacrum*, ale także jego wpływ na naturę. Wpływ, który przejawia się nienaturalną ciszą.

Wszystkie te aspekty opisu wzniosłości towarzyszą nie tylko klasycznym epifaniom czy teofaniom. Często są momentami i impresjami w percepcji otaczającego świata: ciszy w ruinach świątyni lub leśnym uroczysku, dźwięku nawałnicy lub pękania gór, pustki otoczenia po opuszczeniu cywilizowanych stron, światła słonecznego po sztormie czy dźwięków ptaków po wyjściu z piekieł. Manifestują one cud życia, w tym znaczeniu, jakiego często doświadczają herosi wychodzący z Krainy Zmarłych, jak Ged czy Gandalf. To manifestacja, którą za Otto możemy określić jako *mirum*, to jest cudowność będąca efektem aktywności *sacrum*. W tym znaczeniu *sacrum* przenika *profanum*, nadając mu charakterystyczne dla niego formy istnienia. Wszystko, co otacza człowieka i wszystkie jego czynności, zdaje się nabierać znamion *sacrum*, tak jak widział to Eliade w przypadku człowieka mitycznego.

Drugi model estetycznego kształtowania wzniosłości wiąże się z obrazowaniem ludzkich emocji wobec tego, co numinotyczne. Jest to groza wobec obcości *numinosum* objawiającej się w epifaniach. Groza ta ma wiele odniesień. Po pierwsze, groza wobec obcości niepojmowalnego i nadnaturalnego wydarzenia. Po drugie, groza wobec mocy w jej ambiwalentnym działaniu. Po trzecie, to groza wobec obcego radykalnie, niewyjaśnialnego, to znaczy Zła<sup>412</sup>. Drugi stan to szczęście i fascynacja związana z byciem wobec oraz innych sposobów przyłgnięcia do *numinosum*. Określa ona z reguły typy bycia mnichów, kapłanów, mędrców oraz herosów, których heroicznosc nie jest osadzona w sile mięśni, lecz ducha, jak w przypadku Ogiona (*Ziemiomorze*) czy Gandalfa z *Władcy Pierścieni*. To także stan prowadzący do podejmowania czynów heroicznych niewidzianych przez innych i niepodziwianych, w których ceną jest własne życie, a celem wyższe dobro, co widać w działaniach ateisty Thomasa

---

<sup>410</sup> Zob. przytaczam za O. F. Bollnow, *Mensch und Raum*, Stuttgart 1963, s. 130.

<sup>411</sup> Zob. wędrówki głównego bohatera po Ścieżce Snów w *Pamięci, Smutku i Ciemniu*.

<sup>412</sup> Por. teorię zła jako „niewyjaśnialnego” w koncepcji Jeana Naberta (E. M. Mukoid, *Filozofia zła: Nabert, Marcel, Ricoeur*, Kraków 1993, s. 69-72).

Covenanta Niedowiarka oraz Cienia z *Amerykańskich bogów*. Trzeci stan to szacunek, ten rodzi się z reguły wobec mocy nacechowanej wartościowo w sposób pozytywny. Taka moc „nie jest moralnie obojętna, jest zgodna ze Stworzeniem i ożywia lub zabija”<sup>413</sup>. Taki szacunek odczuwa Ogion do mocy, którym służy (Czarnoksiężnik z Archipelagu).

Zauważmy, że wzniosłość obrazowana w taki sposób pozostaje zgodna z modelem wzorca mitycznego. Ukazuje świat jako przestrzeń wpisana w większą, kosmiczną całość. Świat ten nie jest homogeniczny, dzięki czemu przenika do niego *sacrum*, którego działanie jest nie tylko kreujące i porządkujące, ale może być także dezintegrujące. Tym samym świat pozostaje w ścisłej zależności od inwazji *sacrum*. Wszystko dzieje się dzięki jego mocy. Moc numinotyczna jest w tym przypadku wszechmocna i ujawnia kolejny aspekt *sacrum*, to jest *majestas*. A to oznacza, że początek i koniec świata znajduje się w *numinosum*. Manifestuje się w wydarzeniach numinotycznych i kosmicznym ładzie, harmonii lub konflikcie, ale istotowo pozostaje skryty w Tajemnicy. Tajemnica nie oznacza jednak zbioru pustego, lecz „niewłaściwy przedmiot ludzkiego poznania”, jak powiedzieliby metafizycy<sup>414</sup>.

Wzniosłość to także modelowe określenie ludzkiego bycia wobec wydarzenia numinotycznego. Z jednej strony osadzonego w charakterystycznym dla współczesnego człowieka, a intendowanego przez Eliadego zjawiska „ucieczki od *sacrum*”, skutkującego postawami ateistycznymi lub agnostycznymi. Z drugiej natomiast, pragnieniem i tęsknotą (także intendowaną w pismach Eliadego) za stanem sprzed Katakliizmu i inną formułą ludzkiej kondycji, niedotkniętej efektami Upadku. Prowadzą one do spekulacji mitopoetyckich ukazujących potencjalne modele bycia świata i człowieka w sytuacji aktywnej manifestacji mocy, co jest czymś naturalnym dla Krainy Czarów, a z punktu widzenia mitycznego Wzorca jest fabularną reaktualizacją wydarzeń, które miały miejsce *in illo tempore*, w mitycznym czasie Początku. Wszystkie zabiegi związane z deskrypcją wzniosłości oparte są na estetycznym zapośredniczeniu tego, co pozostaje poza ludzkim pojęciem i pojmowaniem jako misterium będące jednym z przejawów *numinosum*.

Przyjrzyjmy się teraz technikom wprowadzającym wątki mityczne w obręb fabuł literackich.

Pierwszą jest *renarracja* polegająca na wtórnej, tym razem artystycznej prezentacji mitologemu lub mitu. W zależności od tego, czy praktyka ta obejmuje całość, czy fragment mitu, mówimy o *renarracji* totalnej lub fragmentarycznej. *Renarracje* typu totalnego spotyka się dość rzadko w fantasy. Klasycznym przykładem jest kilka powieści pary autorskiej Sprague de Campa i Fle-

---

<sup>413</sup> D. Eddings, *Gambit magika*, *op. cit.*, s. 127.

<sup>414</sup> Por. S. Swieżawski, *Byt*, *op. cit.*, s. 100-119.

tchera, w których wprowadza on współczesnego bohatera w świat mitów germańskich, fińskich oraz celtyckich. Z tym, że renarracja dotyczy mitu tylko w przypadku *Eddy Poetyckiej*, natomiast dwa kolejne zabiegi oparte są na eposach: *Kalevali* oraz tekstach celtyckich o czynach Cuchullaina. Przy czym oba te teksty opisują czyny mitycznych herosów, w których uczestniczą zarówno ludzie, jak i bogowie (*Uczeń czarnoksiężnika* oraz *Żelazne zamczysko*). Przy zastosowaniu podobnego punktu odniesienia najczęściej renarracji poddawane są w fantazy legendy arturiańskie (*Pendragon* oraz *Zimowy władca*).

Częściowa renarracja oparta na operowaniu treścią konkretnego mitologemu jest bardzo częstym zabiegiem w fantazy. Oczywiście chodzi w tym przypadku o renarrację mitologemu jako pewnego elementu mitycznego postrzegania świata bez konieczności określania konkretnego mitu, gdyż jako wzorzec jest on wspólny całej grupie mitów. W tym przypadku renarracja fragmentaryczna dotyczy wątków takich jak: zstąpienie do piekieł, lot w zaświaty, walka ze smokiem, przechodzenie prób inicjacyjnych oraz uczestnictwo w Wyprawie/Poszukiwaniu (*quest*). Oczywiście możemy wskazać także na konkretnie osadzone narracje fragmentaryczne, jak zstąpienie Inanny do *kur* w *Welinie*, porządkowanie kosmosu przez bóstwa sumeryjskie za pomocą reguł *me* w *Zamieci*, bunt aniołów w *Archaniele* oraz *Księdze wszystkich godzin*, kosmiczny konflikt bóstw egipskich w *Stworach światła i ciemności*, manipulacyjną kreację trickstera w *Amerykańskich bogach* oraz apokaliptyczne wizje w *Kole Czasu* czy w *Fionawarskim Gobelinie*. Częstkowe wykorzystanie mitu wiąże się jednak z innymi, niezbędnymi zabiegami filiacyjnymi.

W zabiegach tych chodzi o eliminację usuwającą z mitu lub mitologemu pewne fragmenty mitycznej opowieści. Klasycznym przykładem eliminacji jest wprowadzenie do *Welinu* imion Boga, typu: Adonai czy Jahwe bez wprowadzania postaci Boga. Innym przykładem z *Amerykańskich bogów* jest wyeliminowanie z panteonów rodzimych wszelkich bóstw oprócz pojedynczych postaci, które wyizolowane miały pełnić nową, literacką funkcję *dei otiosi*, którymi w rzeczywistości nie były. Jeszcze innym modelem eliminacji jest usunięcie całego bieguna mitycznego kosmosu, skupiając uwagę tylko na demonach lub upiorach, co widać w *Lordzie Demonie*, *Czerwonym Pragnieniu*, *Krainach Podmroku*.

Kolejny zabieg to kondensacja będąca po części efektem izometryczności znaczeń wpisanych w mityczne postaci. Widać to zarówno w *Księdze wszystkich godzin*, *Masce Lokiego*<sup>415</sup> oraz *Panu Światła*. We wszystkich tych powieściach mamy do czynienia z postaciami, które, prezentując się, nazywają się wieloma imionami, często mitycznymi, oddającymi pełnię znaczenia trickstera czy bogini zstępującej do podziemi. Kondensacja obejmuje nie tylko dookreślanie imionami postaci mitycznych, ale także biblijnych, literackich (cytacji) oraz

---

<sup>415</sup> Zob. R. Zelazny, T. Thomas, *Maska Lokiego*, przeł. T. Jabłoński, Poznań 1996.

fikcyjnych. Kondensacja jednak ma także inny wymiar. Zgodnie z rozpoznaniem Johna Vickery'ego, obejmuje ona także kilka p r e f i g u r a c j i<sup>416</sup>, które łączą się z jednym typem postaci literackiej. Oznacza to, że prefiguracje prezentujące obecność określonych treści mitycznych w tekście literackim, nie muszą pochodzić z jednej grupy mitów. Tym samym prezentacja oparta na kondensacji będzie zestawiać w jednej postaci kilka znaczeń mitycznych. Mogą one dookreślać jej znaczenie, o ile zestawienia są zbieżne lub je modyfikować polemicznie, gdy są rozbieżne. To dzięki zastosowaniu tego zabiegu na znaczenie funkcjonalne Inanny nakłada się znaczenia Wielkiej Bogini, Smoka, Enki, Kolumbiny oraz postaci powieściowych: Phreedom i Anny w *Atramencie*. To także ten zabieg pozwala na operowanie mitologemami typu: walka ze smokiem, wstępowanie w zaświaty, mit wiecznego powrotu oraz poszukiwania Centrum, a także wieloma innymi w polu oczekiwań odbiorcy zaznajomionym z zasadniczą treścią wzorca mitycznego w formie zdegradowanej.

Zjawisku temu często towarzyszy m o d y f i k a c j a z n a c z e ń. Anioły stają się demonami, demony kreatorami, tricksterzy opiekunami, istoty duchowe nabierają cech fizycznych, a nawet płciowych, jak anioły w *Archaniela*. Modyfikacja ta pozwala nie tylko na izometryczne dookreślanie znaczenia konkretnej postaci, ale także na spekulacyjne odwracanie wzorca mitycznego, co widoczne jest chociażby w *Mrocznych Materiach*, gdzie archanioł Metatron jest *de facto* uzurpatorem i przedstawicielem pierwiastka dezintegrującego. Specyficznej modyfikacji podlegają także postaci mitologii niższych w powieściach religijnej fantazy, gdzie muszą wpisywać się w obcy im model kosmogoniczny, jak we *Władcy Pierścieni*, *Fionawarskim Gobelinie*, *Kole Czasu*.

Częstym zabiegiem jest a m p l i f i k a c j a podejmująca charakterystyczne dla wielu pisarzy fantazy mnożenie kolejnych tomów w cykle zwane sagami. Z reguły rozwijają one hiperbolicznie i drenują zasadniczy wątek, obudowując go przy tym nieskończoną ilością epizodów i czyniąc z mitycznego materiału element strukturalny opowieści. Dobrym przykładem wydają się takie cykle jak *Amber* osadzony na mitycznym obrazie dualizmu ładu i chaosu, czy cykl *Smok i jery* manipulujący cały czas odwróconym modelem konfliktu smoka i człowieka.

Innym ciekawym zabiegiem jest p e r m u t a c j a oparta na przemieszczaniu poszczególnych elementów znaczących w obrębie pewnej mitycznej całości. Na przykład bunt aniołów w czasie historycznym, a nie w czasie początków,

---

<sup>416</sup> Termin „prefiguracja” przyjmuję w następującym znaczeniu: „technika, dzięki której tekst albo system idei takich jak mit wyposaża czytelnika w poszczególne oczekiwania, którymi autor może manipulować. Prefiguracja może odnosić się zarówno do ogólnie znanych materiałów takich jak legendy arturiańskie, które dostarczają wzorca oczekiwań czytelnikom arturiańskich fantazy, a także do poszczególnych gatunkowych konwencji fantazy” (G. K. Wolfe, *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy*, op. cit., s. 93).

co czyni ludzi świadkami i uczestnikami Upadku w *Archaniela*, lub też ustawienie mitycznego konfliktu pomiędzy człowiekiem a bestią z punktu widzenia bestii i doświadczania przez nią niezrozumiałej obcości ludzi, co widać w pierwszym tomie cyklu Dicksona o zaszczościach między ludźmi i smokami postrzeganymi przez pryzmat tych ostatnich (*Smok i jerzy*). Przynosi ona zupełnie nowe znaczenia, szczególnie w przypadku kondensacji rozmaitych mitów w obrębie jednego tekstu literackiego. Na przykład w *Mrocznych Materiach* mamy zestawienia kosmicznego pyłu z biblijną koncepcją kreacji z nicości zakładającej odwieczność Boga, a nie pyłu. Ta permutacja ma zupełnie nieoczekiwane konsekwencje. Prowadzi bowiem do desakralizacji modelu biblijnego. Związana ona jest z kolejnym zjawiskiem obecnym w polu praktyk wprowadzania mitu do tekstu literackiego, a mianowicie reinterpretacji. Mogą one przybierać kilka postaci: adaptujących, polemicznych, redukujących, parodystycznych oraz spekulacyjnych.

**R e i n t e r p r e t a c j a a d a p t u j ą c a** występuje chociażby w powieściach Tolkiena, które zestawiają model biblijny określający kosmogoniczną istotę Krainy Czarów z mitycznymi postaciami z kręgów celtyckich oraz germańskich. Podobne zjawisko odnajdujemy w *Fionavarskim Gobelinie*, *Kole Czasu*, a biorąc pod uwagę typ ofiary rozwiązującej dualistyczny konflikt, także w *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*.

**R e i n t e r p r e t a c j a p o l e m i c z n a** odnosi się do prawdziwości konkretnych znaczeń mitycznych lub religijnych. Najjaskrawsze przykłady to *Pan Światta*, polemizujący z etycznym wymiarem aktywności bóstw w odniesieniu do pragnień i oczekiwań ludzi. Podobnie rzecz się ma w *Stworach światła i ciemności*, gdzie bóstwa *ogdoady* egipskiej i związanej z nią kosmogonii sprowadza się do funkcji operatorów mechanicznych stacji mocy. Inny model reinterpretacji polemicznej znajdujemy w *Amerykańskich bogach*, gdzie kosmos i świat współczesny jest efektem kreacyjnego oszustwa trickstera, co całkowicie zmienia współczesne pojmowanie natury rzeczywistości. Jeszcze inny model polemiczny przynoszą teksty typu *Księga wszystkich godzin* oraz *Mroczne Materie*, a także cykle *Młot i krzyż* oraz *Smok i jerzy*. W *Księdze wszystkich godzin* polemika przebiega na kilku płaszczyznach wyznaczonych przez konkretne prefiguracje. Chodzi o prefiguracje wprowadzone przez biblijny motyw kreacji, biblijny motyw buntu aniołów, semicki motyw zstąpienia Inanny do Krainy Śmierci oraz ideę apokaliptycznego końca czasów. Wszystkie te prefiguracje łączą się w jeden obraz kosmogoniczny i kosmologiczny. Jego efektem jest odrzucenie idei Opatrzności i związana z tym procedura desakralizacji Boga, negatywne nacechowanie obu stron konfliktu, mechaniczno-magiczne uzasadnienie historii oraz przede wszystkim ukazanie świata w pryzmacie piekielnych prefiguracji, co możliwe jest dzięki kondensacji postaci Inanny, Wielkiej Bogini, Anny i Phreedom. Jego zasadniczą cechą jest ukazanie fatalistycznego końca, poza którym nie ma już nadziei, a z drugiej strony wiecznego konfliktu, którego

uczestnicy podlegają stopniowej demonizacji. W *Mrocznych Materiach* spotykamy podobny mechanizm kondensacji opartej na współwystępowaniu dwóch prefiguracji kosmogonicznych: biblijnej oraz semickiej. Efektem tego zestawienia jest reinterpretacja polemiczna, ukazując początek w materii i wykluczając istnienie Boga oraz traktująca Metatrona jako uzurpatora, a samo piekło jako efekt jego działalności. W tym modelu człowiek heroiczny to człowiek podejmujący walkę z Bogiem, a raczej Uzurpatorem przyjmującym Jego Imię. W cyklu *Młot i krzyż* proces chrystianizacji Europy opiera się tylko na ekonomii chrześcijan, a w *Smoku i jeryzm* znajdujemy całkowite odwrócenie mitologemu walki herosa ze smokiem. Tym samym reinterpretacje polemiczne otwierają pole do manipulowania wzorcem mitycznym i odwracania jego znaczeń. Prowadzi to do figur i obrazów przyjaznych demonów, twórczych i bezpiecznych tricksterów oraz pomocniczych bestii typu demonicznego.

Reinterpretacja parodystyczna wiąże się często z satyrycznym typem fantazy. Może ona odnosić się do znanych prefiguracji i wzorów mitycznych podejmowanych w kanonie. Ma to miejsce w przypadku *Nudy Pierścieni*<sup>417</sup>, czyniącej przedmiotem parodii nie tylko *Władcę Pierścieni*, ale także obecne w nich prefiguracje. Do mistrzostwa doprowadził tę formułę Terry Pratchett w cyklu *Świat Dysku*<sup>418</sup> oraz John Morresy w cyklu poświęconym Kedrigernowi (*Głos dla księżniczki*<sup>419</sup>).

Kolejnym typem reinterpretacji jest reinterpretacja spekulacyjna zestawiająca określone prefiguracje z konkretnymi problemami, jak dobro i zło, moc numinotyczna i technika, odchodzenie bogów i porządek świata, wolność i przeznaczenie, istota i sens śmierci, bycie wobec obcego oraz poszukiwanie tożsamości poza wymiarem materialnym świata. Mityczne prefiguracje pełnią w tym przypadku rolę pola odniesień, w których testuje się poszczególne typy postaw i rozwiązań w odniesieniu konkretnych problemów do horyzontu numinotycznego. Nie wszystkie praktyki spekulacji mitopoetyckich prowadzą do pojawienia się fikcji użytecznej<sup>420</sup>, część z nich nabiera znaczeń polemicznych, parodystycznych lub skierowanych na szybką konsumpcję w polu kultury masowej.

Wkraczamy tym samym w obręb zabiegów spekulacyjnych, których konsekwencją jest desakralizacja, demitologizacja oraz remitologizacja.

Klasycznym zabiegiem desakralizacyjnym jest takie operowanie prefiguracjami biblijnymi, w efekcie których wyklucza się jakikolwiek atrybut

---

<sup>417</sup> Zob. H. N. Beard, C. D. Kenny, *Nuda Pierścieni*, przeł. Z. Królicki, Poznań 2001.

<sup>418</sup> Zob. T. Pratchett, *Świat Dysku*, t. 1-34, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2000-2008.

<sup>419</sup> Zob. J. Morresy, *Głos dla księżniczki*, przeł. D. Górską, Warszawa 1996 (*Kedrigern*, t. 1).

<sup>420</sup> Znaczenie tego pojęcia przyjmuję za I. Barbourem, (idem, *Mity, modele, paradygmaty*, przeł. M. Krośniak, Kraków 1984, s. 53).

Boga: Wszechmoc, Wiekuistość, Dobroć, Mądrość, Sprawiedliwość, *etc.* i osadza taki obraz w realiach Krainy Czarów będącej analogonem kosmogonicznego obrazu z Biblii. Widać to w *Piórze Archanioła* obrazującego śmierć Boga, *Żołdaku i złu świata* wprowadzającego motywy manicheistyczne, *Mrocznych Materiach* wykluczających istotowe istnienie Boga czy *Amerykańskich bogach*, gdzie *dei otiosi* pragną regulować kosmiczny ład współczesnej Ameryki rządzonej przez idole cywilizacji, a także w *Księdze wszystkich godzin* wpisujących model kosmogonii biblijnej w mityczne przestrzenie Sumeru.

Spekulacja typu demitologizacyjnego jest równie ciekawa. Przecież fantazy opiera się na modelu mitycznym. Gdzie więc demitologizacja? Wszędzie tam, gdzie w miejsce mocy numinotycznej wprowadza się zaawansowaną technikę, jak w *Masce Kirke*, gdzie Apollo okazuje się robotem, w *Ilionie* oraz *Olimpie*<sup>421</sup>, gdzie boska natura greckich bogów staje się naturą cyborgów, w *Berserkerze*, gdzie bóstwa germańskie okazują się demonicznymi ludźmi, w *Stworach światła i ciemności* oraz *Panu Światła i Widmowym Jacku*, gdzie wszechmoc bogów ma jedno ze swoich źródeł w technicznym operowaniu naturalną mocą, oraz w *Mesjaszu formatującym dysk* i *Donnerjacku* przyjmującymi matematyczny model kosmosu.

Bardzo charakterystycznym zjawiskiem dla fantazy jest remitologizacja. Jeżeli się pojawia, to najczęściej odnosi się fragmentarycznie do konkretnej prefiguracji wzorca, metafory lub modelu. A jednak, stając się elementem fikcji użytecznej, wprowadza rozwiązania obecne w mitach i ukazane poprzez obrazy literackie oparte na konkretnych prefiguracjach. Ten typ remitologizacji związany jest z obecnym od XIX wieku w literaturze Zachodu trendem zwanym „nową mitologią”, opartym na poszukiwaniu pozaracjonalnych wyjaśnień kondycji ludzkiej i pozostającym w opozycji do modelu oświeceniowego. To remitologizacja wprowadza model herosa, *questu* jako drogi inicjacyjnej ku Centrum, bycia wobec Obcego oraz określania tożsamości w efekcie rytu przejścia, a nade wszystko ukazuje pozamaterialne i metafizyczne wymiary istnienia kosmosu.

Jak widać, bardzo częstym zabiegiem w procesie wprowadzania mitycznych znaczeń do fabuły jest *prefiguracja*. Może ona przybierać postać refiguracji dokładnej operującej jednym mitem lub mitologemem w konkretnym tekście. W odróżnieniu od literatury wysokiej, gdzie towarzyszy jej poziom mityczny i poziom realistyczny<sup>422</sup>. W fantazy możemy mówić o poziomie mitycznym i analogicznym wobec niego poziomie realizmu magicznego, typowego dla realiów Krainy Czarów. *Prefigurację dokładną* znajdujemy w *Archaniele*, *Masce Lokiego*, *W kole stań, dziewczyno* oraz *Uczniu czarnoksiężnika*

---

<sup>421</sup> Zob. D. Simmons, *Olimp*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2005.

<sup>422</sup> Por. J. Vickery, *Literature and Myth: Contemporary Theory and Practice*, Nebraska 1966.

i *Żelaznym zamczysku*. Prefiguracje oparte na kondensacji już zaprezentowaliśmy wyżej. Ostatnim typem prefiguracji jest spekulacja oparta na fragmentacji, która odpowiada zjawisku przedstawionemu powyżej jako eliminacja.

Zauważyć należy, że wprowadzenie wzniosłości do fantazy opiera się na literackim, to jest estetycznym, obrazowaniu wydarzenia numinotycznego. Ukazuje samo wydarzenie, jego efekt oraz oddziaływanie w kosmosie. Określa naturę kosmosu, człowieka oraz czasu, prezentując przy tym także naturę *numinosum*. Nie musi ono odnosić się literalnie do konkretnego mitu, gdyż operuje na poziomie metamitycznego Wzorca. Natomiast filiacje opierać się mogą zarówno na prefiguracjach konkretnych mitów lub odniesień do Wzorca. Oczywiście odniesienia te przyjmują rozmaite formy, o czym była już mowa. W tej chwili należy tylko dookreślić kwestię funkcji. To znaczy, że filiacje te mogą organizować rację kluczową lub obnażać fikcjonalność mitu jako potencjalnej racji kluczowej. W obu tych przypadkach filiacja wpisywałaby się, jak twierdzi John White<sup>423</sup>, w strukturalną regułę fabuły lub temat główny tekstu.

Nie jest to jednak jedyny model funkcjonalny mitycznych uobecnień w fantazy. Drugi związany jest z wykorzystaniem elementów mitycznych do funkcji ornamentacyjnych, co wiąże się z praktyką eliminacji i fragmentacji. Zasadniczo rolę ornamentu mitycznego sprowadzić można do manifestacji niesamowitości. Wydaje się jednak, że najcelniej oddała to Ursula K. Le Guin, stwierdzając w jednym z wywiadów, że skoro wyczerpała się już atrakcyjność modelu romansu osadzonego w realiach współczesnych, sięgnięto po realia Krainy Czarów. Inkrustacja mityczna w znaczny sposób redukowałaby symboliczne znaczenia prefiguracji.

To zaś wprowadza nas w ostatni aspekt estetycznego horyzontu mitycznych przywołań, a mianowicie *adiaforyzacji*<sup>424</sup>. Adiaforyzacja opisuje nam zjawisko takiej estetycznej prezentacji, w ramach której zanikają wszelkie inne jakości aksjologiczne. Tym samym wszelkie manipulowanie na wzorcowych prefiguracjach demonów, bestii, epifanii tellurycznych i tricksterów, skupiające się na prezentacji typu wrażeniowego lub przygodowego, mogą prowadzić do zredukowania ich symbolicznych znaczeń do czysto estetycznych. Demon będzie straszny wyglądem, ale tylko wyglądem, bestia podobnie, bóstwa będą majestatyczne, ale tylko w swoich zewnętrznych prezentacjach. To wszystko razem wpisuje adiaforyzację w pole działań deskaralizacyjnych i demitologizacyjnych.

---

<sup>423</sup> Zob. J. J. White, *Mythology in the Modern Novel. A Study of Prefigurative Techniques*, Princeton 1971, s. 7-14.

<sup>424</sup> Adiaforyzacja polega na tym, iż „pewne typy ludzkiego postępowania czyni się obojętnym moralnie, uwalnia się je od ocen moralnych” (*Postmodernizm czyli nowoczesność bez złudzeń. Z Zygmuntem Baumanem rozmawia A. Chmielewski*, „Odra” 1995, nr 1, s. 27).



Można postawić tezę, że zróżnicowanie wewnętrzne fantasy opiera się wręcz między innymi na sposobie operowania mitycznymi filiacjami. *Gothic fantasy* jak i *dark fantasy* opierałyby się na manipulowaniu kategoriami typu *deinos* oraz *tremendum*. Fantasy religijna operowałaby prefiguracjami biblijnymi oraz adaptującymi reinterpretacjami mitologemów kosmicznych, odnosząc się do *mirum*, *majestas* i *fanscinans* oraz *augustum*. Fantasy typu heroicznego wpiłyby się w model koła przygód oraz kosmicznego mitologemu konfliktu opartego na *coincidentia oppositorum* manifestującego się w nim *sacrum*. Dla romantycznej fantasy *sacrum* byłoby tylko niesamowitą inkrustacją, a dla fantasy typu detektywistycznego oraz typu *sword and sorcery* opierałaby się na konflikcie dobra i zła oraz na manipulacjach mocą i byciem wobec obcego. W obu przypadkach mielibyśmy także poszukiwanie Centrum. *Animal fantasy* podobnie, jak i *ghost story* operowałaby zawężonym obrazem Żywego Kosmosu. Etyczna fantasy opierałaby się na waloryzacji harmonii i zbudowanego na niej schematu wartości, natomiast *lost race fantasy* z jednej strony wpisana jest w poszukiwanie Centrum, a z drugiej bycie wobec Tajemnicy. Magiczna fantasy opierałaby się na obrazowaniu manipulowania mocą przez magów i szamanów, *occult fiction* natomiast ograniczałaby się do przestrzeni demonicznej, naukowa fantasy ukazywałaby racjonalną i sceptyczną postawę wobec *numinosum*, a symboliczna fantasy dramatyzowałaby treści mitycznych i religijnych symboli wpisanych w swoją fabułę.

Spróbujmy zreasumować nasze badania. Jak dało się zauważyć, mityczne filiacje w fantasy przyjmują kilka postaci oraz kilka funkcji. Co do postaci to pierwsze z nich, to oczywiście cytacje mityczne: rozwinięte w formie pełnych mitologemów lub fragmentaryczne operujące tylko niektórymi aspektami mitologicznymi, to także przywołania imienne istot nadnaturalnych lub też funkcjonalne, posługujące się funkcją konkretnego typu bóstwa bez jego imiennej prezentacji, no i oczywiście to mityczne wzorce: kreacji, kosmosu i istot nadnaturalnych organizujących jego istnienie, herosa i jego czynów.

Druga grupa filiacji oparta jest na mitopoetyckich spekulacjach operujących treściami mitycznymi zestawianymi z modelami fikcyjnymi i testująca w ten sposób treści mitycznego obrazu świata, jego funkcji, rozwiązań i mechanizmów w odniesieniu do konkretnych problemów. Spekulacje mogą redukować treści mityczne do płaszczyzny ornamentacyjnej lub wprowadzać je w pole adiaforyzacji. Obie techniki redukują znaczenia mitu do tego, co estetyczne. Mamy tu także znaczną grupę spekulacji opartych na problemach współczesnego człowieka: jego totalnego wpisania w cywilizację techniki, brak odpowiedzi na fundamentalne pytania dotyczące sensu życia, śmierci czy cierpienia, dla których rozum nie znajduje satysfakcjonujących rozwiązań. Spotykamy się też z testowaniem spekulacyjnym bycia wobec obcego, a także bycia człowiekiem mocy, chociaż najczęściej mamy do czynienia ze spekulacją opartą na modelu żywego kosmosu. Spekulacje często doprowadzają do redukcji

wydarzenia numinotycznego, operując jednym jego aspektem, a także do odwracania znaczenia wzorca oraz zestawiania rozmaitych wzajemnie sprzecznych modeli kosmogonicznych.

Co do funkcji, jakie praktyka spekulacyjna może realizować, to jest ich kilka. Pierwsza, estetyczna, atrakcyjna, ale w przypadku adiaforyzacji niestety groźna, gdyż manipulująca znaczeniami mitycznymi w sposób niezgodny z ich naturą. Druga, dydaktyczna, wiążąca się nie tylko z fantazy dla dzieci i młodzieży, ale także i z fantazy dla dorosłych, przy czym dydaktyzm opierałby się tu na wzorcach zachowań herosa oraz związanych z nimi rytami przejścia oraz ich konsekwencjami. Trzecia, to funkcja aletheiczna – przywracająca znaczenia mityczne oraz wprowadzająca je w pole struktur świadomego postrzegania świata, przekraczającego paradygmat racjonalny. Czwarta, związana z trzecią, to funkcja probelmatazująca, testująca w rozmaity sposób treści paradoksalne, których ludzki umysł, nie jest w stanie zracjonalizować, a od których ludzka egzystencja nie może się uwolnić.

Pozostaje jeszcze kwestia formalnego wprowadzania treści mitycznych do fantazy. I tu należy stwierdzić, że pomimo iż samo zjawisko powrotu do mitu obserwujemy zarówno w literaturze wysokiej, jak i popularnej, to już modele uobecnień są różne, a co za tym idzie ich efekty także. Zgodzić się trzeba w tym przypadku z tezami Frederica Jamesona, który twierdzi, że mechaniczne operowanie mitem nie prowadzi do niczego innego, jak rekapitulacji narracyjnych form, a w konsekwencji do ponownego pisania „starych opowieści”<sup>425</sup>. Przy czym powieści fantazy najczęściej posługują się modelem bohatera, który wyklucza problematyzowanie, jak wykazał to Umberto Eco<sup>426</sup>, co zbliża jego obrazowanie do kliszy lub banału, a w najlepszym razie do popularnej rozrywki, która nie zmusza odbiorcy do borykania się ze znaczeniami i nie wymusza na nim wiedzy pozwalającej na aktywne funkcjonowanie w polu mitycznych prefiguracji.

---

<sup>425</sup> Zob. C. Frederiks, *The Future of Eternity: Mythologies of Science Fiction and Fantasy*, Bloomington 1982, s. 49.

<sup>426</sup> Zob. U. Eco, *Superman w literaturze masowej*, przeł. J. Ugniewska, Warszawa 1996, s. 17-26.

## 5. Między świętością a religijnością – transcendentne przygody fantasy

### 5.1. Źródłowość nadprzyrodzonego

W poprzednim rozdziale przedmiotem analiz była przedmiotowość mitycznych uobecnień w literaturze fantasy, w obecnym podejmiemy kwestie funkcjonalności tych zapożyczeń w dziele literackim. Aby mówić o funkcji cytacji odmitycznej, należy zacząć od jej źródła, a ściślej źródłowości. Przy założeniu fenomenologicznego modelu badań (w znaczeniu charakterystycznym dla fenomenologów religii, takich jak Mircea Eliade, Rudolf Otto czy Gerardus van der Leeuw), źródłowość będzie oznaczała znaczące wydarzenie numinotyczne objawiające moc i świętość w paradoksalny sposób, to znaczy przy objawieniu na zewnątrz pewnych atrybutów świętości istota nadal będzie pozostawała skryta. Tym samym źródłowość świętości będzie istotowo osadzona w nieprzenikalnej dla człowieka transcendencji przy jednoczesnym manifestowaniu tego, co niewyraźalne oraz nieuwarunkowane<sup>1</sup> w rozmaitych formach uzewnętrznień: symbolach religijnych, obrazach, hierofaniach i aktach religijnych. Uzewnętrznienia te mogą mieć wiele postaci: od symboli religijnych partycypujących bytowo w transcendencji, poprzez alegorie oddające zracjonalizowane idee, aż po wyobrażenia nadające kształt temu, co skryte i dane w doświadczeniu numinotycznym. Wyobrażenie nadające kształt będziemy tu pojmowali raczej za van der Leeuwem, pamiętając jednak o zbieżności jego stanowiska z kantowskim paradygmatem wyobrażeń.

Elementy kantowskie modelu wyobrażenia<sup>2</sup> obecne są już w teoretycznych rozważaniach nad fantasy w tekstach profesora Jakuba Lichańskiego<sup>3</sup>, jak i amerykańskich badaczy problemu takich jak: Eric Rabkin, Rosemary Jackson oraz Chad Walsh<sup>4</sup>. Za każdym razem jednak występować będzie zagadnienie uzewnętrznienia tego, co manifestuje się jako numinalne oraz określenia relacji tego zewnętrznego zapośredniczenia z tym, co istotowe. O ile oczywiście takie

---

<sup>1</sup> Termin ten stosuję [za:] P. Tillich, *Pytanie o Nieuwarunkowane. Pisma z filozofii religii*, przeł. J. Zychowicz, Kraków 1994.

<sup>2</sup> Zob. I. Kant, *Krytyka władzy sądzienia*, przeł. J. Gałęcki, Warszawa 1986, s. 41 n., 124 n., 284 n.

<sup>3</sup> Zob. J. Z. Lichański, *Opowiadania o... krawędzi epok i czasów Johna Ronalda Reula Tolkiena*, Warszawa 2003.

<sup>4</sup> Zob. E. S. Rabkin, *The Fantastic in the Literature*, Princeton 1977; R. Jackson, *Fantasy. The literature of subversion*, London and New York 2003; Ch. Walsh, *From Utopia to Nightmare*, Westport 1975.

określenie będzie możliwe. Źródłowość bowiem powinna podlegać naoczności, co jest raczej niemożliwe w przypadku prób fenomenologicznego wglądu w transcendencję pozostającą poza jakąkolwiek próbą wglądu ze strony człowieka. Tak rozumiana źródłowość w znaczeniu fenomenologicznym związana będzie z eidetycznością oraz próbą, czy raczej próbami, ujęcia tego, co istotowe w wydarzeniu numinotycznym oraz jego wyobraźniowym zapośredniczeniu. Z powodu koherencyjności metodologicznej nie będziemy odnosić się do paradygmatu zaproponowanego przez Immanuela Kanta, a pozostaniemy przy rozpoznaniach fenomenologów religii, w miarę konieczności odnosząc się do innych myślicieli tego nurtu: Romana Ingardena, Edmunda Husserla, Maxa Schelera czy Paula Ricoeura uprawiającego hermeneutykę postfenomenologiczną.

Dla van der Leeuwa i wielu innych badaczy religii z tego kręgu oczywiste było rozróżnienie na dwa typy religii: kosmiczną poddającą się opisowi fenomenologii oraz objawieniową – niepoddającą się temu opisowi. Ponieważ oba te modele występują w literaturze fantasy w rozmaitych konfiguracjach, zasadne wydaje się przyjrzenie temu, w jaki sposób mogą one fundować źródłowość nadprzyrodzonego w obrazach literackich interesującego nas typu pisarstwa. Oczywiście należy przy tym pamiętać o dystynkcji Ricoeura mówiącej, że fenomenologia nie wyjaśnia, a tylko opisuje. Stąd też kwestie wyjaśniania pozostają, póki co, poza naszym kręgiem zainteresowań, aż do momentu, kiedy odniesiemy zjawisko degradacji mitu do hermeneutyki tekstu fantasy.

#### 5.1.1. *Sacrum*

Zasadniczo *sacrum* rozumiane jest jako święty byt u Eliadego lub też numinotyczna świętość dana w doświadczeniu numinalnym u Otta. W obu przypadkach jednak występuje zasadnicza zgodność co do tego, że to, co uzewnętrznione, jest tylko zapośredniczeniem symbolicznym, epifanicznym czy hierofanicznym tego, co źródłowe i fundujące w tym wydarzeniu. Dla Eliadego to nadnaturalna moc manifestująca się w konkretnym przedmiocie czy kosmicznym zjawisku czyni je świętym, a dla Otta to doświadczenie radykalnej i ostatecznej Obcości rodzi przeżycie typu numinalnego, które obrazuje dane w doświadczeniu emocjonalnym święte. W obu przypadkach *sacrum* jest kategorią aprioryczną, a to oznacza, że aby mogło stać się przedmiotem ludzkiego odniesienia, musi zostać jakoś zapośredniczone. *Sacrum* pojawia się w fantasy zapośredniczone nadanymi mu kształtami, są one wyprowadzane ze świata wyobrażeń religijnych lub też są efektem wyobraźni nadawcy. Uobecnianie świętości w tekście tak specyficznym, jakim jest fantasy, jest wieloaspektowe. Po pierwsze, są to manifestacje pod postaciami czystych duchów, nieposiadających jeszcze innych cech indywidualnych oprócz owej astralnej powierzchow-

ności. Taki model charakterystyczny jest dla demonów typu arabskiego występujących u Rogera Zelaznego (*Lord Demon*<sup>5</sup>, *Światy czarnoksiężnika*<sup>6</sup>). Po drugie, pojawiają się bóstwa (*Amerykańscy bogowie*<sup>7</sup>), zmarli (*Mroczne Materie*<sup>8</sup>) oraz mieszkańcy bestiariusz (*Bazyliiszek*<sup>9</sup>, *Gdy smok śpi*<sup>10</sup>). Wszystkie te nadnaturalne istoty są funkcjonalnie związane ze światem mitologicznych wyobrażeń. Po trzecie, są to symbole funkcjonujące samodzielnie lub też rozwinięte w opowieść i wprowadzające czas, przestrzeń oraz osoby (*Ognisty miecz*<sup>11</sup>, *Brama Mroku i Krąg Światła*<sup>12</sup>, *Studnia Shiuanu*<sup>13</sup>, *Księga wszystkich godzin*<sup>14</sup>). Po czwarte, są to obrazy ukazujące jakieś aspekty inwazji *sacrum* (*Wrota Anubisa*<sup>15</sup>, *Silmarillion*<sup>16</sup>) oraz metafory oddające treści opisujące ludzką kondycję (*Erekoś*<sup>17</sup>, *Strony bólu*<sup>18</sup>). Wszystkie te wyizolowane i obecne w tekstach literackich elementy są składową większej całości, jaką jest *mythos*. Zapośredniczają one przy tym cały paradygmat modalności *sacrum*, przynosząc obrazy jego dualizmu ontycznego (*Amerykańscy bogowie*) i emanującego z niego dualizmu świata, co widać chociażby w *Kronikach Thomasa Convenanta Niedowiarka*<sup>19</sup>, ukazują bóstwa uposażone w atrybuty żeńskie bądź męskie, jak w *Stworach światła i ciemności*<sup>20</sup> lub *Kapłance Avalonu*<sup>21</sup> z wszelkimi tego teologicznymi konsekwencjami oraz określają

---

<sup>5</sup> Zob. R. Zelazny, J. Lindskold, *Lord Demon*, przeł. L. Targosz, Poznań 2001.

<sup>6</sup> Zob. R. Zelazny, *Światy czarnoksiężnika*, t. 1-2, przeł. M. Studniarek, P. Lipszyc, Warszawa 1992-2002.

<sup>7</sup> Zob. N. Gaiman, *Amerykańscy bogowie*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2003.

<sup>8</sup> Zob. Ph. Pulmann, *Mroczne Materie*, t. 1-3, przeł. E. Wojtczak, Warszawa 2004.

<sup>9</sup> Zob. L. Watt-Evans, *Bazyliiszek*, przeł. T. Baniówka, Poznań 1992 (*Władcy Ciemności*, t. 1).

<sup>10</sup> Zob. C. S. Gardner, *Gdy smok śpi*, przeł. D. Kopociński, Poznań 2000 (*W kręgu smoka*, t. 1).

<sup>11</sup> Zob. A. Martine-Barnes, *Ognisty miecz*, przeł. R. Kot, Poznań 1991.

<sup>12</sup> Zob. T. Huff, *Brama Mroku i Krąg Światła*, przeł. D. Żywno, Poznań 1998.

<sup>13</sup> Zob. C. J. Cherryh, *Studnia Shiuanu*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1994 (*Morgaine*, t. 2).

<sup>14</sup> Zob. H. Duncan, *Księga wszystkich godzin*, t. 1-2, przeł. A. Reszke, Warszawa 2006-2007.

<sup>15</sup> Zob. T. Powers, *Wrota Anubisa*, przeł. J. Kabat, Warszawa 1997.

<sup>16</sup> Zob. J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002.

<sup>17</sup> Zob. M. Moorcock, *Erekoś*, t. 1-3, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie, Gdynia, 1991-1992.

<sup>18</sup> Zob. T. Denning, *Strony bólu*, przeł. B. Walczak, Warszawa 1999.

<sup>19</sup> Zob. S. R. Donaldson, *Kroniki Thomasa Convenanta Niedowiarka*, t. 1-3, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1994-1995.

<sup>20</sup> Zob. R. Zelazny, *Stwory światła i ciemności*, przeł. A. Kraśko, Warszawa 1988.

<sup>21</sup> Zob. M. Z. Bradley, Z. Paxson, *Kapłanka Avalonu*, przeł. M. Gębicka-Frać, Poznań 2004.

modele działania istot nadnaturalnych, ich domeny, konsekwencje manifestacji i temu podobne, jak ma to miejsce chociażby we *Władcy Pierścieni*<sup>22</sup>.

Ważne przy tym jest to, że nadawanie kształtu oddaje obrazowo rozmaite momenty znaczeniowe *sacrum* charakterystyczne dla danego typu istoty nadnaturalnej. Obrazowanie i związane z nim nadawanie kształtu temu, co sakralne w znaczeniu kosmicznym, z reguły pozostaje w zgodzie z pozaliterackim wzorcem mitologicznym w sensie dosłownym lub funkcjonalnym, a w sytuacjach, gdy jest antytetyczne lub polemiczne, jest organicznie związane z modelem mitycznym, do którego się odnosi. W obu tych przypadkach zapośredniczenie jest związane z tym, co pozaliterackie, w tym znaczeniu, jakie posiada *mythos* niezredukowany do literackiego prawdopodobieństwa. Smoki są olbrzymie, rodzą przerażenie, ale i fascynację (*Ziemiomorze*<sup>23</sup>).

Demoniczne bestie przynoszące spustoszenie wywołują już tylko przerażenie, pragnienie ucieczki lub wolę walki (*Shannara*<sup>24</sup>). Demony są odrażające, ale nie tracą przez to nic ze swojej nadnaturalnej sprawczości zarówno kreatywnej, pragmatycznej, jak i destrukcyjnej (*Demon ciemności*<sup>25</sup>). Bóstwa natomiast pozostają zawsze pełne mocy, potęgi i obcości (*Fionawarski Gobelin*<sup>26</sup>). Generalnie cały proces nadawania kształtów jest dość specyficzny: ukazuje obce za pomocą swojskiego, które nacechowane obcością staje się liminalne, zagadkowe oraz nieczytelne. To, co aprioryczne i irracjonalne, zostaje przedstawione w tym, co aposterioryczne oraz racjonalne lub przynajmniej emocjonalne, co widać często w powieściach typu *low fantasy*, gdzie elementy numinotyczne zostają zestawione z bohaterem reprezentującym postawy myślowe współczesnego człowieka, jak chociażby Cień z *Amerykańskich bogów*. To biegunowe napięcie jest charakterystyczne dla wszystkich zapośredniczeń treści religijnych.

Nadanie kształtu to nie tylko wyobrażenie istoty nadnaturalnej, ale także wszelkiego przedmiotu mocy numinotycznej. Może on być elementem materii nieożywionej, jak minerały z *Opowieści Sipstrassi*<sup>27</sup>, artefaktem, jak boskie wyposażenie ze *Stworów światła i ciemności* lub częścią żywej natury jak Kraina z *Kronik Thomasa Covenanta Niedowiarka*. Obrazowanie świętości w *fantasy* w tym przypadku nie jest jednoznaczne. Mamy tu do czynienia z światami, w których tylko niektóre elementy są przepełnione mocą, jak w *Kamieniu el-*

---

<sup>22</sup> Zob. J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 1-3, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1990.

<sup>23</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Ziemiomorze*, t. 1-4, przeł. S. Barańczak i inni, Gdańsk 1990-1991.

<sup>24</sup> Zob. T. Brooks, *Shannara*, t. 1-7, przeł. M. i P. Hermanowscy, G. Sudoł, M. Gałązka, Poznań 1997-2000.

<sup>25</sup> Zob. T. Lee, *Demon ciemności*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1993.

<sup>26</sup> G. G. Kay, *Fionawarski Gobelin*, t. 1-3, przeł. D. Żywno, M. Jakuszewski, Poznań 1995.

<sup>27</sup> Zob. D. Gemmell, *Opowieści Sipstrassi*, t. 1-5, przeł. S. Kędzierski i inni, Warszawa 1997-1999.

*fów*<sup>28</sup>, lub występują określone przestrzenie oddziaływania mocy, jak w *Trzech sercach i trzech lwach*<sup>29</sup>, bądź też cały świat przeniknięty jest mocą, a tym samym jest zapośredniczeniem *sacrum*, jak w *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*. Oznacza to, że zapośredniczenie *sacrum* w fantasy nie zawsze przynosi ze sobą animistyczny model świata. Chociaż zawsze jest to świat, w którym uobecnienie się mocy numinotycznej jest zarówno cudowne, jak i oczywiste.

Zapośredniczanie wyobrażeniowe *sacrum* w fantasy ma zasadniczo kilka znaczeń: przynosi obraz wydarzenia numinotycznego i związanego z nim bytu numinotycznego, ukazuje wpływ tego wydarzenia na strukturę oraz model funkcjonowania świata, zakorzeniając go tym samym w tym, co nadnaturalne oraz wpisuje istnienie człowieka w horyzont świata fundowanego przez numinotyczne wydarzenia, jak i sam horyzont świętego, jak w *Silmarillionie*. Oczywiście wszystko to odbywa się poprzez rozmaite zestawienia elementów wyobrażeniowych oddających szeroki charakter modalności *sacrum*. A to oznacza, że zapośredniczenia *sacrum* ukazują cały model jego funkcjonowania w świecie, począwszy od fundowania świata (*Silmarillion*), porządkowania go (*Ziemiomorze*), ustalania reguł i granic jego istnienia (*Koło Czasu*<sup>30</sup>), przez partycypowania w jego byciu poprzez wyznaczanie cykli narodzin, śmierci i odrodzenia, aż po definitywny koniec świata powracającego do pierwotnego chaosu (*Tam gdzie mieszka żył*<sup>31</sup>). Ukazuje to świat z jednej strony niesamodzielny w swym istnieniu a przez w jakiś sposób kaleki i niepełny, z drugiej natomiast zakorzenia go w niezmiennym *sacrum*, które nie podlega wpływom czasu i przestrzeni, które jest ponad nimi i które wyznacza horyzont odniesień zawierający w sobie wszelkie zjawiska tego świata. Czyni je przy tym sensowne poprzez partycypację w modelu własnego bycia oraz nadaje im znamiona aksjologiczne, osadzone także w swoim modelu. Jednocześnie jednak model ten pozostaje modelem kosmicznym.

Oznacza to, że świat obrazowany w oparciu na tym typie *sacrum* nabiera cech eliadowskiego Kosmosu, na który składają się peryferyjne odległe niebiosa zamieszkałe przez *dei otiosi* (*Kraina Przemian*<sup>32</sup>) oraz najgłębsze obszary piekielnych podziemi (*Krainy Podmroku*<sup>33</sup>). One ustanawiają limes Kosmosu, poza nimi jest już tylko Chaos, co widać w *Kronikach Hjörwardu*<sup>34</sup>. Pomiędzy nimi znajdują

---

<sup>28</sup> Zob. T. Brooks, *Kamienie elfów*, przeł. M. i P. Hermanowscy, Poznań 1997 (*Shannara*, op. cit., t. 2).

<sup>29</sup> Zob. P. Anderson, *Trzy serca i trzy lwy*, przeł. D. Toruń, Poznań 1995.

<sup>30</sup> Zob. R. Jordan, *Koło Czasu*, t. 1-11, przeł. K. Karłowska, J. Karłowski, Poznań 1995-2007.

<sup>31</sup> Zob. C. S. Simak, *Tam gdzie mieszka żył*, przeł. A. Relidzyński, Warszawa 1994.

<sup>32</sup> Zob. R. Zelazny, *Kraina Przemian*, przeł. M. Pacyna, Poznań 1992.

<sup>33</sup> Zob. *Krainy Podmroku*, red. J. R. King, przeł. T. Malski, Warszawa 1999.

<sup>34</sup> Zob. N. Pierumow, *Kroniki Hjörwardu*, t. 1-3, przeł. E. Skórska, Warszawa 2005-2007.

się niebiosa niższe, ziemia oraz podziemie: piekielne, jak i chtoniczne (*Stwory światła i ciemności*). Mamy tu zarówno wspólny świat, w ramach którego wspólnotę określa i wyznacza osadzenie całej natury w fundującym ją *sacrum*, drzewa, zwierzęta, minerały, żywy i ludzie wspólnie partycypują zarówno w kosmicznym ładzie, jak i kosmicznym konflikcie, odczuwają, dążą do przypisanej im doskonałości i podlegają destrukcji, widać to zarówno w *Darze*<sup>35</sup> oraz *W służbie Króla Smoków*<sup>36</sup>, jak i w *Ziemiomorzu*. Występuje tu także świat głęboki<sup>37</sup>, z którego przychodzą bogowie, demony i w którym znajduje się źródło mocy, jaką operują czarodzieje (*Lord Demon*<sup>38</sup>, *Pieśń Albionu*<sup>39</sup>). Poszczególne elementy Kosmosu są ze sobą powiązane i funkcjonują według modelu cyklicznego powrotu, zachodzącego zarówno na płaszczyźnie naturalnego następstwa pór roku, jak i bardziej fundamentalnego cyklu kosmicznego w tym także cyklicznego mechanizmu permanentnego konfliktu pomiędzy dobrem a złem, jak ma to miejsce w *Kamieniach elfów* oraz *Kole Czasu*<sup>40</sup>. Istotę tego świata wyznacza inwazja *sacrum*. Zasada tego świata opiera się na wydobywaniu i porządkowaniu poszczególnych elementów rzeczywistości z Chaosu i utrzymywaniu ich w kosmicznej harmonii, w której uczestniczą wszystkie trzy segmenty Kosmosu wraz z ich mieszkańcami, co widać w *Stworach światła i ciemności*. To świat uporządkowany, w którym najwyższą wartość stanowi „święte” fundujące istnienie Kosmosu, a antywartość stanowi należące także do dualistycznie pojmowanego „świętego”, to, co demoniczne i dezintegrujące (*Władca Pierścieni*). Moc, która się zużywa musi być odnowiona poprzez ofiarę, której liminalność obłożona jest tabu, a której składanie pozwala na zachowanie oczekiwanego *status quo*, co widać w działaniach Jeleraka z *Dilvisha Przeklętego*<sup>41</sup>. Co za tym idzie, *sacrum* manifestuje się w tym przypadku w mocy sprawczej bóstw, demonów, bestii oraz wszelkich elementów wspólnego świata przenikniętych mocą, jak ma to miejsce w *Ziemiomorzu*. Moc jest tu zapośredniczona i tym zapośredniczeniem objawiona. Oznacza to, że taki obraz świata przekracza model poręcznościowy i przedmiotowy rzeczywistości. O ile „świat ludzkie otoczenia” u Martina Heideggera zmienił rzeczywistość z fizycznych i geome-

---

<sup>35</sup> Zob. P. O’Leary, *Dar*, przeł. D. Kopociński, Poznań 1997.

<sup>36</sup> Zob. S. Lawhead, *W służbie Króla Smoków*, t. 1-3, przeł. M. Cegiela, J. Gochnio, H. Tyrczyn-Zalewska, Warszawa 1996.

<sup>37</sup> Oba terminy, to jest: wspólny świat oraz świat głęboki, przyjmuję w znaczeniu jaki nadał im Gerardus van der Leeuw [w:] idem, *Fenomenologia religii*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 1997.

<sup>38</sup> Zob. R. Zelazny, J. Lindsfold, *Lord Demon*, przeł. L. Targosz, Poznań 2001.

<sup>39</sup> Zob. S. Lawhead, *Pieśń Albionu*, t. 1-3, przeł. M. Duch, M. Kościuk, Poznań 1996-1997.

<sup>40</sup> Zob. R. Jordan, *Kole Czasu*, t. 1-11, przeł. K. Karłowska, J. Karłowski, Poznań 1995-2007.

<sup>41</sup> Zob. R. Zelazny, *Dilvish Przeklęty*, przeł. M. Pacyna, Poznań 1991.



trycznych bytów w znaczącą dla człowieka przestrzeń jego istnienia i troski o swoje bycie<sup>42</sup>, o tyle model osadzony na treściach mitycznych czyni ten świat współodczuwającym i żywym organizmem, w którym istnienie osiąga swą pełnię w harmonii wyznaczonej przez współistnienie wszystkich elementów Żywego Kosmosu: duchowych i cielesnych, podlegających fizycznym i biologicznym przemianom i istniejących poza ich regułami i wpływami, jak chociażby w *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka* czy też w *Fionawarskim Gobelinie*

Człowiek w tym świecie staje wobec rozmaitych postaci *sacrum*, poczynając od bóstw (*Ognisty miecz*), przez demony (*Uchroń mnie od Złego*<sup>43</sup>), duchy opiekuńcze (*Sekrety Mocy*)<sup>44</sup>, duchy zmarłych (*Pamięć, Smutek i Cierń*)<sup>45</sup>, bestie (*Ziemiomorze*) a skończywszy na artefaktach mocy (*Przebudzenie księżycy*<sup>46</sup>). Powtarza tym samym w jakiś sposób czynności fundujące wykonywane w mitycznych fabułach przez Przodków, wkracza w zaświaty (*Kroniki Hjørwardu*), przeżywa własną śmierć, aby zdobyć to, co jest niezbędne dla zachowania lub odzyskania harmonii (*Pamięć, Smutek i Cierń*) Podąża tropem bóstw, herosów oraz szamanów. Nie zmienia to jednak zasadniczo faktu bycia wobec Innego, którego manifestacje w rozmaitych bytach czy zjawiskach tylko poszczególne uobecniają aspekty *numinosum*. Ludzką kondycję określa kilka parametrów: to, co dane w akcie kreacji, w tym zależność od bogów; to, co wpisane w nieprzekraczalną biologiczność człowieka oraz to, co związane z jego wewnętrznymi pragnieniami. Te trzy elementy czynią z człowieka w tym modelu uczestnika kosmicznego konfliktu dobro-zło podlegającego woli i mocy bóstw, jak w *Kronikach Hjørwardu*, ale także ukazują go jako istotę poszukującą Centrum oraz wiedzy i związanej z nią mocy, która pozwalałaby przełamywać ograniczenia kondycji ludzkiej na drodze manipulacji świętością (*Opowieść o wojnie światów*<sup>47</sup>, *Belgariada*<sup>48</sup>). W ten sposób pojawia się *homo magus*, z jednej strony szaman (*Czarna Kompania*<sup>49</sup>, *Sekrety Mocy*<sup>50</sup>), obrońca wspólnoty (*Władca Pierścieni*, *Belgariada*) a z drugiej jednostka manipulująca

---

<sup>42</sup> Zob. M. Heidegger, *Bycie i czas*, przeł. B. Baran, Warszawa 1994.

<sup>43</sup> Zob. T. Due, *Uchroń mnie od Złego*, przeł. P. Korombel, Warszawa 1997.

<sup>44</sup> Zob. R. N. Charette, *Sekrety Mocy*, t. 1-3, przeł. S. Dymczyk, J. Marcinkowski, Warszawa 1997.

<sup>45</sup> Zob. T. Williams, *Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 1-6, przeł. P. Kruk, Poznań 2000-2003.

<sup>46</sup> Zob. E. Hand, *Przebudzenie księżycy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1998.

<sup>47</sup> Zob. R. E. Feist, *Opowieść o wojnie światów*, t. 1-4, przeł. M. Terlak, Poznań 1996-1997.

<sup>48</sup> Zob. D. Eddings, *Belgariada*, t. 1-5, przeł. P. Cholewa, P. Braiter, Poznań 2000-2005.

<sup>49</sup> Zob. G. Cook, *Czarna Kompania*, t. 1-10, przeł. M. Jakuszewski, P. Sudół, J. Karłow-ski, Poznań 1993-2002.

<sup>50</sup> Zob. R. Charette, *Sekrety Mocy*, t. 1-3, przeł. S. Dymczyk, J. Marcinkowski, Warszawa 1997.

mocą dla osiągnięcia partykularnych celów, których inaczej osiągnąć się nie da (*Kraina Przemian, Czarnoksiężnik z Volkyanu*<sup>51</sup>).

Mamy zatem specyficzny obraz Kosmosu, zamieszkującego go człowieka, który dla osiągnięcia pełni swego istnienia musi przejść poszczególne inicjacje i osiągnąć przypisaną im moc. Co oznacza, że człowiek pozbawiony mocy jest niepełny, jak Ged tracący moc w *Ziemiomorzu*. Wzorcowy jest w tym przypadku model eliadowskiego *homo religiosus*: poszukującego Centrum mocy i pragnącego w polu oddziaływania tej mocy pozostawać, to człowiek, dla którego śmierć jest tylko kolejną inicjacją, a świat jest Żywym Kosmosem, w którym pod wpływem mocy wszystko może przemienić się we wszystko. To specyficzny świat czasu wydarzającej się inwazji *sacrum*, od której wszystko się zaczęło, to świat świętego czasu, którego samo istnienie, jak i wszelkie zachodzące w nim działania istot nadnaturalnych stają się wzorcem (*Amber*<sup>52</sup>, *Fionavarski Gobelin, Silmarillion*). To świat uporządkowany regułami kosmicznej harmonii, w której świętość bywa dualistyczna (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka, Amber*). To świat, w którym chaos i kosmos utożsamiane są w cyklem wiecznego powrotu i uobecnianie przez dezintegrację oraz porządkowanie, które nacechowane są etycznie jako dobre oraz złe (*Księżę Mroku*)<sup>53</sup>. Ten świat jest światem pozostającym w ciągłym ruchu wyznaczanym przez kosmiczny model wiecznego powrotu (*Mroczne Materie*). Dezintegracja i śmierć muszą w konsekwencji doprowadzić do odrodzenia i harmonii. Na takim modelu *sacrum* nabudowuje się *mythos*, dla którego początek i koniec to kreacyjna, to znaczy wyodrębniająca z chaosu i porządkująca, aktywność istot nadnaturalnych. Efektem której jest pojawienie się modelu kosmosu, harmonii, konfliktu oraz ludzkiego bycia, które wpisane jest w bycie wobec *sacrum* manifestującego się w rozmaitych epifaniach i stawiającego człowieka w polu rozmaitych prób i decyzji. Tym samym kondycja ludzka zyskuje jeszcze jeden wymiar napięcia pomiędzy ludzką wolą wyboru a nadnaturalnym ograniczeniem przez *sacrum* (*Księżę Mroku*). Wszystko jest tu scalone w modelu *coincidentia oppositorum*, manifestującym się w kosmicznym procesie nierozzerwalnego cyklu konfliktu, harmonii i chaosu. Sens ludzkiego istnienia podobnie jak sens świata ludzkiego otoczenia, wpisany jest w kosmiczne struktury ufundowane na mocy inwazji *sacrum*.

Ponieważ moc wypełnia cały modelowy Żywy Kosmos, możliwe jest pojawienie się zjawiska manipulacji *sacrum*, które jest charakterystyczne dla praktyk magicznych. Należy jednak pamiętać, że o ile magia w praktykach bóstw ma-

---

<sup>51</sup> Zob. T. Lee, *Czarnoksiężnik z Volkyanu*, przeł. D. Górską, Warszawa 1991.

<sup>52</sup> Zob. R. Zelazny, *Amber*, t. 1-10. przeł. B. Kluczbosrka, W. Cholewa, Warszawa 1999-2005.

<sup>53</sup> Zob. D. Gemmell, *Księżę Mroku*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2002.

gicznych, jak Odyn czy Marduk, wpisują się w model kosmogoniczny lub kosmologiczny (*Amerykańscy bogowie*), to podobne praktyki rytualno-magiczne szamanów miały służyć wspólnemu dobru grupy (*Sekrety Mocy*). Czymś zgoła innym pozostaje manipulowanie mocą dla potrzeb partykularnych, które bardzo często obrazują postaci czarnoksiężników i magów w literaturze fantasy (*Kraina Przemian, Kedrigern*<sup>54</sup>). Takie działanie znajduje się jeszcze, co prawda, ciągle w sferze świętości, ale już nie religijności<sup>55</sup>. Magia ma w tym przypadku z całą pewnością charakter sakralny, oparty na prowokowanej i wymuszonej interwencji istot nadnaturalnych w określonych sytuacjach oraz okolicznościach (*Kraina Przemian*). To także dookreśla kondycję człowieka ukazując w przestrzeni mitycznej jego niesamodzielność oraz brak samowystarczalności i pragnienie wypełnienia tego istotowego braku na drodze magicznych manipulacji mocą zmierzających do nadnaturalnego zrealizowania zamierzeń, których naturalnie zrealizować nie może.

Wydaje się, że zasadniczo źródłowość świętości w fantasy oparta na modelu *sacrum* kosmicznego ma kilka wymiarów. Świat zamieszkały przez człowieka, podobnie jak i cały związany z nim kosmos, pojawił się w efekcie aktywności *sacrum*. Tym samym granice oraz normy nim rządzące mają nadnaturalne źródło (*Władca Pierścieni*). Świat ten funkcjonuje w kole wiecznego powrotu opartego na nierozstrzygalnym konflikcie pomiędzy chaosem a kosmosem, harmonią a dezintegracją, dobrem a złem i życiem a śmiercią (*Koło Czasu*). Napięcia pomiędzy tymi biegunami wyznaczają istotę kosmosu i jego istnienia harmonijnego lub też rozdartego przez konflikt znoszących się elementów (*Amber*). Model ten zawiera i tłumaczy wszystkie wydarzenia w kosmosie: narodziny i śmierć, radość i cierpienie, kataklizmy i gwałtowne zmiany losu. Wszystko to zawiera się w wielkim kole wiecznego powrotu wraz z wszystkimi jego elementami. Człowiek, jak i świat, wpisani są w działanie *sacrum*, dlatego wszelkie działania człowieka oparte są na odniesieniu do mocy. Człowiek nie tylko zmierza ku Centrum, które jest źródłem mocy numinalnej, ale w tym ruchu przekracza poszczególne inicjacje, w ramach których staje wobec Innego i wynosi z tego wydarzenia naukę pozwalającą mu nie tylko określać naturę, bogów, duchów, świata, ale i samego siebie (*Opowieść o Alwinie Stwórcy*<sup>56</sup>). Autentyczność człowieka wyłania się poprzez ryty przejścia, w ramach których przekracza on sferę *profanum*, wkracza do sfery *sacrum*, skąd wychodzi ubogaczony nową wiedzą, nabytą w wyniku doświadczenia (*Fionawarski Gobelin*). Stąd

---

<sup>54</sup> Zob. J. Moressy, *Kedrigern*, t. 1-5, przeł. D. Górka, L. Jęczyk, H. Pasierba, Warszawa 1996-1998.

<sup>55</sup> Por. *Encyklopedia religii świata*, red. R. Lenoir, Y. Tardan – Masquelier, t. 2, Warszawa 2002, s. 2012.

<sup>56</sup> Zob. O. S. Card, *Opowieść o Alwinie Stwórcy*, t. 1-6, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1999-2003.

częste w literaturze fantasy wkraczanie czarnoksiężników i magów w przestrzenie demonicznych zaświatów, jak w *Ziemiomorzu* czy *Kronikach Hjörwardu*, które swoje pierwowzory posiadają w szamańskich inicjacjach. Ponadto dla tego typu rzeczywistości ważniejszy jest cykliczny obrót czasu, pozwalający na zanurzanie się w czasie sakralnym i odnawianie tym samym wzorca, niż motyw soteriologiczny. Jeżeli chodzi natomiast o aktywność człowieka, to z punktu widzenia zasadniczego konfliktu kosmicznego wpisuje się ona w mitologem walki bóstwa ze smokiem. Walki, w której dobro, aby mogło nadal być istniejącym dobrem, musi zabić zło, przejmując tym samym część jego aspektu dezintegrującego.

Religijność charakterystyczna dla modelu mitycznego jest religijnością opartą źródłowo na objawiającej się mocy kosmicznych bóstw. To one, a raczej ich stała obecność, określają religijność człowieka w świecie mitów. Tu nie trzeba wiary, wystarczy uczestnictwo w wydarzeniu numinotycznym, aby uświadomić sobie całkowitą obcość Innego oraz jego rolę w ludzkim bytowaniu (*W kole stań, dziewczyno*<sup>57</sup>).

Oczywiście należy przy tym pamiętać, że *sacrum* tego typu prezentowane jest poprzez wyobrazeniowe postaci. A to ma dwie konsekwencje. Pierwsza zakłada, że w odbiorze takiego symbolicznego zapośredniczenia można skupić się na tym, co wyobrazeniowe i zewnętrzne w symbolu, jak ma to miejsce w uproszczonych obrazach herosa, bądź też na tym, co transcendentne. Druga konsekwencja wiąże się z faktem, że obecnie znakomita większość mitów, które przywoływane są w literaturze fantasy, jest już zdesakralizowana, w tym znaczeniu, że oderwana od swego macierzystego kultu, mamy więc do czynienia ze zjawiskiem remitologizacji opartej na micie zdesakralizowanym w przestrzeni, która jest dla niego przestrzenią degradacyjną, obcą, bo estetyczną a nie religijną, ale jednocześnie jedyłą, w ramach której może nadal przechowywać swoje treści w formie komunikowalnej. A to oznacza, że w przypadku obrazowania nadnaturalności w fantasy w oparciu o źródłowość typu *sacrum* pojawić się może specyficzny model odniesienia do *sacrum*, w które już się nie wierzy. Chodzi oczywiście o opisany przez van der Leeuwa w jego *Fenomenologii religii*<sup>58</sup> alegoryczny obrazek rozbierania, lalki ukazujący mechanizm dekonstrukcji obrazu, który już nie zapośrednicza *numinosum*, a jest tylko przedmiotem estetycznym. Ważny jest on z tego powodu, że oddaje mechanizm teoretycznego opanowania świata, w ramach którego człowiek dążący do opanowania świata przez naukę coraz bardziej oddala się od zagadnień dotyczących własnego istnienia. Porzucając mit na rzecz nauki, traktuje świętość jak dziecko, które w swojej lalce widzi jeszcze podobiznę jaśnie pani, ale już nie księżniczkę.

---

<sup>57</sup> Zob. N. Hopkins, *W kole stań, dziewczyno*, przeł. K. Dobrowolska, Poznań 2002.

<sup>58</sup> G. van der Leeuw, *Fenomenologia religii*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 1997.

W rzeczywistości okres taki określa się jako okres alegoryzacji i symbolizacji mitu. Kiedy dziecko powodowane rozbudzoną ciekawością, sceptycyzmem i pragnieniem wiedzy stara się dowiedzieć, czym naprawdę jest lalka i rozcina ją, wydobywając z niej trociny, mit umiera, a kultura, która dokonała tego, wkracza w okres naukowy<sup>59</sup>.

Dlaczego to zjawisko jest dla nas ważne? Nie tylko dlatego, że pokazuje drogę racjonalizowania treści mitu i związanego z tym redukowania go, ale także z tego powodu, że określa stopnie tego zjawiska, co pozwala zastosować je do obecności mitycznych cytatów w fantasy z próbą określenia ich funkcji pozaliterackich. Sam fakt ogromnej popularności literatury fantasy w industrialnym świecie łączy ze sobą racjonalizm tej cywilizacji i jego mieszkańców ze źródłem atrakcyjności mitu, które według mechanizmu racjonalizacji nie powinno zaistnieć, a także kwestie, które rodzi pytanie o przyczynę oraz funkcję tego zjawiska we współczesnym świecie. Jest ono o tyle zasadne, że faktem jest zjawisko remitologizacji obecne w literaturze fantasy, ale jest to remitologizacja bardzo specyficzna, pozbawiona kultu, a jednak operująca wzorcem mitycznym i przeciwstawiająca go modelowi racjonalistycznemu, z tym, że wszystko to dzieje się w medium literackim, co sprawę nie tyle komplikuje, ile domaga się adekwatnego aparatu metodologicznego.

### 5.1.2. *Sanctum*

Drugi model „świętości” jaki pojawia się w literaturze fantasy wyprowadzony jest z religii objawieniowej i osadzony w judeo-chrześcijańskiej tradycji teologiczno-religijnej. Źródłem i Centrum dla tego modelu jest osobowy Bóg, Święty. Jego obecność jest obecnością w czasie historycznym, a nie jak w przypadku mitów kosmicznych *in illo tempore*. Jego manifestacja jest manifestacją Słowa. Objawienie nie jest objawieniem figuratywnym, zachowuje zasadę paradoksu, objawiając się w Słowie pozostaje nadal skryty w transcendencji. To Bóg domagający się wiary, i w tym punkcie religijność kosmiczna i objawieniowa różnią się zasadniczo. Tam bóstwo poprzez okazywanie swej wszechmocy inicjuje relację religijną, a tu warunkiem zasadniczym pozostaje wiara. Rzeczywistość świata powołanego *ex nihilo* do istnienia jest także nieco inna. Gdyż po Upadku pierwszych rodziców Bóg skrywa się w transcendencji, pozostawiając człowieka w świecie bez Swojej obecności. Jej brak rodzi pragnienie i poszukiwanie. Jest ono bardzo specyficzne dla antropologii biblijnej. Rozum rozpoznaje tylko chaos świata, w którym nie ma Boga. Chaos w tym znaczeniu, że nie może odnaleźć drogi ku Niemu, a tym samym drogi ku Źródłu. Poszukiwanie Boga jest poszukiwaniem poprzez serce, a nie rozum i oparte jest

---

<sup>59</sup> Zob. G. van der Leeuw, *Fenomenologia religii, op. cit.*, s. 478-481.

w dużej mierze na miłości typu *chesed*<sup>60</sup>. Osobowy, skryty w transcendencji Bóg pozostaje jedynym źródłem mocy w świecie, wszelkie cuda, jakie się w nim dokonują, dokonują się z wykorzystaniem mocy źródłowo osadzonej w Bogu<sup>61</sup>. Celem człowieka religijnego (*homo religiosus*) jest dążenie do uświęcania, motywowane wiarą i oparte na duchowym doskonaleniu. A także odkrycie otwarcia na Transcendencję i związanego z tym horyzontu działania opartego na czynieniu dobra i związanej z tym szczęśliwości, będącej efektem czynienia tegoż.<sup>62</sup> Zdaniem Paula Ricoeura, zasadniczym modelem bycia w tym przypadku jest zaistniała „na płaszczyźnie symbolicznej – europejska kultura żydowska i chrześcijańska wypracowała swe struktury, poczynając od pewnego centralnego symbolu, który w szerokim tego słowa zakresie można nazwać symbolem chrystusowym: człowieka miłego Bogu i oddającego życie dla swych przyjaciół”<sup>63</sup>. Taki model rzadko jest spotykany w fantasy, ale jednak jest, i to zarówno w wersji takiej, jaką znajdujemy w *Opowieściach z Narnii*<sup>64</sup> czy *Zaklinaczu Cieni*<sup>65</sup> osadzonych w teologii nowotestamentalnej, jak i w *Fionawarskim Gobelinie* czy *Kronikach Tomasa Covenanta Niedowiarka* wykorzystujących poszczególne elementy biblijnych fabuł i symboli.

W tym modelu świętości magia jest postrzegana jako zła, gdyż jest obrazem operowania mocą pochodzącą od Stwórcy, ale wykorzystywaną niezgodnie z Jego planem stworzenia. Jest ona z jednej strony domeną aktywności Złego, z drugiej jednak określa areligijną postawę człowieka starającego się manipulować mocą. Nie jest to jednak jedyny model funkcjonowania cudowności w obrębie *sanctum*. Paolo Gulisiano, badając relacje zachodzące pomiędzy mitem a religijnością w twórczości Tolkiena, wyraźnie opisuje model nadprzyrodzonej cudowności obecny w średniowiecznej literaturze, oparty na *mirabilis i magicus*. Ten pierwszy oparty na wykorzystaniu przedchrześcijańskich motywów mitycznych: celtyckich i germańskich. Drugi natomiast związany bezpośrednio z aktywnością typu magicznego, który początkowo był neutralny światopoglądowo, na co może wskazywać chociażby postać Merlina z *Opowieści Okrągłego Stołu*<sup>66</sup>, bardzo szybko jednak został nacechowany negatywnie jako

---

<sup>60</sup> Problem ten rozwijam w swojej książce *Zmienność pojęcia „miłość” w literackiej i filozoficznej tradycji Zachodu* przygotowywanej obecnie do druku.

<sup>61</sup> Zob. M. Rusecki, *Cud w chrześcijaństwie*, Lublin 1996.

<sup>62</sup> Zob. Z. J. Zdybicka OSU, *Spełnianie się osoby ludzkiej w religii*, [w:] *Człowiek wobec religii*, red. K. Mech, Kraków 1999, s. 76-78.

<sup>63</sup> P. Ricoeur, *Trudne drogi religijności*, przeł. T. Kowalski, [w:] *Człowiek wobec religii*, *op. cit.*, s. 58.

<sup>64</sup> Zob. C. S. Lewis, *Opowieści z Narnii*, t. 1-7, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.

<sup>65</sup> Zob. G. P. Taylor, *Zaklinacz Cieni*, przeł. D. Górska, Warszawa 2003.

<sup>66</sup> Zob. *Opowieści Okrągłego Stołu*, opr. J. Boullenger, przeł. K. Dolatowska, T. Komendant, Warszawa 1987.

praktyka niezgodna z prawami natury służąca celom innym niż zbawienie. Chrześcijańska tradycja usprawiedliwiła *mirabilis* poprzez sprowadzenie go do *miraculosus*, którego jedynym źródłem jest Bóg.<sup>67</sup> Oznacza to, że w literaturze chrześcijańskiego średniowiecza zachowywano dużą tolerancję wobec cudowności typu mitycznego, włączając ją we własne granice. „Wtargnięcie elementu fantastycznego w codzienność dokonuje się bez kataklizmów naruszających porządek natury, jest objawieniem bezgranicznej kreatywności boskiej, dzięki której w świecie jest także miejsce dla wróżek, krasnoludów i zaczarowanych wysp. Średniowieczne *mirabilis* nie były dla czytelnika ucieczką od rzeczywistości, ale urzeczywistnieniem [...]”<sup>68</sup> badania poprzez cudowne podróże całej rzeczywistości. Wskazuje to na fakt, że motywy magii, jak i mitycznych mirabiliiów mogą być wpisywane w świat przedstawiony fantasy religijnej opartej na modelu *sanctum* jako specyficzne dopełnienie.

Świat powołany przez Boga znajduje swój jedyny początek i jedyny koniec w Bogu. Nie ma tu miejsca na koło powrotów. Czas jest linearny a poza czasem i przestrzenią jest Bóg. To on wyznacza ostateczny horyzont wszystkiego, co istnieje, także Zła i śmierci. Tu nie ma dualizmu. Istotę zła wyznacza odwrócenie się od boskiego planu: zarówno na poziomie anielskim, jak i ludzkim, jak w *Silmarilionie*. Zło jest, co prawda, „niewyjaśnialne”, jak ujął to Jean Nabert<sup>69</sup>, ale jest atrakcyjne i groźne swoją demoniczną realnością, poprzez którą kusi, straszy czy wikła, co widać zarówno w obrazach kuszenia i wikłania przez groźbę z *Władcy Pierścieni* czy *Zaklinacza Cieni*. Bycie wobec Boga, to istnienie otwarte na wiarę i szukające poprzez nią oparcia w Bogu w swoim istnieniu. Celem człowieka jest Bóg i uświęcenie w Nim wpisane w religijną koncepcję eschatyczną, opisywaną w cytowanym powyżej artykule przez s. prof. Zofię Zdybicką. Życie jest przestrzenią dawania świadectwa wiary własną postawą. Sama śmierć ma nieco inny wymiar niż w modelu *sacrum*. To powrót do Źródła oparty na *visio beatifica* opisywanej w metafizycznych strukturach przez św. Tomasza z Akwinu. Wprowadzenie *sanctum* do literatury fantasy przynosi ze sobą całą gamę zagadnień charakterystycznych nie tylko dla problemu symboliki religijnej, ale także dla teodycei i jej miejsca w świecie przedstawionym. Bóg skryty w tajemnicy rodzi pragnienie poznania, które opiera się na „drogach”, zwanych mylnie dowodami. Ich aspekty odnajdujemy zarówno u J. R. R. Tolkiena, C. S. Lewisa czy Ch. Taylora. Istotniejsze jest w tym przypadku literackich zastosowań (przez nadawców wierzących i praktykujących) funkcjonowania w świecie przedstawionym dzieła literackiego przymiotów Boga złączonych z jego istnieniem lub działaniem oraz całej problematyki Opatrzności Bożej,

---

<sup>67</sup> Zob. Paolo Gulisiano, *Tolkien. Mit i łaska*, przeł. A. Kuciak, Poznań 2002, s. 77-87.

<sup>68</sup> *Ibidem*, s. 83.

<sup>69</sup> Zob. Ewa A. Mukoid, *Filozofia zła: Nabert, Marcel, Ricoeur*, Kraków 1993, s. 61-70.

która pełni zasadniczą rolę w powieściach tych autorów. Tu pojawiają się zagadnienia filozoficzne oraz teologiczne, takie jak niezmienność Boga oraz jego doskonałość, wszechmoc, wolność i świętość. A także określenie Boga jako pierwszej prawdy oraz najwyższego dobra i związków Opatrzności Bożej z cierpieniem, złem moralnym, dziejami ludzkości i sensem historii człowieka. Na tym modelu osadzona jest hierarchia aksjologiczna, której szczytem jest Osobowy Bóg – Prawda – Dobro – Miłość, a bycie wobec Niego jest byciem w ostatecznym horyzoncie skończonego ludzkiego „ja” wobec nieskończonego, boskiego Ty.<sup>70</sup> Wprowadzenie *sanctum* do kręgu fantastyki religijnej mającej, zdaniem Marthy Sammons, ukazywać treści teologiczne w bardziej atrakcyjny estetycznie sposób<sup>71</sup> (*Opowieści z Narnii, Władca Pierścieni*), nie tylko zmienia model świętości, ale otwiera także drogę do odczytań typu prawdziwościowego, osadzonych w konkretnych rozstrzygnięciach filozoficznych czy teologicznych, jak chociażby tischnerowskiego horyzontu agatologicznego i jego wpływu na ludzki dramat istnienia, czy charakterystycznych dla Paula Tillicha rozważań o przełamanym micie<sup>72</sup> a także odniesienia do badań, takich jakie prowadzili Simone Weil<sup>73</sup> czy Hugo Rahner<sup>74</sup>.

### 5.1.3. *Sacrum a sanctum*

Oczywiste jest dla wszystkich badaczy problemu, że mity religii kosmicznych występują znacznie częściej w fantasy, tworząc pozaliterackie zaplecze dla całej grupy *mythopoeic fantasy*, jednak istnieje także *good fantasy* oraz *religious fantasy* osadzone na paradygmacie *sanctum*, mamy także całkiem sporą grupę tekstów fantasy operującej w rozmaity sposób elementami obydwu paradygmatów (*Fionawarski Gobelin, Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka, Władca Pierścieni*). Z tego też powodu zasadne wydaje się pytanie: w jakich relacjach pozostają one względem siebie? Tu sprawa nieco się komplikuje. Co prawda, jak dało się to zauważyć w rozdziale czwartym, kosmogonicznie i kosmologicznie modele te nie przystają do siebie. Pomimo że w obydwu przypadkach treści religijne skupiają się wokół kosmologii, antropologii oraz moralności, na co

---

<sup>70</sup> Zob. W. Granat, *Teodycea. Istnienie Boga i Jego natura*, Lublin 1968, cz. 1, rozdz. 4, 5 oraz cz. 2, rozdz. 3, 4 i 5.

<sup>71</sup> Zob. M. Sammons, „A Better Country” ... , *op. cit.*

<sup>72</sup> Zob. P. Tillich, *Pytanie o Nieuwarunkowane*, przeł. J. Zychowicz, Kraków 1994.

<sup>73</sup> Zob. S. Weil, *Szaleństwa miłości. Intuicje przedchrześcijańskie*, przeł. M. E. Plecińska, Poznań 1993.

<sup>74</sup> Zob. H. Rahner, *Griechische Mythen in christlicher Deutung*, Freiberg 1992.



wskazują także Adam Frisch oraz Joseph Martosh<sup>75</sup>, to jednak zredukowanie tego zjawiska tylko do tzw. wyobrażenia pierwotnego oraz animizmu<sup>76</sup> i nie uwzględnianie fundamentalnej kwestii kosmogonii, wyraźnie wskazują na zbagatelizowanie problemu obecności dwóch modeli modalności świętości w literaturze fantazy, chociaż podnoszą przy tym zagadnienie wyimaginowanej religii, wprowadzając obecność cytacji mitycznych w pole zagadnień religijności obecnej w tej literaturze. Piekło w modelu opartym na *sanctum* nie pełni żadnej pozytywnej funkcji w rzeczywistości osadzonej, nawet jeżeli w literaturze powszechnej spotykamy inne poglądy na ten temat, jak chociażby w przypadku Goethego, to pozostają one teologicznie nieuzasadnione. Inaczej to wygląda już w przypadku obecności symboliki chtonicznej w modelu Żywego Kosmosu, którego istnienie wpisane jest w cykl wiecznego powrotu.

Z drugiej jednak strony, zarówno Simone Weil, jak i Hugo Rahner odnajdują w greckim antyku elementy wpisujące się harmonijnie w teologię chrześcijańską. Dla Eliadego sprawa jest oczywista, chrześcijaństwo nałożyło swój model religijności na pierwotniejszy i doprowadziło do jego degradacji i zapomnienia, a sama religijność opiera się nie na wierze w Boga czy w bogów, a raczej na doświadczeniu mocy *sacrum*<sup>77</sup>. Otto natomiast, po wprowadzeniu kategorii *sacrosanctum*, którą my utożsamiamy z *sanctum*, potraktował wszystkie zapośredniczenia *sacrum* jako apokryficzne względem *sacrosanctum*. Podobnym torem idą rozważania Tillicha stwierdzającego, że mit przełamany przestaje być ukierunkowany na bóstwa, a zaczyna wskazywać na Nieuwarunkowane. Dla Emmanuela Levinasa i Henryka Bergsona nie podlega dyskusji stwierdzenie, że *sacrum* i *sanctum* nigdy się nie spotykają. Bergson podejmuje ten wątek w rozprawie *Dwa źródła moralności i religii*<sup>78</sup>, gdzie wprowadza funkcję fabulacyjną rodzącą powieść, dramat, mit oraz wszystko, co je poprzedzało. Funkcja ta posługując się związkami psychiki z wyobraźnią<sup>79</sup>, kreuje przedstawienia złudzeniowe osadzone na sfalszowanych doświadczeniach, prowadząc do pojawienia się postaci bóstwa zakazującego lub nakazującego, a w konsekwencji do zaistnienia religii statycznej i opartej na niej moralności<sup>80</sup>. W całkowitej opozycji do niej pozostaje religia dynamiczna<sup>81</sup>. Em-

---

<sup>75</sup> Zob. A. J. Frisch and J. Martos, *Religious Imagination and Imagined Religion* [w:] *The Transcendent Adventure. Studies of Religion in Science Fiction/Fantasy*, ed. by R. Reilly, Westport, London 1985.

<sup>76</sup> Zob. *ibidem.*, s. 34.

<sup>77</sup> Zob. A. Bronk, *Podstawy nauk o religii*, Lublin 2003, s. 116.

<sup>78</sup> Zob. H. Bergson, *Dwa źródła moralności i religii*, przeł. P. Kostyło SJ, K. Skorulski SJ, Kraków 1993.

<sup>79</sup> Zob. *ibidem.*, s. 110-114.

<sup>80</sup> Zob. G. Durand, *Wyobraźnia symboliczna*, przeł. C. Rowiński, Warszawa 1986, s. 124-128.

manuel Levinas twierdzi natomiast, że dotarcie do tajemnicy słowa „Bóg” nie może opierać się na tym, co stematyzowane i przedstawione. Intencjonalność w tym przypadku powinna przekraczać obie te kategorie. To, co związane z nimi, wpisuje się w religię horyzontalną, „która nie opuszcza ludzkiej ziemi i która powinna jakoby zastąpić zmierzającą do Nieba religię wertykalną, by lepiej odnosić się do świata, gdyż właśnie w języku świata myślimy też o człowieku”<sup>82</sup>.

Z drugiej strony, badacze tacy jak Louis Dupré twierdzą, że mit nigdy nie spotka się z teologią<sup>83</sup>. Z tej prostej przyczyny, że stosując rozpoznanie Gerardusa van der Leeuwa twierdzi, że religia jako przeżycie może być przedmiotem badania dla fenomenologii, ale już religia jako objawienie nie, gdyż adekwatną w tym przypadku pozostaje tylko teologia. Pomimo tak radykalnego stanowiska Dupré nie wyklucza aspektu refleksyjności związanego z mitem. Twierdząc wręcz, że mit czyni refleksyjnym to, co uprzednio dane było tylko w formie przeżycia. Jednak refleksyjne treści mitu, pomimo że przekraczają granice czasu i przestrzeni ocierając się o zagadnienia metafizyczne, same metafizyką nie są. To jego stanowisko w tej materii jest zgodne z twierdzeniem Armstrong zakładającej, że „mitologia ponosi fiasko, gdy skupia się na wymiarze nadprzyrodzonym, a pozostaje żywotna tylko wówczas, gdy naczelnym jej zainteresowaniem są sprawy ludzkie”<sup>84</sup>. Tak postrzegany mit nie jest zatem, zdaniem tych badaczy, żadną miarą jakkolwiek „prefiguracją” nauki, moralności czy religii, pozostając jednak nieodłącznym elementem myślenia religijnego, a jego źródłowe osadzenie w symbolu religijnym, którego, zdaniem Ricouera, jest tylko narracyjnym rozwinięciem powoduje, że analogicznie jak symbol „daje do myślenia”, stawiając ludzki rozum i jego wysiłek poznawczy wobec Tajemnicy, paradoksu oraz w konsekwencji samoograniczenia do poziomu „rozumu heroicznego”<sup>85</sup>.

Prowadzi nas to do specyficznego ujęcia zjawiska obecności *sacrum/sanctum* w literaturze fantazy. Po pierwsze, dlatego że znoszą się one wzajemnie i nie ma możliwości, aby na poziomie ontycznym spotkały się. Po drugie, dlatego że oba osadzone są na symbolu religijnym i związanym z nim doświadczeniem religijnym. Po trzecie, dlatego że czynią treści owego doświadczenia religijnego przedmiotem ludzkiej refleksji. Po czwarte, dlatego że

---

<sup>81</sup> Zob. H. Bergson, *Dwa źródła moralności i religii*, op. cit., s. 261.

<sup>82</sup> Zob. E. Levinas, *O Bogu, który nawiedza myśl*, przeł. M. Kowalska, Kraków 1994, s. 176.

<sup>83</sup> Zob. L. Dupré, *Inny wymiar. Filozofia religii*, przeł. S. Lewandowska, Kraków 1991, s. 203.

<sup>84</sup> K. Armstrong, *Krótką historia mitu*, przeł. I. Kania, Warszawa 2005, s. 123.

<sup>85</sup> Zagadnienie rozumu heroicznego w myśleniu Ricouera przyjmuję za Tischnerem z jego pracy *Filozofia współczesna*, Kraków 1989, s. 162-224.

oba te modele związane są z ludzkim doświadczeniem religijnym: *sacrum* opartym na odniesieniu do świętego bytu lub emocjonalnym przeżyciu numinotycznym; natomiast *sanctum* na doświadczeniu, które źródłowo wypływa z objawienia.

Zagadnienie religijności ma tu kilka znaczeń artykułujących się na płaszczyźnie symbolicznej, na płaszczyźnie wierzeń oraz na płaszczyźnie relacji wspólnotowych.<sup>86</sup> Na płaszczyźnie symbolicznej stykają się symbole herosa (Conan, Druss), trickstera (Loki) oraz osadzonego na osobowym bohaterze prezentowanego powyżej symbolu chrystusowego z *Władcy Pierścieni* oraz *Opowieści z Narnii*. Na płaszczyźnie wierzeń następuje zestawienie „*wiary w...*” (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka, Zaklinacz Cieni*) z „*wiarą że...*” (*Księga wszystkich godzin*) w znaczeniach nadanych tym terminom przez Immanuela Kanta, a następnie wykorzystywanych przez Ricoeura. Płaszczyzna wspólnoty istnieje już tylko w przypadku tekstu opartego na *sanctum*, gdyż *sacrum* utraciło swą religijność wspólnotową i związane z nią wierzenia oraz praktyki kultowe. A jednak oba modele zdają się ukazywać istotę człowieka po części zbieżną, to znaczy jako człowieka zdolnego do czynienia dobra, a to oznacza, że religijność, a zatem i oba prezentowane tu modele religijności, wyrażają się – jak chce Ricoeur w cytowanym powyżej artykule – poprzez moralność, pomimo że ich hierarchie mają całkiem inne źródła. Są oczywiście i różnice, ale te omówimy później.

Jaki stąd płynie wniosek? Pomimo, że zdaniem filozofów oraz fenomenologów religii, *sacrum* nie spotyka się z *sanctum*, to przecież w całej *good fantasy*, jak i *religious fantasy*, elementy wyobrażeń *sacrum* w postaci krasnoludów, elfów, smoków i całego autoramentu niższych mitologii stykają się z symbolicznymi treściami *sacrum* (*Władca Pierścieni, Opowieści z Narnii, Zaklinacz Cieni*). Nie wykluczają się, raczej jak w chrześcijańskim średniowieczu symbolika, metaforyka i wzorce *sacrum* czynią atrakcyjniejszą opowieść o *sanctum*, przenosząc ją w mityczne przestrzenie i czasy z pozostawieniem horyzontu agatologicznego jako ostatecznego i zasadniczego, jak ma to miejsce w *Silmarillionie*. Bywa i tak, że w całym cyklu *mythopoeic fantasy*, jakim są *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka* czy *Fionavarski Gobelin*, pojawia się symbol herosa lub jego działania wprowadzony z modelu *sanctum* i ukazujący cały model mitycznego *sacrum* w zupełnie innym aspekcie. Chociaż występują także zjawiska przeciwne, jak w *Księdze wszystkich godzin* sięgającym do apokryficznej *Księgi Henocha hebraj-*

---

<sup>86</sup> Taki model relacji wprowadza za Kantem do swych hermeneutycznych analiz religijności Paul Ricoeur, *Trudne drogi religijności*, przeł. E. Mukoid [w:] *Człowiek wobec religii. Filozoficzne aspekty religijnego sensu*, red. K. Mech, Kraków 1999.

skiej<sup>87</sup> z cyklu *Apokryfów Starego Testamentu*, czy mieszające porządki mityczny z objawieniowym *Mroczne Materie*.

Wszystkie te praktyki i stanowiska wskazują wyraźnie na fakt współwystępowania obu modeli świętości w fantasy, które reprezentują kilka zjawisk: reinitologizacji, demityzacji, demitologizacji oraz prób desakralizacji. Jak widać, rozpiętość odniesień jest ogromna i dlatego sensowne wydaje się przynajmniej określenie ram zjawiska, w którym te funkcje się aktualizują. A wszystko to zależy od rodzaju wykorzystanych symboli i mitologemów, modelu bogów lub Boga oraz zaświatów, świata i człowieka przy ich pomocy wpisanych w świat przedstawiony oraz nade wszystko od sposobu ich odniesienia do współczesnych religii oraz modeli religijności czy ateizmu.

## 5.2. Źródła światów i zaświatów fantasy

Generalnie możemy przyjąć, że zasadniczym źródłem będzie symbol religijny wyalienowany lub rozwinięty w mitologem. Będą to zatem symbole mające swoje źródło w objawieniu lub zjawisku wtórnego nadawania sensu wpisanemu w doświadczenie Innego i opisanemu w *Fenomenologii religii* przez van der Leeuwa. Mogą to być także symbole będące efektem twórczej wyobraźni, czyli fantazjowania nadawcy oddającego jednak w tych formach zasadnicze funkcje religijne, istota nadnaturalnych zapośredniczanych fantastycznie oraz ich atrybuty, mogą to także być obrazy fantastyczne, które są puste, to znaczy nie oddają ani funkcji, ani żadnych istotowych cech prezentowanych „istot nadnaturalnych”. Do tego oczywiście dochodzą elementy charakterystyczne dla symboli ujmowanych w mitologemach, to znaczy: przestrzeń, czas oraz podmiot i jego działania rozwijające te treści mityczne, które dla swojej pełnej artykulacji domagają się fabuły, jak mit adamicki, upadku duszy czy walki Indry z Waruną. Symbol opowiadany, a z takim najczęściej mamy do czynienia w fantasy, buduje świat osadzony w modelu pozaliterackiej świętości.

### 5.2.1. Przyczynowość rzeczywistości przedstawionej

Przyczynowość ta – zdaniem Stefanii Skwarczyńskiej – oddaje „różnoraki charakter ontologiczny: przyrodniczy, historyczno-społeczny i nadprzyrodzony – Bóg, bogowie, anioły, szatany: siła rozumnie lub nierozumnie rządząca światem, rzeczywistość wysnuta z wyobraźni: rusalki, czarodzieje, upiory. Płazczyzny świata: materialnego, psychicznego, metafizycznego, fantastyczno-

---

<sup>87</sup> Zob. *Księga Henocha hebrajska*, przeł. M. Prokopowicz, [w:] *Apokryfy Starego Testamentu*, opr. R. Rubinkiewicz SDB, Warszawa 1999.

baśniowego, świata snu, myśli”<sup>88</sup>. Rzeczywistość ta podlega przekształceniom prostym, gdy cechy jednego przedmiotu przypisuje się innemu w obrębie tego samego porządku ontologicznego oraz przekształceniom skomplikowanym, gdy cechy przekazuje się przedmiotom znajdującym się na różnych poziomach ontologicznych, na przykład z naturalnego na nadnaturalny. Tu odnajdziemy zjawiska morfizacji, którym podlegają istoty nadprzyrodzone występujące w formie pojęciowej, jak Zły czy Spruwacz (*Fionavarski Gobelin, Koło Czasu*), oraz w formie wyobrażeniowej jak chociażby orkowie czy ghoule (*Orkowie*<sup>89</sup>), a nade wszystko wspomnianą powyżej opisywaną przez Frischa i Martosa, animizację, z tym, że teraz jako zjawisko literackie, a nie religijne chociaż oddające adekwatny religijny obraz świata charakterystyczny dla animizmu.

Możemy przyjąć wstępnie, że przyczynowość rzeczywistości przedstawionej w fantasy ma kilka płaszczyzn oddających operowanie zapożyczeniami mitycznymi oraz religijnymi. Pierwsze z nich wpisują się w czystą przyczynowość typu nadprzyrodzonego, występującą w dwóch modelach wpływających z modalności *sacrum* oraz *sanctum*. Czynią one źródłem istnienia rzeczywistości wydarzenie numinotyczne typu inwazja *sacrum* (*Ziemiomorze, Księga wszystkich godzin*) lub model kreacji z nicości (*Silmarillion*), ze wszystkimi konsekwencjami tych obrazów. Ponieważ jednak, jak to już stwierdziliśmy w poprzednim rozdziale, rzadko spotyka się pełne renarracje mitu lub mitologemu, stąd też należy przyjąć, że w obrębie *mythopoeic fantasy* czy *dark fantasy* oraz wszelkich innych typów opartych na cytacjach odmitycznych przyczynowość będzie miała charakter spekulacyjny, to znaczy oparty na hybrydycznym zestawianiu elementów numinotycznych z różnymi elementami fikcyjnymi. W modelu spekulacyjnym opartym na założeniu „a co by było gdyby...”<sup>90</sup> zestawia się świat zracjonalizowany, odarty z *sacrum*, o którym zapomniano lub które zdesakralizowano, z naocznym wydarzeniem numinotycznym od kratofanii po hierofanię. Najczęściej występuje to w literaturze typu *low fantasy*, elementy fantastyczne zapośredniczające nadnaturalną cudowność są prezentowane naocznie w „realnym świecie”<sup>91</sup>, stawiając pod znakiem zapytania tezę o fizykalności jako jedynym horyzoncie odniesień i karząc działać bohaterom reprezentującym oświeceniowy model postrzegania uniwersum w sytuacji bycia wobec hierofanii lub cudownościowej epifanii, które obie ukazują pozafizyczny wymiar istnienia Kosmosu. Nieco inaczej rzecz ma się w przypadku

---

<sup>88</sup> S. Skwarczyńska, *Wstęp do nauki o literaturze*, t. 1, Warszawa 1954, s. 183.

<sup>89</sup> Zob. S. Nicholls, *Orkowie*, t. 1-3, przeł. W. Szypuła, G. Gryko, Warszawa 2004.

<sup>90</sup> Zob. G. K. Wolfe, *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy*, New York 1986, s. 122-123.

<sup>91</sup> Zob. *Ibidem*, s. 67.

*high fantasy*, gdzie wszystko dzieje się w wymyślonej Krainie Czarów<sup>92</sup>. W obu jednak przypadkach realną przyczyną rzeczywistości przedstawionej pozostaje to, co nadnaturalne, nie tylko na poziomie fundowania istnienia, ale także funkcjonowania i reguł porządkujących bycie w Kosmosie. To, co fizyczne, jest ontycznie osadzone w tym, co nadnaturalne. Ważne jest jednak to, że numinotyczna moc ma w tym przypadku postać, wolę oraz imię, co oznacza, że mamy świat porządkowany przez bóstwa i poddawany destabilizacji i dezintegracji przez demony (*Shannara*). Nie jest to jednak jedyny model. Drugi typ określający przyczynę rzeczywistości osadzony jest na zjawisku magii, to jest nadnaturalnej mocy określającej sposób istnienia uniwersum oraz kosmicznych bogów (*Ziemiomorze, Stwory światła i ciemności*). To ważna dystynkcja. Bycie wobec bogów zawsze jest byciem o pewnych cechach doświadczenia religijnego, opartego na wpisanej w kult relacji *do ut des*, opartej na oczekiwaniu boskich interwencji (*Pieśń Albionu, Fionawski Gobelin*). W przypadku magii natomiast mamy do czynienia z manipulacyjnym stosunkiem do świętości, którego celem nie jest już uczestnictwo w kosmicznej harmonii czy konflikcie, a raczej partykularne cele maga lub jego klienta, które są jeszcze sakralne poprzez manipulowanie *sacrum*, ale już nie są religijne (*Kedrigern, Czarnoksiężnik z Volkjanu*). Oczywiście należy tu pamiętać o możliwości redukcyjnego traktowania *sacrum* przez nadawcę w celu budowania specyficznych światów, charakterystycznych dla różnych typów *fantasy*, w tym także *fantasy* dziecięcej (*Niebezpieczny talizman*)<sup>93</sup>, co jednak nie zamienia zasadniczego faktu: przyczynowym źródłem rzeczywistości przedstawionej w literaturze *fantasy* jest *sacrum* manifestujące się w postaci boskiej i demonicznej lub w postaci mocy podlegającej manipulacji magicznej. Zawsze jest ona nadrzędna wobec rzeczywistości zarówno fizycznej i psychicznej, jak i ostatecznościowa względem tych horyzontów niezależnie od tego czy występuje epizodycznie, czy nie (*W kole stań, dziewczyno*). Fakt jej uobecnienia w świecie fizycznym zmienia jego status, oczywiście zjawisko to jest całkowicie naturalne w Krainie Czarów, gdzie nadnaturalność jest naturalnie obecna, a cuda wydarzają się obecnie, a nie *in illo tempore* (*Trzy serca i trzy lwy, Zaklęty miecz*)<sup>94</sup>.

Nieco inaczej kwestia ta przedstawia się w przypadku modelowania świata przedstawionego w oparciu o *sanctum*. W postaci czystej znajdujemy takie obrazy w *Zaklinaczu Cieni* operującym cytacjami nowotestamentalnymi oraz elementami kultu niezbędnymi dla normalnego funkcjonowania bohatera jako typowego *homo religiosus*. Najczęściej jednak podlegają one obrazowaniu stricte fantastyczno-baśniowemu, jak w *Opowieściach z Narnii*, przy zachowaniu orto-

---

<sup>92</sup> Zob. *ibidem*, s. 52.

<sup>93</sup> Zob. A. Fine, *Niebezpieczny talizman*, przeł. E. Jaczewska, Warszawa 2002.

<sup>94</sup> Zob. P. Anderson, *Zaklęty miecz*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1991.

doksyjnego stosunku do treści teologicznych. Często jednak przyczynowość ta sama podlega mechanizmom spekulacji fikcyjnej, co widać w *Żołdaku i złu świata*, czy penetrujących paradoksalne zagadnienie „śmierci Boga” oraz jej konsekwencji metafizycznych i antropologicznych tego wydarzenia w powieściach Jamesa Morrowa: *Pióro Archaniola*<sup>95</sup> oraz *Niewinni w Piekło*<sup>96</sup>. Zdarzają się też sytuacje sięgania po apokryfy, jak widać to w przypadku *Księgi wszystkich godzin* oraz *Mrocznych Materii* wprowadzających motyw Metatrona oraz przemiany człowieka w anioła, co jest ewidentnym zapożyczeniem z apokryficznej *Księgi Henocha hebrajskiej*<sup>97</sup>.

Najczęściej jednak mamy do czynienia z takim modelem rzeczywistości przedstawionej, w której występują oba paradygmaty świętości, to jest *sacrum* oraz *sanctum*. Generalnie realizują one trzy typy konstruowania przyczynowości poprzez rozmaite zestawienia obu modeli świętości.

W pierwszym przypadku prymarne, a zatem wyznaczające horyzont ostatecznościowy, jest *sanctum* zawierające w sobie elementy *sacrum* jako dopełniające je estetycznie wprowadzające postaci mityczne oraz modele wzorców bez naruszenia zasadniczej dla *sanctum* metafizyki oraz teologii, jak ma to miejsce u Lewisa czy Tolkiena.

W drugim przypadku elementy *sanctum* wpisują się świat zorganizowany wokół symboliki *sacrum*. Dopełniają się one na zasadzie współlistnienia i równowagi obu horyzontów odniesień, co widać w *Fionawarskim Gobelinie* czy *Kole Czasu*. Wprowadzając zarówno treści mityczne na poziomie artykułującym się poprzez emocje oraz treści teologiczne mogące być odniesione do pozaliterackich zachowań religijnych i tym samym odkrywających napięcie znaczeniowe pomiędzy *sacrum* a *sanctum* organizującym przyczynowość i domagające się hermeneutycznej interpretacji poprzez odniesienie tego, co tekstowe do przestrzeni życiowej odbiorcy. W przeciwnym wypadku cały tekst wraz ze swoją symboliką zostaje sprowadzony do nieużytecznej fikcji literackiej.

Trzeci przypadek to przeciwstawienie sobie modelu opartego na *sacrum* z modelem opartym na *sanctum*. Przy czym przeciwstawienie jest z reguły rozstrzygalne na korzyść *sacrum*, ujmując *sanctum* jako fikcyjne lub nieświęte w znaczeniu, jakie posiada, to jest Święty – Dobry – Prawdziwy – Miłość. Taki model znajdujemy w cytowanych powyżej powieściach Pullmana oraz Dunca-  
na.

Pojawia się jeszcze czwarty model zredukowania *sanctum* do nieznaczącego tła prefigurującego *sanctum* (święta Bożego Narodzenia, na które Harry nie wyjeżdża, czy postać jego ojca chrzestnego i związanego z tym faktu ochrzcz-

---

<sup>95</sup> Zob. J. Morrow, *Pióro Archaniola*, przeł. M. Wawrzyńczak, Warszawa 1997.

<sup>96</sup> Zob. idem, *Niewinni w Piekło*, przeł. M. Wawrzyńczak, Warszawa 1998.

<sup>97</sup> Zob. *Księga Henocha hebrajska*, op. cit., s. 215-247.

nia Harrego) w cyklu *Harry Potter*<sup>98</sup> i zorganizowania świata w oparciu o moc magiczną, jak ma to miejsce w cyklu o Harrym Potterze.

Oczywiście wśród źródeł przyczynowości rzeczywistości przedstawionej można i należy wskazać także inne. Pierwszym są światy baśniowe, widzimy to zarówno w trylogii *Lyonesse*<sup>99</sup> czy *Złamanym mieczu*. Z wskazywaniem baśniowego źródła przyczynowości rzeczywistości mamy pewien kłopot. Otóż ciągle sprawą poddawaną badaniom jest kwestia pochodzenia baśni i jej związków z mitem. Eliade stwierdza, że baśnie zawierają scenariusze inicjacyjne i są kontynuacją wtajemniczenia, które zachodzi w świecie wyobraźni<sup>100</sup>, po desakralizacji mitu, a tym samym są przejawem degradacji mitu. Przy tym założeniu można oczywiście pokusić się o stwierdzenie, że elementy inicjacyjne w baśniach mają swoje źródło w mitach, ale można też podążyć za propozycją Władimira Proppa, który po stwierdzeniu analogicznej zbieżności w bajkach magicznych twierdził, że w wielu przypadkach jest to efektem „profanacji” świętej fabuły, której tak naprawdę nie sposób odróżnić od bajki magicznej<sup>101</sup>. Eliade ma tu nieco inne zdanie, twierdząc, że to sadze jest bliżej do mitu, gdyż jej świat wypełniają bogowie i boska opatrność, gdy w świecie baśni natomiast mamy tylko protektorów oraz pomocników, którzy są już literackimi obrazami bóstw<sup>102</sup>. Wydaje się, że możemy stwierdzić, że za baśniową przyczynowość rzeczywistości przedstawionej będziemy rozumieli fabuły, które zdaniem Eliadego są baśniami, a według Proppa, bajkami magicznymi, to znaczy fabułami zawierającymi modele inicjacyjne, ale prezentowane w formie opowieści „sprofanowanej” – jak określał to Propp. Tym samym światy fantazy mogą odnosić się do wzorca mitycznego zarówno poprzez cytacje bezpośrednie (*Amerykańscy bogowie*), jak i czerpiąc elementy inicjacyjne oraz cały ich model postaciowy (bohatera, pomocników, opiekunów oraz wrogów naturalnych i nadnaturalnych) z baśni (*Zaklęty miecz*).

Kolejny typ przyczynowości osadzony jest na fantastyce, która będzie miała swoje przynajmniej dwa kierunki. Pierwszy polega na nadawaniu fantastycznych postaci funkcjonalnie postrzeganym i rozpoznawanym bóstwom, demonom oraz inicjacyjnym wzorcom mitycznym, jak ma to miejsce w cyklu *W służbie Króla Smoków*, *Trylogii Ebenzuma*<sup>103</sup> czy *Fionawarskim Gobelinie*, a nawet w *Silmarillionie*. Drugi kierunek opiera się na kreowaniu fantastycznych obra-

---

<sup>98</sup> Zob. J. K. Rowling, *Harry Potter*, t. 1–7, przeł. A. Polkowski, Poznań 2000–2008.

<sup>99</sup> Zob. J. Vance, *Lyonesse*, t. 1–3, przeł. A. Dłużak, J. Kotarski, Poznań 1994–1995.

<sup>100</sup> Zob. M. Eliade, *Aspekty mitu*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 1998, s. 197.

<sup>101</sup> Zob. W. Propp, *Historyczne korzenie bajki magicznej*, przeł. J. Chmielewski, Warszawa 2003, s. 398–404.

<sup>102</sup> Zob. M. Eliade, *Aspekty mitu*, *op. cit.*, s. 195–196.

<sup>103</sup> Zob. C. S. Gardner, *Trylogia Ebenzuma*, przeł. J. Gałązka, Poznań 1991.



zów niemających swych desygnatów w *imaginarium* mitycznym, jak chociażby w przypadku *Pazura Łagodziciela*<sup>104</sup>, *Lorda Demona* czy *Ostatniego Lorda Smoka*<sup>105</sup>. Oczywiście należy tu dodać także fantastyczne światy, jak świat Dysku, świat Amberu z jego cieniami czy też Śródziemie i Śródmorze. Wszystkie one są wytworami wyobraźni, łącząc jednak fantastyczne wyobrażenia z mitycznymi znaczeniami.

Innym typem źródła przyczynowości jest konstrukcja rzeczywistości przedstawionej osadzona na analogonie religijnym odnoszącym się do świata religii objawionych, jak chociażby w przypadku *Archanioła*<sup>106</sup> czy *Pióra Archanioła* oraz *Przyniesienie mi głowę Księcia*<sup>107</sup>.

Należy tu dodać także przyczynowość osadzoną na legendach arturiańskich, z tym, że mechanizm ten jest zbliżony do tego, jaki występuje w przypadku osadzenia świata fantazy na rzeczywistości wyprowadzanej z baśni. Z tą zasadniczą różnicą, że cudowność w tym przypadku będzie nie tylko typu *mirabilium*, ale i *miraculosum* (*Pendragon*<sup>108</sup>).

Oczywiście wymienione powyżej modele przyczynowości rzeczywistości przedstawionej prawie zawsze występują w postaci zmiksowanej w tolkienowskim „kotle opowieści”, przynosząc w efekcie Zaczarowaną Krainę, w której te elementy współuczestniczą, ukazując w literackiej formie wieloaspektowość i wielopłaszczyznowość osadzonych na symbolach religijnych i mitologemach światach fantazy. Na wielopłaszczyznowość składają się poziomy: ontologiczny, to jest realny w jego empirycznym znaczeniu (lasy, minerały, wody, ziemia *etc.*), metafizyczny, dla którego to, co istnieje nie ogranicza się tylko do tego, co fizyczne (byty idealne, *etc.*), jak ma to miejsce w przypadku ontologii. Byty idealne mogą być rozpatrywane racjonalnie, jak wartości, lub religijnie, jak elementy *sacrum* czy też *sanctum*. Ukazując kolejną płaszczyznę światów fantazy – płaszczyznę manifestacji numinotycznej mocy lub osobowego Boga. No i oczywiście dochodzi tu także element wyobraźni spekulacji mitopoetyckich, wprowadzających elementy *sacrum* w przestrzeń wyobrażeniową w celu testowania zjawiska „a co by było gdyby...”, który to element łączy w sobie dwa aspekty – fantastyczny oraz mityczny, czyniąc z niego literackie laboratorium modalności moralnego istnienia człowieka. Przy założeniu oczywiście, że religijność szeroko rozumiana manifestuje się na poziomie moralnym, jak chce za

---

<sup>104</sup> Zob. G. Wolfe, *Pazur Łagodziciela*, przeł. A. Nakoniecznik, Warszawa 1994 (*Księga Nowego Słońca*, t. 2).

<sup>105</sup> Zob. J. Bertine, *Ostatni Lord Smok*, przeł. M. Pintara, Warszawa 1998.

<sup>106</sup> Zob. S. Shinn, *Archanioł*, przeł. L. Haliński, Poznań 2000.

<sup>107</sup> Zob. R. Zelazny, R. Sheckley, *Przyniesienie mi głowę Księcia*, przeł. M. Jabłoński, Poznań 1998.

<sup>108</sup> Zob. S. Lawhead, *Pendragon*, t. 1-5, przeł. A. Polkowski, Poznań 1994-2004.

Kantem Ricoeur, który zresztą literaturę określał mianem „moralnego laboratorium”<sup>109</sup>.

Zauważmy, że taka wielopłaszczyznowość świata przedstawionego wprowadza do niego właściwe sobie porządki: a) racjonalny, czy raczej zdroworozsądkowy, oparty na wymiarze osadzonym na porządku empirycznym; b) filozoficzny, operujący zagadnieniami wywoływanymi w horyzoncie metafizycznym: jak kwestia celu istnienia, porządku istnienia, racjonalności świata oraz miejsca człowieka w nim; c) mityczny, podejmujący zagadnienia podobne tylko ukazujący ich pozaracjonalne rozstrzygnięcia osadzone w mitach oraz porządek mythopoeiczny testujący *mythos* w rozmaitych fantastycznych konfiguracjach ukazujących modele manifestacji *sacrum*, jego konsekwencji, jak i modele ludzkiego bycia wobec hierofanii; d) ostatnim porządkiem jest porządek religijny, dla którego wyznacznikiem jest nie tylko literackie operowanie symbolicznymi prezentacjami *sanctum*, ale przede wszystkim możliwość rozumienia takich literackich obrazów jako formy przekazu tekstu religijnego, zgodnie z definiowaniem tego procesu przez Richarda Schaefflera, twierzącego, że „rozumieć tekst religijny oznacza umieć go zastosować do zmieniających się sytuacji własnego życia w taki sposób, że wielorakie treści własnego doświadczenia życiowego stają się zrozumiałe w świetle takiego tekstu jako równie wielka różnorodność możliwości służenia »chwale Bożej«”<sup>110</sup>.

Analogicznie do zaprezentowanych powyżej poziomów bytowych światów fantasy możemy stwierdzić istnienie związanych z nimi płaszczyzn rzeczywistości przedstawionej. Pierwszą jest płaszczyzna materialna, ukazująca nie tylko naturę, ale naturę Żywego Kosmosu z wpisanymi w nią mirabiliami. Druga płaszczyzna to płaszczyzna historyczno-polityczna, osadzona w rozmaitych realiach: antyku, jak w *Żołnierzu z Mgły*<sup>111</sup>, lub będących odwzorowaniem realiów antyku, co widać w cyklu *Videssos*<sup>112</sup>; w średniowieczu, jak w trylogii *Młot i krzyż*<sup>113</sup>, bądź w światach realizujących podobne realia, co występuje w większości światów *heroic fantasy* czy *sword and sorcery fantasy*; mogą to być także realia świata współczesnego, w którym wydarzają się manifestacje *sacrum*, jak w *Zaklętym mieczu*, *Uchroń mnie od Złego*. Kolejną płaszczyzną jest płaszczyzna psychiczna, to w niej znajdują swój wyraz zjawiska świadomego

---

<sup>109</sup> Zob. P. Ricoeur, *O sobie samym jako innym*, przeł. B. Chelstowski, Warszawa 2003, s. 191 n.

<sup>110</sup> R. Schaeffler, *Co to znaczy: rozumieć wypowiedź religijną?*, przeł. T. Zaorski, [w:] *Człowiek wobec religii*, op. cit., s. 17.

<sup>111</sup> Zob. G. Wolfe, *Żołnierz z Mgły*, przeł. M. Michałowski, Gdańsk 1992.

<sup>112</sup> Zob. H. Turtledove, *Videssos*, t. 1-6, przeł. K. Przybyś, Warszawa 1996.

<sup>113</sup> Zob. H. Harrison, *Młot i krzyż*, t. 1-3, przeł. P. Szarota, J. Zandberg, M. Rudnik, Warszawa 1995.

uczestnictwa w rytuałach inicjacyjnych (*Oko Kota*<sup>114</sup>) oraz bycia wobec Innego w jego boskiej (*Kapłanka Avalonu*) lub demonicznej postaci (*Żołdak i zło świata*<sup>115</sup>), których efektem jest przemiana bohatera wpisująca się po części w literacki model *Entwicklungsroman* oraz *Bildungsroman*, w tej płaszczyźnie określa się tożsamość bohatera będącego wobec Innego (*Księżę Mroku*) oraz tożsamość ugruntowaną w polu dokonywanych przez niego wyborów (*Dar*), polegających na preferencyjnym utożsamianiu się z określonym dobrem (w znaczeniu, jakie procesowi temu nadał Max Scheler), a także otwarcie się na Transcendencję pozwalające określić nie tylko własne ograniczenia i możliwości (często wpisujące się w przeświadczenie herosa o własnej omnipotencji), ale i horyzont ostatecznego odniesienia, poza które wejść nie można (*Fionawarski Gobelin*). Tu także pojawia się świadomość obcości doświadczanej w chwilach opętania (*Berserker*<sup>116</sup>), ujeżdżania (*W kole stań, dziewczyno*) czy transowego wkraczania w inne wymiary istnienia związane z byciem podległym innym władzom (*Sekrety Mocy*). Częstym zjawiskiem jest także zestawianie postawy ateistycznej z wydarzeniem numinotycznym, skutkujące próbami racjonalizowania *sacrum*, jak w *Trzech sercach i trzech lwach*, traktowania jego manifestacji jako efektu choroby psychicznej, co widać w *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka* czy pragmatycznego traktowania mocy i ekonomicznych wymiarów bycia człowiekiem magicznym, jak w *Światach czarnoksiężnika*<sup>117</sup> czy *Uchroń mnie od Złego*.

Inna płaszczyzna to płaszczyzna metafizyczna określająca na poziomie pojęciowym, a nie przeżyciowo-emocjonalnym, wybrane zasady bytu, jak dobro, zło, piękno czy racjonalność (*Ziemiomorze*). A w oparciu o nie określająca naturę świata, jego uporządkowanie oraz celowość, a także miejsce człowieka w tak postrzeganym modelu. To tu pojawiają się wszelkie pytania o naturę zła, jego przyczynę, o celowość oraz analogicznie o inne kategorie metafizyczne, które rodzą zasadnicze rozterki u bohaterów fantasy, czy to odkrywających mroczną naturę rzeczywistości, jak w *Księdze wszystkich godzin* oraz *Amerykańskich bogach*, czy to stających wobec Zła oraz zasadniczych wyborów aksjologicznych. Oczywiście płaszczyzna ta rzadko występuje samodzielnie, można ją spotkać u Żelaznego, najczęściej jest pojęciowym tłem dla wyobrazeniowych prezentacji charakterystycznych dla płaszczyzny baśniowej, to jest ukazującej *sacrum* w Zaczarowanej Krainie lub działająca w realnym świecie współczesnego czło-

---

<sup>114</sup> Zob. R. Żelazny, *Oko kota*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1992.

<sup>115</sup> Zob. M. Moorcock, *Żołdak i zło świata*, przeł. Joteł, Poznań 1994.

<sup>116</sup> Zob. Ch. Carlsen, *Berserker*, t. 1-3, przeł. P. Kuś, W. Marcysiak, J. Bezak, Poznań 1992-1993.

<sup>117</sup> Zob. R. Żelazny, *Światy czarnoksiężnika*, t. 1-2, przeł. M. Studniarek, P. Lipszyc, Warszawa 1992-2002.

wieka, zmuszająca go do zajęcia osobistej postawy wobec Innego, jak i zupełnie innego modelu świata, jaki ta epifania przynosi.

Oprócz płaszczyzn rzeczywistości przedstawionej dość ciekawie wyglądają kwestie wymiarów czasowych, chociażby z tego względu, że dla *sacrum* jest to wydarzenie *in illud tempore*, dla *sanctum* to manifestacje w czasie historycznym, natomiast baśnie i bajki magiczne wydarzają się w czasie nieokreślonym, a do wszystkich tych elementów należy dodać rozpoznane przez Georges Dumézila zjawisko przechodzenia treści mitycznych do eposu wraz z towarzyszącą temu zmianą horyzontu odniesienia z kosmicznego wpisanego w czas sakralny, w ludzkie z elementami czasu historycznego. Zasadniczym typem czasu jest oczywiście *illud tempore*, charakterystyczny dla mitów, pojawiający się w fantasy na zasadzie przytoczeń literackich form mitów etiologicznych, jak w *Darze*, lub renarracji mitów, jak w przypadku *Stron bólu*<sup>118</sup>. W powieściach fantasy jest prefigurowany poprzez epifanie i hierofanie istotowo związane z czasem świętym. Jednak już środowisko (w jakim symboliczny wymiar hierofanii zostaje wpisany w czas i przestrzeń Krainy Czarów) rozwinięcia fabularnego symbolu oraz mitycznej cytacji jest już osadzone w czasie historycznym, jak w *Mgłach Avalonu*<sup>119</sup> i *Żołnierzu z Mgły*, quasi-historycznym określającym czasowość Krainy Czarów, jak we *Władcy Pierścieni*<sup>120</sup>, współczesnym, jak w *Uchroń mnie od Złego*, czy też prezentującym czas historii alternatywnej, jak w *Smoku Jego Królewskiej Mości*<sup>121</sup>, czy też w czasie przyszłym: po nuklearnym kataklizmie, jak w *Opowieściach Sipstrassi* czy *Mrocznej Wieży*<sup>122</sup>, oraz czasach quasi-apokaliptycznych, jak w *Piórze Archaniota*. Bardzo często wydarzenia mające swoje wzorcowe źródło *in illo tempore* zostają przeniesione lub reaktualizowane w czasie historycznym (*Przebudzenie księżycy*) lub quasi-historycznym, ukazując wydarzenie inwazji *sacrum* oraz czyniąc tym samym czas historyczny czasem otwartym na transcendencje unaoczniającą się w epifaniach lub wzorcowych zachowaniach i konfliktach, jak w czasie Konflikty w *Mrocznych Materiach* czy też w cyklu *Pamięć, Smutek i Cierń* oraz w *Fionawarskim Gobelinie*.

Jeżeli chodzi natomiast o przestrzeń światów przedstawionych w fantasy to generalnie można wskazać kilka jej modeli: zasadniczy, to oczywiście Kraina Czarów, inny to rzeczywistość realna, w której cudowność się manifestuje, jak

---

<sup>118</sup> Zob. T. Denning, *Strony bólu*, przeł. B. Walczak, Warszawa 1999.

<sup>119</sup> Zob. M. Z. Bradely, *Mgły Avalonu*, przeł. M. Pietrzak-Merta, Warszawa 1994.

<sup>120</sup> Zob. J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 1-3, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1990.

<sup>121</sup> Zob. N. Novik, *Smok Jego Królewskiej Mości*, przeł. P. Kruk, Poznań 2007 (*Temaire*, t. 1).

<sup>122</sup> Zob. S. King, *Mroczna Wieża*, t. 1-7, przeł. A. Szulc, Z. Królicki, K. Sokołowski, Warszawa 2002-2006.

w *Pieśni Albionu* czy też w *Na tropach jednorożca*<sup>123</sup>, oczywiście mamy także modele światów równoległych, jak w *Mrocznych Materiach* czy *Erekosē*<sup>124</sup>, oraz światy wyprowadzone z modelu apokryficznego *Starego Testamentu*, jak w *Księdze wszystkich godzin*, dla którego specyficznym analogonem pozostaje wieloświat *Fionawarskiego Gobelinu*, w którym wydarzenia i rozstrzygnięcia zachodzące w Fionavarze wpływają bezpośrednio na całokształt wieloświata Gobelinu. Jeszcze inny model przestrzenny przynosi *Donnerjack*<sup>125</sup> Żelaznego, który wprowadza zapomniane *sacrum* w komputerową przestrzeń *virtu*, czyniąc z niej środowisko techniczno-numinotyczne.

Przy całkowitej różnorodności światów fantasy oraz wielorakich źródeł przyczynowości rzeczywistości przedstawionej mają one jeden wspólny mianownik: nadnaturalność manifestującą się w tych rzeczywistościach, fundującą ich istnienie, wyznaczającą ich granice, a nade wszystko normy rządzące tymi światami. Co prowadzi nas do zagadnienia hierarchii wartości światów fantasy oraz ich związku z racją kluczową.

### 5.3. Horyzonty aksjologiczne światów fantasy

Proponuję przyjąć tu za punkt odniesień model aksjologiczny skonstruowany przez Maxa Schelera. Z tego powodu, że: po pierwsze, osadza on całą hierarchię wartości w Świątym, po drugie, opisuje cały model ludzkiej egzystencji w polu wartości ufundowanej przez Świąte, po trzecie, wprowadza kategorię antywartości i ukazuje ludzką aktywność w świecie wartości na wielu poziomach, po czwarte, model ten pozwala określić wstępnie aksjologiczną strukturę rzeczywistości przedstawionej dzieła literackiego z różnymi typami świętości fundującymi tę rzeczywistość.

Możemy przyjąć jako tezę wyjściową stwierdzenie Józefa Tischnera, odnoszącego się do Schelera, mówiące, że „wartości modelują świat ludzki na sfery »wyższe« i »niższe«, »ważne« i »nieważne«, »święte« i »demoniczne«”<sup>126</sup>. Zasadniczym punktem wyjścia jest teza, że wartości dzielą się na wyższe oraz niższe, a ich wzajemne położenie względem siebie układa się w specyficzną hierarchię. Najniżej znajdują się wartości określane mianem „przyjemne-nieprzyjemne”, to znaczy wartości hedonistyczne, nad nimi – zdaniem Adama Węgrzeckiego – znajdują się wartości użyteczne, cywilizacyjne; ponad nimi

---

<sup>123</sup> Zob. M. Resnick, *Na tropach jednorożca*, przeł. D. Górską, Warszawa 1990.

<sup>124</sup> Zob. M. Moorcock, *Erekosē*, t. 1-3, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie, Gdynia 1991-1992.

<sup>125</sup> Zob. R. Żelazny, J. Lindskold, *Donnerjack*, przeł. N. Radomski, Poznań 1999.

<sup>126</sup> J. Tischner, *Etyka wartości i nadziei*, [w:] D. von Hildebrand, J. A. Kłoczowski OP, Józef Paściak OP, Józef Tischner, *Wobec wartości*, Poznań 1984, s. 69.

znajdują się wartości witalne, dla których nosicielem pozostaje ludzkie życie, zdrowie i choroby, tu także znajdują się wartości tego, co szlachetne i pospolite; ponad nimi znajdują się wartości duchowe, takie jak prawda, dobro i piękno oraz osadzone na nich wartości estetyczne, wartości tego, co słuszne i tego, co niesłuszne, to jest wartości porządku prawnego i wartości poznawcze; charakterystycznym elementem jest tu związek etycznych i duchowych wartości z doświadczeniem prawdy, która wyłania się tu jako wartość przewodnia. Wartości te, aby mogły być realizowane, wymagają nieustannego ćwiczenia w obiektywnym sposobie patrzenia na świat, którego efektem jest postawa „pozwalająca być” ludziom oraz światu, najwyżej hierarchii znajduje się świętość, która nadaje sens wszelkim innym wartościom, wysiłkom zmierzającym do ich realizacji nadając im piętno stałości<sup>127</sup>, na tej płaszczyźnie pojawiają się wartości religijne tego, co święte, które są wartościami absolutnymi. Oczywiście istnieje także druga strona hierarchii wartości, opisująca antywartości opisana przez Węgrzeckiego<sup>128</sup>. Należałoby tu jeszcze dodać aksjomaty określające prawa preferencji między wartościami<sup>129</sup>.

Jeżeli zechcemy odnieść ten model do światów fantazy, to łatwo da się zauważyć, że szczyt hierarchii wartości, fundujący wartości pozostałe, realizuje kilka typów. Może nim być święta moc lub święty byt, jak w przypadku *Sekretów Mocy*, mogą to być także boskie istoty, jak w *Amerykańskich bogach*, gdzie modelowo szczyt hierarchii aksjologicznej zajmują boscy tricksterzy, wprowadzając paradygmat dualistyczny, którego skrajnym obrazowaniem jest *Lord Demon* ukazujący hierarchię aksjologiczną opartą na równowadze dobra i zła reprezentowanych przez demony i bogów, ostatni model oparty na *sanctum*, jak u Charlesa Taylora, C. S. Lewisa czy J. R. R. Tolkiena. Widać wyraźnie, że aksjologia w punkcie zasadniczym przyjmuje trzy klasyczne modele nadnaturalne: pierwszy to *sacrum* jako święty byt lub bóstwa (*Belgariada*), drugi to boscy i demoniczni tricksterzy (*Amerykańscy bogowie*), a trzeci to *sanctum* utożsamiające boskość z dobrem i miłością (*Opowieści z Narnii*).

Pozostałe płaszczyzny hierarchii są już raczej zbieżne i w tym przypadku wyłania się dość ciekawy obraz aksjologii światów fantazy. Zaczniemy od najbardziej podstawowej wartości modelu, to jest grupy dóbr hedonistycznych. W literaturze fantazy uderzające jest przeciwstawienie dwóch modeli bycia: prostego, zgodnego z naturą oraz wysublimowanego, oddalającego się od natury w stronę coraz bardziej wyrafinowanych przyjemności. Pierwszy powraca do prostoty życia, pokarmu i radości z nim związanych. Jada się sery, chleby,

---

<sup>127</sup> Zob. *ibidem*, s. 71-77.

<sup>128</sup> Zob. A. Węgrzecki, *Scheler*, Warszawa 1975.

<sup>129</sup> M. Scheler, *Der Formalismus in der Ethik und die materiale Wertethik*, Halle 1916, s. 104-117.

owoce i warzywa, popijając wodą lub piwem, nic wyszukanego, ale z reguły prezentowanego jako smakowite i wyborne w swej prostocie i naturalności. Wpisuje się to w charakterystyczny dla mitu obraz harmonijnego współbycia w ramach Żywego Kosmosu, najlepiej oddaje to chyba model życia magów z *Ziemiomorza*. Czytelne jest także i to, że model ten jest zbieżny na tym poziomie z wzorcami średniowiecznymi (*Władca Pierścieni*). Nie wyklucza też tego wzorca kultura dworska, gdzie jada się lepiej i bawi się inaczej, a jednak, jak w opisach z *heroic fantasy*, takich jak *W służbie Króla Smoków* czy *Shannara*, gdzie mieszkańcy tych środowisk też potrafią docenić proste jedzenie, chociaż oczywiście nie są im obce uroki dworskich przyjemności. Ciekawe, że ten prosty model wartości przyjemnościowych jest waloryzowany tak, że z małymi wyjątkami (*Czarnoksiężnik z Zao*)<sup>130</sup> sybarytyzm jest traktowany nagannie, a proste przyjemności zgodne z naturą określane są jako pozytywne. Model ten często wpisuje się w opozycje barbarzyńca – człowiek dworu, jak ma to miejsce w przypadku Conana oraz mieszkaniowiec wsi – mieszkaniowiec dworu, co widać w *Lyonesse*.

Na poziomie wartości użytecznych mamy konsekwentnie rozwijany model tej opozycji, ukierunkowany na rzeczy i przedmioty niezbędne dla bezpiecznego funkcjonowania w naturze oraz wykazywania całkowitej zbędności elementów dworskiego przepychu. Wartościowość na tym poziomie związana jest użytecznością i co ciekawe na płaszczyźnie materiałowej najczęściej wpisuje się w model kultury średniowiecznej.

Innego typu rozróżnienie przynosi poziom wartości życiowych dokonujący rozróżnień tego, co szlachetne i tego, co pospolite. Tu zarysowują się podstawy wzorcowych postaw bohaterów oraz antybohaterów. O tym, czy jest się szlachetnym czy pospolitym, nie decyduje w ostatecznym rozrachunku urodzenie, ile sposób bycia w świecie wartości. Szlachetność jest efektem realizowania w życiu przez konkretną postać takich a nie innych wartości. W Krainie Czarów kuchcik, jak i klerk może stać się herosem kulturowym i następcą króla, nie tyle w wyniku zbiegu okoliczności, co właśnie aksjologicznych postaw w sytuacjach granicznych, jak ma to miejsce w *Pamięci*, *Smutku i Cierniu* oraz *W służbie Króla Smoków*.

Oczywiście ta płaszczyzna fundowana jest przez poziom wyższy, to znaczy poziom wartości duchowych. Tu spotykamy zarówno wartości estetyczne, ukazujące naturę poza jej poręcznością (w heideggerowskim znaczeniu tego słowa) i pragmatycznie zorientowaną przedmiotowością. Tu także znajdujemy wartości organizujące porządek społeczny, dzięki którym wspólnota istnieje przy ich harmonijnym zachowaniu lub przy ich odtrąceniu staje w obliczu konfliktu. Szlachetność nie może nie wpisywać się w ten porządek, gdyż jest on wartością

---

<sup>130</sup> Zob. L. Carter, *Czarnoksiężnik z Zao*, przeł. M. Gizmajer, Kielce 1993.

wyższą. Podobnie rzecz się ma z wartościami typu poznawczego. Bohater, jeżeli ma funkcjonować harmonijnie na tym poziomie wartości musi nie tylko mieć właściwy stosunek do praworządności, ale musi mieć wiedzę. Widać to zjawisko wyraźnie w postaciach herosów – seniorów, takich jak stary Conan (*Conan wielki*)<sup>131</sup>, Druss (*Legenda*)<sup>132</sup>, czy starzy królowie (*W służbie Króla Smoków*). A jednak istnieje tu zasadnicze niebezpieczeństwo zatrzymania się na tym poziomie. Uznania wiedzy, zwłaszcza magicznej (sakralnej, lecz nie religijnej), za wystarczający aspekt aksjologicznego samorozwoju, jak i postrzegania Kosmosu w zredukowanym do magicznej pragmatyki i wiedzy obrazie. Widać to w postawach uczonych, ale i złych magów, takich jak w *Darze* czy *Pamięci, Smutku i Cierniu*. Na tej płaszczyźnie pojawia się jako wartość wiedza nabywana drogą inicjacji oraz przekazywana poprzez bycie wobec wzorcowych postaci realizujących konkretny *ethos*.

Istotne w tym modelu jest to, że określa aksjologiczny status nadnaturalnego, które jest obecne w przestrzeniach przedstawionych literatury fantasy. W obrębie tego schematu nie ma przynosić ono tylko estetycznej atrakcyjności tego świata. Przeciwnie dla mieszkańców Krainy Czarów wydarzenie numinotyczne jest czymś oczywistym, tak samo jak jego skutki oraz jego transcendentne źródło. W tym świecie świętość funduje całe istnienie, określa jego granice i normy nią rządzące. Nie chodzi tylko o normy typu kosmicznego, wpisane w wielki model harmonii i konfliktu lub upadku i odkupienia, ale także o aksjologiczną organizację świata ludzkiego istnienia, w którym świętość przybiera kilka postaci, a co za tym idzie – centrum fundujące hierarchię ma także alternatywne aspekty. Działanie człowieka może wpisywać się w fundującą i regulującą aktywność bóstw, jak w *Żołnierzu z Mgły* czy *Pieśni Albionu*, może być przedmiotem działań dualistycznych tricksterów, jak w *Amerykańskich bogach*, może toczyć się wobec manifestującej się bezpostaciowej mocy, jak w *Ziemiomorz*, lub wydarzać się w przestrzeni regulowanej istnieniem osobowego Boga.

Dodać tu należy także wymiar antywartości, który jest niezwykle istotny dla aksjologicznego wymiaru światów fantasy. Zasadniczym wyróżnikiem w tej materii jest preferowanie w praktycznych wyborach wartości niższej w sytuacji bycia wobec wartości wyższej. Jak chcą badacze problemu, cały paradygmat aksjologicznych wyborów jest rozciągnięty pomiędzy miłością a nienawiścią<sup>133</sup>. My możemy tylko wpisać tu jeszcze kreację i porządkowania przeciwstawione dezintegracji oraz dobro przeciwstawione złu. Ponieważ wartości wprowadzane są w przestrzeń światową przez poszczególne istoty naturalne, a w fantasy także nadnaturalne, możemy przyjąć, że ich działania dezintegrują

---

<sup>131</sup> Zob. L. Carpenter, *Conan wielki*, przeł. A. Ryć, Warszawa 1995.

<sup>132</sup> Zob. D. Gemmel, *Legenda*, przeł. B. Kamińska, Z. Królicki, Poznań 1999.

<sup>133</sup> Zob. A. Węgrzecki, *Scheler, op. cit.*



ce, jak i harmonizujące powinny wpisywać się w model oparty na przeciwstawieniu miłości i nienawiści. Chociaż model ten, zdaniem Schelera, powinien sprawdzać się przestrzeni religijnej osadzonej na biblijnym objawieniu. W świecie kosmicznego *sacrum* istoty chtoniczne związane z dezintegracją i śmiercią nie zawsze są złe (*Trylogia Mrocznego Elfa*<sup>134</sup>). Często realizują tylko swoją funkcję w wielkim cyklu wiecznego powrotu, jak wskazują na to tacy badacze, jak Andrzej Szyjewski czy Piotr Grzonka, w cytowanych już pracach<sup>135</sup>. Obrazy będące literackim odpowiednikiem tego zjawiska notujemy także w fantasy, jak chociażby w *Lordzie Demonie* czy cyklu *Amber*, gdzie istoty demoniczne pełnią pozytywną funkcję w kosmicznym procesie kreacji harmonii. Oczywiście ma to swoje konsekwencje budujące rzeczywistość przedstawioną w oparciu o model dualistyczny, częsty zresztą w mitycznych pierwowzorach obrazów fantasy.

Wśród antywartości realnie realizowanych można wymienić je w kolejności odpowiadającej negatywnemu obrazowi prezentowanej powyżej hierarchii dóbr wyższych i niższych. Pierwsze byłyby głód i zniszczenia pojawiające się jako jedne z efektów manifestacji antywartości. Następnie niszczenie postaw szlachetnych i wystawianie ich na heroiczne próby bądź poniewieranie i więzienie, jak w cyklu *Korona gwiazd*<sup>136</sup>. Kolejne to tchórzostwo i obłuda jako formy bycia wobec wartości zagrożonych wyższego rzędu. Po nich należy wymienić sprowadzanie świata natury do prostej poręczności, jak czyni Sauron we *Władcy Pierścieni* (co jeszcze bardziej uwypuklone zostanie w *Ostatnim władcy Pierścienia*<sup>137</sup>, prezentując tam istotę konfliktu dobra i zła na poziomie konfliktu postaw ekologicznych i industrialnych). Do tego należy dodać wzmiankowaną już redukcję poznania do tego, co poznawcze, to jest manipulacyjne lub spekulacyjne, bez wkraczania w sferę religijną a operujące już na zredukowanej do magii płaszczyźnie sakralnej. Na tym poziomie niezupełność człowieka w jego byciu otwartym na transcendencję oraz czynienie dobra (jak chcą Zdybicka i Ricoeur w cytowanych powyżej tekstach) zostaje zredukowane do *ta dromena* starającego się manipulować mocą numinotyczną dla celów pragmatycznych, a w konsekwencji, jak pisze Michel Meslin<sup>138</sup>, po zdegradowaniu *sacrum* do poziomu manipulacyjnego pragnie przejąć funkcję nadzorcy *sacrum*. Ostatni

---

<sup>134</sup> Zob. R. A. Salvatore, *Trylogia Mrocznego Elfa*, przeł. P. Kucharski, T. Malski, Warszawa 2005-2006.

<sup>135</sup> Zob. A. Szyjewski, *Etnologia religii*, Kraków 2001 oraz P. Grzonka, *Oko światów. Struktury symboliczne mitologii infernalnych*, Kraków 1998.

<sup>136</sup> Zob. K. Elliott, *Książę Psów*, przeł. J. Wołyńska, Poznań 2003 (*Korona gwiazd*, t. 2).

<sup>137</sup> Zob. K. J. Yeskov, *Ostatni władca Pierścienia*, przeł. E. i E. Dębscy, Olsztyn 2002.

<sup>138</sup> Zob. M. Meslin, *Mentalność magiczna i manipulacja świętością. Magia, jej prawa i funkcjonowanie*, przeł. K. Pachniak, [w:] *Encyklopedia religii świata. Zagadnienia problemowe*, op. cit., s. 2007-2013, oraz B. Welte *Filozofia religii*, przeł. G. Sowinski, Kraków 1996, tezy o źródłach bezistotności religii.

poziom antywartości realizuje zło demoniczne w postaci czystej, to znaczy aktualizowanej przez demona lub lekko zmodyfikowanej, gdy realizowane jest przez człowieka demonicznego lub inną służebną nadnaturalną istotę demoniczną.

Znaczące w tym aksjologicznym obrazie świata jest to, że średniowieczny model jego realizacji płynący od niebios poprzez duchowość, witalność ku temu, co przyjemnościowe, jest równie atrakcyjny, jak dla Schelera, który widział w nim klasyczną realizację zarysowanej przez siebie hierarchii wartości.

Oczywiście należy pamiętać, że cały czas omawiamy rzeczywistość przedstawioną światów fantazy oraz jej przyczynowości. Gdy natomiast odniesiemy te teksty do sytuacji odbiorcy, to wszystkie wskazane przez nas jakości i prawidłowości mogą zostać zredukowane do estetycznego przedmiotu pięknego, jakim jest dzieło literackie i wprowadzić sytuację, którą Józef Tischner, podejmując zagadnienie aksjologii dzieła literackiego, określał mianem błędzenia w żywiole piękna<sup>139</sup>.

#### 5.4. Racja kluczowa światów fantazy

Racja kluczowa, zdaniem Stefani Skwarczyńskiej, wpisana jest z reguły w jakiś system światopoglądowy oparty na konkretnej teorii rzeczywistości. Zawsze obecna jest w każdym dziele literackim i decyduje o charakterze swojej logiki dla konkretnego dzieła literackiego, określającej „fakt związków przyczynowo-skutkowych między wprowadzonymi treścią utworu przedmiotami i zdarzeniami i żąda uzasadnienia tych związków działaniem jakiegoś stałego prawa”<sup>140</sup>. Mówiąc najogólniej, określa ona moment światopoglądowy wpisany do dzieła literackiego.

Jako pierwszą należy wymienić cudowność baśniową, opartą na nadnaturalności, rozwiniętą fabularnie w opowieści odwzorowujące rytuały inicjacyjne, prezentujące bohatera w jego związkach przyczynowo-skutkowych z pomocnikami, opiekunami i przeciwnikami. Cudowność ta jednak nie oddaje wymiaru religijnego ani mitycznego (*Dary*<sup>141</sup>). Dla niej racją kluczową jest nadnaturalna cudowność oraz otwarcie się bohatera na nią i jej działanie, które z reguły posiada nacechowanie moralne. Pozbawiona jest bogów i demonów w takim samym stopniu, jak i boskiej opatrności. Chociaż, jak chce Eliade, skrywa pod

---

<sup>139</sup> Zob. J. Tischner, *Myślenie w żywiole piękna*, [w:] *O wartościowaniu w badaniach literackich*, red. S. Sawicki, W. Panas, Lublin 1986, s. 23-35; natomiast antropologiczne konsekwencje estetyzowania własnego istnienia w polu horyzontu agatologicznego można odnaleźć w cytowanej powyżej *Filozofii dramatu*.

<sup>140</sup> S. Skwarczyńska, *Wstęp do nauki o literaturze*, t. 1, *op. cit.*, s. 139.

<sup>141</sup> Zob. U. K. Le Guin, *Dary*, przeł. M. Mazan, Warszawa 2004.

wizerunkiem pomocników dawne bóstwa, tu manifestujące się tylko w zdeskralizowanej postaci. Co zatem jest racją kluczową w tym przypadku, jaka zasada? Cudowność, ale zredukowana z sakralności do bliżej nieokreślonej nadnaturalności, często mającej znamiona magii. Oznacza to, że racja dostateczna zorganizowana jest wokół cudowności przekraczającej sprawczo ograniczenia przestrzenno-czasowe świata przedstawionego, co widać chociażby w *Lyonesse*. Jedyne system światopoglądowy w tym przypadku opiera się na przyjęciu za pewnik wpływu nadnaturalnej cudowności na istnienie człowieka, co prefiguruje także mityczny obraz rzeczywistości jako przestrzeni niehomogenicznej, w której istnieją przejścia umożliwiające inwazje cudowności.

Drugi typ racji kluczowej oparty jest na modelowym kosmicznym *sacrum* z całym wskazanym przez Eliadego i van der Leeuwa paradygmatem epifanii: począwszy od czystej mocy, jak dzika moc w cyklu *Orkowie*<sup>142</sup>, przez moc przybierającą wolę (*Erekošē*), postać (*Kraina Mroku*<sup>143</sup>) i w końcu imię (*Ziemiomorze*), jak ma to miejsce w opisie kosmogonii w *Księdze wszystkich godzin*. Ten typ posiada kilka sposobów odniesień do światopoglądu mitycznego. Pierwszy, oparty na wzorcowym znaczeniu mitu określającym rzeczywistość jako element Żywego Kosmosu powodowanego zasadami osadzonymi źródłowo w *sacrum*. Teoretycznie taki model prezentują Eliade, Joseph Campbell oraz Karen Armstrong. W odniesieniu do literatury wysokiej posługuje się nim Harry Slochower<sup>144</sup>. Nas natomiast interesuje odniesienie teoretyczne, określające zarys mitycznego światopoglądu. Możemy powiedzieć, że obraz jaki przynosi *mythos*, jest niejednoznaczny. Możemy wskazać jednak na kilka zasad organizujących istnienie rzeczywistości widzianej poprzez ten model. Po pierwsze, wszystko, co istnieje, istnieje dzięki porządkującej, a tym samym fundującej i odgraniczającej od chaosu aktywności *sacrum*. Kosmos jest wzajemnie powiązany i zorganizowany wokół nieskończonego procesu opartego na kosmicznym konflikcie i mającego swoje odbicie w naturalnym układzie pór roku. Istnienie człowieka opiera się na jego byciu otwartym na moc, człowiek bez mocy jest istotą niepełną, stąd aktywności mitycznego *homo religiosus* polega na ustawicznym poszukiwaniu Centrum, w którym przebija życiodajna moc. Działanie tu ma cechy aktywności religijnej opartej na rytach przejścia.

To, co rządzi światem, to *sacrum*. Zarówno w wymiarze groźnej, nieokiełznanej mocy, jak w trylogii *Orkowie*, mocy podlegającej manipulacjom magicznym, zawsze jednak groźnej i nieobliczalnej w skutkach, jak w *Ziemiomorzu* czy też w *Światach czarnoksiężnika*. W tym konkretnym przypadku mamy do czy-

---

<sup>142</sup> Zob. S. Nicholls, *Orkowie*, t. 1-3, przeł. W. Szypuła, K. Gryko, Warszawa 2005.

<sup>143</sup> Zob. H. Kuttner, *Kraina Mroku*, przeł. S. Szczurkowska, Bydgoszcz 1990.

<sup>144</sup> Pozycje, w których wykładają oni swoje poglądy w tej materii, wszystkich przytaczanych badaczy były już przeze mnie cytowane powyżej.

nienia z pojawieniem się postaci typu *homo magus*, a działania pomimo że osadzone w sakralnym obszarze mocy, nie wpisują się w aspekt religijny. Widać to w *Trylogii Ebenezezuma czy Światach czarnoksiężnika*.

Kolejny model oparty jest na celtyckim postrzeganiu mirabiliów i ich związków z mitycznym motywem podróży jako typu podróży inicjacyjnej, obecne jest to w *Pieśni Albionu* oraz w cyklu *Pendragon*. Przygoda jest byciem wobec wydarzającego się *numinosum*, w efekcie nakładają się dwa światopoglądy: religijny i mityczny oraz racjonalny i mityczny. Chodzi oczywiście o dwa przytoczone powyżej cykle.

Jeszcze inny model związany z kolejnym aspektem modalności *sacrum* to oczywiście *dark* oraz *gothic fantasy*, zarówno w wersji *high*, jak i *low*. W tym przypadku racja dostatecznie osadzona na zestawieniu światopoglądu racjonalnego lub zdroworozsądkowego z manifestacjami *sacrum* zredukowanymi do wymiaru *deinos* i *tremendum* (*Dziecko z miasta przeszłości*<sup>145</sup>).

Ostatni model w tym paradygmacie opiera się na zjawisku mitopoetyckiej spekulacji i uzależniony jest od wprowadzanego przez nadawcę typu rzeczywistości przedstawionej, do której wprowadza on cytacje odmityczne i prefigurowane przez nie treści światopoglądowe. Wydaje się on najciekawszym modelem operowania mitem w *fantasy*, gdyż wprowadzającym zabieg testowania jakości mitycznych w rozmaicie określane przez rozterki i dylematy współczesnego człowieka światy *fantasy*. Zawsze obecne są tu trzy elementy: działająca moc numinotyczna, bohater o nieugruntowanym światopoglądzie oraz rzeczywistość, w której w jego obecności splatają się dwie rzeczywistości *sacrum* i *profanum*. Wywołuje to rozmaite efekty, od całkowitego braku reakcji na Inne (*Fionawarski Gobelin, Rzeka tańczących bogów*<sup>146</sup>), przez próby wytłumaczenia doświadczenia Innego przez halucynacje (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiaraka*), czy odniesienia go do zrozumiałych zjawisk typu fizycznego (*Trzy serca trzy lwy; Przygody Harolda Shea*<sup>147</sup>), aż po pełne przyjęcie modelu żywego kosmosu (*Pieśń Albionu, Sekrety Mocy*).

Tu należy jeszcze wymienić model spekulacji mitopoetyckiej, wprowadzającej czwarty element, a mianowicie *sanctum*. Mamy wówczas współwystępowanie trzech typów światopoglądów: racjonalnego i religijnie sceptycznego, mitycznego oraz religijnego. W przytaczanych już wielokrotnie pozycjach, w których to zjawisko intendujemy, to znaczy w *Mrocznych Materiach* oraz dylogii *Księga wszystkich godzin*, zestawienia te realizują nie tyle funkcję pole-

---

<sup>145</sup> Zob. T. Williams, N. K. Hoffman, *Dziecko z miasta przeszłości*, przeł. P. Kruk, Poznań 1995.

<sup>146</sup> Zob. J. L. Chalker, *Rzeka tańczących bogów*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1994.

<sup>147</sup> Zob. L. Sprague de Camp, P. Fletcher, *Przygody Harolda Shea*, t. 1-2, przeł. B. Górny, R. Lipiński, Warszawa 1994-1999.

miczną, co ewidentnie desakralizującą w odniesieniu do modelu światopoglądowego osadzonego na *sanctum*.

Ostatni typ organizujący rację dostateczną to przytaczane powyżej *sanctum*. Wprowadza ono obrazy biblijne oraz ich teologiczne i metafizyczne określenia w obszar Krainy Czarów, stającej się światem ukazującym te mechanizmy i zasady w atrakcyjniejszej formie estetycznej, skierowanej do dzieci, jak *Opowieści z Narnii*, czy dorosłych, jak *Silmarillion*, czy też wręcz do własnych parafian, jak *Zaklinacz Cieni*. Często pojawia się tu także model *sacrum*, jak we *Władcy Pierścieni*, *Kole Czasu* czy też *Fionawarskim Gobelinie*, ale zdaje się, że obecne w nich mirabilia wpisują się, jak w średniowiecznych romansach, w *miraculosum* i dopełniają je, ukazując rozmaite aspekty modalności *sacrum*, jak i *sanctum*, przy zachowaniu ontycznej prymarności świętości *sanctum*.

Zauważmy, że racja kluczowa światów fantasy opiera się na transcendentnej wobec realnego świata dynamicznej świętości. Wielorakość tych racji, tylko zarysowana, gdyż pełna prezentacja domagałaby się osobnego opracowania, wyraźnie wskazuje na związek poszczególnych typów racji kluczowej z rozmaitymi aspektami modalności kluczowej. Co może nasuwać pytanie czy przypadkiem fantasy nie eksplorując świętości wpisanej w zapomniany *mythos*, porządkuje rozproszone *sacrum* mitycznego świata, czyniąc je przedmiotem spekulacji mitopoetyckich, ukazujących już nie tylko rytuały inicjacyjne, ale także stawiając pytania egzystencjalne współczesnego człowieka w horyzoncie znaczeń, jakie przynosi *mythos* (*Sekrety Mocy*), a także często zarzucana we współczesnym świecie religijność oparta na modelu judeo-chrześcijańskim (*Zaklinacz Cieni*, *Fionawarski Gobelin*). Tym samym wydaje się, że racja kluczowa powieści fantasy, szczególnie zestawiająca dwa modele światopoglądowe, staje się typowym literackim laboratorium moralnym rozpatrywanym w horyzoncie mityczności z jego zapomnianym i rozproszonym *sacrum* oraz religijności.

Zdarza się też i tak, że jakości światopoglądowe pojawiają się w sposób niedookreślony, stając się raczej jakościami metafizycznymi (jak u Romana Ingardena<sup>148</sup>), określającymi wydarzenie, które Roger Caillois określał mianem pęknięcia rzeczywistości i zburzenia jej racjonalnego porządku<sup>149</sup>, w następstwie którego rodzi się groza lub przeczucie czegoś Innego (*Wskrzesiciel*, *Miasteczko Castelview*, *Najwspanialszy parostatek* oraz *Ostatnia odzywka*<sup>150</sup>). Trudno wówczas mówić o racji kluczowej, a raczej o próbie wpisania tego, co Inne, w rację kluczową opartą na światopoglądzie racjonalnym, co często wiąże się

---

<sup>148</sup> Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim*, przeł. M. Turowicz, Warszawa 1988.

<sup>149</sup> Zob. R. Caillois, *W sercu fantastyki*, przeł. M. Ochab, Gdańsk 2005.

<sup>150</sup> Zob. S. Stewart, *Wskrzesiciel*, przeł. M. Jakuszewski, Warszawa 1997; Ph. J. Farmer, *Najwspanialszy parostatek*, przeł. O. Waśkiewicz, Warszawa 1997; G. Wolfe, *Miasteczko Castelview*, przeł. J. Manicki, Warszawa 1997; T. Powers, *Ostatnia odzywka*, przeł. M. Jabłoński, Poznań 2000.

z próbami racjonalizacji kosmosu i bliższe jest sposobowi oglądania uniwersum przez Kartezjusza i Kanta niż przez Eliadego, a w literaturze fantasty wkracza już w sferę religijnej science fiction zestawiającej dwa porządki nadrealności i związanej z nią wtórnej wiary (w znaczeniu tolkienowskim) oraz porządek fizyczny związany z ortodoksyjną racjonalnością, która stara się wpisać to, co Inne, w swój model świata, a tym samym Inne uczynić poznawalnym, co wiązać się może z niebezpieczeństwem jego redukcji i fałszowania.

Zdarzają się też teksty, w których racja kluczowa jest prefigurowana przez pierwotne symbole religijne (w takim rozumieniu, jakie nadał temu terminowi Ricoeur), takie jak symbol upadku, skazy, tęsknoty, wygnania czy symbol człowieka chrystusowego, które są rozwijane w opowieść, tworząc wątek, jak w *Archaniele*, epizod, jak w *Fionawarskim Gobelinie*, czy też podstawę dla większej całości fabularnej, jak w *Zaklinaczu Cieni*. Oczywiście ze względu na przynależność danego symbolu wpisują się one w rację kluczową osadzoną na modelu *sanctum*.

## 5.5. Funkcjonalność fabuł *quasi* – mitycznych w literaturze fantasty

Model funkcjonalności fantazji opartych na micie przyjmujemy w tym przypadku za Tolkienem z jego eseju *O baśniach*<sup>151</sup>, z jednym tylko doprecyzowaniem: opiszemy tę funkcjonalność w obu modelach świętości, to jest *sacrum* i *sanctum*, gdyż nie są one sprowadzalne do siebie na płaszczyźnie pozaliterackiej, a często także i literackiej.

Tolkien wyznacza trzy zasadnicze funkcje w literaturze fantasty, są to funkcja ucieczki związana z obliczem ludzkim, funkcja uzdrowienia związana z obliczem magicznym oraz funkcja pocieszenia związana z obliczem boskim<sup>152</sup>. Funkcjom tym odpowiadają trzy zasadnicze obszary prezentowane w mitach: człowiek-kosmos- Bóg/bogowie.

### 5.5.1. Sfera *sacrum*

Przyjrzyjmy się funkcji uzdrowienia, ukazującej oblicze magiczne związane z niehomogeniczną koncepcją świata, który przenikany bywa wydarzeniami numinotycznymi, będącymi inwazjami *sacrum* przychodzącego z innych wymiarów kosmosu, to jest z jego zaświatów zarówno niebiańskich jak i chtonicz-

---

<sup>151</sup> J. R. R. Tolkien, *O baśniach*, przeł. T. A. Olszański [w:] idem, *Potwory i krytycy*, red. Ch. Tolkien, Poznań 2000.

<sup>152</sup> Por. A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*, Kraków 2004, s. 134.

nych (*Stwory światła i ciemności*). Najważniejsze wydaje się tu ukazanie pozaempirycznego i pozafizycznego wymiaru świata, który fundowany jest przez wydarzenie numinotyczne, jaki podtrzymywany jest w swoim istnieniu poprzez moc *sacrum* (*Ziemiomorze*). Ten świat nie tylko nie podlega redukcji do prostej poręczności, to nie jest świat rzeczy, to raczej świat, w którym wszystko może być przeniknięte mocą i tym samym może stać się przedmiotem świętym, to także świat, w którym to, co istnieje, zanurzone jest w fundacyjnej mocy w analogiczny sposób jak człowiek i podlega w taki sam sposób mechanizmom Żywego Kosmosu, mającym swoje źródło w dynamiczności *sacrum* (*Koło Czasu*). Świat stający się Żywym Kosmosem to świat, w którym ludzkie gospodarowanie nabiera zupełnie innych niż ekonomiczne cech, a mianowicie współbycia z innymi żywymi elementami tego świata (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*). Jest to o tyle ważne, że człowiek swoim istnieniem nie wyznacza zasadniczego horyzontu tego świata, horyzont ten określa *sacrum*, a człowiek, jak i pozostałe elementy Żywego Kosmosu po prostu realizują harmonię lub jej brak (*Ziemiomorze, Kroniki Hjörwardu, Shannara*).

Jak widać, jest to świat ożywiony w sposób odmienny od powszechnego rozumienia materii ożywionej, jego życie osadzone jest na obecnej w nim numinotycznej mocy. Na tej zasadzie żywe są minerały (*Opowieści Sipstrassi*), metale (*Opowieść o Alwinie Stwórcy*), niebiosa (*Fionawarski Gobelin*), tak jak ludzie, rośliny i zwierzęta. A ponieważ wszystkie wpisane są w mitologem kosmicznej harmonii związanej z ustawicznym konfliktem między harmonią a chaosem, to całe ich istnienie waloryzowane jest etycznie ze względu na miejsce i rolę, jakie zajmują w kosmicznym cyklu wiecznej przemiany chaosu i harmonii (*Władca Pierścieni*). Kosmos nie tylko żyje i czuje, ale i osądza działania w odniesieniu do tego, co harmonijne lub dezintegrujące (*Fionawarski Gobelin, Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*). Wystarczy przyrzeć się prezentacjom lasu w fantasy, symbolicznie prezentującym zagrożony, czujący i potrafiący się bronić element kosmosu, co widać i u Tolkiena (*Władca Pierścieni*). To taki model świata prowadzi do pojawienia się powieści fantasy zredukowanych do świata zwierząt, jak *Wodnikowe Wzgórze*<sup>153</sup> czy *Dom obiecany*<sup>154</sup>, jak powieści, w których zwierzę staje się pełnoprawnym partnerem człowieka, gdzie relacja oparta jest na zaufaniu, a nie wymuszaniu, jak w *Ziemiomorzu, Jheregu*<sup>155</sup> czy *Władcy Bestii*<sup>156</sup>. W tym świecie minerały, metale oraz drzewa są nosicielami mocy, zbiornikami mocy jak i uosobieniem mocy, co widać w cyklach *Opowieści o Alwinie Stwórcy* oraz w *Fionawarskim Gobelinie*. Ten świat jest nie tylko żywy, ale jest też święty.

---

<sup>153</sup> Zob. R. Adams, *Wodnikowe Wzgórze*, przeł. K. Szerer, Warszawa 1982.

<sup>154</sup> Zob. G. Killworth, *Dom obiecany*, przeł. U. Grabowska, Warszawa 1997.

<sup>155</sup> Zob. S. Brust, *Jhereg*, przeł. J. Kotarski, Poznań 2002 (*Vlad Taltos*, t. 1).

<sup>156</sup> Zob. A. Norton, *Władca Bestii*, przeł. J. Kotarski, Poznań 2001.

Na czym polega uzdrowienie? Przede wszystkim na odkryciu jego sakralnej natury z manifestującą się na każdym kroku cudownością a także wpisaną w konwencję mitu całkowitością Kosmosu zawierającego i wyjaśniającego swoim istnieniem wszystkie aspekty zdarzeń w nim zachodzących, a tym samym czyniący uzasadnionymi poprzez bycie w Kosmosie oraz sensownymi, w tym takie fenomeny, jak cierpienie, zło, choroby czy śmierć. Uzdrowienie to powrót do świata z czasu *in illud tempore*, kiedy elementy Kosmosu były takimi, jakie są, a nie takimi, jakie chciał później widzieć je człowiek w swej pragmatycznej koncepcji świata własnego otoczenia. Uzdrowienie to połączenie świata ludzkiej codzienności z cudownością, to odkrycie nie tylko innego wymiaru istnienia Kosmosu, ale także odkrycie zupełnie innego modelu bycia człowieka w świecie będącym hierofanią (*Drugie Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*<sup>157</sup>). To także odkrycie, że świat zredukowany do swojej czystej fizykalności jest światem niesamodzielnym, wypływającym z nicości i zmierzającym ku nicości po chwilowym zaistnieniu (*Pieśń Albionu*).

To jednak także świat osadzony w pierwotnym chaosie, z którego wypływa i do którego powróci, będąc wpisany w kosmiczny cykl wiecznego powrotu (*Stwory światła i ciemności, Donnerjack*). A także związana z tym osadzeniem w chaosie dualistyczna koncepcja świata (*Ziemiomorze, Imię wiatru*<sup>158</sup>), po którym wędruje trickster i przeobraża go we właściwy sobie sposób (*Amerykańscy bogowie*<sup>159</sup>). Tu także pojawiają się dwa istotne elementy tej funkcji, które uobecniają się nieco inaczej u Tolkiena. Chodzi mianowicie o zagadnienie mocy i związanej z nią możliwości magicznego manipulowania nią oraz zestawiania tego modelu świata z modelem uniwersum osadzonym na *sanctum*. Trudno byłoby tu mówić o uzdrowieniu, chyba że manipulacje miałyby charakter szamański (*Sekrety Mocy, Oko Kota*), mający na celu wykorzystanie manipulacji mocą w celu ochrony grupy, a nie w celu realizacji jakichś innych pragmatycznych celów (*Kraina Przemian*). A to oznacza, że nie zawsze wprowadzenie modelu świata Żywego Kosmosu musi implikować same pozytywne skutki. Wiele zależy tu od postawy, jaką przyjmuje człowiek.

Przyjrzyjmy się, jak wygląda oblicze ludzkie i związana z nim funkcja ucieczki. Zauważmy, że mamy tu kilka modelowych obrazów człowieka, są to: heros, *homo religiosus* i *homo magus*. Zasadnicza różnica pomiędzy człowiekiem magicznym a religijnym polega na praktycznym odniesieniu do mocy. Pierwszy manipuluje nią starając się nad nią zapanować i skanalizować moc na działania pożądane przez siebie poprzez niewolenie mocy, natomiast drugi odnosi

---

<sup>157</sup> Zob. S. R. Donaldson, *Drugie Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 1-3, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1998-2002.

<sup>158</sup> Zob. P. Rothfuss, *Imię wiatru*, przeł. J. Karłowski, Poznań 2008 (*Kroniki królobójcy*, t. 1).

<sup>159</sup> Zob. L. Hyde, *Trickster Makes this World*, *op. cit.*, *Part One: Trap of Nature*.



się do mocy w ramach kultu, scedowując działanie *sacrum* na rozmaicie rozumianą opatrność boską. Dla Tolkiena funkcja ucieczki polega na odchodzeniu od świata zredukowanego do pragmatyki rzeczy, wulgarności i pozorności naszego świata, jego brzydoty, obłudy i akceptowanego zła ku światu uporządkowanemu wyobrażeniowymi modelami, opartymi na mitycznych wzorach (*O baśniach*). Faktycznie, funkcja ta może realizować się ucieczką od realnej, negatywnie ocenianej rzeczywistości współczesnego świata, w którym *sacrum*, zdaniem Eliadego, jest nie tylko rozproszone, ale także i skryte. Oznacza to, że człowiek współczesny w poszukiwaniu wzorcowego, osadzonego na mitycznym obrazie, ładu zmuszony jest wkraczać w światy wyobrażeniowe, które stały się mediami przechowującymi i przekazującymi treści mityczne. Mityczny obraz Kosmosu i człowieka w tym Kosmosie daje o sobie znać w fantazjach i tęsknotach<sup>160</sup>. Należy jednak pamiętać, że Eliade twierdził, że umysł, który nie jest w stanie objąć treści metafizycznych symbolu, może go wulgaryzować<sup>161</sup>, a wówczas ucieczka nie byłaby ucieczką do wzorca mitycznego, ale zwykłym eskapizmem. Ucieczka od świata własnej rzeczywistości ku wyobrażeniowym światom fantasy realizującym wzorce mityczne osadzona jest na konflikcie obrazu świata człowieka, jaki istnieje pomiędzy racjonalną spuścizną Oświecenia a romantycznym odczytaniem na nowo mitu. Tak tę dystynkcję określają zarówno badacze skupiający się na *mythopoeic fantasy*, jak chociażby Marek Oziewicz<sup>162</sup> oraz cytowani przeze mnie w pierwszym rozdziale badacze zajmujący się zjawiskiem obecności mitu we współczesnej literaturze, jak Joseph Strelka, czy John Vickery. Byłaby to zatem ucieczka od świata zredukowanego do tego, co użyteczne i racjonalne, preferującego bycie w świecie rzeczy i ukierunkowanego na często bezrefleksyjną konsumpcję tych rzeczy w świecie „newsu w 24 godziny”, jak pisał Slochower, a przy tym całkowicie bezradnego wobec zagadnień enigmy cierpienia, sensu ludzkiego życia i śmierci oraz sensu istnienia w ogóle. To ucieczka ku polu odpowiedzi, jakie dać może tylko *mythos*, co do czego zgodni są filozofowie, filologowie i religioznawcy, tacy jak Leszek Kołakowski, Louis Dupré, Harry Slochower, Mircea Eliade i Karen Armstrong. Ucieczka jest nie tylko ucieczką od świata ludzkiego otoczenia (*Władca Pierścieni*), notujemy w fantasy także obrazy będące efektem ucieczki od wzoru religijnego wpisanego w model *sanctum*, jak w *Mrocznych Materiach* czy *Księżde wszystkich godzin*. Mamy także i taki model ucieczki, która jest ucieczką od historii i to historii globalnej, jak i prywatnej, które to zjawisko

---

<sup>160</sup> Zob. M. Eliade, *Mity, sny i misteria*, przeł. B. Kocjan, Warszawa, 1999, s. 20.

<sup>161</sup> Zob. M. Eliade, *Mefistofeles i androgyn*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999, s. 117.

<sup>162</sup> Zob. M. Oziewicz, *One Earth, One People: The Mythopoeic Fantasy Series of Ursula le Guin, Lloyd Alexander, Madelein L'Engle and Orson Scott Card*, Jefferson, North Carolina and London, 2008.

wiąże się zarówno z pragnieniem utożsamienia się z wzorcowym herosem i jego modelem inicjacyjnym wraz z wpisanymi wń konsekwencjami oraz ucieczką od czegoś, co Eliade określał, jako „upadek w historię”<sup>163</sup>, ukazujący taką sytuację egzystencjalną człowieka, w której jego istnienie nie zależy od jego preferencji i aksjologicznych wyborów, ale od globalnych mechanizmów historii, które zniewalają człowieka (*Amber*). Ta ucieczka od czasu historycznego jest także ucieczką od czasu lokalnego i związanego z nim „upadku w czas”, będącego zasadniczą przyczyną desakralizacji i demityzacji, które skutkowały pojawieniem się trwogi, błędzenia i poszukiwania ocalenia, które może istnieć poza czasem<sup>164</sup>, stąd ucieczka ku czasowi świętemu, czasowi początku i czasowi fundującemu rzeczywistość i człowieka, obecności *sacrum* zapośredniczanemu w światach wyobrażeniowych popularnych mitologii powieści fantasy. W konsekwencji ucieczka staje się (poza przypadkami wulgaryzacji mitu i związanego z tym banalnego eskapizmu) ucieczką od pozorności rozstrzygnięć racjonalizmu w kwestii ostatecznościowej, nieautentyczności bycia opartego na wspólnym modelu cywilizacyjnym, a także na towarzyszącemu temu efektowi zagubienia. Rozpoznanie to wydaje się zgodne z tezą Eliadego mówiącą, że „człowiek współczesny ulega każdej popularyzowanej mitologii, próbuje naśladować modele, ucieka od historii lokalnej do Czasu”<sup>165</sup>. My to zjawisko intendujemy w powieści, co także wpisuje się w eliadowską koncepcję degradacji mitu przeobrażającego się w powieść<sup>166</sup>.

Oczywiście odniesienia do mitycznego wzorca osadzone na naśladowaniu inicjacyjnych wydarzeń czasu początku nie są jedynym modelem obecnym w funkcji ucieczki. Drugim, równie popularnym, jest literackie eksplorowanie fenomenu magii i związanej z nim figury człowieka magicznego. Ta postawa, pomimo że źródłowo zakorzeniona w modelu mitycznego Kosmosu, jest jak już to pisałem wcześniej, postawą sakralną, ale nie religijną. Oznacza to, że otwarcie na transcendencję nie jest ukierunkowane funkcjonalnie na czynienie dobra i poszukiwanie autentycznego modelu istnienia, ale wprowadza do światów fantasy wszystkie pozaliterackie aspekty magii związane zmodyfikowanym byciem człowieka wobec numinotycznej mocy. Po pierwsze, zauważmy, że taki model bycia oparty jest na antywartości, preferuje wartości niższe niż świętość, sprowadzając sprawczą moc *numinosum* do roli zniewolonego i kontrolowanego narzędzia (*Imię wiatru*). Po drugie, prowadzi do rozwiązań iluzorycznych, gdyż opartych na ludzkich preferencjach i rozpoznaniach, a nie na autentycznym byciu wobec Innego (*Czarnoksiężnik z Volkyanu*). Po trzecie, redukuje mo-

---

<sup>163</sup> Zob. M. Eliade, *Mit wiecznego powrotu*, przeł. B. Kocjan, Warszawa 1998, s. 189.

<sup>164</sup> Zob. *ibidem*, s. 27-32.

<sup>165</sup> *Ibidem*, *op. cit.*, s. 27.

<sup>166</sup> Zob. M. Eliade, *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993, s. 414.

del Innego do poziomu sprawczej, nie do końca doskonałej mocy, jak ma to miejsce w *Welinie* (w przeciwnym razie nie dawałaby sobą manipulować), a po czwarte, buduje obraz człowieka, który uzurpuje sobie prawo, całkowicie iluzorycznie, do bycia panem Kosmosu i jego totalnym decydem (Pamięć, Smutek i Cierni). W konsekwencji zmienia nie tylko obraz Kosmosu na użytkowy, ale z wykorzystaniem nie *techne*, lecz magii, ale także model człowieka uzurpującego sobie prawo do bycia nie tyle nitscheańskim Nadczłowiekiem, co bóstwem. A to jest w przypadku lektury prawdziwościowej lub silnie utożsamiającej emocjonalnie potencjalnym pierwszym krokiem ku zjawisku tischnerowskiej pokusy świata<sup>167</sup> i innego, tym razem magicznego upadku w czas świata, który pragnie się magicznie zdominować.

Ostatnia funkcja to funkcja pociechy, opartej u Tolkiena na szczęśliwej katastrofie będącej zwieńczeniem inicjacyjnych przygód bohaterów. Oczywiście w horyzoncie *sacrum* nie odnosi się to do szczęśliwego zakończenia osadzonego w *Dobrej Nowinie*, ale, jak twierdzi Andrzej Szyjewski „*eukatastropha* nawet po-gańskich w wymowie i charakterze jest w istocie przeblyskiem Odwiecznej Prawdy”<sup>168</sup>, podobne stwierdzenia odnaleźlibyśmy u Simone Weil oraz Hugo Rahnera, co nie zmienia faktu, odnotowanego powyżej, że *sacrum* nie styka się z *sanctum*. Pociecha uobecniająca boskie oblicze w *mythopoeic fantasy* opiera się zatem na mitycznym modelu odwzorowywanym w tej literaturze, obrazującym mityczny wzór Żywego Kosmosu, mitologemu wiecznego powrotu, permanentnej dążności mitycznego *homo religiosus* do bycia w pobliżu Centrum, przez które przepływa moc oraz związanego z cyklem kosmicznym uczestnictwa w łańcuchu narodzin-śmierci-kolejnych narodzin, oddającego nie tylko kosmiczny mechanizm dialektycznego napięcia między harmonią a chaosem, ale także wpisującego istnienie człowieka w kolejne określone przez *sacrum* etapy jego istnienia, w które świadomie wkracza poprzez powtarzanie rytuałów przejścia (*Ziemiomorze*). Sprawę funkcji pocieszenia komplikuje nieco zjawisko epifanii pozornych, to jest takich twórców wyobrazeniowych, które posiadają zewnętrzne atrybuty świętości, nie są jednak osadzone źródłowo ani funkcjonalnie w modelach opartych na mitycznych prezentacjach *numinosum*. Jest to już jednak zjawisko wykraczające poza zakres degradacji mitu, gdyż nie są już elementy mitu. Takie wyobrażenia, pełniąc funkcję ornamentacyjną, sprawdzają się do estetyzacji niesamowitości, której źródłem może być wzmiankowane już powyżej „pęknięcie” racjonalnego obrazu świata, o jakim wspominał Roger Caillois w swojej książce *W sercu fantastyki*.

---

<sup>167</sup> Zob. J. Tischner, *Filozofia dramatu*, Paris 1990, s. 203-205.

<sup>168</sup> A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru*, op. cit., s. 137.

### 5.5.2. Sfera *sanctum*

Zasadnicza różnica pomiędzy tymi sferami została już opisana. Źródłem fabuł fantastycznych, a także ich funkcji, jest w tym przypadku element symboliczny, oddający Transcendentne oraz ludzkie bycie wobec niego. Oznacza to, że pojawią się tu symboliczne zapośredniczenia Boga, Opatrzności, bohatera chrystusowego oraz motywów upadku i odkupienia, a także symbole Złego i zła. W tej sferze właśnie najlepiej realizują się funkcje zaprezentowane przez Tolkiena w *O baśniach*.

Tu ucieczka od świata jest ucieczką typu augustyńskiego, opartą na wybrze pomiędzy światem dóbr niedoskonałych a Dobrem<sup>169</sup>, to raczej wyzwolenie z ograniczeń, jakie nakłada na człowieka świat rzeczy, za którymi pędzi, a których i tak nie zdąży skosztować. To także ucieczka ku światu, w którym cel istnienia osadzony jest w Bogu-Dobru-Miłości, świata wyprowadzonego z nicości przez Boga i podtrzymywanego w istnieniu Jego aktywnością. To jednak, w tym horyzoncie, znaczeń ucieczka od zmarnowanego daru wolności człowieka, który przeistoczył świat istotowo dobry w więzienie dla siebie, jako więźnia rzeczy i pozorów, oraz dla innych. To także ucieczka od zła oraz śmierci, bo Ten, ku Któremu się ucieka, jest poza wpływem jednego i drugiego. W tym znaczeniu ucieczka, jaką oferują światy fantazy oparte na *sanctum*, przynosi uwolnienie, co także konstataje Szyjewski. Ucieczka to także ucieczka od roli, jaką człowiek pełni w świecie, któremu mówi „nie”, a tym samym to poszukiwanie odpowiedzi na pytanie o autentyczność, którą w tym przypadku określają fabularne rozwinięcia symboliki człowieka chrystusowego. Zauważmy, że źródło ucieczki tkwi w człowieku osądzającym kondycję otaczającego go świata oraz jej aksjologiczny aspekt. Brak sensu określającego nadzieję oraz pełną istotę człowieka wywołuje ruch „ucieczki od”, w ramach której światy fantazy manipulujące symbolami i mitologemami stają się moralnym laboratorium, za pomocą którego testuje się pozaliterackie modele określające zadowalającą przestrzeń „ucieczki ku”, która może prowadzić w rozmaite sfery, o których będzie mowa w dalszej części.

Równie ciekawie prezentuje się kolejna funkcja, związana z obliczem magicznym, to znaczy funkcja uzdrowienia. Magiczność ma tu zasadniczy związek z cudownością, osadzoną nie tylko w *miraculosum*, ale i w zawierających się źródłowo (zgodnie z literacką tradycją chrześcijańskiego średniowiecza) w nim nadnaturalnych mirabiliach. Uzdrowienie to zasadniczo ukazanie innego, pełniejszego wymiaru świata osadzonego w fundacyjnym wydarzeniu świętości. W *Silmarillionie* widać wyraźnie, że świat i stworzenie nie są ani chaotyczne, ani

---

<sup>169</sup> Por. św. Augustyn, *O życiu szczęśliwym*, przeł. W. Seńko, [w:] idem, *Dialogi filozoficzne*, Kraków 2001, s. 25.

przypadkowe, lecz uporządkowane według zamysłu znanego tylko Iluwtarowi. Zarówno wydarzenia upadku, odstępstwa pojawienia się Złego i jego wpływów na ludzi i stworzenie nie może zniwelować zamysłu Iluwtara, gdyż to on jest wszechmocny. Zło jest tu prezentowane jako radykalnie obce Bogu, Stworzeniu i człowiekowi – i w tym sensie „niewyjaśnialne”. Bycie wobec Złego to zawsze bycie w postawie dramatycznego napięcia, co wyraźnie pokazuje nie tylko postać Froda, ale i Sarumana. O ile pierwszy istnieje istnieniem heroicznym po próbie na Górze Przeznaczenia, to Saruman istnieje istnieniem tragicznym, skuszony, uwięziony fałszywą obietnicą i na końcu przemieniony przez Złego<sup>170</sup>. Taka wizja świata ukazuje go jako nie tylko świat nowych horyzontów, jakie przynosi odkrycie Transcendencji, ale także świat osadzony na Tajemnicy znanej tylko Iluwtarowi oraz związanej z tym ludzkiej nadziei otwierającej nowe drogi, które ukazuje tak opisana wizja świata.

Tym samym pojawia się sfera boskiego oblicza i związana z nim funkcja pocieszenia. W tym przypadku odniesiona do *eukatastrophe* osadzonej na *Dobrej Nowinie*, sprowadzającej wszystkie działania człowieka do tego, co ona zapowiada. Rodzi to nie tylko nadzieję w znaczeniu radykalnym<sup>171</sup>, ale także zmienia wymiar postrzeganego świata ze świata będącego klątką rzeczy w świat pełen otwartych dróg prowadzących ku różnym możliwościom ocalenia, które testowane są w rozmaitych zestawieniach poprzez spekulacje mitopoeetyckie. Funkcja pocieszenia jest zarówno wewnątrztekstowa, związana ze światopoglądowym tłem danego tekstu, jak w *Zaklinaczu Cieniu*, *Opowieściach z Narnii*, czy też w światach łączących elementy *sacrum* z *sanctum* (zgodnie z modelem średniowiecznym współwystępowania tych elementów), jak w *Fionawarskim Gobelinie* oraz *Kole Czasu*. Drugi wymiar tej funkcji przekracza już ramy wewnątrztekstowe i wprowadza element rozumienia treści religijnej dzieła literackiego przez odbiorcę. Trudno bowiem byłoby mówić o funkcji pocieszenia, jakie niesie tekst osadzony na religijnym symbolu rozwiniętym w fabułę, z jednoczesnym redukowaniem go do przestrzeni fikcji wyobraźniowej. Sama istota symbolu religijnego wprowadzonego do dzieła literackiego wyklucza taki mechanizm. Pocieszenie w powieściach typu *good fantasy* opartych na literackim rozwijaniu symboliki religijnej wywodzonej z *sanctum* to spekulacyjne operowanie symbolami, które w tradycji już zostały opowiedziane, to jest wprowadzone w przestrzeń, czas i podmiotowe działanie. Należy tu wskazać takie symboliczne motywy fabularne jak: opowieść o upadku w *Archaniele*, o kuszeniu we *Władcy Pierścieni*, o heroicznosci prawdy, jak w *Fionawarskim Gobelinie*, o Opatrzności Bożej, jak w *Opowieściach z Narnii*, o porządku serca

---

<sup>170</sup> Określenia istnienia dramatycznego, heroicznego i tragicznego w horyzoncie oddziaływania zła na człowieka przyjmuję za ks. Józefem Tischnerem z jego *Filozofii dramatu*.

<sup>171</sup> Zob. J. Tischner, *Świat ludzkiej nadziei*, Kraków 1992, s. 294-311.

i wiary, jak w *Zaklinaczu Cieni*, o działaniu Zła płynącym z pychy i błędu – Sauron z *Władcy Pierścieni*, nienawiści – Spruwacz z *Fionawarskiego Gobelinu*, pokusy władzy i wiedzy – Saruman (*Władca Pierścieni*), zniewolenia – Gollum (*Władca Pierścieni*), tu także pojawia się symbolika trwania w wierze oraz związana z tym ofiara z samego siebie, będące modelowym oddaniem chrystusowego symbolu, jak w *Fionawarskim Gobelinie*, *Opowieściach z Narnii*, *Władcy Pierścieni*, *Drugich Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*. Wszystkie te elementy osadzone na symbolicznych znaczeniach *sanctum* obrazują działanie bohatera jako działanie wpisane w akt religijny, a nie tylko *mythos* ujęty w świecie wyobraźniowym. Do jego treści wpisuje się nie tylko otwarcie na Transcendencję jako ostateczny horyzont ludzkiego istnienia (*Opowieści z Narnii*, *Fionawarski Gobelin*), ale także dramatyczność bycia człowieka istniejącego w polu wyboru między dobrem a złem (*Księżę Mroku*), tragizm jego upadku (*Dar*) oraz heroizm wygranej (*Władca Pierścieni*), tu także pojawia się wielka metafora błędzenia jako szukania źródła sensu (*Imię wiatru*, *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*) oraz pielgrzymowania, będącego następstwem odkrycia horyzontu agatologicznego (*Władca Pierścieni*) oraz metafora ubożenia jako element bolesnej inicjacji odkrywającej tożsamość bohatera<sup>172</sup> w obliczu śmierci i pozorności wszystkiego, co ziemskie, jak ma to miejsce w *Fionawarskim Gobelinie*.

Oczywiście mogliśmy jeszcze prezentować funkcjonalność mitu w ujęciu Josepha Campbella, ale to bardzo rozszerzyłoby nasze analizy o konieczne odniesienia natury metodologicznej, gdyż Campbell nie reprezentuje metody fenomenologii religii, tym samym należałoby uprzednio odnieść się do płaszczyzny jego rozstrzygnięć w kwestii metody, a dopiero następnie metody te ze sobą zestawić i próbować na podstawie tego zabiegu efekty pracy Campbella do naszych badań.

Jedno jest pewne i co do tego badacze problemu są zgodni – literatura, zarówno wysoka, jak i popularna, stały się przechowalnicami mitu we współczesnym świecie, wpisując w kreowane fabuły nie tylko symbole czy mitologemy, ale także scenariusze inicjacyjne oraz mityczne wzorce. Dzieje się tak nie tylko poprzez proste renarracje (*Król musi umrzeć*)<sup>173</sup>, co raczej przez spekulacje mitopoetyckie, pozwalające zestawiać sensy mityczne oraz religijne z problemami współczesnego człowieka (*Fionawarski Gobelin*) i literackie testowanie rozmaitych modeli bycia wobec Innego (*Uchroni mnie od Złego*, *Przebudzenie księżycy*, *Wkole stań, dziewczyno*, *Wrota Anubisa*, *Brama Mroku i Krąg Światła*) oraz jego efektów (*Czarnoksiężnik z Volkyanu*, *Dar*), to także spekulowanie zarówno w materii moralnej w ricoeurowskim „laboratorium moralnym” osadzonym na

---

<sup>172</sup> Zob. L. Trzcziński, *Mit bohaterski w perspektywie antropologii filozoficznej i kulturowej*, Kraków 2006.

<sup>173</sup> Zob. M. Renault, *Król musi umrzeć*, przeł. K. Kochmańska, K. Bocian, Kraków 2005 (*Historia Tezeusza*, t. 1).

*sacrum* lub *sanctum*, jak i niesytuacyjne rozpatrywanie bycia *homo religiosus* oraz *homo magus*, a w niektórych przypadkach wręcz modelu *homo viator* (*Księga wszystkich godzin, Mroczne Materie, Ziemiomorze, Belgariada*). Literackie manipulowanie materiałem sakralnym i mitycznym operuje nie tylko wokół symboli czy mitologemów, ale także nośnych metafor określających naszą kondycję: tęsknoty (*Silmarillion*), błędzenia (*Erekośe*), pragnienia pełni (*Belgariada*), utraty pamięci i tożsamości (*Strony bólu*), odzyskiwania pamięci i tożsamości (*Historia Runestaffa*)<sup>174</sup>, bycia wobec obcego (*W kole stań, dziewczyno*), etc. Wszystkie one wpisują się nie tylko w modelowe zachowania człowieka religijnego (w znaczeniu eliadowskim), ale także często wprowadzają współczesny punkt odniesienia, szczególnie w *low fantasy* wiążącej światy mityczne ze światem współczesnego człowieka (*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka, Pieśń Albionu, Przebudzenie księżycy, Brama Mroku i Krąg Światła*). To także testowanie całościowego schematu aksjologicznego, wpisanego najczęściej w model średniowiecznego porządku moralno-prawnego osadzonego na prymacie *sanctum* i porządkującego wszystkie wymiary ludzkiego istnienia zarówno tu i teraz, jak i w zaświatach, by wspomnieć chociażby *Boską Komedie*<sup>175</sup> czy pisma mistyków spekulatywnych oraz scholastyków tej klasy, co św. Tomasz z Akwinu, wpisujących obecne ludzkie bycie w horyzont wieczności Boga.

Kolejna funkcja fabuł opartych na mitach wiąże się ze znaczeniem mitu dla naszej psychiki oraz ludzkiej potrzeby postrzegania całego świata i swojego istnienia w przestrzeni zadowalającego sensu, którego racjonalność nie może nam zapewnić. Wystarczy tu wspomnieć trzy stanowiska: Eliadego – twierdzącego, że żyjemy w świecie zdesakralizowanym, w którym *sacrum* się odrzuca, skrywając je pod pozornością *profanum*, Armstrong – twierdzącej, że racjonalny stosunek do rzeczywistości uczynił świat bezpieczniejszym, ale jednocześnie wyalienował człowieka, pozbawiając go tego, co irracjonalne, oraz Rollo May twierdzącego, że wielu jego pacjentom pomógł odnaleźć cel i sens życia poprzez ukazanie drogi, jaką wyznaczają ku tym zagadnieniom mity klasyczne, jak i te wpisane w literaturę średniowieczną<sup>176</sup>. Ta funkcja wpisuje się w szeroko rozumiane gry terapeutyczne, osadzone po części na tolkienowskich funkcjach ucieczki, uzdrowienia i pocieszenia. Opierają się one na naśladowaniu wzorca mitycznego, jak chce Armstrong, i związanego z tym przede wszystkim wprowadzaniem we własny horyzont oddziaływania jakości i znaczeń mitycznych, a tym samym uczynienie z wzorca przedmiotu refleksji (w znaczeniu ricoeurowskim), co związane jest świadomym testowaniem znaczeń mitycznych.

---

<sup>174</sup> Zob. M. Moorcock, *Historia Runestaffa*, t. 1-4, przeł. A. Leszczyński, Warszawa 1991-1992.

<sup>175</sup> Zob. A. Dante, *Boska Komedia*, przeł. A. Świdorska, Kęty 2003.

<sup>176</sup> Zob. R. May, *Błaganie o mit*, przeł. B. Moderska, T. Zysk, Poznań 1997.

go wzorca, określanego przez niego świata oraz modelu ludzkiego istnienia. Oprócz naśladowania wzorca pojawia się w sposób konieczny także motyw utożsamiania się z wzorcem, będący nie tylko specyficznym powrotem do weberowskiego „świata zaczarowanego”, co raczej próbą samorozumienia i samo-określenia siebie oraz świata ludzkiego otoczenia poprzez spekulacyjne gry w światach fantazy, przynoszących możliwość do myślenia z głębi metafor mitycznych oraz wprowadzanie w pole zracjonalizowanego obrazu świata uobecnianych wyobrażeniowo symboli i paradoksów, epifanii i hierofanii, wobec których rozum nie tylko intencjonalnie wydarzenia, ale stwierdza także własną bezradność, stając wobec kantowskiego wymogu dawania do myślenia, to jest postrzegania siebie i świata w wymiarze uobecnionego (co prawda w zapośredniczeniu spekulacyjnym opartym na mitopoetyce) Innego i nieprzekraczalnego paradoksu zmieniającego całkowicie obecny obraz świata i problematyzującego go swoim uobecnieniem.

Gry terapeutyczne oparte na testowaniu w światach wyobrażeniowych literatury fantazy rzeczywistości fundowanej i ogniskowanej metafizycznie i aksjologicznie wokół świętości oraz bycia wobec wydarzenia numinotycznego ukazują możliwe modele otwarcia na Transcendencję oraz Jej roli w istnieniu tego, co jest. Ten świat nie jest światem zorientowanym ani wokół wartości ekonomicznych, ani pragmatycznych, nie jest uwikłany w historię, a nawet jeżeli działania bohaterów wpisane są w konkretną literacką historię, będącą analogonem dla historii pozaliterackiej, to zawsze jest ona źródłowo osadzona w tym, co Inne. Gra terapeutyczna w tym przypadku jest próbą testowania aktualności znaczeń mitycznych w życiu współczesnego człowieka. Oczywiście kwestią otwartą pozostaje pytanie czy atrakcyjność ta osadzona jest na tym, co istotowe dla mitu, to znaczy jego wzorcowości, czy też na tym, co zewnętrzne, jak ujmował to w swoich esejach Isaac Asimov<sup>177</sup>. Oba te aspekty zdają się być ważne, jeżeli chcemy uzyskać odpowiedź na eliadowskie pytanie o związek degradacji mitu we współczesnym świecie z aktualną kondycją człowieka.

Jak dało się powyżej już zauważyć, światy wyobrażeniowe fantazy są uporządkowane aksjologicznie poprzez hierarchię dóbr fundowanych przez *sacrum/sanctum* i regulujących nie tylko sam sposób istnienia dóbr, ale i aksjologiczne bycie człowieka na wszystkich płaszczyznach jego aktywności od biologicznej, przez społeczną i duchową, aż po religijną. To ukazanie świata osadzonego w świętości oraz powiązanego z nią nie tylko w wymiarze kosmicznym, ale i ludzkim, wpisuje ludzką egzystencję na trwałe w Transcendencję oraz określa wszelkie jego działania poprzez odniesienie się do Świętego jako Dobra fundamentalnego. Oznacza to, że każdy wybór aksjologiczny preferujący inne dobro nad Dobro jest tu precyzyjnie nacechowany. To świat jasnych

---

<sup>177</sup> Por. I. Asimov, *Złoto i magia. Eseje*, przeł. J. Kowalczyk, Poznań 2000.



i klarownych wartości, wolności człowieka wobec ich atrakcyjności oraz wszelkich możliwych konsekwencji jego wyborów. W tym znaczeniu wyobrażenia w światy fantazy stają się laboratoriami moralnymi ludzkiej egzystencji w świecie przepelnionym cudownością płynącą ze źródła, jakim jest Święte. Tu model mityczny styka się z modelem antropologicznym i religijnym. A to oznacza nie tylko odniesienie się do wartości poprzez preferencje, ale także do symboli poprzez bycie wobec tego, co daje do myślenia.

Dochodzimy w ten sposób do zagadnienie tożsamości narracyjnej podejmowanej teoretycznie przez Ricoeura. Dla nas zjawisko to jest istotne dlatego, że wprowadza zasadnicze rozróżnienia na tożsamość numeryczną i jakościową<sup>178</sup>, określa modelowe odniesienie się do podmiotowej tożsamości opartej na odrębności numerycznej i utożsamianiu się z nią lub też na tożsamości jakościowej wpisanej w aksjologię umotywowaną metafizycznie. Literatura fantazy otwiera przynajmniej kilka możliwości określających tożsamościowe odniesienie się do jakościowego uposażenia światów fantazy.

Pierwszy model to tożsamość wobec rozwiązań, jakie przynosi model mityczny, osadzony na samodzielnie funkcjonującym *sacrum* lub *sanctum* lub, co jest o wiele bardziej ciekawe, osadzony na modelu opartym na współwystępujących modelach świętości kosmicznej i objawieniowej (*Belgariada*, *Opowieści z Narnii*, *Władca Pierścieni*). Pamiętamy o rozstrzygnięciu, jakie w tej materii pozostawili Bergson i Levinas. Tożsamość w tym przypadku, to opowiedzenie się za prawdziwością jednego z modeli, przy zdegradowaniu do płaszczyzny epifanii apokryficznej drugiego modelu. Tu styka się atrakcyjność kosmicznego *sacrum* ukazywanego tylko w polu spekulacyjnym, bo rytualny i kultowy już nie jest nam dany, z atrakcyjnością objawieniowego *sanctum* osadzonego zarówno w tradycji i historii, jak i w ciągle żywym kulcie. Ten typ tożsamości spotykamy nie tylko u Tolkiena i Lewisa, ale także u Eddingsa, Duncana oraz Pullmanna.

Drugi model opiera się na tożsamości wobec myślenia mitycznego. Ponieważ myślenie to ma specyficzne cechy, takie jak: jedność obrazu idealnego i rzeczywistego, ahistoryczność, alogiczność oraz podmiotowy stosunek do rzeczywistości<sup>179</sup>, cały kłopot polega tu nie tyle na przyjęciu tożsamościowym z całościowym modelem myślenia mitycznego, co raczej na jego transgresywności wobec myślenia racjonalnego, prowadzącego do modelu „rozumu heroicznego” występującego u Ricoeura<sup>180</sup> i ukazującego prymarność wiary wobec rozumu w sytuacji odniesienia do treści ostatecznościowych, lub na myśleniu

---

<sup>178</sup> Zob. P. Ricoeur, *O sobie samym jako innym*, przeł. B. Chelstowski, Warszawa 2003, s. 192.

<sup>179</sup> Zob. A. Szyjewski, *Etnologia religii*, Kraków 2001, s. 48-54 oraz 77-90.

<sup>180</sup> Zob. J. Tischner, *Filozofia współczesna*, Kraków 1989, s. 162-224.

na płaszczyźnie, jaką za mityczną uznaje Leszek Kołakowski. Taki typ znajdujemy w *Amerykańskich bogach* oraz *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka* i *Pieśni Albionu*.

Trzeci typ to tożsamość wobec rozwiązań i rozstrzygnięć natury racjonalistycznej i redukującej to, co irracjonalne, do tego wymiaru, który daje się racjonalnie wyjaśnić i osadzić w rzeczywistości uporządkowanej regułami fizyki. W tym przypadku to, co nadnaturalne i cudownościowe, traktowane jest jako abberacyjne formy fizycznych zjawisk przy poważnym traktowaniu kwestii aksjologii wpisującej się w model konfliktu kosmicznego, co widać chociażby w *Trzech sercach i trzech lwach* czy w *Wiekach Światta*<sup>181</sup>.

Czwarty model jest związany z tożsamością wobec rozwiązań wpisanych w myślenie religijne. O tyle specyficzne, że mogące odnosić się do konkretnych wydarzeń historycznych, jak chrystianizacja Europy, co widać w trylogii *Młot i krzyż*, ukazującej myślenie religijne w pryzmacie nietzscheańskiego resentymentu poddającego krytyce chrześcijaństwo; może się także odnosić do spekulacyjnych modeli opartych na wizjach apokaliptycznych, jak w *Piórze Archanioła*, czy polemicznie zestawianych z innymi światopoglądami lub modelami apokryficznymi, jak w przypadku *Księgi wszystkich godzin*. Najczęściej jednak model ten wpisany jest w *good fantasy*, gdzie model spekulacyjny staje się tylko atrakcyjną formą egzemplum dla treści teologicznych, jak w przypadku Lewisa, Tolkiena czy Taylora.

Ostatni typ tożsamości opiera się na traktowaniu modelu mitycznego i jego rozstrzygnięć w horyzoncie gry<sup>182</sup>, tu wkraczamy już w obszar pogranicza oddziaływania literatury fantasy, jakim są gry RPG oraz związane z nimi odniesienia do światów przedstawionych.

Pozostaje nam jeszcze zagadnienie bycia (myślenia) wobec symboli religijnych, w tym także symboli rozwiniętych w fabuły. Zagadnienie to ma dwa wymiary. Pierwszy z nich dotyczy spektrum odniesień. Drugi natomiast to postawy odbiorcy wobec takiego tekstu, postawy zorientowanej potencjalnie i optymalnie na hermeneutycznie postrzegane samorozumienie. Co do kwestii pierwszej, to zawiera ona w sobie zarówno bycie wobec symboli realizowane przez podmioty świata literackiego, od herosów po demony, ale także wpisuje się tu bycie wobec treści symbolicznych, jak i ich spekulacyjnych realizacji pozaliterackiego odbiorcy. W kwestii drugiej ważne jest przyjęcie pewnej tezy Ricouera, mówiącej, że w rozumieniu tekstu chodzi o odkrycie wzorców bycia istniejących przed tekstem, dla których tekst staje się tylko wtórną transkrypcją tej rzeczywistości. Tym samym odniesienie poznawcze do symbolu, nawet

---

<sup>181</sup> Zob. I. R. MacLeod, *Wieki Światta*, przeł. W. M. Pruchniewicz, Warszawa 2006.

<sup>182</sup> Por. Definiowanie gry oraz jej reguł, a także ważności obu dla uczestników gry przez Johana Huizinge z jego książki *Homo ludens*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998.

wpisanego w światy spekulacji mitopoetyckich, musi prowadzić do wysiłku interpretacyjnego, zmierzającego do odkrycia sytuacji znajdującej się u źródła zaistnienia takiej formy symbolicznej. Oczywiście nie jest to jedyny model odniesienia do symboli religijnych, pamiętajmy jednak, że Eliade wyraźnie stwierdza, że umysł nie obejmujący treści metafizycznych symbolu wulgaryzuje go<sup>183</sup>, co widać często w prezentacjach demonów, jak chociażby w *Demonie ciemności*. A to z kolei oznacza, że treść symboliczna wpisana w mityczne modele i wzorce, jeżeli ma być zrozumiała, domaga się konkretnej postawy odbiorcy tekstu, na którą składają się postawa światopoglądowa, badawcza oraz kompetencje odbiorcy pozwalające nie tylko na lekturę przeżyciową, ale i prawdziwością z całą procedurą falsyfikacji opartą na kole hermeneutycznym lub innej metodzie badawczej.

Wyłania się tu zasadniczy problem, a mianowicie określenie tego, wokół czego buduje się aksjologiczna przestrzeń wyobraźniowa. No oczywiście powiemy, że wokół mitu lub symbolu. Mit jednak pozostaje w dużej mierze symbolem rozwiniętym w fabułę (jeżeli odrzucimy oczywiście kategorię submitu w takim znaczeniu, jaki mu nadaje Ursula K. Le Guin, wskazując na „te wyobrażenia, figury i motywy w fantasy, które nie wywołują religijnych ani moralnych wydźwięków, nie posiadają także wartości intelektualnych ani estetycznych, są jednak żywotne, pełne mocy i nie można ich wykluczyć jako stereotypów”<sup>184</sup>), a symbol religijny podobnie jak i mit jako pojęcia odpowiadające rzeczywistości metafizycznej lub religijnej, a więc leżące poza sferą bezpośredniego doświadczenia, muszą posługiwać się, szczególnie w syntezie pierwotnej wyobrażeniem, które nie jest pierwotnym wyrazem tej rzeczywistości, ale pochodzi z innego źródła, jest to tomistyczna *phantasma*, bez którego każde pojęcie jest niemożliwe, ale w tym konkretnym przypadku nie jest statyczne, lecz dramatyczne i wydarzeniowe. Oznacza to, po pierwsze, że przy takim założeniu każda wypowiedź metafizyczna lub religijna ma charakter mityczny lub podlega interpretacji w terminach mitu<sup>185</sup>. Natomiast, po drugie, pojawia się kategoria „prawdziwości” oparta na pojęciach autentyczności i adekwatności. Dla Tillicha autentyczny jest tylko ten symbol, który wyraża żywe doświadczenie religijne, a nieautentyczny ten, który zatracił swoje oparcie w podstawie, jaką daje doświadczenie religijne a swoje istnienie zawdzięcza tylko tradycji i estetycznej atrakcyjności<sup>186</sup>. Oczywiście to założenie należy odnieść to tezy Eliadego, mó-

---

<sup>183</sup> Zob. M. Eliade, *Mefistofeles i androgyn*, op. cit, s. 117.

<sup>184</sup> U. K. Le Guin, *Dreams Must Explain Themselves*, [w:], *The Language of the Night* ed. S. Wood, s. 29, New York 1982.

<sup>185</sup> Zob. K. Rahner, H. Vorgrimler, *Mały słownik teologiczny*, przekł. T. Mieszkowski, P. Pachciarek, Warszawa 1987, s. 243.

<sup>186</sup> Zob. P. Tillich, *Pytanie o Nieuwarunkowane*, przeł. J. Zychowicz, Kraków 1994, s. 156.

wiącej, że żaden element rozproszonego *sacrum* nie traci nic ze swojej mocy i zapytać, jak to się ma do funkcji uobecnionych elementów mitu w literaturze fantasy. Tym samym pojawia się zarys rozróżnienia pomiędzy „mitycznością” opartą na tradycyjnym (literackim) przekazie treści zawartych w *mythos* oddzielonym trwale i niedowracalnie od swojego kultu, to jest żywego doświadczenia religijnego, a „religijnością” osadzoną na żywym doświadczeniu religijnym.

Drugie kryterium pozwalające orzekać o prawdziwości symboli odnosi się do ich adekwatności. Może ona wyrażać się negatywnie, symbol wówczas neguje się w swojej konkretności i pozwala przeświecać przez siebie temu, na co wskazuje lub też wyraża się pozytywnie, wskazując na adekwatność symbolicznej materii<sup>187</sup>. Pojawia się tu kilka ważnych zagadnień, które omówimy później, obecnie chcemy je tylko wyartykułować jako istotnie związane z problematyką prawdziwości symboli religijnych. Pierwsze odnosi się do mechanizmu uznania symbolu za religijny, poprzez odniesienie do własnych doświadczeń tego typu, ale także do uznania go za religijne w wymiarze pozakulturowym, to znaczy wskazujący na pozaracjonalne wymiary rzeczywistości osadzone w dawnych religiach kosmicznych. Innym problemem jest samorozumienie odbiorcy wobec takiego symbolu, oparte na odkryciu tego, co było przed tekstem, to jest, jak chce Ricoeur, na dotarciu do poziomu wtórnej naiwności wobec epifanii. Trzecim jest zredukowanie tego wymiaru znaczeń do irracjonalności obcej zarówno nauce, jak i religii, a tym samym sprowadzenie do poziomu submitu. Czwartym natomiast zredukowanie odniesienia do symbolu poprzez skupienie uwagi na płaszczyźnie *phantasma* bez prób wkraczania w to, co ma ona wyobrazeniowo zapośredniczać, jest to o tyle istotne, że Rahner reprezentujący w teologii metodę fenomenologiczną nie wahał się pisać, że pochodzi ona z innego źródła niż transcendentne, ale do niego musi zwracać się każde transcendentne poznanie jako do elementu, bez którego każde pojęcie jest niemożliwe, to znaczy puste<sup>188</sup>, nam jednak chodzi tu o redukcję wykluczającą posługiwanie się mechanizmem analogii właściwej występującej w metafizyce. Wydaje się, że wskazane byłoby przyjrzeć się, w jaki sposób dochodzi do konstytucji wyobrazeniowej *numinosum*, aby móc następnie stwierdzić, na jakiej płaszczyźnie znaczeniowej jest ona uobecniana w fabule.

## 5.6. Uobecnienia wyobrazeniowe *numinosum*

Uobecnienia będą obejmowały zarówno przedmiot numinotyczny, począwszy od zapośredniczeń wizualnych i akustycznych działającej mocy, poprzez postaciowanie demonów, bóstw oraz bestii, a zakończywszy na przed-

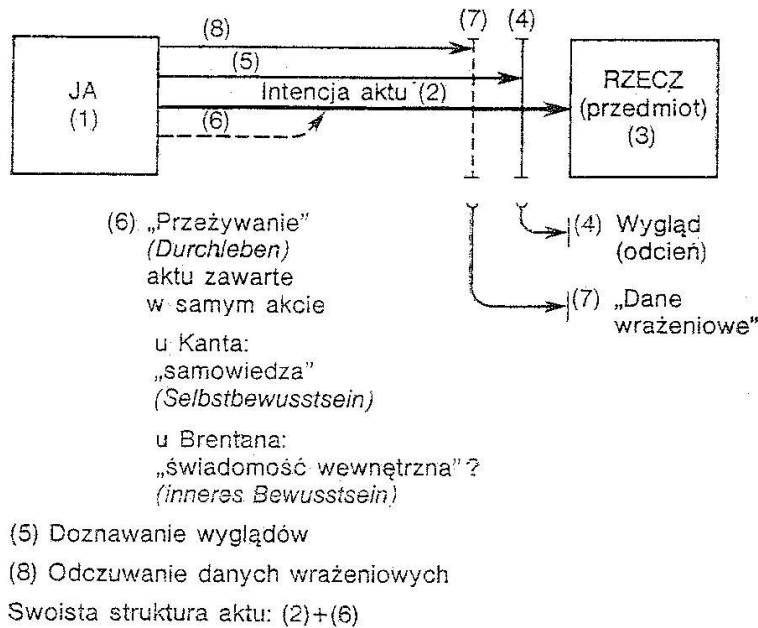
---

<sup>187</sup> Zob. *ibidem*, s. 156.

<sup>188</sup> Zob. K. Rahner, H. Vorgrimler, *Mały Słownik Teologiczny*, *op. cit.*, s. 243.

miotach mocy, będą tu także należały uobecnienia wydarzeń numinotycznych działających epifanii i hierofanii, kosmicznych konfliktów, wyobrażenia wzorca oraz inicjacyjnego wymiaru ludzkiego uczestnictwa w nim z wpisującymi się w to metaforami określającymi ludzką kondycję, przy ricoeurowskim założeniu, że meta-foryczne jest także meta-fizyczne<sup>189</sup>.

Zasadniczym punktem odniesienia będzie model fenomenologiczny Edmunda Husserla, ukazujący zagadnienie stosunku pierwotnie przeżywanych danych wraźeniowych do podmiotowych aktów świadomych oraz podmiotowej świadomości samego siebie, zaprezentowany przez Ingardena, jako schemat pierwotnej struktury postrzegania w jego wykładach zatytułowanych *Wstęp do fenomenologii Husserla*<sup>190</sup>.



Rzecz (3) jest „dana” (*gegeben*); Wygłady (4) są „doznawane” (5) (*erlebt*); Akty są „przeżywane” (*durchlebt*) (6) przez Ja<sup>191</sup>.

<sup>189</sup> Por. P. Ricoeur, *Meta-foryczne i meta-fizyczne*, przeł. T. Komendant, [w:] *Teksty*, nr 6(54) 1980.

<sup>190</sup> Por. R. Ingarden, *Wstęp do fenomenologii Husserla*, przeł. A. Póltawski, Warszawa 1974.

<sup>191</sup> Zob. *ibidem*, s. 119.

Ten model poznawczy wykorzystamy dwukrotnie, raz przez „rzecz” będziemy rozumieli materialne uposażenie symbolu religijnego, a w drugim przypadku wpisujemy w miejsce rzeczy *numinosum*. Schemat ten precyzyjnie ukazuje mechanizm poznania. Dana rzecz jawi się w polu aktu spostrzegania dzięki doznaniu wyglądu, ale jak ukazuje to schemat, gdy doświadczam wyglądu, to nie jest mi dana rzecz, która zawiera się w intencjonalności aktu, obecnie skupionego na wyglądzie. Rzecz dana jest w akcie intencjonalnym, natomiast wygląd jest przeżywany, jest inną formą świadomości występującą w spostrzeganiu. Oznacza to, że w akcie poznania intencja nie kieruje się na wygląd, ale na rzeczy lub ich własności. Poza wyglądami rejestrujemy tu jeszcze pewną mnogość zmiennych danych, których nie doświadczamy się w analogiczny jak odczuwanie sposób, a które powodują pobudzenie podmiotu poznania, w efekcie którego dokonuje on aktu spostrzeżenia konstytuującego wygląd danej rzeczy, pozwalający ująć ją w jej własnościach, a nie danych wrażeniowych. Jak widać, poznawcze odniesienie do rzeczy ma trzy płaszczyzny: pierwsza zatrzymuje się na wyglądzie, druga na danych „wrażeniowych” oraz trzecia, w ramach której treści przeżywania aktu zawarte w samym akcie wpisują się znaczeniowo w intencję aktu, która jest poznawczo ukierunkowana na istotę rzeczy danej poznaniu i przekracza tym samym elementy zapośredniczające, jakimi są wygląd oraz dane wrażeniowe. Oczywiście w ramach tego aktu poznania może nastąpić zdarzenie, w efekcie którego treść aktu zostanie zredukowana do tego, co wyglądowe, to jest doznawania wyglądków lub do tego, co dane wrażeniowo i dane w odczuwaniu danych wrażeniowych. W obu tych przypadkach istota rzeczy nie stanie się przedmiotem poznawczego wglądu ze względu na zredukowanie intencji aktu do wyglądu lub danych wrażeniowych.

Co to oznacza w momencie odniesienia do symboli religijnych? Przede wszystkim ukazuje nam kilka typów poznawczego odniesienia się do treści zawartych w ich materialnej formie. Po pierwsze, w przypadku zaistnienia aktu swoistego powinno dojść do przeniknięcia się horyzontów znaczeń danych w przeżyciu treści zawartych w samym akcie z intencjonalnym wnikiem w istotę elementu materialnego. A to oznacza, że z jednej strony powinno zaistnieć doświadczenie wyglądu i danych wrażeniowych, z drugiej natomiast przeżyciowe wpisanie ich treści w intencję aktu ujmującego rzecz. To znaczy odkrycie faktu odesłania poza daną rzecz, co możliwe jest tylko wówczas, gdy symbol wyartykułuje się w naturalnym dla niego środowisku języka religijnego. Wówczas zaktualizuje się kilka funkcji: pierwsza – negatywna, ukazująca poprzez język religijny skończony wymiar rzeczy i odnosząca je do tego, co nieskończone; druga – subiektywna dana zawsze w podmiotowym doświadczeniu oraz trzecia wskazująca na Nieokreślone. Tak postrzegana materialna treść symbolu wprowadza odbiorcę w bycie wobec Innego, natomiast redukcje do doznawania wyglądków i odczuwania danych wrażeniowych, pomimo że spekulacyjnie będą operowały symbolami religijnymi, zredukują ich treści do

tego, co nie tylko niereligijne, ale i niesakralne, choć tylko fantastyczne, a tym samym irracjonalne, ale niezapośredniczające żadnego pojęcia, więc puste.

Przy próbie wpisania w miejsce rzeczy *numinosum* napotykamy momentalnie na zasadniczy problem, który powoduje, że fenomenologia nie zajmuje się *sanctum*, które pozostaje skryte w transcendencji, nawet gdy się objawia, to objawia się skrywając się. Jako całkowicie Inne nie jest, bo być nie może, adekwatnym przedmiotem ludzkiego poznania. Jest źródłowo skryte dla poznania racjonalnego, a dane tylko w akcie religijnym. A jednak ten model też jest dla nas ciekawy, gdyż wyglądy oraz dane wrażeniowe mogą być tu elementem doświadczenia religijnego (ekstatycznego), ale także mogą być elementem materialnym symbolu religijnego łączącego na zasadzie *symbalein* to, co idealne, w tym przypadku święte wpisane w miejsce rzeczy, z tym, co materialne w tym przypadku wyglądu oraz danych wrażeniowych zapośredniczających epifanię. Zauważmy, że wówczas wystąpi analogiczny mechanizm, przy redukcji symbolu łączącego w swoim polu to, co sakralne i idealne z tym, co materialne i niesakralne do doznawania wyglądów i przeżywania danych wrażeniowych będziemy mieli do czynienia z sytuacją, w ramach której elementy emocjonalne doświadczenia numinotycznego utracą swoją intencjonalność ukierunkowaną na to, co Nieuwarunkowane, a treści epifanii ukierunkowane zostaną wewnątrzświatowo. Oczywiście przy tym jest to, że fenomenologia może tylko opisywać zjawisko bycia wobec Innego oraz wydarzenia numinotyczne, ale przy źródłowej obcości Innego nie może tego wyjaśniać ani tym samym racjonalizować.

Jak daje się zauważyć, mamy w tym schemacie dwa ważne momenty dla naszych analiz. Pierwszy, to, co sakralne, nie może być „dane jak rzecz poznana” w akcie intencjonalnym, zawsze jest to bycie wobec Innego, Transcendencji, Tajemnicy, które staje się sensowne w akcie religijnym, a nie redukcyjnie racjonalnym. Drugi, to możliwość zredukowania doświadczenia treści symboli religijnych do jego zewnętrznych wyglądów oraz danych wrażeniowych, co czyni taki symbol w praktyce odbiorczej nieadekwatnym. Wszystko to razem stwarza nam bardzo ciekawą przestrzeń znaczeniową, wyznaczaną przez symbole religijne rozwinięte w fabuły. Wpisują się w nią znaczenia metafizyczne próbujące racjonalizować kosmos osadzony źródłowo w niepoznawalnej Tajemnicy, religijne otwierające się na literackie deskrypcje potencjalnego oddziaływania Innego oraz fantastyczne, które skupiają się na zredukowanym wymiarze symboli i budują analogiczne dla zredukowanych form fabuły. Oczywiście zjawisko to możemy wpisać w relacje wewnątrztekstowe, gdzie bohater staje wobec doświadczenia Innego lub rozmaicie zredukowanego wydarzenia numinotycznego, jak i próbować odnieść je do praktyki czytania takiego tekstu (opartego na mitologemach, wzorcach mitycznych i religijnych symbolach) ze zrozumieniem.

Z tego bardzo uproszczonego modelu możemy wyprowadzić trzy typy aktów swoistych. Pierwszy opierałby się na tożsamości narracyjnej wpisującej się w model *sacrum* lub *sanctum* i prowadziłby do aletheicznego ujęcia rzeczywistości poprzez zestawienie jej z treścią symboliczną, a w konsekwencji do samozrozumienia odbiorcy w jej polu. Dla modelu *sanctum* typowe przykłady to teksty Tolkiena, Lewisa czy Taylora, natomiast dla *sacrum* to teksty Le Guina czy Marion Zimmer Bradley. Drugi typ byłby negatywny, otóż, musimy kategorycznie stwierdzić, że akty swoiste nie mogą wystąpić przy redukcji przedmiotu numinotycznego (deskrybowanego w rzeczywistości przedstawionej dzieła literackiego) do danej tylko na poziomie percepcji zmysłowej, w ramach której pojawiają się wyglądy oraz dane przeżyciowe, gdyż prowadzi to w konsekwencji do lektury stricte przeżyciowej, zawieszającej i redukującej poznanie treści symbolicznych, gdyż ukierunkowującej intencjonalność odbiorcy na to, co zapośredniczające i na tym wymiarze kończące prezentację treści symbolicznych (*Smok i jerzy, Jeśli z Faustem ci się nie uda*). Dzięki takim zabiegom w literaturze fantasy spotykamy obrazy herosów zredukowane do atrybutów zewnętrznych, takich jak potężna muskulatura i niezwykła biegłość we władaniu bronią, a co za tym idzie motyw – heroicznego bycia redukuje się tylko do walki, przygód, pijatyk i temu podobnych zachowań, na co wyraźnie wskazują herosi typu Conana prezentowani w zredukowanych do wymienionych powyżej aspektach. Ponadto konflikt często prezentowany jest tylko w wymiarze jego zewnętrznych aspektów historycznych, politycznych, materialnych, społecznych, a nawet moralnych, lecz zredukowanych o święte, często raczej magiczne, to znaczy sakralne, lecz nie religijne, manipulacyjne a nie inicjacyjne (*Klejnot w czaszce, Wrota Anubisa*). Obrazy inicjacji też często skupiają się tylko na opisie tego, co zewnętrzne: pierwszy zabity, pierwsza miłość, pierwsza bitwa, *etc.* Jeżeli przyjmiemy, że literatura fantasy jest literacką reaktualizacją mitu i związanych z nim funkcji, to rodzi się pytanie: co jest skarbem, ku któremu podążają kolejni herosi? Czyż nie wiedza, jaką zyskuje się w byciu wobec Innego, czy byciu wobec Obcego, wiedza określająca granicę pomiędzy pragnieniem omnipotencji a ograniczeniem przez nieuniknione przeznaczenie, wiedza ukazująca pole tożsamości człowieka, określająca wzorcowe postawy oraz normy? A jeżeli tak, to jak się ma do tej dydaktycznej funkcji mitu redukowaniu inicjacyjnego wzorca do koła przygód wśród fantastycznych istot i stworów?

To nas prowadzi do kolejnego aspektu określającego uobecnianie się aktów swoistych w fantasy. Chodzi o to, że akt swoisty może podlegać zafalszowaniu poprzez fałszywą, to jest niezgodną z mitycznym czy teologicznym modelem, prezentację tego, co numinotyczne, na poziomie symbolicznym, jak i fabularnym. A to oznacza, że literatura fantasy nie tylko przechowuje treści mityczne, ale posługując się nimi, za pośrednictwem spekulacji mitopoetyckich może odwracać wzorce mityczne (*Mroczne Materie*) i tym samym, pomimo że



ukierunkowuje symbol lub fabułę na Transcendentne, to czyni to w sposób obcy Wzorcowi, a tym samym przynosi treści wpisane w literackie pole zapośredniczeń sakralności mitycznej obce temu, co dla niej pozostaje źródłowe.

Do tego należy jeszcze dodać ważny fakt: niezwykle podatnym gruntem dla tworzenia mitów jest, zdaniem Jurija Łotmana i Zary Minc, kultura masowa z jej skłonnością do uproszczonych uogólnień<sup>192</sup>, stosowania klisz i mechanicznych powtórzeń sprawdzonych toposów i archetypów oraz daleko idących uproszczeń, jak pisała Anna Martuszevska<sup>193</sup>, do tego należy dodać jeszcze tezy Umberta Eco zakładające, że powieść popularna nie wprowadza problemowych rozwiązań fabularnych ani analogicznych bohaterów, raczej dąży do uspokojenia czytelnika, tu zawsze dobro zwycięża zło, co jest przecież modelem mitycznym, jak pisał Eliade, jednak mechanizmy opisujące ten mitologem opierają się na „mnożeniu okazji do topicznych powtórzeń za sprawą dopisywania coraz to nowych epizodów, posługiwania się uproszczoną psychologią znajdującą zastosowanie we wszystkich wersjach jednego i tego samego powieściowego archetypu”<sup>194</sup>. Jeżeli do tego dodamy rozpoznanie Ursuli K. Le Guin dotyczące submitu, cytowane już powyżej, to wyłania się nam obraz literatury, która w swojej grze konwencją oraz ekonomicznymi mechanizmami rynku kultury masowej może produkować teksty, które manipulują elementami mitycznymi, upraszczając i banalizując je oraz sprowadzając ich treści do estetycznego tła cudownościowych światów, w których pojawiają się odrysowywani z kalki bohaterowie, co musi się spotkać z krytyką taką, jaką przytaczałem w pierwszym rozdziale, wskazując na tezy amerykańskich badaczy twierdzących, że literatura masowa wypacza znaczenie mitu, jest, co prawda, źródłem inspiracji twórcy, jak pisał Frederic Jameson w cytowanej już książce, ale mit jest tu traktowany mechanicznie, sprowadzając się tylko do rekapitulacji narracyjnych form mitologicznego źródła. Nie jest to zatem nic innego, jak uproszczone ponowne pisanie dawnych mitycznych opowieści, natomiast klasyka fikcji mitycznej znajduje się w głównym nurcie literackim i reprezentowana przez *Ullisesa*<sup>195</sup> Jamesa Joyce’a, *Józefa i jego braci*<sup>196</sup> Thomasa Manna oraz *Centaura*<sup>197</sup> Johna Updike’a<sup>198</sup>. Po części wpisuje się to w model obecności submitu

---

<sup>192</sup> Zob. J. Łotman, Z. Minc, *Literatura i mitologia*, przeł. B. Żyłko, [w:] „Pamiętnik Literacki” 1991, z. 1, s. 252.

<sup>193</sup> Zob. A. Martuszevska, *Jak rozbierać tę „trzecią”? O badaniach literatury popularnej*, [w:] *Nowe problemy metodologiczne literaturoznawstwa*, red. H. Markiewicz, J. Sławiński, Kraków 1992.

<sup>194</sup> U. Eco, *Superman w literaturze masowej*, przeł. J. Ugniewska, Warszawa 1996, s. 97.

<sup>195</sup> Zob. J. Joyce, *Ullises*, przeł. M. Słomczyński, Bydgoszcz 1992.

<sup>196</sup> Zob. T. Mann, *Józef i jego bracia*, przeł. E. Sicińska, Warszawa 1988.

<sup>197</sup> Zob. J. Updike, *Centaur*, przeł. A. Demkowska, Warszawa 1966.

w fantasy, po części w multiplikowane rozwiązania mitycznych konfliktów obrazowane w bardzo uproszczonej, by nie powiedzieć spłyconej, formie. Jednak należy pamiętać, że ta literatura ma też swoje arcydzieła, potrafiące, jak *Władca Pierścieni*, uzyskać status książki wszechczasów i wyprzedzić na rynku brytyjskim wszystkich twórców klasycznych tego kraju.

To zestawienie ukazuje nam pewien zarys problemu podejmującego: po pierwsze, kwestie obecności mitu w literaturze fantasy pojawiającym się na płaszczyźnie źródłowej, gdzie operowanie mitem oraz symbolem mitycznym może ukierunkowywać się ku Transcendencji, wprowadzając tym samym mityczne lub religijne (teologiczne) modele odczytania w zależności od typu świętości *sacrum* lub *sanctum* pojawiające się w tekście (*Fionawarski Gobelin*, *Opowieści z Narnii*), może także zaistnieć zredukowanie operowania symbolem oraz mitem do poziomu wyglądown i tego, co wrażeniowe, skupiając się tylko na zewnętrznych aspektach symbolicznego wymiaru mitycznych znaczeń (trylogia *Elfy*, cykl powieści poświęconych Conanowi); po drugie, na płaszczyźnie organizacji wewnątrztekstowej określającej modele kosmogoniczne (*Silmarillion*), kosmologiczne (*Amber*), teologiczne (*Żołdak i zło świata*, *Księga wszystkich godzin*) oraz heroiczne (*Władca Pierścieni*, *Imię wiatru*, *Fionawarski Gobelin*), szczególnie te ostatnie są ważne ze względu na obrazowanie bycia wobec wydarzenia numinotycznego w rozległej strukturze modalności *sacrum* wpisanej w tę literaturę (*Kroniki Hjörwardu*), *sanctum* obecne jest w fantasy o wiele rzadziej (*Zaklinacz Cieni*); po trzecie, na płaszczyźnie relacji tekst-odbiorca.

Wszystkie te trzy elementy zdają się wpisywać nie tylko w interesujące nas zjawisko degradacji mitu w literaturze fantasy, ale także w zjawisko oddające współczesną kondycję „człowieka religijnego”, wpisującą się z jednej strony w masowość tej literatury, z drugiej natomiast w jej popularny charakter. To z kolei prowadzi nas do podjęcia refleksji nad zagadnieniem wykładni treści mitycznych w fantasy, związanego z tym problemem rozumienia takiego tekstu i możliwości hermeneutycznego samorozumienia odbiorcy w horyzoncie odczytanego dzieła literackiego, co z kolei, biorąc pod uwagę mityczną źródłowość fantasy i współczesne realia odbiorcy, wyznacza pytanie dotyczące zjawiska mityczności i religijności w tym typie literatury, no i oczywiście sposobu ich uobecniania w dziele literackim, a to już wyraźnie wskazuje na horyzont znaczeń, w jakim możemy zarysować mechanizm degradacji mitu w literaturze fantasy.

---

<sup>198</sup> Zob. C. Frederiks, *The Future of Eternity Mythologies of Science Fiction and Fantasy*, Bloomington 1982, s. 8.

## 5.7. Kłopoty z wykładnią

Ze względu na obecność zapożyczeń symbolicznych, metaforycznych i mitologicznych z pozaliterackiej (świętej i prawdziwej, zdaniem Eliadego) przestrzeni mitu oraz ze względu na przynależność fantasy do literatury popularnej percepcja jej tekstów może być bardzo ciekawa. Symboliczny i prawdziwościowy element mityczny domaga się zarówno pozafilologicznych kompetencji, od momentu, gdy znaczenie mitu przestało być ograniczane tylko do arystotelesowskiej definicji fabuły prawdopodobnej i to zarówno religioznawczych, jak i filozoficznych. Z drugiej strony, trudno byłoby przedstawicielom tych nauk kompetentnie wypowiadać się w materii specyficznej poetyki literatury popularnej. A do tego należy dodać jeszcze odbiorcę modelowego należącego do fanclubów fantasy i czytającego tę literaturę oraz uznającego ją za atrakcyjną bez konieczności odnoszenia do swojej lektury horyzontów badawczych poetyki, hermeneutyki, religioznawstwa czy filozofii religii.

Możemy więc wskazać przynajmniej kilka typowych strategii odbioru<sup>199</sup>. Pierwszym typem byłaby lektura przeżyciowa zarówno refleksyjna, jak i bezrefleksyjna. Pierwsza potencjalnie otwierałaby horyzont znaczeń mitycznych na płaszczyźnie odniesień emocjonalnych do prezentowanych obrazów, druga raczej prowadziłaby do odbioru silnie zredukowanego, a nawet banalizującego i wulgaryzującego znaczenia mityczno-symboliczne, co zgodne jest z tezą Eliadego mówiącą, że umysł nierozumiejący jakości metafizycznych symbolu może go wulgaryzować. Do tego dochodzi jeszcze kwestia zawieszenia wiary w pozaracjonalne znaczenia symboli, co prowadzi do fuzji postawy banalizująco-wulgaryzującej z bezkrytycznym przeżywaniem określonych fabuł. Kolejny model to oczywiście lektura filologiczna oparta na analizie stylistycznej tekstu i budowanej w oparciu o nią interpretacji. Na tym poziomie możliwe jest nie tylko intendowanie podstawowych figur i znaczeń mitycznych, ale także określanie ich formalnej funkcji wraz z przypisanym jej znaczeniem w obrębie dzieła literackiego. Płaszczyzna ta skupiona jest na tekście i zjawiskach literackich, a symbol i mit wnosi do literatury to, co pomimo swojej formy literaturą nie jest. Dlatego też zakładam kolejną strategię czytania, dla której konieczne jest korzystanie z thesaurusa wiedzy religioznawczej oraz filozoficznej. Ta płaszczyzna pozwala wskazać nie tylko na pozaliterackie aspekty symbolu i mitu, ująć je we właściwych im środowiskach, ale nade wszystko odnieść do antropologicznego modelu bycia wobec symbolu, który daje do myślenia oraz wskazać na pozaliterackie mechanizmy wydarzenia ze-

---

<sup>199</sup> Dokładniej to zjawisko prezentuję w swoim artykule: *Problematyka metodologii wykładni literatury fantasy*, [w:] *Filologia Polska*, t. 3, red. K. Smużniak, Zielona Góra 2007, s. 85-99.

tknięcia ludzkiego umysłu z paradoksem religijnym i konsekwencje jakie to ze sobą przynosi. O ile lektura filologiczna otwierałaby horyzont aletheiczny, to lektura osadzona na hermeneutyce filozoficznej i religijnej czyniłaby ten horyzont horyzontem jednostkowego doświadczania problematyczności ludzkiej egzystencji wobec Innego.

Z tego też powodu zakładam, że dla istotowego, to jest eidetycznego odczytania głębinowych znaczeń symboliczno-mitycznych zasadniczym punktem odniesienia powinna być lektura hermeneutyczna wiążąca jakości fenomenologiczne z aparaturą poetyki i odnosząca się do znaczeń symbolicznych, jaką jest hermeneutyka Eliadego<sup>200</sup> oraz Ricoeura. To wyniki jej badań mogą rzucać inne światło na refleksję filologiczną skierowaną na fantasy. Dlatego też omówiony zostanie tylko ten model odczytania znaczeń symboliczno-mitologicznych fantasy, przy założeniu, że domaga się on odniesienia do analiz stylistycznych prowadzonych na płaszczyźnie filologicznej.

Wprowadzamy tu terminologię hermeneutyczną zakładając, że treści symboliczne oraz mityczne konstytuują treści domagające się wdrożenia hermeneutycznej praktyki odbioru, wpisującej w koło hermeneutyczne to, co racjonalne i to, co irracjonalne.

Pierwszym etapem jest intendowanie elementów mitycznych. Możemy to zjawisko opisać tylko teoretycznie, gdyż dla wymiaru praktycznego niezbędne byłoby przeprowadzenie badań na określonych grupach odbiorców. Intendowanie treści mitycznych, w znaczeniu wzorcowym, byłoby związane nie tylko z ich wyodrębnieniem z przestrzeni znaczeniowej dzieła literackiego, ale także osadzanie ich we właściwym im środowisku pozaliterackim. Błąd na tym poziomie skutkuje z reguły zredukowaniem tego, co sakralne, do tego, co niesakralne, z wszelkimi tego znaczeniowymi konsekwencjami. Taka redukcja z reguły prowadzi do wpisania sakralnego w pole czystej fantazji i wyklucza jej symboliczność lub też wprowadza model cudowności pozasakralnej w takim znaczeniu, w jakim pojawia się w baśniach, gdzie sakralność sprowadzono do wymiaru magicznego i tylko magicznego. Samo odniesienie do tradycji literackiej, jak i konwencji literackich nie pozwala nam niestety na określenie mitycznej źródłowości, a co za tym idzie, może wpłatać treści literackie w pole znaczeń mitycznych. Tego typu zjawisko obecne jest w literaturze antycznej Grecji, co zdaniem Eliadego doprowadziło do tego, że stała się ona cmentarzyskiem mitologii. Intendowanie miałoby zatem dokonać wstępnego rozróżnienia tego, co fikcyjne i czysto fantastyczne od tego, co mityczne lub religijne. Chodzi w tym przypadku o to, by nie dochodziło do mieszania porządków czystej fantastyki, będącej estetycznym wytworem ludzkiej wyobraźni, z zapośredniczającą funkcją morfizacji *numinosum*. Zjawisko to może przebiegać na kilku płaszczy-

---

<sup>200</sup> Por. M. Eliade, *W poszukiwaniu historii i znaczenia religii*, przeł. A. Grzybek, Warszawa 1997, s. 7.

znach, z których intelektualnie zorientowana w treściach mitologicznych i religioznawczych wcale nie jest najczęstsza.

Pierwsza z nich opiera się na rozpoznawaniu jakości symbolicznych i metaforycznych oraz związanych z nimi elementów fabuł rozwijających ich treści w polu literackich światów i wydarzeń. Takie rozpoznanie może być przywoływane na zasadzie prefiguracji w tytułach cykli lub powieści bądź rozdziałów, nazwach, postaciach czy też obrazach istot nadnaturalnych. Tu także pojawiają się pierwsze zestawienia ukazujące symboliczny wymiar przestrzeni, czasu, podmiotu lub akcji, będące następstwem cyklicznego wpisywania tych elementów w interakcje z tym, co mityczne. Także na tej płaszczyźnie pojawia się świadome rejestrowanie obecności Innego, Obcego w rozmaitych aspektach, począwszy do nocnej mary i tego, co straszy w gotyckiej fantazy, poprzez mityczne postacie bóstw, demonów oraz bestii, a także wzorce inicjacyjne aż po przywoływanie Opatrzności oraz Boga w *good fantasy*. Tu pojawia się także ciekawy problem zestawiania obrazu mitycznego świata, bóstw i człowieka wpisanego w treści fabuł stricte mitycznych z opartymi w pewnej mierze na nich obrazach świata, bogów/Boga oraz człowieka ukazywanych w fabułach opartych na spekulacjach mitopoetyckich. Pierwszy typ fabuł osadzony jest zasadniczo na doświadczeniu religijnym, co prawda obecnie nieaktualnym, gdyż oderwanym od kultu i związanej z nim wspólnoty, a jednak zasadniczym rysem określającym punkt odniesienia w tych obrazach jest doświadczenie religijne. W drugim przypadku natomiast mamy sytuację bardziej skomplikowaną, pojawiają się tu treści mityczne wpisane jednak w model spekulacyjny zorganizowany wokół Krainy Czarów bądź wnoszący wydarzenia mitycznej cudowności w światy będące literackim odbiciem naszej rzeczywistości czy też w inne światy wyobrażeniowe, z reguły związane są z tym rozmaite sposoby odnoszenia się bohaterów uobecnianych w tych światach do wydarzeń numinotycznych. Spekulacja mitopoetycka pozwala na odnoszenie się do bardzo szerokiego spectrum modalności świętości, ukazując przy tym możliwe modele bycia wobec, bycia obcym czy też ucieczki od tego, co heroiczne.

Drugą płaszczyzną jest rozpoznawanie przeżyciowe treści fabularnych oparte na emocjonalnym odnoszeniu się do deskrypcji wydarzenia numinotycznego w rozmaitych wariantach oddających wszelkie aspekty modalności *sacrum* wprowadzanego do światów fantazy. Możemy wręcz mówić o przeżyciowym rozpoznaniu tego, co sakralne. Wiąże się to z jednej strony z emocjonalnym modelem Otta, a z drugiej z koncepcją prawdy objawiającej się na poziomie emocjonalnym, którą znajdujemy zarówno u Martina Heideggera, jak i Maxa Schelera. Wskazuje to na ciekawy aspekt wykładni, nie tylko to, co dane literalnie czy, symbolicznie wnosi znaczenia ważne dla treści odczytywanego tekstu, także to, co dane w doświadczeniu emocjonalnym, jak: ohyda, trwoga, groza, wspaniałość i zachwyty ukazują znaczenie tego, co niewyjaśnialne, jak Zły czy Zły oraz znaczenie tego, co niewyraźne, boskie. To wprowadzenie praw-

dy manifestującej się na płaszczyźnie emocjonalnej, do odbioru fantazy może zachodzić na co najmniej dwóch płaszczyznach. Emocjonalnego odnoszenia się do zapośredniczanych treści lub też ich zredukowanych do zewnętrzności obrazów oraz do wprowadzania tych treści w model spekulacji mitopoetyckich i czynienie z nich emocjonalnego podłoża dla rozpoznań dokonywanych przez czynienie treści przeżycia numinotycznego przedmiotem poznania refleksyjnego. Generalnie odniesienie przeżyciowe wpisuje się raczej w całościowy model odnoszenia się do fabuły i wówczas faktycznie narracja na tym poziomie (choć dla strukturalistów nie tylko) staje się strukturą poznania<sup>201</sup>.

W ramach światów będących efektem spekulacji mitopoetyckich możemy mówić o trzech zasadniczych modelach racjonalizacji treści przeżyciowych: testowania, wykluczania oraz utożsamiania.

Testowanie opiera się na odnoszeniu określonych treści emocjonalnych wpisanych w doświadczenie numinotyczne z odnoszeniem ich do prezentowanego w tekście zapośredniczenia *numinosum*, wydarzenia numinotycznego lub scenariusza inicjacyjnego. Testowanie opiera się na zasadzie literackiego wypełniania tego, co w zasadniczym, to jest pozaliterackim wydarzeniu numinotycznym skryte jest w Transcendencji lub też dane świadomości religijnej. Tu można testować czy to, co wywołuje poszczególne doznania numinotyczne od *tremendum* po *fascinans*, po wprowadzeniu w świat przedstawiony fantazy skutkuje realnymi (weryfikowanymi pozareligijnym doświadczeniem) zdarzeniami, to takie estetycznie atrakcyjne testowanie pozafizycznego modelu kosmosu, testowanie zachowań bycia wobec świętości zarówno w wymiarze ocalającym, jak i demonicznym. To zasadniczo jednak oglądanie świata, którego normy i granice wyznacza *sacrum*, świata, w którym istnienie człowieka nie ogranicza się tylko do ekonomii i konsumpcji dóbr materialnych i kulturalnych, to testowanie modelu świata i modelu człowieka, który znajduje swoje źródło w tym, co Inne, mityczne lub religijne. Taki model testowania może prowadzić do postrzegania konkretnej fabuły jako fikcji użytecznej, w znaczeniu jaki nadał temu terminowi Ian Barbour<sup>202</sup>, mogący być potencjalnie poszerzany o rozpoznania Le Guin dotyczące wagi moralnej i poznawczej funkcji tego, co prezentowane w mythopoeicznej fantazy oraz uwagi Armstrong ukazujące atrakcyjność poznawczą mitu zapośredniczanego przez literaturę w sytuacjach granicznych oraz piszącej, że „mit musi prowadzić do naśladowania lub współuczestnictwa”<sup>203</sup>, czy też o stwierdzenia samego Eliadego mówiącego o przywróceniu znaczeń zapomnianego i rozproszonego *sacrum* czy tego, co Ricoeur

---

<sup>201</sup> Zob. K. Rosner, *Narracja, tożsamość i czas*, Kraków 2001, s. 12.

<sup>202</sup> Por. I. G. Barbour, *Mity, modele, paradygmaty*, przeł. M. Krośniak, Kraków 1984.

<sup>203</sup> K. Armstrong, *Krótką historia mitu*, op. cit., s. 129.

określał jako nieobecność hierofanii w świecie współczesnego, zlaicyzowanego człowieka.

Wykluczanie jest także formą testowania polegającą najczęściej na polemicznym odnoszeniu się do konkretnych treści mitycznych lub religijnych. Ten typ może uobecniać się bądź za pomocą ironii i banalizacji deformującej i redukującej konkretny fenomen numinotyczny specyficznie potraktowanej zewnętrzności, widać to chociażby w obrazach demonów w *Przyniesie mi głowę Księcia* czy goblinów w *Machinie gnomów*, a nawet magii, jak w *Trylogii Ebene-zuma*. Może też przyjmować postać specyficznego operowania modelem mitycznym, jak ma to miejsce w *Księdze wszystkich godzin* oraz w *Mrocznych Materiach*. W tym przypadku, zestawiając treści apokryficzne prezentowane jako objawieniowe z treściami mitycznymi zredukowanymi do konkretnych wzorców, ukazuje się znaczenia pochodzące z modelu *sanctum* jako osadzone na zupełnie innej źródłowości niż teologiczny Bóg-Miłość-Dobro, wykluczając tym samym ten model z kręgu akceptowalnych fikcji użytecznych oraz wnosząc aspekt desakralizujący w pozaliterackie odniesienia dotyczące modelu *sanctum* wpisanego w tradycję judeochrześcijańską.

Ostatni model racjonalizacji polega na utożsamieniu, jest on pozytywnym dopełnieniem testowania i postrzega tekst fantazy jako fikcję użyteczną, niezależnie czy opartą na modelu *sacrum*, czy też na modelu *sanctum*, określa ona rzeczywistość w trzech wymiarach: człowieka, kosmosu i bogów/Boga, wskazując na fundamentalne znaczenie świętości zarówno dla istnienia świata i człowieka, jak i hierarchii wartości porządkującej to istnienie i nieredukującej się do materialnego wymiaru kosmosu i jego mieszkańców. Utożsamienie znajduje swój wyraz także w atrakcyjności spekulacji mitopoetyckich odkrywających modele bycia wobec Innego oraz modele bycia wobec Obcego z wszelkimi tego konsekwencjami natury moralnej, duchowej i międzyludzkiej, a także naturalnej. W tym modelu odnajdują się także estetycznie atrakcyjne prezentacje treści teologicznych i religijnych prezentowanych przez *good fantasy*, *religious fantasy* czy *symbolic fantasy*. Wszystko to sprowadza się bądź do przeżywania treści związanych z wzorcami inicjacyjnymi wpisanymi w medium literackie, jakim jest chociażby mythropoeiczna fantazy, lub też przeżywania treści religijnych zapośredniczanych w światach wyobraźniowych, jak chociażby w przypadku Lewisa czy Taylora. Tu także może znaleźć miejsce literackie obrazowanie współczesnego (pozaliterackiego) traktowania mitu jako fikcji obecnej w tekstach dla dzieci, zbyt banalnej, by poważny badacz się nią zajmował, jak ma to miejsce w *Imieniu wiatru*, oraz wpisywanie tego zjawiska w schemat ukazujący przejście od stanowiska nie wierzę, że do stanowiska wierzę w, będącego następstwem uczestnictwa w wydarzeniu numinotycznym, którego elementy były opisywane w dziecięcych piosenkach i tym samym redukowane do fikcji. Wydaje się, że na tym etapie powieść fantazy staje się wygodną, wyobraźniową przestrzenią (nieskrępowaną mimetyzmem ani realizmem) pozwalającą

cą w tej dziwnej przestrzeni Krainy Czarów powiedzieć coś o samym człowieku i jego problemach, jak chcą pisarze z kręgu Inklingów czy twórcy tej klasy, co Le Guin, Williams, Lawhead, Żelazny czy też nowe wschodzące gwiazdy tej literatury – Gaiman, Duncan, czy Rothfuss. Utożsamienie się w tym przypadku dotyczyłoby nie tyle bezistotnej treści mitycznego obrazu, co raczej tego, co Miletinski nazywał głębinowym znaczeniem mitu, nieredukowanego już do tego, co fikcyjne czy prawdopodobne, a ujmowanego raczej jako wieloaspektowe i fundamentalne.

Zauważmy, że przeżyciowy aspekt odnoszenia się do treści mitycznych i symbolicznych w fantasy zawiera już w sobie moment interpretacyjny, to znaczy moment racjonalnego odniesienia się do mitycznych znaczeń obecnych w światach fantasy. Chociaż do pełnego odnoszenia się na emocjonalnych płaszczyznach znaczeń nie była ona niezbędna. Mit jako struktura wielopłaszczyznowa i wieloaspektowa domaga się jednak nie tylko emocjonalnego odniesienia do swoich znaczeń. Zapośredniczany przez literaturę w świecie, gdzie *sacrum* zostało zapomniane, a tym samym przestało być obecne w swojej istotowej formie i skryło się pod pozornością *profanum*, domaga się takiej praktyki wykładniczej, która odkryje model bycia przed tekstem, a tym samym, zdaniem Ricoeura, przywróci doświadczenie naiwności wobec epifanii.

Widać więc, że model interpretacji adekwatnej dla fenomenologicznego opisu zjawiska degradacji mitu w literaturze fantasy opierać się będzie na ricoeurowskiej hermeneutyce postfenomenologicznej.

Zdaniem Ricoeura, tekst literacki odkrywa potencjalny horyzont znaczenia, który może być w rozmaity sposób realizowany przez odbiorcę. Wiąże się to z faktem nie tylko semantycznego aspektu interpretacji odkrywającego dwie płaszczyzny dyskursu (sensu i referencji), ale przede wszystkim z faktem, że rozumienie tekstu nastawione jest na poznawanie możliwości bycia, które ten tekst prezentuje<sup>204</sup>. Co umożliwi zastosowanie modelu oraz wzorów zachowań opisywanych przez Barboura<sup>205</sup> do wykładni funkcji mitu w fantasy. Szczególnie wówczas, gdy mit traktowany jest w swej dosłowności jako nie - prawdziwy. Wówczas pozostaje tylko takie przyjęcie jego „prawdziwości”, która zakłada traktowanie symboli mitycznych, jako „symbolu wewnętrznego życia człowieka”<sup>206</sup>, który o tyle jest prawdziwy, zdaniem Barboura, o ile autentycznie artykułuje ludzkie uczucia, takie jak: nadzieje, obawy, poczucie winy, pojednania, lęku oraz wyzwolenia z lęku. Do tego należy dodać jeszcze, że interpretowanie zawsze prowadzi do interpretowania bycia w świecie, jakie jest

---

<sup>204</sup> Zob. P. Ricoeur, *Język, tekst, interpretacja*, wyb. K. Rosner, przeł. P. Graff, K. Rosner, Warszawa 1989, s. 89-165.

<sup>205</sup> Zob. I. G. Barbour, *Mity, modele, paradygmaty, op. cit.*, s. 40-67.

<sup>206</sup> *Ibidem*, s. 37.



przed tekstem, który wpisuje się w zjawisko wtórnej transkrypcji rzeczywistości. Tekst dokonuje więc transkrypcji tego, co należy do „bycia w świecie”, czyniąc to przedmiotem swoich znaczeń, w procesie interpretacji odkrywa się nie tylko „co” tych znaczeń, ale także „o czym”, dochodząc tym samym do odczytania przedliterackiego „bycia w świecie”, które staje się horyzontem rozumienia i samorozumienia odbiorcy<sup>207</sup>. Oznacza to, że poszukiwania własnej tożsamości odbiorcy wpisuje się również w odnośnienie do wydarzeń z przeszłości, w tym także przeszłości mitycznej<sup>208</sup>.

Czym jest owo bycie w świecie? Dla tekstów religijnych jest doświadczeniem hierofanii, dla tekstów mitycznych jest doświadczeniem *numinosum* związanym z jego morfizacją opartą na treściach manifestujących się w głębokim rdzeniu symbolu. W obu przypadkach horyzont znaczeń odnosi się do tego, co metafizyczne w symbolu, to znaczy do natury kosmosu, człowieka i świętego, ukazując w tym przymacie istnienie i zasady je regulujące. Porządek ten oparty jest na pewnej strukturze: zawiera stan lub byt idealny, będący źródłem istnienia, zawiera stan aktualny, wyrażający ludzkie oddalenie od stanu idealnego oraz obrazy aktywności mocy zbawczej, starającej się przywrócić utracony stan idealny. Ta moc zbawcza może przybierać postać herosa, reguły samoograniczającej działanie człowieka i temu podobne, zawsze jednak mity prezentują moc mogącą przemienić życie człowieka, a nie teoretyczne wyjaśnienie samej istoty mocy. W przypadku fantasy dochodzi jednak jeszcze jedno tło będące efektem wprowadzenia treści mitycznych i religijnych do eposu i powieści, które to wydarzenie zmienia horyzont dziania się tego, co mityczne, odnosząc to do sfery historyczno-praktycznej. Zjawisko to opisuje zarówno Dumézil w cytowanej już monografii, jak i rosyjscy semiotycy, Łotman i Minc.

Oznacza to, że interpretacja będzie odkrywać dwa modele bycia przed tekstem: pierwszy – osadzony w wydarzeniu numinotycznym i drugi – wpisujący jego treści w tło historyczno-praktyczne charakterystyczne dla spekulacji mitopoetyckich, wiążących oba elementy *sacrum* i historycznie realizującego się *profanum*. Jest to o tyle ciekawe, że jeżeli przyjmiemy, że mit jest symbolem opowiedzianym, to w konsekwencji musimy przyjąć także założenie, że narracje typu mitologicznego są powtarzaniem tego samego głębinowego jądra, jak pisał Łotman, po drugie, skoro przyjmujemy, że powieść wprowadza elementy historyczno-praktyczne, to musimy także przyjąć, że przedmiotem mitologizowania będą problemy współczesnego człowieka, a po trzecie, skoro przyjęliśmy, że mit rozwija sakralne treści symboliczne, wpisując je w przestrzeń, czas i podmiotowe działania, to musimy także przyjąć, że opowieści te będą odda-

---

<sup>207</sup> Zob. P. Ricoeur, *Język, tekst, interpretacja*, op. cit., s. 211-241.

<sup>208</sup> Zob. I. G. Barbour, *Mity, modele, paradygmaty*, op. cit., s. 29-31.

wały najbardziej symboliczne aspekty ludzkiego bycia i jako mityczne będą obecne w narracjach typu mitycznego.

Wszystkie te elementy są obecne w literaturze fantasy, a to oznacza, że literatura ta może w jej symbolicznym wymiarze podlegać dwu zasadniczym modelom czytania symbolu. Pierwszy oparty, na remityzacji skupiającego się na znaczeniach wszelkich modalności danego symbolu w konkretnym wydarzeniu epifanicznym o zasięgu ustanawiającym lub dezintegrującym. W praktyce stosują ten model Eliade, van der Leeuw oraz Ricoeur. Drugi natomiast opiera się na demistyfikacji i jest charakterystyczny dla „mistrzów podejrzeń”, tu wpisujemy także modele demityzacji oraz desakralizacji.

Zasadniczym pytaniem interpretacji jest w tym przypadku pytanie o rozumienie symbolu religijnego. Rozumienie to, zdaniem Eliadego, ma ogarniać treści metafizyczne wpisane w symbol. To znaczy podlegające racjonalizacji mechanizmy rządzące byciem w świecie ufundowanym przez inwazję *sacrum*. Możemy tu wpisać najbardziej podstawowe zagadnienie metafizyki: pojęcie bytu, w tym bytu myślowego oraz nicości, związane z bytem jego powszechne właściwości, w tym transcendentalia, takie jak: Jedność, Prawda, Dobro oraz Piękno, a także zasady bytu oraz jego kategorie, a także zagadnienie osobowej natury człowieka rozpoznawane w horyzoncie metafizycznym<sup>209</sup>. Zrozumieć symbol religijny to nie tylko uchwycić jego znaczenie w jakiejś kulturze, ponieważ, zdaniem Eliadego, każde zjawisko religijne stanowi jakiś szyfr, aby je zrozumieć, trzeba nie tylko dokonać wykładni samego przesłania symbolu, ale także zrozumieć jego historyczne zmiany i modyfikacje, a w końcu wskazać na wkład do całej kultury<sup>210</sup>. W wielu mitopoetyckich spekulacjach fantasy, podobnie, jak w religijnej science fiction (*Kantyczka dla Leibowitza*<sup>211</sup>), spotykamy analogiczne do tych prób interpretacyjnych testowanie znaczeń symboli, ich przemian i modyfikacji w rozmaitych modelach sytuacyjnych ludzkiej egzystencji oraz różnorodnych modelach kulturowych i cywilizacyjnych, penetrujących na płaszczyźnie fikcji literackiej możliwe, racjonalnie aprobowalne modele manifestacji wydarzeń numinotycznych wpisanych w symbol lub symbol opowiedziany (*Wskrzesiciel, Najwspanialszy parostatek, Deus Irae*).

Ricoeur proponuje ciekawy model interpretacji symbolu oparty na czterech etapach, mający doprowadzić do odkrycia, a tym samym do zrozumienia „bycia przed tekstem”. Pierwszy to rozumienie symbolu przez symbol. Oczywiście możemy od razu postawić pytanie o możliwość zestawiania znaczeniowego

---

<sup>209</sup> Zob. S. Swieżawski, *Byt*, Lublin 1948 oraz J. Disse, *Metafizyka. Od Platona do Hegla*, przeł. A. Węgrzecki, L. Kusak, Kraków 2005 i A. Maryniarczyk SDB, *Zeszyty z metafizyki*, t. I-IV, Lublin 1999-2000.

<sup>210</sup> Zob. M. Eliade, *W poszukiwaniu historii i znaczenia religii*, op. cit., s. 20.

<sup>211</sup> Zob. W. M. Miller Jr., *Kantyczka dla Leibowitza*, przeł. J. Garztecki, Poznań 1991.

rozmaitych mitów. Kwestię tę rozstrzygnęli już religioznawcy twierdząc, że łączenie mitów zachodzi na płaszczyźnie kojarzenia symbolicznego<sup>212</sup>. Na tej płaszczyźnie następuje dookreślenie znaczeń symbolicznych poprzez wpisywanie w jeden zasadniczy model wszystkich symboli przynależących do niego. Mamy tu nie tylko do czynienia z paradygmatyczną morfizacją, na przykład symboliki nieba, ale też i z różnymi uobecnieniami konkretnych aspektów modalności świętości w jej symbolicznych znaczeniach, na przykład niebo jako siedziba bogów atmosferycznych, bóstw typu *dei otiosi*, miejsce przebywania wybranych dusz zmarłych, jako pole transcendencji, przestrzeń kosmicznego i moralnego ładu, przestrzeń cyklicznych zmian wpisanych w cykle Księżyca i pór roku czy w końcu przestrzeń odgraniczająca porządek Kosmosu od Chaosu.

Takie dookreślanie znaczeń symbolu poprzez symbol dopełniają daną w symbolu modalność świętości i pozwalają na przejście do drugiego poziomu zbierającego rozproszone symbole i konstruującego wspólnotę znaczeń symboli. Pozwala ona wyłonić pełen obraz uniwersum, łącząc nie tylko symboliczne prezentacje trójdzielnego Kosmosu, ale także ukazując go jako Żywy Kosmos, w którym wszelkie symbole pozostają ze sobą źródłowo i znaczeniowo powiązane. Tu wyłaniają się obrazy kosmicznej harmonii oraz konfliktu wraz z wszelkimi mitologemami wpisanymi w ten model, takimi jak walka boga z demonem, cykliczne wydarzenia śmierci i odrodzenia oraz ludzkie uczestnictwo w tych zjawiskach. Ta płaszczyzna ukazuje już nie tylko podział na sfery *sacrum* i *profanum*, ale określa także istotową prymarność pierwszego elementu oraz zarysowuje podstawowe aspekty metafizyczne tak prezentowanego świata, takie jak pochodzenie bytu, jego celowość, rozumność oraz wpisanie w transcendentalia. Ta płaszczyzna odkrywa nie tylko fundacyjną funkcję epifanii i hierofanii, ale także transcendencję, *sacrum* w wymiarze kosmicznym oraz istotowym *sacrum* jest inne, obce, groźne i fundujące, ale jednak wiążące się z ludzkim istnieniem.

Stąd też pojawia się płaszczyzna trzecia przechodząca od rozpoznania symbolicznej, to jest niehomogenicznej natury Kosmosu fundowanego przez inwazję *sacrum* do praktyk kultowego bycia wobec świętości. Na tej płaszczyźnie dookreśla się znaczenie symboli poprzez ich zestawienie z rytuałem. Zasadniczo najważniejsze na tym poziomie są rytmy przejścia wraz z ich zewnętrzną obudową oraz towarzyszącą im wewnętrzną przemianą. Ta płaszczyzna określa znaczenie tych wydarzeń, kiedy człowiek wkracza w sferę *sacrum*, co ma swoje miejsce w szczególnych sytuacjach. Najogólniej rzecz ujmując, można powiedzieć za van Genepem, że dzieje się tak, gdy człowiek wyrusza w podróż i jako obcy znajduje się w niebezpiecznych miejscach<sup>213</sup>. To miej-

---

<sup>212</sup> Zob. A. Szyjewski, *Religia Słowian*, Kraków 2003, s. 14.

<sup>213</sup> Zob. A. van Genep, *Obrzędy przejścia*, *op. cit.*, s. 37.

sce bezpieczne wyznacza przestrzeń *profanum*, opuszczając je, wkracza w sferę *sacrum*, by po jej przebyciu wkroczyć na nowo w sferę bezpieczną. Wyraźnie widać tu mechanizm inicjacyjny oparty na trzech rytach: wyłączenia, przejścia i ponownego włączenia. Ważne jest to, że po pierwsze, nie tylko podróż należy do rytów przejścia, ale także narodziny, dzieciństwo, dojrzewanie, inicjacja, koronacja, zaślubiny i pogrzeby oraz pory roku, a wszystko to osadzone na wielkiej symbolice bramy i progu, oddzielającej *sacrum* od *profanum* i ukazującej człowieka w jego przekraczaniu tej granicy. Po drugie, aby rytuał przejścia był pełen, musi zostać przeprowadzony we wszystkich trzech rytuałach. Można tu także dodać niezwykle głęboki i nośny rytuał, a mianowicie rytuał ofiary, pojawia się nie tylko w opisach fundującej samoofiary bóstwa czy króla, ale także w ofiarach wpisanych w rytuały magiczne. We wszystkich jednak przypadkach wyodrębnia te cechy, które bardzo dokładnie opisali Henri Hubert i Marcel Mauss. Rytuał ten jest o tyle ważny, że „ustanawia komunikację między światem świętym a światem świeckim za pośrednictwem żertwy, to znaczy rzeczy niszczonej podczas ceremonii”<sup>214</sup>, w świecie relacji religijnych ofiara składana jest jako zasadnicze źródło życia i powiela samoofiary bóstwa<sup>215</sup>. Ofiara w świecie relacji magicznych, już nie religijnych, ale ciągle sakralnych, składa ofiarę jako potencjalne źródło manipulowania boską lub demoniczną mocą

Tym samym dochodzimy do czwartej płaszczyzny interpretacyjnej, to znaczy do płaszczyzny wyodrębniającej sferę doświadczenia osadzonego na byciu wobec wydarzeń numinotycznych. Ricoeur mówi o dwóch sferach doświadczenia: zewnętrznej i wewnętrznej. Skupienie się tylko na sferze zewnętrznej jest zasadniczo redukcyjne, co było widać przy omawianiu uobecnień numinotycznych na schemacie Ingardena. Prowadzi to nie tylko do redukcyjnej racjonalizacji symbolu i brania w nawias czy wręcz odrzucania jego mocy problematyzowania wyrażonej w formule „symbol daje do myślenia”. Tu także może zaistnieć zjawisko ubezostociwienia religii, polegające na odchodzeniu religii od jej istoty przy zachowaniu form religii, co wiąże się bezpośrednio z upodobaniem ku przedstawielnym i uchwytnym elementom religii, oddzielającym formę od istoty i istotowego aktu religijnego oraz (co wyraźnie widać w przypadku niezwyklej atrakcyjności magii w obrębie światów fantasy) pragnienia by być nieskończoną istotą pod względem mocy, wiedzy i szczęścia<sup>216</sup>. Konsekwencją tego mogą być zjawiska banalizacji, redukcji lub rozproszenia w fabule treści symbolicznych i mitycznych, a także manipulowanie wzorcem mitycznym. W pełnym aspekcie znaczenie pojawiające się na tej płaszczyźnie

---

<sup>214</sup> H. Hubert, M. Mauss, *Esej o naturze i funkcji ofiary*, przeł. L. Trzcionkowski, Kraków 2005, s. 118.

<sup>215</sup> *Ibidem*, s. 119 n.

<sup>216</sup> Zob. B. Welte, *Filozofia religii*, przeł. G. Sowinski, Kraków 1996, s. 243.

powinno scalać to, co zewnętrzne z tym, co wewnętrzne, to znaczy to, co witalne i spekulatywne<sup>217</sup>. Jest to o tyle istotne, że poznanie to może zrealizować tylko „rozum heroiczny”, to znaczy przyjmujący prymarność wiary wnoszącej pewność co do nadnaturalnej prawdziwości symbolu i dopiero w oparciu o ten akt podejmujący praktykę zmierzającą do zrozumienia tego, co dane w symbolu. Dla nas jest to o tyle ciekawe, że wprowadza dwa zjawiska: pierwsze, to tolkienowskie zawieszenie niewiary i pozwalające przyjąć magiczną cudowność Krainy Czarów jako „prawdziwą”; drugie jest o wiele ciekawsze, gdy dotyczy uzasadnienia traktowania mitu i mitycznych narracji, w tym także fantazy, jako fikcji użytecznej. Pytania, na czym jest ona osadzona: na „wierze, że...” czy raczej na „wierze w...”? Oba te mechanizmy Ricoeur poddawał analizom i wydaje się zasadne odnieść się do jego rozstrzygnięć. „Wiara, że...” wpisuje się w akt wiary osadzony w przyjęcie za dogmatycznie pewne objawień danych autorom poszczególnych pism objawionych, natomiast „wiara w...” uobecnia się w byciu wobec tego, manifestuje się poprzez symbol. Pierwsza charakterystyczna dla religii objawieniowych oraz przez analogię dla *good fantasy*, druga odnosi się do niezapośredniczonego przez opis cudzych doświadczeń religijnych bycia wobec treści symbolu, który nie ma go zracjonalizować, ale jedynie uczynić przedmiotem refleksji fakt problematyzowania bycia, jakie symbol ze sobą przynosi.

Spróbujmy to zreasumować. Dla Eliadego punktem wyjścia jest stan, w którym „przejawy *sacrum* w symbolach, mitach, istotach nadprzyrodzonych są strukturami i tworzą język bezrefleksyjny, wymagający hermeneutyki [...] odkrywającej sytuacje egzystencjalne (fundamentalne) odnoszące się do *conditio humana* współczesnego człowieka”<sup>218</sup>, natomiast dla Ricoeura „hermeneutyka wychodzi od przedrozumienia aby przez interpretację dojść do powtórnej naiwności będącej pokrytycznym odpowiednikiem przedkrytycznej hierofanii”<sup>219</sup>. Dla obu wspólne jest rozumienie symbolu oraz znaczenie jego zrozumienia w życiu współczesnego człowieka. Eliade wprost pisał, że „symbol jest hierofanią”<sup>220</sup>, a Ricoeur twierdził, że funkcja symboliczna manifestująca się zarówno w symbolach, jak i mitach „zobowiązuje każdą świadomość, by powracała do siebie wychodząc od świadomości innej niż ona”<sup>221</sup>, to jest tej, która uczestniczyła w „byciu przed tekstem”.

---

<sup>217</sup> Zob. P. Ricoeur, *Egzystencja i hermeneutyka*, wyb. S. Cichowicz, przeł. E. Bieńkowska i inni, Warszawa 1975, s. 16-17.

<sup>218</sup> Zob. M. Eliade, *W poszukiwaniu historii i znaczenia religii*, *op. cit.*, s. 6-7.

<sup>219</sup> P. Ricoeur, *Egzystencja i hermeneutyka*, *op. cit.*, s. 19.

<sup>220</sup> M. Eliade, *Traktat o historii religii*, *op. cit.*, s. 429.

<sup>221</sup> P. Ricoeur, *Egzystencja i hermeneutyka*, *op. cit.*, s. 214.

Zgodnie z tym rozpoznaniem przyjmujemy, że hierofania wyrażona w symbolu oraz micie wpisana jest w język przedrefleksyjny, który w trakcie degradacji mitu stał się elementem cudownościowym w eposach, powieściach oraz baśniach, tworząc przy tym nie tylko katalog wykorzystań (który w bajkach opisywali Antti Aarne, Stith Thompson, Władimir Propp czy Julian Krzyżanowski, a w mitach badacze, tacy jak Tadeusz Zieliński, Joseph Campbell czy Georges Dumézil), ale stwarzając także przestrzeń, w której pojawiła się osadzona na tych mediach kategoria przerozumienia, wpisująca *mythos* w znaczenie arystotelesowskie, a baśniowość w utopijnie-życzeniowy obraz świata. Nie oznacza, to że mit został tam całkowicie wyjałowiony, lecz tylko totalnie zdegradowany poprzez całkowitą racjonalizację i odseparowanie płaszczyzny *mythos* od *logos*. *Logos* został w tradycji antycznej Grecji podjęty i jako taki w tym kształcie na stałe wpłynął na tradycję kulturową Europy. Pełnił więc funkcję poznawczą i moralną, ale zredukowaną do prawdopodobnego obrazu, a nie prawdziwego wzorca domagającego się nie tylko rozumu, ale i wiary. Do tego dodać należy jeszcze cały aspekt tradycji i konwencji literackich, mających kapitalny wpływ na manipulowanie elementami mitycznymi, poszerzając je nie tylko o świat intryg polityczno-historycznych, kolejnych problemów kulturowych i cywilizacyjnych na nowo podlegających mityzacji w kolejnych epokach, ale i rozmaitych estetyzacji. Oznacza to zatem, że mamy do czynienia z przestrzenią tekstów, które wykorzystywały obrazy, elementy mityczne i symboliczne z zapomnianych światów kosmicznego *sacrum*, które częstokroć były niewłaściwie interpretowane lub wręcz lekceważone. To z tego powodu, zdaniem Eliadego, zarówno filozof, teolog, jak i krytyk literacki mogą w równym stopniu czerpać korzyści z poznawczej eksploracji zapomnianych znaczeń mitycznych światów<sup>222</sup>. Posługiwanie się w tym przypadku historią religii jest posługiwaniem się specyficznie postrzeganą hermeneutyką całościową ukazującą odszyfrowany i sprecyzowany paradygmat ludzkiego spotkania *sacrum* od epoki prehistorycznej po współczesność.

Punktem wyjścia jest zatem proponowana przez Ricoeura demitologizacja rozdzielająca to, co historyczne od tego, co pseudohistoryczne i separująca *logos* i *mythos* na czas trwania interpretacji, ten zabieg traktowałbym raczej jako specyficzny inwariant fenomenologicznego *epoche*. Oczywiście *mythos* w tych znaczeniach, jakie przyjęliśmy za Ryszardem Tomickim. Następnie wyodrębnia to, co wyznaczone przez opowieść rozwijającą symbol lub też przez uczucie, jakie rodzi oddziaływanie symbolicznego *numinosum*. To zasadniczy etap rozumienia ukierunkowanego na to, co było „byciem przed tekstem”. Drugi etap wprowadza hermeneutykę redukcyjną, wyodrębniającą literackie iluzje oraz te epifanie, które są tylko wytworem czystej fantazji, u źródeł której nie stało do-

---

<sup>222</sup> Zob. M. Eliade, *W poszukiwaniu historii i znaczenia religii*, op. cit., s. 9.

świadczanie numinotyczne. Posługiwanie się hermeneutyką redukcyjną zawęża przedmiot rozumienia do symboliki religijnej oraz mitów będących jej rozwinięciem. Etap trzeci to odkrycie znaczeń referencyjnych opisujących modelowe zachowania wobec *sacrum* oraz ukazujących rzeczywistość, w którą wpisuje się możliwie najszerszy zakres modalności świętości. Zrozumienie tekstu, w którym mit pełni funkcję niezredukowaną do ornamentyki, domaga się przekroczenia wymiaru wyobrażeniowego, nawet wówczas, gdy literackie manipulacje starają się dokonać estetyzującej redukcji. Tylko wówczas to, co witalne, otworzy się na to, co spekulacyjne, scalając te dwa elementy w całość. Nawet wówczas, gdy źródłem prawomocności symbolicznej, nieredukowalnej do *ratio* treści, będzie „wiara w...” to, że symbol oddaje wewnętrzne treści ludzkiego życia, w tym także te, które często pozostają skryte w znaczeniach archetypowych<sup>223</sup>. Oczywiście po odkryciu znaczenia symbolicznego nic nie stoi na przeszkodzie odnoszenia jego treści do literackich form uobecnień. Istotne jest tylko to, aby nie zredukować znaczeń symbolicznych i mitycznych do ich wyobrażeniowych, to jest zewnętrznych zapośredniczeń, gdyż ma to swoje konsekwencje interpretacyjne.

Tym samym przekracza się niebezpieczeństwo zracjonalizowania symbolu i uwięzienia go na płaszczyźnie wyobrażeniowej i dąży się do zarysowania modelowego bycia wobec symbolu. Do jego cech należy nie tylko problematyzowanie ludzkiej egzystencji, co widać chociażby w przypadku „horyzontu agatologicznego” u Tischnera, gdzie pojawiają się pytania o sens dobra, zła, ludzkiego istnienia, a także o modele bycia, których efektem jest podejmowanie własnego człowieczeństwa lub jego utarta<sup>224</sup>. Tu także zachodzi rozbicie modelu heideggerowskiego „świata ludzkiego otoczenia” i wpisanego tu troszczenia się o ludzkie bycie. Ricoeur twierdzi, że efektem wysiłku interpretacyjnego jest przemiana *Umwelt* w *Welt*, która jest odniesieniem otwierającym świat. To już nie jest świat poręczności potencjalnie przydatnych bytów, to świat otwartych możliwości bycia przez zrozumienie danego w dziele literackim „bycia przed tekstem”, to ukazywanie potencjalnych sytuacji granicznych, wyborów jakich, one się domagają oraz ich efektów – tych tragicznych i tych heroicznych, to odkrycie nowych płaszczyzn ludzkiego dramatu istnienia wpisanego w horyzont, w którym człowiek spotyka *sacrum*.

Rozumienie tekstu fantasy w modelu hermeneutycznym przekracza zarówno jej baśniowość, jak i literackość, skupiając się na określeniu funkcji symbolicznej, jaką ta literatura realizuje poprzez swoje mityczne odwołania. Dopiero określenie znaczeń wpisanych w symbol pozwala na właściwe określenie

---

<sup>223</sup> Nie jest w tym momencie istotne czy archetyp rozumiany będzie w znaczeniu eliadowskim, czy też jungowskim, gdyż oba znaczenia tego terminu wpisują się w praktykę odnoszenia się do symboli obecną w filozofii religii.

<sup>224</sup> Zob. J. Tischner, *Filozofia dramatu*, op. cit., s. 25-67.

oddziaływania funkcji symbolicznej zarówno w świecie przedstawionym dzieła literackiego, wpisując ją w sferę światopoglądową tekstu, jak i w płaszczyźnie odbioru tego dzieła przez czytelnika. Odkrycie poprzez interpretację symbolicznych i metafizycznych aspektów bytu jest tu zasadnicze. Świat nie jest zredukowany do poręczności, a horyzont tego świata przekracza to, co fizyczne. Jego znaczenia dane są zarówno w uczuciach i wartościach z nimi związanymi, jak i w racjonalizowanych zasadach opisujących aksjologiczny porządek na płaszczyźnie metafizycznej. Tym samym odniesienie do odsłoniętej hierofanii nie musi być jednak religijne, to jest osadzone w konkretnym kulcie, aczkolwiek przyjmuje jakąś postawę wobec Transcendentnego. Zawsze jednak efektem poprawnego zrozumienia symboliki fantasy powinno być ujęcie siebie w tej symbolice czy to poprzez spekulację mitopoetycką, czy grę i naśladowanie, czy też wejście w przestrzeń myślenia z głębi metafory określającej ludzką kondycję. Oznacza to, że rozumieniu fantasy powinno towarzyszyć samorozumienie odbiorcy. Wówczas funkcje, jakie przypisywał Tolkien Zaczarowanej Krainie, zaczynają optymalnie funkcjonować. To samorozumienie opiera się bądź na racjonalizacji treści emocjonalnych i związanych z nimi wartości, bądź na rozumieniu mechanizmów prezentujących żywy kosmos i miejsce człowieka w tym obrazie uniwersum, na pewno na aletheicznym wymiarze symbolu pozwalającym przywoływać treści zapomniane i wpisywać ich znaczenia w świat współczesnego człowieka, w tym także w odnoszeniu się do archetypowego, to jest wzorcowego, wymiaru bycia wobec symbolu i mitycznej fabuły. Samorozumienie jest w tym przypadku nie tylko wpisane w kolisko symboli przywoływanych w literaturze fantasy, ale także poprzez charakterystyczne dla spekulacji mitopoetyckich testowanie bycia wobec nich, z tego też powodu można powiedzieć, że fantasy jest autentycznie „moralnym laboratorium”, określa nie tylko metafizyczne aspekty Kosmosu, ukazuje także wszelkie możliwe modele bycia wobec Innego (ukazując przy tym *sacrum* w rozmaitych aspektach jego aktywności od kreacyjnej po demoniczną), z wszelkimi tego konsekwencjami. Poprawnie określona myśl symboliczna powinna, zdaniem Duranda przywracać utraconą równowagę człowiekowi stojącemu wobec sytuacji granicznych, pojawiających się wobec śmierci, wobec rasizmów, wobec entropii świata, a także w planie pedagogicznym<sup>225</sup>. Oczywiście należy brać także pod uwagę dwa zagadnienia: pierwsze, związane z typowym dla literatury popularnej mechanicznym i uproszczonym posługiwaniem się mitycznymi cytacjami, co nie było przeszkodą dla stworzenia wielu ciekawych tekstów, a po drugie rozmaite strategie odbioru fantasy, dla których opisywana tutaj jest tylko pewnym idealnym odniesieniem.

---

<sup>225</sup> Zob. G. Durand, *Wyobraźnia symboliczna*, przeł. G. Rowiński, Warszawa 1986, s. 125.



Tu pojawiają się dwa modele wykładni: pierwszy, mityczny odnoszący treści symboliczne *sacrum* do mitycznego obrazu Kosmosu Żywego, o którym pisze Le Guin i Armstrong; drugi, teologiczny odnoszący treści symboliczne *sanctum* do modelu biblijnego, o którym pisali Lewis i Tolkien. W obu przypadkach możemy, podążając za Tillichem mówić o symbolach i mitach w ich funkcjonowaniu opisywanym poprzez zjawiska przełamania lub jego braku<sup>226</sup>. Oznacza to, że fantasy osadzone jest na dwóch modelach świętości: mitycznej i religijnej, przy czym należy pamiętać, że świętość typu mitycznego została oderwana od towarzyszących jej kultów i rytuałów, tym samym jego sakralność jest inna od sakralności religii żywych, ciągle łączących rytuały z wyrażanymi w nich treściami wiary.

## 5.8. Mityczność a religijność fantasy

Mityczność literatury fantasy opiera się nie tylko na fakcie cytacji tego, co mityczne, ale na funkcji, jakie cytowane treści wnoszą ze sobą do organizacji świata przedstawionego oraz relacji tekst – odbiorca. Przy omawianiu tego zagadnienia odniesiemy się do definicji mitu zaproponowanej przez Tomickiego.

Pierwszy aspekt mityczności fantasy opierałby się na postrzeganiu mitu jako opowieści. Mityczność fantasy w tym przypadku to nie tylko renarracja mitologemów, ale także konstruowanie fabuły rozwijającej symbole religijne oraz mityczne metafory. Fantasy byłaby tu postrzegana z jednej strony jako niemityczna fikcja literacka, a z drugiej jako medium, poprzez które manifestują się rozwinięte w literackie obrazy scenariusze mityczne i rytmy inicjacyjne. Zgodnie z tym, co twierdził Eliade, w świecie zdesakralizowanym to, co mityczne, przechowywane jest w światach wyobrażeniowych. To najprostszyszy aspekt mityczności fantasy, ale i on nie jest jednoznaczny, gdyż należy pamiętać, że opowieści fantasy nie zawsze oddają pełną modalność mitycznego *sacrum*, jak w *Uczniu czarnoksiężnika*, raczej je redukują do wybranych aspektów i w oparciu o nie konstruują swoje obrazy (*Pieśń Albionu*, *Żołnierz z Mgły*, *Stwory światła i ciemności*), ponadto nie wolno zapominać o cytacjach wykorzystywanych w celach polemicznych (*Welin*) czy wręcz demityzujących (*Mroczne Materie*). Do tego należy dodać jeszcze jeden niezwykle istotny fakt obrazowania, co prawda opiera się on na mitologemach, symbolach i metaforach mitycznych, ale niezwykle często redukowany jest do tego, co zewnętrzne i wyobrażeniowe w tych fenomenach, co siłą rzeczy prowadzi do powstania fabuły o zredukowanym znaczeniu treści mitycznych, na co nakłada się jeszcze fakt specyficznej poetyki literatury popularnej, mechanicznie, banalnie i bezproblemowo mani-

---

<sup>226</sup> Zob. P. Tillich, *Pytanie o Nieuwarunkowane*, op. cit.

pulującej znaczeniami mitycznymi, zredukowanymi do pewnej powierzchniowej atrakcyjności.

Drugi aspekt mityczności odnosiłby się już do wpisywania w organizację świata przedstawionego elementów archaicznego światopoglądu. Pojawia się tu zarówno Czas Początku, jak i towarzyszące mu fundacyjne wydarzenia określające wzorcowość mitu (*Ziemiomorze, Imię wiatru*). Oznacza to, że na tym poziomie mityczność fantazy opierałaby się na prezentacji kosmogonicznych oddzielających Chaos od Kosmosu (*Amber, Shannara*) oraz prezentacji kosmologicznych prezentujących mechanizm funkcjonowania Kosmosu (*Stwory światła i ciemności*), do tego należy dodać także aspekty aktywności *sacrum* w rozmaitych postaciach epifanicznych: od czystej mocy (*Orkowie, Elak z Atlantydy*), przez demony (*Lord Demon, Imię wiatru*) po bóstwa (*Fionawarski Gobelin, Belgariada, Pieśń Albionu*), a także model bycia człowieka zupełnego, to jest *homo religiosus* (*W kole stań, dziewczyno, Przebudzenie księżycy, Ognisty miecz*). Tu więc znajdujemy rozmaite modele kreacyjne od sumeryjskich (*Welin*), przez egipskie (*Stwory światła i ciemności*) i greckie (*Żołnierz z Mgły, Żołnierz z Arete*), aż po celtyckie (*Ognisty miecz, Pieśń Albionu*) i germańskie (*Uczeń czarnoksiężnika*), a także niezwykle częsty obraz kreacji oparty na aktywności trickstera (*Amerykańscy bogowie*), i to wcale nie tylko pochodzącego z mitologii Indian Ameryki Północnej<sup>227</sup>. Tu także pojawiają się modelowe prezentacje herosa zarówno wpisanego w mityczny krąg wiecznego powrotu<sup>228</sup> oraz wyprowadzanego z mitologii poprzez precyzyjne ukazywanie jego wzorcowych działań w odniesieniu do porządku kosmicznego<sup>229</sup>, jak i moralnego<sup>230</sup>, oraz prezentacje mitycznych treści metaforycznych<sup>231</sup> obrazujących kondycją ludzką wpisaną w postawy herosa błędzącego (*Strony bólu*), walczącego (*Legenda, Pieśń Albionu*), wkraczającego do zaświatów (*Kroniki Hjörwardu, Dilvish Przeklęty*), etc. Cechą zasadniczą tych prezentacji jest nie tylko posługiwanie się w niej specyficzną gramatyką mitu modelującą świat i działania człowieka, ale także aksjologiczne waloryzowanie tego modelu (*Fionawarski Gobelin, Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka, Władca Pierścieni*). Zasadniczym problemem jest w tym przypadku myślenie pierwotne, które u współczesnego człowieka już nie występuje, a które tkwi u podstaw myślenia mitycznego, wpisanego w archaiczny światopogląd. Stąd też możemy

---

<sup>227</sup> Zob. L. Hyde, *Trickster Makes this World. Mischief, Myth and Art*, New York 1999 oraz J. Sieradzan, *Szaleństwo w religiach świata*, Kraków 2005.

<sup>228</sup> Zob. O. Rank, *The Myth of The Birth of The Hero*, [w:] *In Quest of The Hero*, Princeton 1990

<sup>229</sup> Zob. Lord Raglan, *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*, [w:] *In Quest of The Hero*, *op. cit.*, s. 138-156.

<sup>230</sup> Zob. S. Czarnowski, *Kult bohaterów i jego społeczne podłoże*, [w:] *idem, Dzieła t. IV*, Warszawa 1956, s. 13-31.

<sup>231</sup> Zob. E. Cassirer, *Language and Myth*, New York 1953, s. 83-99.

mówić o mitopodobnych wytworach ludzkiej fantazji wpisujących archaiczny, mityczny światopogląd w wyobrazeniowe światy. Ich atrakcyjność nie opiera się tylko na atrakcyjności modelu Kosmosu oraz herosa, ale także na prezentowanym w tych tekstach szerszym światopoglądzie stojącym w opozycji do radykalnego racjonalizmu.

Tak dochodzimy do trzeciego aspektu mityczności fantazy, w którym styka się to, co racjonalne z tym, co irracjonalne i mityczne. Ten aspekt mityczności wpisuje się w poglądy badaczy mitu i symbolu na temat dwuwarstwowości ludzkiego myślenia: obrazowego (związanego z mitem) oraz abstrakcyjnego (związanego z nauką). Z jednej strony fantazy przywołuje światy pseudo-historyczne osadzone w realiach zbliżonych do antycznych lub średniowiecznych i prezentuje działania w nich zorganizowane wokół pragmatyki racjonalnego oglądu świata, polityki i ludzkich potrzeb, a z drugiej ukazuje poszukiwanie całościowego i aksjologicznie zorientowanego obrazu uniwersum i ludzkiej egzystencji, tu zbiegają się zarówno treści wpisane w mityczne modele kosmogoniczne, kosmologiczne i antropologiczne oraz kategorie takie jak wartość, prawda czy człowieczeństwo. Mityczność w tym przypadku najpełniej realizuje się w mitopoetyckich spekulacjach starających się poprzez zestawianie treści i znaczeń mitycznych testować w literackich obrazach pozaliterackie wydarzenia w celu potencjalnego negocjowania przypadkowości świata. Mityczność fantazy to zatem nic innego jak próba przeżywania w literackim medium wyobrazeniowym świata jako sensownego, celowego i aksjologicznie uporządkowanego, a także przekraczającego wymiar świata ludzkiego otoczenia. Wynika ona z potrzeb współczesnego człowieka, na które sfera *ratio* nie odpowiada, a które, zdaniem Leszka Kołakowskiego, rodzą pytania natury metafizycznej. Do tych potrzeb należy zaliczyć: potrzebę przeżywania świata jako sensownego oraz celowego, potrzebę postrzegania świata jako ciągłego oraz potrzebę wiary w trwałość ludzkich wartości<sup>232</sup>. Na tym poziomie aktualizuje się funkcja symboliczna mitu, w tym także mitu wpisanego w literackie wyobrażenia, nakazująca każdej świadomości postrzegać siebie w horyzoncie znaczeń znajdujących się poza sobą. Zdaniem Tomickiego, jest to funkcja mitologiczno-symboliczna.

Jej uobecnienie w literaturze fantazy jest pragnieniem odzyskania zapomnianego sensu Żywego Kosmosu, ale także jest efektem ucieczki od świata zurbanizowanego i zatowarowanego w świat tekstów mitopodobnych, z tym, że oprócz głębokich znaczeń symboliczno-mitycznych mamy w fantazy obecne zjawisko osadzania światów literackich na zewnętrznych, wyobrazeniowych aspektach jakości symboliczno-mitycznych, co redukuje ich znaczenia z treści spekulacyjnych oraz związane z tym zjawisko marginalizacji ornamentacyjnej

---

<sup>232</sup> Zob. L. Kołakowski, *Obecność mitu*, Paryż 1972.

elementów mitycznych oraz częste zjawisko banalizacji tych treści wiążące się z fałszywym zrozumieniem ich źródłowego znaczenia.

Te zredukowane modele odnoszenia się w fantasy do mitu obrazują negatywny aspekt mityczności tej literatury. Należy tu zaliczyć takie zjawiska, jak przytoczone już powyżej oraz redukcję mitycznego świata do modelu sakralności magicznej, wpisującej się w szeroki horyzont powieści operujących postaciami boskich i ludzkich magów, czarnoksiężników oraz wiedźm. Innym aspektem mityczności jest odnoszenie mitycznej sakralności do sfery pytań i potrzeb metafizycznych, bez odnoszenia do religijnej wiary. Mit w fantasy może odpowiedzieć na wiele potrzeb człowieka współczesnego, nie może jednak zdaniem Kołakowskiego, pełnić funkcji pocieszenia, na którą tak wielką uwagę zwracał Tolkien. Pocieszenie w wymiarze egzystencjalnych pytań może przyjsć tylko w polu doświadczenia religijnego, a takim przeżycie treści mitycznych w fantasy nie jest ani w zakresie pierwotnego, ani wtórnego aktu religijnego. Oznacza to, że mityczność fantasy przynosi ze sobą znaczenia charakterystyczne dla światopoglądu archaicznego oraz symboliczno-mitycznej funkcji ludzkiej świadomości, ale nie musi prowadzić do podejmowania działań przez odbiorcę ze względu na Przedmiot religijnego wyobrażenia dany w estetycznym zapośredniczeniu, co byłaby zgodne z wtórnym aktem religijnym<sup>233</sup>. Pytaniem otwartym pozostaje natomiast kwestia czy rozumienie tekstu literackiego opartego na mitycznych scenariuszach w sytuacji, gdy mit religijnie jest już martwy pozwala wpisywać „zastaną formę słowną i sytuację życiową w relację hermeneutycznej wzajemności”<sup>234</sup>. Oczywiście możemy przyznać, że takie rozumienie występuje w modelu traktowania fantasy jako fikcji użytecznej, w której prawdziwość znaczeń mityczno-symbolicznych określa jej zgodność z ludzką sferą uczuć i wartości.

Reasumując, należy powiedzieć, że mityczność fantasy ma kilka wymiarów: rozwijania w fabuły mitopoetyckie znaczeń symbolicznych i mitycznych, budowanie w oparciu o nie modeli kosmogonicznych i kosmologicznych, w których mitopodobni herosi powielają scenariusze inicjacyjne, walczą w przestrzeni, w jakiej Opatrzność nie istnieje i nie ma wpływu na ich działania<sup>235</sup>, obrazy te reprezentują treści mitologiczno-symboliczne ludzkiej psychiki jednak, jako osadzone na religijnie (kultowo i rytualnie martwych) tekstach nie wnoszą sakralności kultowej, a tylko spekulatywną i zredukowaną do przeżyciowego doświadczenia wzorca prezentowanego w literackim obrazie.

---

<sup>233</sup> Zob. J.A. Kłoczowski OP, *Filozofia religii*, Tarnów 1998, s. 76.

<sup>234</sup> R. Schaeffler, *Co to znaczy rozumieć wypowiedź religijną?*, przeł. T. Zatorski, [w:] *Człowiek wobec religii, op. cit.*, s. 14.

<sup>235</sup> Zob. H. Slochower, *Mythopoesis...*, *op. cit.*

Jeżeli chodzi natomiast o religijność fantasy, to zaliczyć tu należy teksty z grupy *good fantasy*, *religious fantasy* oraz tych powieści z grupy *mythopoeic fantasy*, w których występują symbole zarówno mityczne, jak i religijne, to jest pochodzące z tradycji judeochrześcijańskiej. Z punktu widzenia statystki jest to zjawisko rzadko pojawiające się w fantasy, a jednak ze względu na fakt dotykania sfery żywej religijności jest niezwykle istotne, tym bardziej, że w grupie tych tekstów znajdują się ewidentne arcydzieła literatury fantasy. Możemy wskazać kilka zasadniczych cech tego zjawiska, aby nie powiełać rozpoznać uczynionych przez badaczy typu Martha Sammons, Adam Frisch czy Joseph Martos.

Po pierwsze, religijność *good fantasy* polega na kreowaniu światów wyobrażeń ukazujących w atrakcyjnej estetycznie formie treści teologiczne.

Po drugie, posługując się elementami mitologii kosmicznej, wpisuje je w zjawisko „przełamania mitu”, opisywane przez Tillicha i polegające na ujęciu tych treści mitycznych „przez świadomość nieuwarunkowanej transcendencji tego, co boskie. Z perspektywy mitu nie przełamanego religia musi przeciwko mitowi protestować. Z perspektywy mitu przełamanego element mityczny jest częścią składową wielkiej religii, mit jest kategorią religijną”<sup>236</sup>. Oczywiście o religijności mitu decyduje w tym przypadku wpisanie jego treści w kult i akt pobożności, gdyż bez tego, zdaniem Tillicha, żaden mit nie jest religijny. Tym samym religijność *good fantasy* przywraca mit religijności poprzez jego pozaliterackie przełamanie.

Po trzecie, religijna fantasy wpisuje się w odpowiedniej percepcji w pole wtórnych aktów religijnych, które, zdaniem Kłoczowskiego, „posiadają własną celowość estetyczną lub inną, ale są ukierunkowane na Przedmiot religijny i odejmowane ze względu na Przedmiot”<sup>237</sup>.

Po czwarte, możemy powiedzieć, że tak postrzegana religijna fantasy staje się tekstem religijnym, co prawda wpisanym w literacką fikcję, ale jednak pozwalającym na takie rozumienie, które „oznacza umieć zastosować go do zmieniających się sytuacji własnego życia w taki sposób, że wielorakie treści własnego doświadczenia życiowego stają się zrozumiałe w świetle takiego tekstu jako równie wielka różnorodność możliwości służenia »chwale Bożej«”<sup>238</sup>. Tym samym widać, że tolkienowski model funkcjonalności Krainy Czarów realizuje się najpełniej w religijnej fantasy.

Powyższe zestawienie dwóch horyzontów odniesień: mitycznego i religijnego, obecnych w fantasy, ukazuje nie tylko przyczyny ucieczki współczesnego człowieka w świat mitologiczno-symbolicznych znaczeń światów fantasy, ale

---

<sup>236</sup> P. Tillich, *Pytanie o Nieuwarunkowane*, op. cit., s. 185.

<sup>237</sup> J.A. Kłoczowski OP, *Filozofia religii*, op. cit., s. 76.

<sup>238</sup> R. Schaeffler, *Co to znaczy rozumieć wypowiedź religijną?*, op. cit., s. 17.

także kierunek tej ucieczki w stronę *mythos* – jego modelowych światów, scenariuszy inicjacyjnych i metaforycznych obrazów ludzkiej kondycji zredukowanej do areligijnej sakralności magii realizującej archetypiczne pragnienie pełni, ale wpisane w manipulacyjny stosunek do sakralności oraz ucieczkę od autentycznego bycia wobec świata i ludzkiej ograniczoności oraz osobowego Bogu. Znaczące jest tu nie tylko wkroczenie w sferę świadomości mitologiczno-symbolicznej, ale także powiązanie jej funkcji ze sferą racjonalną, wpisującą istnienie człowieka w pragmatykę cywilizacji. To przynosi nam obraz czytelnika fantasy: żyjącego w zrationalizowanym i zredukowanym do przestrzeni ludzkiego otoczenia świecie, który nie przynosi odpowiedzi na fundamentalne pytania, które są testowane w spekulacjach mitopoetyckich, w literackich laboratoriach moralnych pozwalających zrozumieć mityczne i religijne „bycie przed tekstem”, a następnie w tym horyzoncie znaczeń zrozumieć siebie w oparciu o „wiarę w...” treść symboli i mitów lub też zredukować je do zewnętrznej, estetycznie atrakcyjnej formy bądź wręcz zbanalizować i uczynić scenariusze inicjacyjnego wkroczenia człowieka w sferę *sacrum* przedmiotem rozrywki i bezrefleksyjnej ucieczki ku zewnętrznym treściom tego, co instruktażowe, problematyzujące i ocalające.

## 5.9. Degradacja mitu w literaturze fantasy

Przechodzimy do zasadniczego zagadnienia naszej pracy dotyczącego zjawiska degradacji mitu w literaturze fantasy. Eliade, omawiając problem degradacji mitu, wymieniał zazwyczaj kilka jego aspektów. Zaliczał do nich desakralizację, rozproszenie *sacrum*, upadek w historię, infantyлизację oraz racjonalizację mitu. Do tych też kategorii należy odnieść uobecnienia mityczne w fantasy, aby sprawdzić na ile wpisują się one w interesujące na zjawisko. Pytanie o degradację mitu to pytanie o to, co podlega degradacji, jak ten proces przebiega, dlaczego tak się dzieje i jakie skutki temu towarzyszą.

Pierwszy i zasadniczy element tego procesu to oczywiście desakralizacja mitu. Polega ona na odcięciu mitu od sfery kultu i związanych z nim aktów wiary. Opowieść święta określająca ludzki status egzystencjalny, jaki dany jest w podstawowym ludzkim doświadczeniu (w który wpisuje się świadomość kruchości własnego istnienia, potrzeba odniesienia tego istnienia do innych bytów celem wzmocnienia go, doświadczenie transcendencji swojego ja wobec własnych aktów, a nade wszystko otwarcie na Transcendencję przekraczającą świat rzeczy i ludzi jako otwarcie na dobro, pragnienie szczęścia oraz pragnienie bycia wobec bóstwa<sup>239</sup>), traci swój wymiar osobowego odniesienia do tego,

---

<sup>239</sup> Zob. Z. J. Zdybicka OSU, *Spełnienie się osoby ludzkiej w religii*, [w:] *Człowiek wobec religii*, op. cit., s. 76.

co skryte w Transcendencji. Mit nie manifestuje już hierofanii i teofanii, której towarzyszy akt religijny, pozostawia jednak po sobie modele mityczne, w które się już nie wierzy, ale które nadal są atrakcyjne poznawczo lub moralnie. W literaturze fantasy przejmują się nie tylko modele heroiczne, ale także kosmogoniczne i kosmologiczne, często także teologiczne, w tym znaczeniu, że opisuje się naturę rozmaitych bóstw czy to przywoływanych imiennie, czy funkcjonalnie. Najczęściej jest to efektem spekulacji mitopoetyckich, określających rozmaite modele funkcjonowania potencjalnych światów w oparciu w ich osadzeniu w inwazjach *sacrum*. To *sacrum* jednak jest w swej deskrypcji zdesakralizowane. Podlega wpisywaniu w światy fantasy i nawet funkcjonuje w nich w analogiczny do mitycznego modelu sposób, ale nie rodzi wiary. Przynosi jednak ze sobą wiedzę jaka wpisana jest w *mythos*, dotyczącą istoty Żywego Kosmosu, ludzkiej egzystencji oraz wielkiego cyklu powrotu, a także uzależnienia istnienia wszystkiego od numinalnej mocy. Przekracza tym samym ograniczenia racjonalizmu, wskazując na pozaracjonalne horyzonty opisujące naturę tego, co istnieje, nie osadzając jej jednak w tym, co można wpisać w ramy doświadczenia religijnego. Treści symboliczne i mityczne podlegają literackiemu testowaniu zarówno w polu mitopoetyckich spekulacji, jak i spekulacji fikcyjnych (*speculative fiction*). W tych pierwszych zgodnie z rozpoznaniem Słochowera, heros walczy, a na jego walkę nie ma wpływu Opatrzność. Ten model kreuje wzorcowe zachowania, które pozostają w polemicznym stosunku do treści tradycji judeochrześcijańskich. Przynosi obraz bycia granicznego, ale innym odniesieniu sakralnym. Drugi przypadek odnosi się do zestawiania racjonalnie przyjmowanych faktów, takich jak śmierć, z irracjonalnym pragnieniem przekroczenia tego zjawiska. Mamy tu podmiot radykalnie racjonalny, który w swoim istnieniu doświadcza innego wymiaru i stara się wprowadzić treści tego doświadczenia w obszar racjonalnych odniesień, jak we *Wskrziesicielu* czy w *Gdzie wasze ciała porzucone*<sup>240</sup>. Istotne jest w tym przypadku to, że treści mityczne zostają przyjęte na zasadzie weryfikacji empirycznej epifanii lub też na zasadzie odrzucenia wiary w moc rozumu, która przynosi możliwość wiary w cokolwiek, jak pisał Eliade.

Możemy powiedzieć, że znaczenia mityczno-symboliczne obecne w fantasy pozwalają kreować modele światów opartych na mitycznych wzorcach, określając przy tym metafizyczne (wyprowadzane z modeli mitycznych) reguły je porządkujące oraz obrazujące emocjonalne odniesienia do nich (analogicznie jak w mitach), ale niezwykle często są raczej przedmiotem redukcyjnych spekulacji, które wpisują się w rozproszenie *sacrum* i raczej nigdy nie rodzą aktów religijnych u odbiorców. Aczkolwiek należy tu dodać, że fantasy wpisuje się w nurt popularnej ezoteryki kształtującej w oparciu o mityczne treści tak zwany „nowy paradygmat”<sup>241</sup>. Naj-

---

<sup>240</sup> Ph. J. Farmer, *Gdzie wasze ciała porzucone*, przeł. P. W. Holewa, Warszawa 1997.

<sup>241</sup> Zob. A. Kowalczyńska, *Ezoteryka na sprzedaż*, Warszawa 2001, s. 97-120.

ważniejszym jednak efektem desakralizacji mitu w literaturze fantasy jest możliwość redukcji treści symboliczno-mitycznych do ich zewnętrznych aspektów, co z jednej strony prowadzi do bezistotowości tych treści, sprowadzając to, co dane w języku religijnym, to jest transcendentny noemat, do płaszczyzny tetycznej, już nie w sensie paradoksu, ale istotowej redukcji. Prowadzi to czasami do manipulowania wzorcem mitycznym w sposób niezgodny z jego mitologiczną matrycą, a tym samym do manipulowania znaczeniami mitycznymi, co związane jest z procesem odwracania znaczeń mitycznych poprzez wpisywanie istot nadnaturalnych w obce im przestrzenie aksjologiczne, co jest o tyle groźne, że operuje na znaczeniach archetypowych i posługuje się autorytetem *mythos* poprzez odniesienia typu cytacji, jak chociażby w *Mrocznych Materiach*, *Lordzie Demonie* czy *Księdze wszystkich godzin*.

Ważne jednak jest to, że treści mityczne podlegają remitologizacji poprzez wpisanie w spekulacje mitopoetyckie, a ich metafizyczne uposażenie czyni z nich bardzo ciekawe i wyposażone w głębokie znaczenia laboratorium moralne, mogące w określonych warunkach uczynić z fantasy fikcję użyteczną, to jest dającą osadzoną na pozaliterackiej fikcji metafizycznie uporządkowany model uniwersum wraz z wpisanym wewnątrz atrakcyjnym modelem bycia człowieka wobec wartości oraz Innego (*Imię wiatru*). Wydaje się, że taką funkcję podkreślają badacze skupiający swoją uwagę na współczesnym znaczeniu *mythos* zarówno w szeroko rozumianej kulturze, jak Armstrong czy Slochower, oraz w fantasy mitopoetyckiej, jak Oziewicz czy Reilly. Ponadto należy też wyraźnie podkreślić, że światy wyobrazeniowe fantasy są obecnie największym literackim medium, w którym uobecniają się treści mitologiczno-symboliczne, zarówno na poziomie gry, operowania emocjami i pragnieniami, jak i obrazami. Widać to wyraźnie, gdy weźmie się pod uwagę zarówno obrazy kosmogoniczne i kosmologiczne, jak i opisy czynów heroicznych, które nie są niczym innym, jak literacką wersją scenariuszy inicjacyjnych. Ważne przy tym jest to, że spekulacje mitopoetyckie przynoszą rozmaite aspekty tych scenariuszy, które funkcjonują nie tylko w aksjologicznym tle laboratoriów moralnych, ale także w polu odniesień współczesnego człowieka, szczególnie w *low fantasy*, która sprowadza mityczną niesamowitość do świata współczesnego, stawiając go wobec problemu „wiary w...” manifestujące się epifanie i przyjęcie tym samym transcendentnego modelu uniwersum lub założenie, że doświadcza się totalnej iluzji, w której i tak podejmuje się moralne decyzje i ponosi ich konsekwencje, jak w *Kronikach Thomasa Covenanta Niedowiarka*.

Generalnie możemy uznać, że pomimo desakralizacji mitu we współczesnym świecie literatura fantasy operująca tym zdesakralizowanym mitem dokonuje jego remitologizacji zarówno poprzez wprowadzanie literackiego modelu świata nieredukowanego do płaszczyzny materii, ale przynoszącego obrazy numinalnej mocy, żywego kosmosu, kosmicznych konfliktów chaosu i ładu oraz roli, jaką pełni w nich człowiek. Tu pojawiają się także mityczne obrazy



bycia wobec grozy wydarzenia numinotycznego, walki ze złem i upadku w zło, heroicznej walki o ocalenie tożsamości, jaką zło dezintegruje, a także postrzeganie śmierci jako wielkiej inicjacji, która nie jest końcem, a tylko przejściem, a także funkcjonowanie zasady mówiącej, że ofiara zawsze rodzi dar.

Oczywiście należy też brać pod uwagę fakt obecności *sanctum* w fantasy. Nie dotyczy go zjawisko deskaralizacji, aczkolwiek wpisuje się często ten model w desakralizujące go zestawienia, jak w *Mrocznych Materiach*. Jednak w tym przypadku mówimy raczej o fantasy religijnej wpisującej znaczenia teologiczne żywej wiary w obrazy literackie.

Desakralizacji z reguły towarzyszy rozproszenie *sacrum*, wkraczanie w literaturę wysoką, jak w przypadku eposu czy tragedii, wkraczanie w sferę baśni i literatury ludowej oraz wkraczanie w sferę filozofii, która treści mityczne ujęła pojęciowo. W fantasy znajdujemy zarówno ślady dawnych procesów, jak i specyficzne dla niej wpisywanie się w to zjawisko. Pojawiają się tu pojęcia metafizyczne, będące efektem pojęciowego traktowania mitu przez filozofię, pojawiają się postaci mitologii niższej, której pełna jest twórczość ludowa oraz problematyczne i często tragiczne ujęcia ludzkiej kondycji wpisane w mityczne scenariusze, jak utrata tożsamości, świadomość bycia całkowicie zależnym do istot nadnaturalnych i towarzyszące temu odkrycie ich amoralności oraz świadomość nierozwiązywalnego uwikłania w kosmiczne konflikty czyniące z herosa postać liminalną o cechach trickstera, jak Liane z *Królowej demonów*<sup>242</sup>. Często też światy fantasy przyjmują obrazowanie charakterystyczne dla sag lub baśni z typowym dla nich posługiwaniem się *sacrum*. Nieco inny aspekt rozproszenia *sacrum*, to ujmowanie go w sposób niekompletny, to znaczy osadzanie jego aktywności na wybranym przez nadawcę aspekcie *numinosum*. Elementy grozy numinalnej stały się zasadniczym punktem odniesienia dla *horrific fantasy*, elementy kosmologiczne, szczególnie obrazujące konflikt chaosu i ładu, na stałe wpisane są w *mythopoeic fantasy*, scenariusze inicjacyjne realizują się zarówno w *heroic fantasy*, jak i w *adventure fantasy*, archetypowo uświadamiana tęsknota za utraconą w efekcie Katakliizmu pełnią istnienia często znajduje swój wyraz w *nostalgic fantasy*.

Często jednak elementy numinotyczne służą do konstruowania estetycznie atrakcyjnego poprzez swoją niezwykłość środowisk dla zupełnie niemitologicznych literackich obrazów pełnych romansów, detektywistycznych śledstw czy zwykłych przygód w niezwykłym środowisku. Bardzo często pojawia się także zjawisko ironicznego podejścia do mitycznych obrazów (*ironic fantasy*) lub też komicznego (*comic fantasy*), z reguły związane z redukcyjnym podejściem do zdesakralizowanych znaczeń mitologiczno-symbolicznych.

---

<sup>242</sup> Zob. D. Drake, *Królowa demonów*, przeł. Z. Królicki, Poznań 2001.

Rozproszenie *sacrum* ma jeszcze jeden wymiar. Chodzi o to, że elementy mitycznego obrazu świata często obecnie uległy zapomnieniu i towarzyszącemu temu zredukowaniu znaczeń. Dlatego tak ważne wydaje się w miarę komplementarne postrzeganie tego obrazu z uwzględnieniem wszelkich jego elementów: współświata, odległego świata, nośników i zbiorników mocy, postaw wobec mocy, *etc.* Chociaż często świat jest już zredukowany do wybranych elementów.

Kolejny efekt degradacji mitu to oczywiście upadek w historię. Polega on na przyjęciu zmiany reguł organizujących istnienie człowieka z nadnaturalnych na historyczne. Ludzkie istnienie nie zależy już od woli bogów, co mechanizmów historii. W przypadku fantasy mamy kilka wymiarów tego zjawiska. Pierwszy, wewnętrzny, opiera się na spekulacyjnym zestawianiu wydarzeń natury historycznej z aktywnie działającą sferą *sacrum*, co najczęściej stwarza ciekawy obraz (*Żołdak i zło świata, Księga wszystkich godzin*). Opisywane wydarzenia wiążą się nie tylko z konkretną historią konkretnego bohatera (co, zdaniem Dumézila, było efektem przechodzenia mitu w epos), ale ukazują dwa horyzonty tych wydarzeń: historyczny oraz kosmiczny, to jest sakralny, oba wzajemnie powiązane. Wydarzenia w jednym mają trwały wpływ na wydarzenia w drugim. Tu należy także dodać, że najczęściej opisy w fantasy tych wydarzeń mają swoje odniesienia do czynów heroicznych, scenariuszy inicjacyjnych odnawiających czas poprzez zanurzenie w czasie początku. Tym samym wydarzenia historyczne zyskują w fantasy mityczne znaczenia charakterystyczne dla kosmologicznych uwarunkowań wydarzeń Początku. Oznacza, to że konflikt historyczny jest w pewnej mierze powtórzeniem konfliktu mitycznego, a zachowania uczestników zaczynają nabierać cech zachowań mitycznych przodków. Tym samym opowieść taka staje się opowieścią wzorcową, ukazującą mityczny wzorzec w literackim świecie.

W tym też chyba należy upatrywać po części atrakcyjności fantasy, która z jednej strony ukazuje wzorcowe modele zachowań wpisane w Czas Początku, a z drugiej spycha na dalszy plan zainteresowanie historią prywatną odbiorcy. Wzorcowa jest atrakcyjniejsza. Atrakcyjność ta ma swoje źródła także poza dziełem literackim i wiąże się z upadkiem współczesnego człowieka w historię, a obecnie i w ekonomię. Model pozaliteracki jest tylko pozornie uporządkowany przez racjonalne reguły i zasady. Historia ignoruje jednostkę podobnie, jak jej reguły ignorują aksjologię, wszystko opiera się na chłodnym pragmatyzmie, którego rozstrzygnięcia są zarówno niedoskonałe, jak i tymczasowe, co prowadzi do poczucia chaosu. Stąd też tolkienowska ucieczka w stronę Krainy Czarów jest ucieczką nie od Porządku, ale tylko jego racjonalnego postrzegania z wszelkimi tego konsekwencjami (pragmatyzmem, ekonomią oraz cywilizacją konsumpcji) i jest ucieczką nie zawsze ku fikcji, a raczej ku zachowanemu w światach wyobraźni mitycznych Wzorcach. To ucieczka od historii, jej po-

zornych rozstrzygnięć i własnej atomizacji ku czasom początku, to jest ku temu, co wydarzyło się, a w tekstach fantasy wydarza się *in illud tempore*.

Ta ucieczka jednak zawsze pozostaje ucieczką człowieka myślącego, dla którego jego *ratio* jest zasadniczym punktem odniesienia. To rozum mówi nie temu światu, od którego ucieka w sferę *mythos*, ale jednocześnie ten sam rozum aktualizuje desakralizacyjne rozstrzygnięcia przeszłości. Pragnie przyjąć model ciekawszy, szerszy i głębszy, ale czyni to bądź na pojęciowej płaszczyźnie metafizycznej lub na emocjonalnym bądź filologicznym odnoszeniu do zapośredniczających *mythos* fantazmatów, przy czym często skupia się tylko na ich zewnętrznych aspektach, gdyż wewnętrzne odkrywają paradoks i czynią problematycznym nie tylko obraz świata, ale i samego człowieka.

Kolejny aspekt degradacji mitu to jego infantylizacja. Należy tu wpisać wszelkie charakterystyczne dla literatury popularnej ujęcia treści mitycznych w ich zewnętrzności, radykalnych uproszczeniach, banalnych zakończeniach opartych na przewidywalnym prawdopodobieństwie psychologicznym oraz ucieczka od problematycznego ujmowania znaczeń mitycznych i symbolicznych. Infantylizacja nie jest obecna wbrew pozorom w fantasy przeznaczonej dla dzieci, ale właśnie w fantasy, dla której odbiorcą wirtualnym jest dorosły człowiek. Często redukuje ona znaczenia mityczne do niesamowitej inkrustacji i posługuje się modelami, które nie przynoszą ani treści poznawczych, ani moralnych.

Racjonalizacja jest ostatnim aspektem degradacji mitu. W fantasy często występuje jako wpisana w mechanizmy *techné* obce magii i naturze, ale pragmatyczne i skuteczne. Spekulacje mitopoetyckie nie tylko ukazują destrukcyjną siłę ujarzmionych przez technikę mocy natury, ale także starają się ją zestawiać z obrazem Żywego Kosmosu i ujmować w horyzoncie aksjologicznym, jaki on przynosi, a nie tylko pragmatycznym. Racjonalizacja w fantasy obnaża pozaliterackie zjawisko alienacji człowieka od natury, od tradycji, od wartości wyższych oraz od Tajemnicy. Przyjęcie racjonalnego punktu odniesienia skutkuje tzw. błędem kartezjańskim, wykluczającym Tajemnicę i przyjmującym całkowicie racjonalny i matematyczny obraz uniwersum, w którym o prawdziwości decyduje konieczność oraz praktyczność. Odsunięcie Tajemnicy to zredukowanie *sacrum* do metafizycznej płaszczyzny redukcji matematycznej, czego efektem jest oświeceniowy model filozoficzny. Fantasy staje tu całkowicie po przeciwnej stronie i wpisuje się tym samym w ruch „nowej mitologii”, wprowadzając niekartezjańskie współrzędne do współczesnej literatury popularnej, a tym samym i do humanistyki<sup>243</sup>. Zredukowanie świata do tego, co racjonalne przynosi ze sobą nie tylko pozorne rozwiązania dla sytuacji granicznych człowieka, ale także rodzi pragnienie i potrzebę treści wpisanych w *mythos*. Tym samym

---

<sup>243</sup> Zob. A. Grzegorzcyk, *Niekartezjańskie współrzędne w dzisiejszej humanistyce*, Poznań 1995, s. 169-214.

możemy powiedzieć, że fantasy wpisuje się w wypełnianie braków, jakie manifestują pragnienia, tęsknoty i marzenia, poprzez które, zdaniem Eliadego, mit daje znać o sobie. Z jednej strony, wprowadza treści mityczne w pole racjonalnej refleksji, penetrując rozmaite modele bycia wobec mocy numinalnej poprzez czynienie treści przeżyciowych, w jakich *sacrum* manifestuje się w środowisku estetycznym, jakim jest dzieło literackie, przedmiotem refleksji, która może prowadzić do odkrycia „bycia przed tekstem” oraz związanego z tym samorozumienia odbiorcy. Z drugiej strony, posługując się spekulacją mitopoetycką oraz spekulacją fikcyjną, konstruuje teksty, które mogą stać się fikcjami użytecznymi i to zarówno w odniesieniu do modelu *sacrum*, jak chociażby cykl o Alwinie Stwórcy czy *Ziemiomorze*, jak i do modelu *sanctum*, jak chociażby *Opowieści z Narnii*, oraz w modelu hybrydowym, w którym *sacrum* i *sanctum* występują obok siebie bądź na zasadzie przełamania, jak w *Fionawarskim Gobelinie*, bądź też wykluczenia, jak w *Mrocznych Materiach*.

Zjawisko racjonalizacji w fantasy ukazuje często także mechanizm odchodzenia od religijności poprzez odzieranie z sakralności wyobrażeń zapośredniczających, co van der Leeuw ilustrował mechanizmem rozbierania lalki. W fantasy występuje to bądź w zestawieniach bohatera ze współczesną wiedzą, wtrąconego w świat aktualizujących się cudowności, które stara się on wyjaśniać prawami fizyki, jak w *Trzech sercach i trzech lwach*, bądź też w praktykach magicznych redukujących *numinosum* do płaszczyzny sakralności niereligijnej, w której manipulowanie mocą służy pragmatyce, a nie ocalaniu, a czasami w stosowaniu manipulacji wzorcem mitycznym, co skutkuje jego desakralizacją w świecie przedstawionym, jak w *Mrocznych Materiach*. A jednak na końcu odzierania ze świętości wyobrażeń zapośredniczających wyłania się świat, który bez mocy numinalnej nie może istnieć. Jest nie tylko niesamodzielny, ale i niehomogeniczny, tym samym otwarty na inwazję *sacrum* (*Władca Pierścieni*, *Ziemiomorze*, *Pieśń Albionu*).

Racjonalizacja w fantasy to nie tylko ucieczka od tego, co rozum proponuje jako rozstrzygnięcia w sytuacjach granicznych, ale to także ucieczka ku testowaniu tego, co dane w fantazmatycznych zapośredniczeniach. Kłopot tylko w tym, że aby dotrzeć do tych treści, rozum musi stanąć wobec paradoksu języka religijnego, w którym transcendentny noemat nie może być komunikowany za pomocą języka tetycznego, poprzez co jest negatywny i odsłania wymiar, który nie może być ujęty w słowa a może manifestować się symbolicznie<sup>244</sup>. Dlatego fantasy, sięgając po mityczne symbole, z jednej strony pozwala oglądać światy, w których to, co symboliczne, działa, a także pozwala redukować te obrazy do tego, co w treściach symbolicznych zewnętrzne: heroiczną w fizycznej posturze i takiej samej walce, inicjację, jako podróż z przygodami, ko-

---

<sup>244</sup> Zob. L. Dupré, *Inny Wymiar*, op. cit., s. 169-171.

smiczny konflikt chaosu i ładu jako tło dla wojennych wypraw, krasniali jako rzemieślników, trolle jako mało inteligentnych budowniczych mostów, a Złego jako upostaciowionego potwora. Wszystkie te zewnętrzne zapośredniczenia mogą oddziaływać na odbiorcę przeżyciowo, mogą pozwalać na tworzenie mniej lub bardziej koherencyjnych obrazów świata, ale pozbawione hermeneutycznej wykładni pozostaną nie tylko zredukowane, ale także wpiszą się w nowy model degradacji mitu. Model, w którym racjonalistyczne obrazy świata uznaje się już za niewystarczające i z tego powodu zwraca się ku treściom mitologiczno-symbolicznym, redukując je jednak do płaszczyzny spekulacji mitopoetyckich, w których metafizyczny porządek świata skrywa się w bliżej nieokreślonym *sacrum*, które, co prawda, nadaje inne znaczenie kosmosowi i człowiekowi, ale nie rodzi doświadczenia religijnego, a co najwyżej nową spekulację tym razem opartą nie na *ratio*, a na *mythos*.

Możemy z całą pewnością stwierdzić, że fantasy, operując mitycznymi wzorcami, buduje rozległy paradygmat odniesień do szeroko postrzeganej modalności *sacrum*. Ukazują one z jednej strony rozmaite modele kratofanii, epifanii i hierofanii, w których w wyobrazeniowych obrazach uobecniają się zarówno mityczne epifanie Żywego Kosmosu, jak i demony, bogowie czy bestie. To tu przyczynowość tego świata jest obrazowana w fantazmacie, ale jednocześnie wyraźnie się wskazuje, że jest ona poza światem, to jest w numinotycznej mocy. Tu także testuje się rozmaite modele bycia wobec mocy, z mocą czy też przeciwko mocy. Modele te mają bardzo szerokie spektrum od banalizacji, jak w *Znikającym Karle*<sup>245</sup>, aż po aletheiczne problematyzowanie, jak w *Silmarillionie* oraz *Amerykańskich bogach* i *Imieniu wiatru*, a także obrazujące ograniczenia herosów pomimo przypisanej im omnipotencji, jak w *Ognistym mieczu*.

Parafrazując zakończenie *Krótkiej historii mitu* Karen Armstrong i jej odniesienia do *Ziemi jałowej*<sup>246</sup> możemy uznać, że na ziemi jałowej rosną piękne spekulacje filozoficzne i teologiczne na równi z nowym, wspaniałym technicznym światem, wyrastają tu także obrazy mityczne, będące efektem prawdziwej tęsknoty za Sensem i uczestnictwem w nim oraz zmęczenia rozkładowym działaniem *logosu* zasadniczych ram istnienia obrazowanych przez *mythos*. Na ziemi jałowej styka się filozoficzna spekulacja o Innym, o Obcym i o ludzkim byciu wobec Paradoksu z teologiczną myślą o Objawieniu i jego skutkach w duchowym życiu człowieka, a także z rewitalizowanym mitem, jego obrazami, symbolami i wzorami. Kosmiczne *sacrum*, wpisując kondycje ludzką w schemat przekraczający racjonalny obraz świata, nie wskazuje jednak na Transcendencję, a raczej na ludzkie bycie w zgodzie z symbolicznie ujmowaną potęgą Natu-

---

<sup>245</sup> J. M. Blaylock, *Znikający Karzeł*, przeł. M. Olkowska, R. Kot, Warszawa 1996 (*elfy*, t. 2).

<sup>246</sup> T. S. Eliot, *Ziemia jałowa*, przeł. Cz. Miłosz, [w:] idem, *Wybór poezji*, Wrocław 1990.

ry. *Sanctum* unosi ku Świętemu w przyszłej *visio beatifica*, *sacrum* natomiast nie wyprowadza ludzkiego istnienia poza Żywy Kosmos i czyni je sensownym w ramach wiecznego ruchu od chaosu do ładu, ale nie wyzwala go z koła wiecznego powrotu i tym samym nie spotyka *sanctum* będącego poza kosmosem, czasem i przestrzenią i które jest Ostatecznym Celem i Źródłem istnienia. Obrazy, jakie przynosi wyobraźnia oparta na tym, co mityczne, jak i na współczesnych pytaniach człowieka, ukazują poszukiwanie autentyczności, która jako racjonalna i pragmatyczna osadzona jest w *ratio*, jako kosmiczna i współodczuwająca z Naturą osadzona jest w *sacrum*, a jako autentyczność transcendentna odnosi się do *sanctum*. Wszystkie te modele są efektem zarówno wyboru człowieka, jak i jego kondycji.

Powtarzając pytanie Eliadego o to, jak rozproszone *sacrum* określa współczesną kondycję człowieka, możemy tylko stwierdzić, że o ile kiedyś Bacon twierdził, że człowiekowi raczej trzeba ołowiu niż skrzydeł, to dzisiaj ołów już mu ciąży, ale skrzydeł odnaleźć nie może, stąd też testuje Inny Wymiar, wpatrując się w cienie na ścianie swojej jaskini, z której ulecieć może tylko na skrzydłach wiary, w jego sytuacji skrzydła wyobraźni przynoszą ulgę, ale tylko chwilową i z jaskini nie uwalniają. Stąd, by być „wolnym” od historii i cywilizacji, ucieka w światy wyobraźni, w których świat osadzony bywa na Wzorcu. Fantasy w dwu wymiarach wpisuje się w degradację mitu. Pierwsza jest wewnątrztekstowa i wtórna, oparta na spekulacjach mitopoetyckich wprowadzających rozmaite elementy mitów i mitycznego światopoglądu do światów wyobrażonych, zarówno Zaczarowanej Krainy, Multiwersum czy literackiego odpowiednika naszego świata. Zestawia te elementy z zasadniczymi kwestiami ludzkiej egzystencji, które Welte nazywał pytaniami totalnymi, takimi jak „Czy wszystko, co jest ma sen i podstawę?, czy ja mam sens i podstawę? Dlaczego w ogóle coś jest?”<sup>247</sup>, na które udziela odpowiedzi w formie projektowania rozmaitych rozstrzygnięć w odniesieniu do mniej lub bardziej precyzyjnie zarysowanego *mythos*, spełniając tym samym funkcję poznawczą oraz moralną. Druga płaszczyzna, wpisująca fantasy w degradację mitu, jest pozaliteracka. Wypływa z efektu zagubienia współczesnego człowieka, jakie zgotowało mu *ratio* niebędące w stanie udzielić zadowalających odpowiedzi na pytania totalne. Ucieczka od stanu zagubienia nie przynosi jednak pełnego znalezienia, które byłoby odkryciem Aktu Czystego, fundującego sensowne odpowiedzi na pytania człowieka. Ucieczka, jakiej przejawem jest fantasy, odkrywa z jednej strony trzy zasadnicze horyzonty znaczeń sakralnych: horyzont boski, kosmiczny i ludzki, w których ludzkie myślenie staje wobec tego, co niepojęte, niewyraźne, bezgraniczne i nieskończone. Co ujmuje poprzez odniesienia emocjonalne, hermeneutyczne lub redukujące i estetyczne.

---

<sup>247</sup> Por. B. Welte, *Czas i tajemnica*, przeł. K. Święcicka, Warszawa 2000.

## Zakończenie

Zasadniczym mankamentem tej pracy pozostaje zakres materiału, jaki starała się ona objąć oraz związany z tym brak precyzji i głębi rozstrzygnięć. Bierze się to zarówno z faktu powierzchownego, z konieczności podyktowanej objętością książki, odniesienia do poszczególnych elementów mitycznych założeń, jak i ich konkretnego literackiego ujęcia. Drugim mankamentem jest z całą pewnością ujęcie zbyt wielu wątków badawczych. Niestety, nie można było ich pominąć przy próbie pełnego ujęcia zjawiska degradacji mitu. Stąd też z całą pewnością pracę niniejszą należy traktować jako próbę ujęcia problemu oraz zarysowania płaszczyzn jego odniesienia przy konkretnie określonej metodzie. Próby odnoszenia poszczególnych analiz do innych metod badawczych domagałyby się uprzedniego skonfrontowania obu metod na jakiejś płaszczyźnie metametodologicznej.

Analizując mityczne filiacje w fantasy okazuje się, że zastosowanie procedur badawczych charakterystycznych dla fenomenologii religii przynosi ciekawe efekty, o ile wpisze się je w odpowiednio zarysowaną płaszczyznę pojęć literaturoznawczych. Pozwala ona nie tylko identyfikować poszczególne elementy rozproszonego *sacrum*, ale także określać ich zasadniczą, to jest pozaliteracką funkcję, a tym samym, badać w jakim zakresie jest ona realizowana w dziele literackim. Poszerzenie horyzontu badań o hermeneutykę pozwala nie tylko określić modelowy zarys prawdziwościowego czytania fantasy, które umożliwia nie tylko określanie mitycznych wzorców w tej literaturze, ale także ich metafizycznych, aksjologicznych oraz antropologicznych znaczeń, które odbiorca może wprowadzać we własny horyzont oddziaływania po zgodnym ze sztuką wykładni wypreparowaniu ich z tekstu. Ponadto zestawienie ze sobą dwóch modeli hermeneutyk, to jest historii religii postrzeganej przez Mirceę Eliadego jako swoista hermeneutyka ze stanowiskiem Paula Ricoeura wyłania się szeroki horyzont znaczeniowy, w jakim zjawisko degradacji mitu w fantasy może być rozpatrywane. Należy do niego nie tylko przestrzeń znaczeń mitologiczno-symbolicznych, ujmująca zagadnienia wydarzeń numinotycznych i ich znaczeń w życiu człowieka, ale także cała sfera badawcza filozofii religii rozpatrująca bycie człowieka wobec Innego, zagadnienie języka religii oraz współcześnie rozpatrywanych funkcji mitu, estetyki i teorii literatury ujmujących zagadnienie zapośredniczania wytworami wyobraźni zjawisk irracjonalnych oraz treści religijnych i metafizycznych oraz socjologii religii i literatury ujmujących kwestię religijności i quasi-religijności jako potencjalnego efektu oddziaływania mitycznych modeli na współczesnego człowieka.

Znaczenie określające wydarzenia numinotyczne tkwiące u podstaw mitycznych fabuł, zgodnie z zaproponowaną metodą, pojawiają się na kilku płasz-

czynach. Pierwsza z nich to emocjonalne odniesienie do wydarzenia numinotycznego, pozwalające na drodze analiz próbować określić cechy tego, co w wydarzeniu tym się manifestuje. Druga płaszczyzna symboliczna przynosi znaczenia dla mitu fundamentalne, określając nie tylko naturę człowieka, bogów, ale i całego kosmosu, wprowadzając przy tym element „wiary w...” jako konieczny dla zrozumienia tego, co w symbolu jest pozaracjonalne. Trzecia płaszczyzna to płaszczyzna wzorców kosmogonicznych i kosmologicznych oraz scenariuszy inicjacyjnych wpisanych w mityczne fabuły. Czwarta płaszczyzna pozwala na precyzyjne ujęcie zarówno struktury kosmosu, jak i modelowych zachowań człowieka wobec manifestującej się mocy numinalnej, jest ona precyzyjnym dookreśleniem tego, co w zarysie pojawia się na płaszczyźnie trzeciej. Płaszczyzna piąta powinna odnosić się do rytuału, ale ponieważ mit uległ desakralizacji, stąd jest on wykluczony, z tego też powodu za piątą płaszczyzną ukazującą mit w działaniu przyjmujemy jego obrazowanie w spekulacjach mitopoetyckich, co też wskazuje na rozmaite aspekty degradacji mitu od jego marginalizacji i infantylizacji, poprzez racjonalizację i desakralizację, aż po remitologizację i wpisanie znaczeń zmodyfikowanych literacko mitycznych scenariuszy i wzorców w przestrzeń terapeutyczną, poznawczą, aksjologiczną oraz aletheiczną.

Bardzo rzadko spotyka się pełne renarracje mitu, z reguły mamy raczej do czynienia z literackim wykorzystaniem konkretnych elementów mitologiczno-symbolicznych, które wykorzystuje się jako inkrustacje, przestrzenie znaczeń do polemiki ze współczesnymi modelami teologicznymi, elementy konstytuujące światy możliwe oraz ich mieszkańców. Te dwa ostatnie przykłady wpisują się w spekulacje mitopoetyckie, łączące w dziele literackim mityczne obrazy i rozstrzygnięcia z pytaniami i potrzebami współczesnego człowieka dotyczącymi przede wszystkim sytuacji granicznych. W ten sposób mit w ramach mitopoetyckich spekulacji staje się płaszczyzną zakreślającą metafizyczne granice literackiego laboratorium moralnego, oczywiście o ile nie ulega banalizowaniu. To właśnie zagadnienie banalizowania oraz infantylizowania także określa w jakiś sposób degradację mitu w fantasy. Z jednej strony opartej na pragnieniu uczestniczenia w mitycznych scenariuszach, a z drugiej redukowaniu ich znaczeń do czystej zewnętrzności, czego efektem musi być pojawienie się zredukowanych do banału znaczeń symboliczno-mitycznych.

Mitopoetyckie spekulacje w ramach fantasy eksplorują rozmaite wymiary religijnego i mitycznego uniwersum nie tylko na zasadzie „co by było gdyby”, ale także poprzez literackie próby zapośredniczenia takich fenomenów jak obce, złe, monstrialne, odrzucone czy skażone lub splamione, *etc.* Wszystkie one pozwalają na wgląd w szerokie spektrum modalności *sacrum* kosmicznego a także objawieniowego *sanctum*, które także obecne jest w fantasy.



Zagadnienie *sanctum*, pomimo iż nie jest zbyt często obecne w tej literaturze, to jednak zaznaczyło się arcydziełami, takimi, jak: *Opowieści z Narnii*<sup>1</sup>, *Silmarillion*<sup>2</sup>, *Władca Pierścieni*<sup>3</sup> czy osadzona na apokryfach *Księga Wszystkich Godzin*<sup>4</sup>, co rodzić musi pytanie o stosunek tych dwóch modeli sakralności, szczególnie w przypadku wykładni prawdziwościowej, która odnosi się do znaczeń symbolicznych. Mamy w tym przypadku kilka płaszczyzn odniesień: historyczną, wskazującą na obecne w chrześcijańskiej literaturze średniowiecznej asymilowanie treści mitycznych, filozoficzną zakładającą, że modele te nigdy nie mogą się zetknąć oraz taką, którą oba modele wpisuje w obręb świadomości mitycznej, kolejna płaszczyzna zakłada, że mit może ulec przełamaniu i wówczas wskazuje na Nieuwarunkowane, co znajduje swoje literackie egzemplum w średniowiecznych tekstach.

Jak widać, wieloaspektowości i wieloznaczności mitu towarzyszy także wiele modeli wykładni. Nie podejmowaliśmy tu wcale zagadnienie psychoanalitycznego aspektu mitu, jak i wielu innych, jak chociażby etnologicznych czy socjologicznych.

Mnogość zagadnień, jaka wyłania się przy próbie określenia zjawiska degradacji mitu w literaturze fantasy, musiała doprowadzić do daleko posuniętych redukcji. Tym samym nie udało się poddać głębszym i bardzo ważnym analizom zjawiska formalnego funkcjonowania mitu w fantasy. Niestety, także efekt specyficznej redukcji fenomenologicznej pozostawił poza zakresem naszych badań zarówno kwestię związków mitycznych filiacji w fantasy z konwencjami literackimi, jak i literaturą folkloru. Z powodu nieco różnego postrzegania archetypu przez Eliadego i Carla Gustava Junga nie braliśmy także pod uwagę analiz tego ostatniego oraz jego następców. Należy także stwierdzić, że próba zarysowania zjawiska degradacji mitu w odniesieniu do literatury fantasy musi prowadzić do ogromnych skrótów, ze względu zarówno na ilość powieści obecnych na rynku, jak i różnorodność ujmowania przez nie treści mitycznych.

Dlatego też wydaje się sensowne podjęcie dalszych badań zarówno natury teoretycznej i metodologicznej, jak i ich weryfikacji na konkretnych tekstach lub też grupach tekstów. Zasadne byłoby także zweryfikowanie na płaszczyźnie socjologii religii zakresu oddziaływania znaczeń mitycznych na odbiorców, na płaszczyźnie filozofii religii funkcji spekulacji mitopoetyckich zarówno projektujących, jak i polemicznych, na płaszczyźnie historyczno-literackiej prześle-

---

<sup>1</sup> C. S. Lewis, *Opowieści z Narnii*, t. 1-7, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.

<sup>2</sup> J. R.R. Tolkien, *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002.

<sup>3</sup> J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 1-3, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1990.

<sup>4</sup> H. Duncan, *Księga wszystkich godzin*, t. 1-2, przeł. A. Reszke, Warszawa 2006-2007.

dzenie mechanizmu degradacji mitu w ujęciu zarysowanej powyżej metody, a nade wszystko określenie mechanizmów pozwalających na pożyteczne i nieszkodliwe czytanie tej grupy tekstów uczniom i odbiorcom niewykwalifikowanym. Natomiast zadaniem socjologii literatury oraz antropologii literatury pozostaje poszukiwanie odpowiedzi na pytania dotyczące nie tylko źródeł popularności tej literatury, ale także przyczyn jej wewnętrznych przemian oraz skutków, jakie może ona przynieść odbiorcom.

## Bibliografia

### Literatura podmiotu

- Adams R., *Wodnikowe Wzgórze*, przeł. K. Szerer, Warszawa 1982.
- Adams D., *Długi mroczny podwieczorek dusz*, przeł. K. Dobrowolska, Warszawa 1995.
- Adams R., *Szardik*, przeł. A. Polkowski, Poznań 1994.
- Alec W. *Upadek Lucyfera*, przeł. J. Muszyńska, Ożarów Mazowiecki 2006.
- Anderson P., *Trzy serca i trzy lwy*, przeł. D. Toruń, Poznań 1995.
- Anderson P., *Zaklęty miecz*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1991.
- Archer J., *Conan i prorok Ciemności*, przeł. E. Skórska, Warszawa 1999.
- Bailey R. W., *Miecze przeciw Krainie Ciemności*, przeł. E. Ligieża, Poznań 2004.
- Barbarzyńcy II*, wyb. R. Adams, M. Greenberg, Ch. Waugh, przeł. E. Tokarska i inni, Poznań 1992.
- Beard H. N., Kenny D. C., *Nuda Pierścieni*, przeł. Z. Królicki, Poznań 2001.
- Berger Th., *Artur Rex. Powieść legendarna*, przeł. P. Lipszyc, Poznań 2001.
- Bertine J., *Ostatni Lord Smok*, przeł. M. Pintara, Warszawa 1998.
- Blaylock J. P., *Elfy*, t. 1-3, Warszawa 1995-1996.
- t. 1: *Statek Elfów*, przeł. A. Januszewski, Warszawa 1995.
- t. 2: *Znikający karzeł*, przeł. M. Olkowska, R. Kot, Warszawa 1996.
- t. 3: *Kamienny olbrzym*, przeł. A. Januszewski, Warszawa 1996.
- Bradley M. Z., Paxon D. L., *Kapłanka Avalonu*, przeł. M. Gębicka-Frać, Poznań 2004.
- Bradley M. Z., *Mgły Avalonu*, przeł. M. Pietrzak-Merta, Warszawa 1994.
- Brenner M. A., *Taniec bogów*, t. 1-4, Warszawa 1996-1998.
- t. 1: *Zakłęcie katastrofy*, przeł. C. Frąc, Warszawa 1997.
- t. 2: *Zakłęcie intrygi*, przeł. M. Oljasz, Warszawa 1997.
- t. 3: *Zakłęcie losu*, przeł. M. Mazan, Warszawa 1998.
- t. 4: *Zakłęcie apokalipsy*, przeł. P. T. Grzegorzewscy, Warszawa 1996.
- Brooks T., *Pierwszy król Shannary* (prequel do cyklu *Shannara*), przeł. G. Sudoł, Poznań 1998.
- Brooks T., *Shannara*, t. 1-7, Poznań 1997-2000.
- t. 1: *Miecz Shannary*, przeł. M. Gałązka, M i P. Hermanowscy, Poznań 1997.
- t. 2: *Kamienie elfów*, przeł. M. i P. Hermanowscy, Poznań 1997.
- t. 3: *Pieśń Shannary*, przeł. G. Sudoł, Poznań 1997.
- t. 4: *Potomkowie Shannary*, przeł. G. Sudoł, Poznań 1997.
- t. 5: *Druid Shannary*, przeł. G. Sudoł, Poznań 1998.
- t. 6: *Królowa Shannary*, przeł. G. Sudoł, Poznań 1998.
- t. 7: *Talizmany Shannary*, przeł. G. Sudoł, Poznań 2000.

- Brust S., *Vlad Taltos*, t. 1-5, Poznań 2002-2003.
- t. 1: *Jhereg*, przeł. J. Kotarski, Poznań 2002.
  - t. 2: *Yendi*, przeł. J. Kotarski, Poznań 2002.
  - t. 3: *Teckla*, przeł. J. Kotarski, Poznań 2002.
  - t. 4: *Taltos*, przeł. J. Kotarski, Poznań 2003.
  - t. 5: *Feniks*, przeł. J. Kotarski, Poznań 2003.
- Card O. S., *Opowieść o Alwinie Stwórcy*, t. 1-6, Warszawa 1999-2003.
- t. 1: *Siódmy syn*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1999.
  - t. 2: *Czerwony prorok*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1999.
  - t. 3: *Uczeń Alwin*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1999.
  - t. 4: *Alwin czeladnik*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1999.
  - t. 5: *Płomień serca*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2003.
  - t. 6: *Kryształowe miasto*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2003.
- Carlsen Ch., *Berserker*, t. 1-3, Poznań 1992-1993.
- t. 1: *Cień wilka*, przeł. P. Kuś, Poznań 1993.
  - t. 2: *Wielki byk*, przeł. W. Marcysiak, Poznań 1992.
  - t. 3: *Rogaty wojownik*, przeł. J. Bezak, Poznań 1993.
- Carpenter L., *Conan wielki*, przeł. A. Ryc, Warszawa 1995.
- Carter L., *Giganci zmierzchu świata*, przeł. A. Pąckiński, Warszawa 1984.
- Carter L., *Czarnoksiężnik z Lemurii*, przeł. E. Gohling, Lublin 1990.
- Carter L., Sprague de Camp L., *Conan Barbarzyńca*, przeł. C. Frąc, Warszawa 1995.
- Carter L., Sprague de Camp L., *Conan Wyzwoliciel*, przeł. M. Mastalerz, Warszawa 1993.
- Carter L., *Czarnoksiężnik z Zao*, przeł. M. Gizmajer, Kielce 1993.
- Cherryh C. J., *Morgaine*, t. 1-4, Poznań 1992-1994.
- t. 1: *Brama Iorel*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1994.
  - t. 2: *Studnia Shiuanu*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1994.
  - t. 3: *Ognie Azeroth*, przeł. L. Ryś, Poznań 1994.
  - t. 4: *Brama Wygnania*, przeł. M. Pacyna, Warszawa 1994.
- Charette R. N., *Sekrety Mocy*, t. 1-3, Warszawa 1997.
- t. 1: *Nigdy nie ufaj smokom*, przeł. S. Dymczyk, Warszawa 1997.
  - t. 2: *Wybieraj swych wrogów z rozważą*, przeł. S. Dymczyk, Warszawa 1997.
  - t. 3: *Znajdź własną drogę*, przeł. J. Marcinkowski, Warszawa 1997.
- Charles N., *Wróżka okruchów*, przeł. J. Guze, Warszawa 1979.
- Chalker J. L., *Zemsta tańczących bogów*, przeł. A. Fulińska, R. Trojanowicz, Poznań 1999.
- Chalker J. L., *Rzeka tańczących bogów*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1994.
- Christian D., *Kar Kalim*, przeł. E. Jurewicz, Poznań 2002.
- Cochran M., Murphy W., *Złamany miecz*, przeł. E. Horodyska, Warszawa 2003.
- Colfer E., *Artemis Fowl*, t. 1-5, Warszawa 2002-2007.
- t. 1: *Artemis Fowl*, przeł. B. Kopeć-Umiastowska, Warszawa 2002.

- t. 2: *Artemis Fowl. Arktyczna przygoda*, przeł. B. Kopec-Umiastowska, Warszawa 2002.
- t. 3: *Artemis Fowl. Kod wieczności*, przeł. B. Kopec-Umiastowska, Warszawa 2004.
- t. 4: *Artemis Fowl. Fortel wróżki*, przeł. T. Piwowarczyk, Warszawa 2006.
- t. 5: *Artemis Fowl. Zaginiona kolonia*, przeł. K. Mazurek, Warszawa 2007.
- Cook G., *Detektyw Garret*, t. 1-7, Poznań, 2001-2004.
- t. 1: *Słodki srebrny blues*, przeł. A. Jagielowicz, Poznań 2004.
- t. 2: *Gorzkie złote serca*, przeł. A. Jagielowicz, Poznań 2004.
- t. 3: *Zimne miedziane łyż*, przeł. A. Jagielowicz, Poznań 2004.
- t. 4: *Stare cynowe smutki*, przeł. A. Jagielowicz, Poznań 2001.
- t. 5: *Ponure mosiężne cienie*, przeł. A. Jagielowicz, Poznań 2001.
- t. 6: *Czerwone żelazne moce*, przeł. A. Jagielowicz, Poznań 2001.
- t. 7: *Śmiertelne rtęciowe kłamstwa*, przeł. A. Jagielowicz, Poznań 2003.
- Cook G., *Czarna Kompania*, t. 1-10, Poznań 1993-2002.
- t. 1: *Czarna Kompania*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1993.
- t. 2: *Cień w ukryciu*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 2002.
- t. 3: *Biała róża*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 2002.
- t. 4: *Srebrny grot*, przeł. G. Sudoł, Poznań 1998.
- t. 5: *Gry cienia*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1996.
- t. 6: *Sny o stali*, przeł. J. Karłowski, Poznań 1998.
- t. 7: *Ponure lata*, przeł. J. Karłowski, Poznań 2001.
- t. 8: *A imię jej Ciemność*, przeł. J. Karłowski, Poznań 1998.
- t. 9: *Woda śpi*, przeł. J. Karłowski, Poznań 2000.
- t. 10: *Żołnierze żyją*, przeł. J. Karłowski, 2001.
- Cornwell B., *Zimowy władca*, przeł. J. Żebrowski, Warszawa 1998.
- Cornwell B., *Nieprzyjaciel Boga*, przeł. J. Żebrowski, Warszawa 1999.
- Denning T., *Strony bólu*, przeł. B. Walczak, Warszawa 1999.
- Dick Ph. K., *Żelazny Roger, Deus Irae*, przeł. P. Kruk, Poznań 1996.
- Dickson G. R., *Smok i jerzy*, t. 1-8, Warszawa 1991-2002.
- t. 1: *Smok i jerzy*, przeł. I. i A. Śluzek, Warszawa 1991.
- t. 2: *Smoczy Rycerz*, przeł. M. Rudnik, Warszawa 1993.
- t. 3: *Smok na granicy*, przeł. M. Rudnik, Warszawa 1994.
- t. 4: *Smok na wojnie*, przeł. M. Rudnik, Warszawa 1995.
- t. 5: *Smok Earl i Troll*, przeł. Z. Królicki, Warszawa 1998.
- t. 6: *Smok i džinn*, przeł. Z. Królicki, Warszawa 1998.
- t. 7: *Smok i sękaty król*, przeł. Z. Królicki, Warszawa 2000.
- t. 8: *Smok i piękne dziewczę z Kent*, przeł. Z. Królicki, Warszawa 2002.
- Donaldson S. R., *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 1-3, Poznań 1994-1995.
- t. 1: *Jad Lorda Foula*, przeł. P. Cholewa, Poznań 1994.

- t. 2: *Wojna Złotego Kamienia*, przeł. M. Duch, Poznań 1994.  
t. 3: *Moc, która osłania*, przeł. M. Duch, Poznań 1995.
- Donaldson S. R., *Drugie Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka*, t. 1-3, Poznań 1998-2002.  
t. 1: *Zraniona Kraina*, przeł. M. Jakuszczyński, Poznań 1998.  
t. 2: *Jedyne drzewo*, przeł. M. Jakuszczyński, Poznań 2000.  
t. 3: *Władca białego złota*, przeł. M. Jakuszczyński, Poznań, 2002.
- Drake D., *Królowa demonów*, przeł. Z. Królicki, Poznań 2001.
- Due T., *Uchron mnie od Złego*, przeł. P. Korombel, Warszawa 1997.
- Duncan H., *Księga wszystkich godzin*, t. 1-2, Warszawa 2006-2007.  
t. 1: *Welin*, przeł. A. Reszke, Warszawa 2006.  
t. 2: *Atrament*, przeł. A. Reszke, Warszawa 2007.
- Eddings D., *Belgariada*, t. 1-5, Poznań 2000-2005.  
t. 1: *Pionek proroctwa*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2004.  
t. 2: *Królowa magii*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2004.  
t. 3: *Gambit magika*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 2005.  
t. 4: *Wieża czarów*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2005.  
t. 5: *Ostatnia rozgrywka czarodziejów*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2000.
- Eddings D., *Ukryte miasto*, przeł. P. Braiter, Warszawa 1999.
- Eddings D., *Mallorleon*, t. 1-5, Warszawa 1995-1996.  
t. 1: *Strażnicy Zachodu*, przeł. P. Braiter-Ziemkiewicz, Warszawa 1995.  
t. 2: *Król Murgów*, przeł. T. Olijasz, Warszawa 1995.  
t. 3: *Demon, władca Karandy*, przeł. P. Czajczyński, Warszawa 1996.  
t. 4: *Czarodziejka z Darshiry*, przeł. P. Czajczyński, Warszawa 1996.  
t. 5: *Prorokini z Kell*, przeł. P. Czajczyński, Warszawa 1996.
- Edgerton T., *Machina Gnomów*, przeł. K. Przybyś, Warszawa 1994.
- Edgerton T., *Księżyc Goblinów*, przeł. K. Przybyś, Warszawa 1994.
- Elliott K., *Korona Gwiazd*, t. 1-3, Poznań 2000-2003.  
t. 1: *Królewski Smok*, przeł. J. Wołyńska, Warszawa 2000.  
t. 2: *Książę psów*, przeł. J. Wołyńska, Warszawa 2001.  
t. 3: *Głaz Gorejący*, przeł. J. Wołyńska, Warszawa 2003.
- Farmer J. Ph., *Gdzie wasze ciała porzucone*, przeł. O. Waśkiewicz, Warszawa 1997.
- Farmer J. Ph., *Najwspanialszy parostatek*, przeł. O. Waśkiewicz, Warszawa 1997.
- Farmer J. Ph., *Przebudzenie kamiennego boga*, przeł. W. Marcysik, Lublin 1990.
- Feist R. E., *Opowieść o wojnie światów*, Poznań 1996-1997.  
t. 1: *Adept magii*, przeł. M. Terlak, Poznań 1996.  
t. 2: *Mistrz magii*, przeł. M. Terlak, Poznań 1996.  
t. 3: *Srebrzysty cierni*, przeł. M. Terlak, Poznań 1996.  
t. 4: *Mrok w Sethanon*, przeł. M. Terlak, Poznań 1997.

- Feist R. E., *Dzieci Kondoru*, t. 1-2, Poznań 1998.  
 t. 1: *Księżę krwi*, przeł. A. Sawicki, Poznań 1998.  
 t. 2: *Królewski bukanier*, przeł. A. Sawicki, Poznań 1998.
- Fine A., *Niebezpieczny talizman*, przeł. E. Jaczewska, Warszawa 2002.
- Flewelling L., *Na tropach ciemności*, przeł. D. Żywno, Poznań 1999.
- Gaiman N., *Amerykańscy bogowie*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2003.
- Gradner C. S., *Trylogia Ebenezuma*, Poznań 1991.  
 t. 1: *Katarem i magią*, przeł. J. Gałązka, Poznań 1991  
 (pozostałe dwa tomy nie zostały przetłumaczone).
- Gardner C. S., *W kręgu smoka*, t. 1-3, Poznań 2000-2002.  
 t. 1: *Gdy smok śpi*, przeł. D. Kopociński, Poznań 2000.  
 t. 2: *Gdy smok się budzi*, przeł. D. Kopociński, Poznań 2001.  
 t. 3: *Gdy smok zije ogniem*, przeł. D. Kopociński, Poznań 2002.
- Gardner J., *Grendel*, przeł. P. Siemion, Kraków 1987.
- Gemmell D., *Księżę Mroku*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2002.
- Gemmell D., *Opowieści Sipstrassi*, t. 1-5, Warszawa 1997-1999.  
 t. 1: *Wilk w cieniu*, przeł. S. Kędzierski, Warszawa 1997.  
 t. 2: *Król Widmo*, przeł. S. Kędzierski, Warszawa 1998.  
 t. 3: *Kamień krwi*, przeł. M. Pintara, Warszawa 1999.  
 t. 4: *Ostatni strażnik*, przeł. C. Frąc, Warszawa 1998.  
 t. 5: *Ostatni miecz mocy*, przeł. D. Kopociński, Warszawa 1999.
- Gemmell D., *Legenda*, przeł. B. Kamińska, Z. Królicki, Poznań 1999.
- Gemmell D., *Waylander*, przeł. Z. Królicki, Poznań 1998.
- Gemmell D., *Zimowi wojownicy*, przeł. Z. Królicki, Poznań 2002.
- Gemmell D., *Lew Macedonii*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2000.
- Green S. R., *Strażnicy przystani*, t. 1-3, Poznań 2004  
 t. 1: *Hawk i Fischer*, przeł. I. Michałowska, Warszawa 2004.  
 t. 2: *Zwycięzca bierze wszystko*, przeł. I. Michałowska, Warszawa 2004.  
 t. 3: *Bogobójca*, przeł. I. Michałowska, Warszawa 2004.
- Green R., *Conan i wrota demona*, przeł. M. Pintara, Warszawa 1999.
- Green R., *Conan i bogowie gór*, przeł. G. Wojtkowski, Warszawa 1998.
- Haggard R. H., *Ona*, przeł. E. Krasieńska, Warszawa 1987.
- Haggard R. H., *Eryk Promiennooki*, przeł. I. Tarłowska, Warszawa 1987.
- Haggard R. H., *Święty Kwiat*, przeł. R. Burczyński, Warszawa 1991,
- Harrison H., *Młot i krzyż*, t. 1-3, Warszawa 1995.  
 t. 1: *Thrall*, przeł. P. Szarota, Warszawa 1995.  
 t. 2: *Karl*, przeł. J. Zandberg, Warszawa 1995.  
 t. 3: *Jarl*, przeł. M. Rudnik, Warszawa 1995.
- Hambley B., *Smoczy cień*, przeł. M. Krygier, Poznań 2003.
- Hand E., *Przebudzenie księżycy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1998.

- Hoffmann E. T. A., *Opowiadania*, przeł. J. Kleczyński, J. Kramsztyk, A. Lange, M. Olszańska, J. Pracki, S. Sierosławski, I. Wieniawska, Warszawa 1977.
- Hopkins N., *W kole stań, dziewczyno*, przeł. K. Dobrowolska, Poznań 2002.
- Howard R., Carter L., Sprague de Camp L., *Conan*, przeł. Z. Królicki, Katowice 1991.
- Howard R. E., *Płomień Assurbanibala*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1986.
- Howard R. E., *Tygrysy morza*, przeł. J. Kotarski, Bydgoszcz 1990.
- Howard R., Lord Dunsay, *Barbarzyńca i marzyciel. Dwa światy fantasy*, przeł. Z. Królicki, P. Kruk, Lublin 1990.
- Huff T., *Brama Mroku i Krąg Światła*, przeł. D. Żywno, Poznań 1998.
- Jones D. W., *Światy Chrestomanciego*, t. 1-7, Poznań 2002-2007.
- t. 1: *Zaczarowane życie*, przeł. D. Górski, Warszawa 2002.
  - t. 2: *Tydzień czarów*, przeł. D. Górski, Warszawa 2003.
  - t. 3: *Magowie z Caprony*, przeł. D. Górski, Warszawa 2003.
  - t. 4: *Dziewięć żywotów Christophera Chanta*, przeł. D. Górski, Warszawa 2003.
  - t. 5: *Magiczna mieszanka*, przeł. D. Górski, Warszawa 2003.
  - t. 6: *Los Konrada*, przeł. D. Górski, Warszawa 2006.
  - t. 7: *Spisek w królestwie czarów*, przeł. D. Górski, Warszawa 2006.
- Jordan R., *Koło Czasu*, t. 1-11, Poznań 1995-2007.
- t. 1: *Oko Świata*, przeł. K. Karłowska, Poznań 2000.
  - t. 2, cz. 1: *Wielkie polowanie*, przeł. K. Karłowska, Poznań 2002.
  - t. 2, cz. 2: *Róg Valere*, przeł. K. Karłowska, Poznań 1995.
  - t. 3, cz. 1: *Smok odrodzony*, przeł. K. Karłowska, Poznań 2003.
  - t. 3, cz. 2: *Kamień Łzy*, przeł. K. Karłowska, Poznań 2005.
  - t. 4, cz. 1: *Wschodzący cień*, przeł. K. Karłowska, Poznań 2005.
  - t. 4, cz. 2: *Ten, który przychodzi ze świtem*, przeł. K. Karłowska, Poznań 2005.
  - t. 5, cz. 1: *Ognie niebios*, przeł. K. Karłowska, Poznań 1997.
  - t. 5, cz. 2: *Spustoszone ziemie*, przeł. K. Karłowska, Poznań 1998.
  - t. 6, cz. 1: *Tryumf chaosu*, przeł. K. Karłowska, Poznań 1998.
  - t. 6, cz. 2: *Czarna wieża*, przeł. K. Karłowska, Poznań 1998.
  - t. 7, cz. 1: *Czara wiatrów*, przeł. K. Karłowska, Poznań 1999.
  - t. 7, cz. 2: *Korona mieczy*, przeł. K. Karłowska, Poznań 2000.
  - t. 8: *Ścieżka sztyletów*, przeł. K. Karłowska, Poznań 2001.
  - t. 9: *Dech zimy*, przeł. K. Karłowska, J. Karłowski, Poznań 2003.
  - t. 10, cz. 1: *Rozstaje zmierzchu*, przeł. K. Karłowska, Poznań 2004.
  - t. 10, cz. 2: *Wichry cienia*, przeł. K. Karłowska, Poznań 2004.
  - t. 11, cz. 1: *Gilotyna marzeń*, przeł. J. Karłowski, Poznań 2006.
  - t. 11, cz. 2: *Księżę Kruków*, przeł. J. Karłowski, Poznań 2007.
- Jordan R., Patterson T., *Koło Czasu. Przewodnik po sadze Roberta Jordana*, przeł. E. i D. Wojtczakowie, Poznań 2003.



- Kay G. G., *Fionavarski Gobelin*, t. 1-3, Poznań 1995.
- t. 1: *Letnie drzewo*, przeł. D. Żywno, Poznań 1995.
  - t. 2: *Wędrujący ogień*, przeł. M. Jakuszewski, 1995.
  - t. 3: *Najmroczniejsza droga*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1995.
- Keys G., *Czarny bóg*, przeł. M. Kościak, Poznań 1999.
- Killworth G., *Dom obiecany*, przeł. U. Grabowska, Warszawa 1997.
- King S., *Mroczna Wieża*, t. 1-7, Warszawa 2002-2006.
- t. 1: *Roland*, przeł. A. Szulc, Warszawa 2004.
  - t. 2: *Powołanie trójki*, przeł. Z. Królicki, Warszawa 2002.
  - t. 3: *Ziemie Jałowe*, przeł. Z. Królicki, Warszawa 2002.
  - t. 4: *Czarnoksiężnik i Kryształ*, przeł. K. Sokołowski, Warszawa 2003.
  - t. 5: *Wilki z Calla*, przeł. Z. Królicki, Warszawa 2004.
  - t. 6: *Pieśń Susannah*, przeł. K. Sokołowski, Warszawa 2005.
  - t. 7: *Mroczna Wieża*, przeł. Z. Królicki, Warszawa 2006.
- King S., *Oczy smoka*, przeł. S. Twardo, Warszawa 1992.
- King W., *Jeźdźcy wilków*, przeł. S. Kędzierski, Toruń 1995.
- King W., *Przygody Gotreka i Felixa*, t. 1-7, Warszawa 2000-2004.
- t. 1: *Zabójca demonów*, przeł. S. Kędzierski, Warszawa 2001.
  - t. 2: *Zabójca skavenów*, przeł. S. Kędzierski, Warszawa 2000.
  - t. 3: *Zabójca trolli*, przeł. S. Kędzierski, Warszawa 2000.
  - t. 4: *Zabójca smoków*, przeł. S. Kędzierski, Warszawa 2002.
  - t. 5: *Zabójca bestii*, przeł. S. Kędzierski, Warszawa 2002.
  - t. 6: *Zabójca wampirów*, przeł. S. Kędzierski, Warszawa 2002.
  - t. 7: *Zabójca gigantów*, przeł. S. Kędzierski, Warszawa 2004.
- Krainy Podmroku*, red. J. Robert King, przeł. T. Malski, Warszawa 1999.
- Kuttner H., *Pegaz*, przeł. J. Manicki, Bydgoszcz 1990.
- Kuttner H., *Maska Kirke*, przeł. W. Lipowski, Bydgoszcz 1990.
- Kuttner H., *Kraina Mroku*, przeł. S. Szczurkowska, Bydgoszcz 1990.
- Kuttner H., *Elak z Atlantydy*, przeł. P. Cholewa, Białystok 1999.
- Lawhead S., *Saga o Królu Smoków*, t. 1-3, Warszawa 1996.
- t. 1: *W służbie Króla Smoków*, przeł. M. Cegiela, J. Gochnio, Warszawa 1996.
  - t. 2: *Wodzowie Nina Niszczyciela*, przeł. H. Tyrczyn-Zalewska, Warszawa 1996.
  - t. 3: *Miecz i płomień*, przeł. H. Tyrczyn-Zalewska, Warszawa 1996.
- Lawhead S., *Pieśń Albionu*, t. 1-3, przeł. M. Kościuk, Poznań 1997.
- t. 1: *Walka o Raj*, przeł. M. Duch, Poznań 1996.
  - t. 2: *Srebrnoreki*, przeł. M. Kościuk, Poznań 1996-1997.
  - t. 3: *Węzeł bez końca*, przeł. M. Duch i M. Kościuk, Poznań 1997.
- Lawhead S., *Pendragon*, t. 1-5, Poznań 1994-2004.
- t. 1: *Taliesin*, przeł. A. Polkowski, Poznań 1994.
  - t. 2: *Merlin*, przeł. A. Polkowski, Poznań 1994.

- t. 3: *Artur*, przeł. A. Polkowski, Poznań 1996.
- t. 4: *Pendragon*, przeł. A. Polkowski, Poznań 1998.
- t. 5: *Graal*, przeł. A. Polkowski, Poznań 2004.
- Lee T., *Czarnoksiężnik z Volkyanu*, przeł. D. Górski, Warszawa 1991.
- Lee T., *Demon ciemności*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1993.
- Le Guin U. K., *Wracać wciąż do domu*, przeł. B. Kopeć, Warszawa 1996.
- Le Guin U. K., *Ziemiomorze*, t. 1-4, Gdańsk 1990-1991.
- t. 1: *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, przeł. S. Barańczak, Gdańsk 1990.
- t. 2: *Grobowce Athuanu*, przeł. P. Cholewa, Gdańsk 1990.
- t. 3: *Najdalszy brzeg*, przeł. J. Kozerski, Gdańsk 1991.
- t. 4: *Tehanu*, przeł. R. Jawień, Gdańsk 1991.
- Le Guin U. K., *Opowieści z Ziemiomorza*, przeł. P. Braitner, Katowice 2008.
- Le Guin U. K., *Malafrena*, przeł. A. Sylwanowicz, Katowice 2007.
- Le Guin, U. K. *Dary*, przeł. M. Mazan, Warszawa 2005.
- Lewis C. S., *Opowieści z Narnii*, t. 1-7, Warszawa 1991.
- t. 1: *Lew, Czarownica i stara szafa*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.
- t. 2: *Księżę Kaspian*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.
- t. 3: *Podróż „Wędrowca do Świt”*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.
- t. 4: *Srebrne krzesło*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.
- t. 5: *Koń i jego chłopiec*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.
- t. 6: *Siostrzeniec Czarodzieja*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.
- t. 7: *Ostatnia bitwa*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1991.
- Lovecraft H. Ph., *W górach szaleństwa*, przeł. R. Lipski, Poznań 1999.
- Lovecraft H. Ph., *Zew Cthulhu*, przeł. R. Grzybowska, Warszawa 1983.
- Lustbader E., *Płycizny nocy*, przeł. P. Korombel, Warszawa 1997.
- Lynn E. A., *Kroniki Tornoru*, t. 1-3, Olsztyn 2003-2004.
- t. 1: *Wieża czat*, przeł. D. Kopociński, Olsztyn 2004.
- t. 2: *Tancerze z Arunu*, przeł. D. Kopociński, Olsztyn 2003.
- t. 3: *Dziewczyna z Północy*, przeł. D. Kopociński, Olsztyn 2004.
- MacDonald G., *Phantastes: A Faerie Romance for Men and Women*, New York 1997.
- MacDonald G., *The Light Princess and Other Fairy*, New York, London, 2000.
- MacLeod I. R., *Wiek Światła*, przeł. W. M. Mrówczyński, Warszawa 2006.
- Masterton G., *Dżinn*, przeł. M. Kościuk, Poznań 1990.
- Marco J., *Tyrani i królowie*, t. 1-2, Poznań 2002-2003.
- t. 1: *Szakał z Nar*, przeł. A. Sawicki, Poznań 2002.
- t. 2: *Wspaniały plan*, przeł. A. Sawicki, Poznań 2003.
- Martine-Barnes A., *Ognisty miecz*, przeł. R. Kot, Poznań 1991.
- McIntyre V., *Wąż snu*, przeł. L. Haliński, Poznań 1999.
- McKenna J. E., *Złodziejski hazard*, przeł. E. Witecka, Warszawa 2001.
- McMaster Bujold L., *Paladyn dusz*, przeł. K. Dobrowolska, Poznań 1994.

- McNish C., *Tajemnica zaklęcia*, przeł. M. Kittel, Warszawa 2001.
- McNish C., *Zemsta wiedźm*, przeł. M. Kittel, Warszawa 2001.
- McNish C., *Obietnica czarodzieja*, przeł. M. Kittel, Warszawa 2002.
- McCaffrey A., *Jeźdźcy smoków z Pern*, t. 1-15, Poznań 1995-1999.
- t. 1: *Jeźdźcy smoków*, przeł. J. Platonowski, W. Chodasz, Poznań 1995.
  - t. 2: *W pogoni za smokiem*, przeł. R. Chodasz, Poznań 1995.
  - t. 3: *Biały smok*, przeł. K. Majkowski, Poznań 1995.
  - t. 4: *Śpiew smoków*, przeł. J. Ochab, Poznań 1995.
  - t. 5: *Smoczy śpiewak*, przeł. A. Januszewska, Poznań 1995.
  - t. 6: *Smocze werble*, przeł. A. Wojtaszczyk, Poznań 1996.
  - t. 7: *Moreta pani smoków z Pern*, przeł. A. Wojtaszczyk, Poznań 1996.
  - t. 8: *Opowieści Nerilki*, przeł. A. Januszewska, Poznań 1996.
  - t. 9: *Narodziny smoków*, przeł. J. Zandberg, Poznań 1997.
  - t. 10: *Renegaci z Pern*, przeł. B. Modzelewska, Poznań 1998.
  - t. 11: *Wszystkie Weyry Pernu*, przeł. Z. Galińska, Poznań 1998.
  - t. 12: *Delfiny z Pern*, przeł. J. Zaremba, Poznań 1998.
  - t. 13: *Smocze oko*, przeł. K. Przyboś, Poznań 1998.
  - t. 14: *Mistrz harfiarzy z Pern*, przeł. K. Przyboś, Poznań 1999.
  - t. 15: *Niebiosa Pern*, przeł. K. Przyboś, Poznań 1999.
- Merrit A., *Pierścień Krakena*, przeł. A. Bańkowska, Warszawa 1994.
- Merritt A., *Księżycowe jezioro*, przeł. Ł. Nicpan, Warszawa 1995.
- Merrit A., *Twarz w otchłani*, przeł. L. Targosz, Warszawa 1994.
- Miller Jr W. M., *Kantyczka dla Leibowitza*, przeł. J. Garzdecki, Poznań 1991.
- Moorcock M., *Elryk z Melnibone*, t. 1-6, Warszawa 1994-1995.
- t. 1: *Elryk z Melnibone*, przeł. R. Kot, Warszawa 1994.
  - t. 2: *Perłowa Forteca*, przeł. R. Kot, Warszawa 1994.
  - t. 3: *Żeglarz Mórz Przeznaczenia*, przeł. J. Zandberg, Warszawa 1994.
  - t. 4: *Śniące Miasto*, przeł. R. Kot, Warszawa 1994.
  - t. 5: *Znikająca wieża*, przeł. R. Kot, Warszawa 1994.
  - t. 6: *Zemsta Róży*, przeł. R. Kot, Warszawa 1995.
  - t. 7: *Kroniki Czarnego Miecza*, przeł. J. Zandberg, Warszawa 1994.
  - t. 8: *Zwiastun Burzy*, przeł. A. Rosanoff, Warszawa 1995.
- Moorcock M., *Historia Runestaffa*, t. 1-4, Warszawa 1991-1992.
- t. 1: *Klejnot w czaszce*, przeł. A. Leszczyński, Warszawa 1991.
  - t. 2: *Amulet Szalonego Boga*, przeł. A. Leszczyński, Warszawa 1991.
  - t. 3: *Miecz Świt*, przeł. A. Leszczyński, Warszawa 1992.
  - t. 4: *Magiczna Laska*, przeł. A. Leszczyński, Warszawa 1992.
- Moorcock M., *Erekoš*, t. 1-3, Piekary Śląskie, Gdynia 1991-1992.
- t. 1: *Wieczny wojownik*, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie 1991.
  - t. 2: *Feniks z obsydianu*, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie 1991.
  - t. 3: *Smok w mieczu*, przeł. L. Brywczyński, Piekary Śląskie, Gdynia 1992.
- Moorcock M., *Żołdak i zło świata*, przeł. Joteł, Poznań 1994.

- Moore S., *Conan i klątwa szamana*, przeł. K. Kurek, Warszawa 1997.
- Morresy J., *Kedrigern*, t. 1-5, Warszawa 1996-1998.
- t. 1: *Głos dla Księżniczki*, przeł. D. Górski, Warszawa 1996.
  - t. 2: *Wyprawa Kedrigerna*, przeł. H. Pasierska, Warszawa 1996.
  - t. 3: *Kedrigern w krainie koszmarów*, przeł. D. Górski, Warszawa 1997.
  - t. 4: *Kedrigern pokazuje co potrafi*, przeł. L. Jęczmyk, Warszawa 1997.
  - t. 5: *Kedrigern i wilkołaki*, Warszawa 1998.
- Morrow J., *Pióro Archaniota*, przeł. M. Wawrzyńczak, Warszawa 1997.
- Morrow J., *Niewinni w Piekle*, przeł. M. Wawrzyńczak, Warszawa 1998.
- Murphy P., *Spadająca kobieta*, przeł. B. Kamińska, Poznań 1999.
- Newcomb R., *Kroniki krwi i kamienia*, t. 1-3, Poznań 2003-2005.
- t. 1: *Piąta czarownica*, przeł. P. Kruk, Poznań 2003.
  - t. 2: *Wrota świtu*, przeł. P. Kruk, Poznań 2004.
  - t. 3: *Zwoje starożytnych*, przeł. P. Kruk, Poznań 2005.
- Nicholls, S., *Orkowie*, t. 1-3, Warszawa 2004.
- t. 1: *Strażnicy błyskawicy*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2004.
  - t. 2: *Legion gromu*, przeł. K. Gryko, Warszawa 2004.
  - t. 3: *Wojownicy burzy*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2004.
- Niven L., Pournel J., *Miasto pożogi*, przeł. P. Szypuła, Warszawa 2001.
- Nix G., *Siódma Wieża*, t. 1-3, przeł. B. Ulatowski, Warszawa 2002.
- t. 1: *Upadek*, przeł. B. Ulatowski, Warszawa 2002.
  - t. 2: *Zamek*, przeł. B. Ulatowski, Warszawa 2002.
  - t. 3: *Aenir*, przeł. B. Ulatowski, Warszawa 2002.
- Norton A., *Świat Czarownic*, t. 1-26, Poznań, Warszawa 1990-1997.
- t. 1: *Świat Czarownic*, przeł. A. Tomaszek, E. Witecka, Poznań 1990.
  - t. 2: *Świat Czarownic w pułapce*, przeł. E. Witecka, Poznań 1990.
  - t. 3: *Troje przeciwko Światu Czarownic*, przeł. Witecka, Warszawa 1991.
  - t. 4: *Czarodziej ze Świata Czarownic*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1991.
  - t. 5: *Czarodziejka ze Świata Czarownic*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1991.
  - t. 6: *Czarodziejskie miecze*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1991.
  - t. 7: *Strzeż się Sokola*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1991.
  - t. 8: *Brama Kota*, przeł. M. Grabowski, Warszawa 1991.
  - t. 9: *Korona z jelenich rogów*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1993.
  - t. 10: *Rok Jednorożca*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1993.
  - t. 11: *Czary Świata Czarownic*, przeł. J. Kotarski, Warszawa 1994.
  - t. 12: *Lampart*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1993.
  - t. 13: *Klątwa Zarsthora*, przeł. M. Ziemkiewicz, Warszawa 1991.
  - t. 14: *Kryształowy Gryf*, przeł. E. Krajewska, Warszawa 1991.
  - t. 15: *Gryf w chwale*, przeł. E. Dagny-Ryńska, Warszawa 1991.
  - t. 16: *Gniazdo Gryfa*, przeł. E. Dagny-Ryńska, Warszawa 1991.
  - t. 17: *Tkaczka Pieśni*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1994.

- t. 18: *Port umarłych statków*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1994, (współautorstwo Griffin P. M.).
- t. 19: *Morska twierdza*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1994.
- t. 20: *Wygnanka*, przeł. M. Martyński, Warszawa 1994, (współautorstwo Schaub, M.).
- t. 21: *Pakt Sokolników*, przeł. M. Martyński, Warszawa 1995.
- t. 22: *Na skrzydłach magii*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1995.
- t. 23: *Sokola magia*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1995.
- t. 24: *Klucz Keplianów*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1996.
- t. 25: *Magiczny Kamień*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1996.
- t. 26: *Zamknięcie bram*, przeł. E. Witecka, Warszawa 1997.
- Norton A., Miller S., *Dąb, Cis, Jesion i Jarzębina*, t. 1-3, Warszawa 2003.
- t. 1: *Córka króla*, przeł. E. Witecka, Warszawa 2003.
- t. 2: *Rycerz czy zbój*, przeł. E. Witecka, Warszawa 2003.
- t. 3: *Odrzucona korona*, przeł. E. Witecka, Warszawa 2003.
- Norton A., *Władca Bestii*, przeł. J. Kotarski, Poznań 2001.
- Norton A., *Gwiazdzysta odyseja*, przeł. M. Kmieciak, Warszawa 1995.
- Novik N., *Temaraire*, t. 1-4, Poznań 2007-2008.
- t. 1: *Smok Jego Królewskiej Mości*, przeł. P. Kruk, Poznań 2007.
- t. 2: *Nefrytowy tron*, przeł. P. Kruk, Poznań 2007.
- t. 3: *Wojna prochowa*, przeł. P. Kruk, Poznań 2008.
- t. 4: *Imperium Kości Słoniowej*, przeł. J. Pyka, Warszawa 2008.
- O'Leary P., *Dar*, przeł. D. Kopociński, Poznań 1997.
- Oldi H. L., *Mesjasz formatuje dysk*, przeł. A. Sawicki, Olsztyn 2002.
- Orson S. C., *Opowieść o Alwinie Stwórcy*, t. 1-6, Warszawa 1999-2004.
- t. 1: *Siódmy syn*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 1999.
- t. 2: *Czerwony prorok*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2003.
- t. 3: *Uczeń Alwin*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 1999.
- t. 4: *Alwin Czeladnik*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 1999.
- t. 5: *Płomień serca*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2003.
- t. 6: *Kryształowe miasto*, przeł. M. Mazan, Warszawa 2004.
- Peake M., *Tytus Groan*, przeł. J. Piątkowska, Poznań 2002.
- Piers A., *Xanth*, t. 1-20, Poznań 1991-2005.
- t. 1: *Zakęcie dla Cameleon*, przeł. L. Targosz, Poznań 1991.
- t. 2: *Źródła magii*, przeł. N. Szurek, Poznań 1992.
- t. 3: *Zamek Roogna*, przeł. N. Szurek, Poznań 1992.
- t. 4: *Przesmyk Centaura*, przeł. L. Targosz, Poznań 1992.
- t. 5: *Ogrze, ogrze*, przeł. N. Szurek, Poznań 1992.
- t. 6: *Nocna mara*, przeł. A. Dobrowolska, Poznań 1993.
- t. 7: *Smok na piedestale*, przeł. Z. A. Królicki, Poznań 1993.

- t. 8: *Okrutne kłamstwo*, przeł. Z. A. Królicki, Poznań 1994.
- t. 9: *Zakochany golem*, przeł. A. Dobrowolska, Z. E. Parczyński, Poznań 1993.
- t. 10: *Dolina kopaczy*, przeł. N. Szurek, Poznań 1994.
- t. 11: *Niebiański cent*, przeł. L. Targosz, Poznań 1994.
- t. 12: *Młodzian z Mundanii*, przeł. L. Targosz, Poznań 1994.
- t. 13: *Wyspa widoków*, przeł. K. Dorożala - van Daalen, Poznań 1995.
- t. 14: *W poszukiwaniu odpowiedzi*, przeł. P. Bandel, Poznań 1995.
- t. 15: *Barwa jej bielizny*, przeł. K. Dorożala - van Daalen, Poznań 1995.
- t. 16: *Demony nie drzemią*, przeł. A. Dobrowolska, Z. E. Parczyński, Poznań 1995.
- t. 17: *Olbrzymie kochanie*, Przeł. P. Bandel, Poznań 1996.
- t. 18: *Obowiązkowy Gargulec*, przeł. L. Targosz, Poznań 2004.
- t. 19: *Rok i prawne komplikacje*, przeł. L. Targosz, Poznań 2004.
- t. 20: *Tamten i zły wiatr*, przeł. P. Bandel, Poznań 2005.
- Piers A., *Krąg walki*, t. 1-3, Warszawa 1994.
- t. 1: *Sos Sznur*, przeł. M. Jakuszewski, Warszawa 1994.
- t. 2: *Var Pałki*, przeł. M. Jakuszewski, Warszawa 1994.
- t. 3: *Neq Miecz*, przeł. M. Jakuszewski, Warszawa 1994.
- Pierumow N., *Kroniki Hjörwardu*, t. 1-3, Warszawa 2005-2007.
- t. 1: *Śmierć bogów – Księga Hageny*, przeł. E. Skórka, Warszawa 2005.
- t. 2: *Wojownik Wielkiej Ciemności – Księga Arjaty i Trogwara*, przeł. E. Skórka, Warszawa 2006.
- t. 3: *Ziemia bez radości – Księga Eltary i Argonista*, przeł. E. Skórka, Warszawa 2007.
- Pierumow N., *Pierścień mroku*, t. 1-3, Warszawa 2002.
- t. 1: *Ostrze elfów*, przeł. E. i E. Dębscy, Warszawa 2002.
- t. 2: *Czarna Włócznia*, przeł. E. i E. Dębscy, Warszawa 2002.
- t. 3: *Adamant Henny*, przeł. E. i E. Dębscy, Warszawa 2002.
- Pollack R., *Matka Chrzestna Noc*, przeł. T. i P. Grzegorzewscy, Poznań 2000.
- Powers T., *Groza jej spojrzenia*, przeł. M. Kicana, Poznań 2001.
- Powers T., *Wrota Anubisa*, przeł. J. Kabat, Warszawa 1997.
- Powers T., *Ostatnia odzywka*, przeł. M. Jabłoński, Poznań 2000.
- Pratchett T., *Świat Dysku*, t. 1-34, Warszawa 2000-2008.
- t. 1: *Kolor Magii*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2002.
- t. 2: *Blask fantastyczny*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2006.
- t. 3: *Równoumagicznienie*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2002.
- t. 4: *Mort*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2001.
- t. 5: *Czarodzielstwo*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2003.
- t. 6: *Trzy wiedźmy*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2005.
- t. 7: *Piramidy*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2005.
- t. 8: *Straż! Straż!*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2005.
- t. 9: *Eryk*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2001.

- t. 10: *Ruchome obrazy*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2000.
- t. 11: *Kosiarz*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2001.
- t. 12: *Wyprawa czarownic*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2001.
- t. 13: *Pomniejsze bóstwa*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2005.
- t. 14: *Panowie i damy*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2002.
- t. 15: *Zbrojni*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2002.
- t. 16: *Muzyka duszy*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2002.
- t. 17: *Ciekawe czasy*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2003.
- t. 18: *Maskarada*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2003.
- t. 19: *Na glinianych nogach*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2004.
- t. 20: *Wiedźmikołaj*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2004.
- t. 21: *Bogowie, honor, Ankh-Morpork*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2005.
- t. 22: *Ostatni kontynent*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2006.
- t. 23: *Carpe jugulum*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2006.
- t. 24: *Piąty elefant*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2006.
- t. 25: *Prawda*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2007.
- t. 26: *Złodziej czasu*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2007.
- t. 27: *Ostatni bohater*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2003.
- t. 28: *Zadziwiający Maurycy i jego uczone szczury*, przeł. D. Malinowska-Grupińska, Warszawa 2004.
- t. 29: *Straż nocna*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2008.
- t. 30: *Wolni Ciutludzie*, przeł. D. Malinowska-Grupińska, Warszawa 2005.
- t. 31: *Potworny regiment*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2008.
- t. 32: *Kapelusz pełen nieba*, przeł. D. Malinowska-Grupińska, Warszawa 2005.
- t. 33: *Pieć pocztowe*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2008.
- t. 34: *Zimistrz*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2007.
- Pullmann Ph., *Mroczne materie*, t. 1-3, Warszawa 2004.
- t. 1: *Złoty kompas*, przeł. E. Wojtczak, Warszawa 2004.
- t. 2: *Magiczny nóż*, przeł. E. Wojtczak, Warszawa 2004.
- t. 3: *Bursztynowa luneta*, przeł. D. Górka, Warszawa 2004.
- Renault M., *Król musi umrzeć*, przeł. K. Kochańska, K. Bocian, Kraków 2005.
- Rothfuss P., *Imię Wiatru*, przeł. J. Karłowski, Poznań 2008.
- Roberts J. M., *Conan i skarb Pythonu*, przeł. C. Frąc, Warszawa 1997.
- Roberts J. M., *Conan i łowcy głów*, przeł. A. Rączka, Warszawa 1997.
- Rowley Ch., *Bazyl*, t. 1-8, Warszawa 2001-2003.
- t. 1: *Bazyl złamany ogon*, przeł. J. Marcinkowski, Warszawa 2001.
- t. 2: *Miecz dla smoka*, przeł. J. Marcinkowski, Warszawa 2001.
- t. 3: *Smoki Wojny*, przeł. J. Marcinkowski, Warszawa 2001.
- t. 4: *Smok Bojowy*, przeł. J. Marcinkowski, Warszawa 2002.
- t. 5: *Smok na Krańcu Świata*, przeł. J. Marcinkowski, Warszawa 2002.
- t. 6: *Smoki Argonathu*, przeł. J. Marcinkowski, Warszawa 2002.

- t. 7: *Smok Ostateczny*, przeł. J. Marcinkowski, Warszawa 2003.
- t. 8: *Czarodziej i Latające Miasto*, przeł. J. Marcinkowski, Warszawa 2002.
- Rowling J. K., *Harry Potter*, t. 1-7, Poznań 2000-2008.
- t. 1: *Harry Potter i Kamień Filozoficzny*, przeł. A. Polkowski, Poznań 2000.
- t. 2: *Harry Potter i Komnata Tajemnic*, przeł. A. Polkowski, Poznań 2000.
- t. 3: *Harry Potter i Więzienie Azkabanu*, przeł. A. Polkowski, Poznań 2001.
- t. 4: *Harry Potter i Czara Ognia*, przeł. A. Polkowski, Poznań 2001.
- t. 5: *Harry Potter i Zakon Feniksa*, przeł. A. Polkowski, Poznań 2004.
- t. 6: *Harry Potter i Książę Półkrwi*, przeł. A. Polkowski, Poznań 2006.
- t. 7: *Harry Potter i Insignia Śmierci*, przeł. A. Polkowski, Poznań 2008.
- Rice A., *Dzieje czarownic z rodu Mayfair*, t. 1-3, Warszawa 1995-2001.
- t. 1: *Godzina czarownic*, przeł. H. Pastuła, Warszawa 1995.
- t. 2: *Laser*, przeł. H. Pastuła, Warszawa 1997.
- t. 3: *Taltos*, przeł. M. Kicana, Warszawa 2001.
- Resnick M., *Na tropach jednorożca*, przeł. D. Górską, Warszawa 1990.
- Rohan M. S., Scott A., *Rogi Tartarusa*, t. 1-2, Warszawa 1995.
- t. 1: *Rogi Tartarusa*, przeł. A. Reszka, Warszawa 1995.
- t. 2: *Zakęcie Imperium*, przeł. A. Reszka, Warszawa 1995.
- Saberhagen F., *Księga Mieczy*, t. 1-3, Poznań 1998.
- t. 1: *Pierwsza Księga Mieczy*, przeł. U. i M. Seweryńscy, Poznań 1998.
- t. 2: *Druga Księga Mieczy*, przeł. U. i M. Seweryńscy, Poznań 1998.
- t. 3: *Trzecia Księga Mieczy*, przeł. U. i M. Seweryńscy, Poznań 1998.
- Salvatore R.A., *Trylogia Mrocznego Elfa*, Warszawa 2005-2006.
- t. 1: *Ojczyzna*, przeł. P. Kucharski, T. Małski, Warszawa 2006.
- t. 2: *Wygnanie*, przeł. P. Kucharski, Warszawa 2006.
- t. 3: *Nowy Dom*, przeł. P. Kucharski, Warszawa 2005.
- Savage F., *Pokora Garden*, przeł. J. Wołyńska, Poznań 1999.
- Sedgwick M., *Księga Martwych Dni*, przeł. D. Górską, Warszawa 2003.
- Shinn S., *Archaniół*, przeł. L. Haliński, Poznań 2000 (pierwszy tom serii *Samaria*, pozostałe cztery tomy nie przetłumaczone na język polski).
- Simak C. D., *Tam gdzie mieszka Zły*, przeł. A. Relidzyński, Warszawa 1994.
- Simmons D., *Ilion*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2004.
- Simmons D., *Olimp*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 2005.
- Smith C. A., *Miasto śpiewającego płomienia*, przeł. A. Polkowski, J. Manicki, I. Żółtowska, Warszawa 1994.
- Sprague de Camp L., *Janek w Rzymie*, przeł. R. Januszewski, Warszawa 1991.
- Sprague de Camp L., *Okrutny bóg Ka*, przeł. S. Janicki, Warszawa 1990.
- Sprague de Camp L., de Camp Catherine C., *Rycerz mimo woli*, przeł. A. Minczewska-Przeczek, Warszawa 1994.



- Sprague de Camp L., P. Fletcher, *Przygody Harolda Shea*, t. 1-3, Warszawa 1994-1999. (w druku ukazały się tylko dwa pierwsze tomy)  
 t. 1: *Uczeń czarnoksiężnika*, przeł. B. Górny, Warszawa 1994.  
 t. 2: *Żelazne zamczysko*, przeł. R. Lipiński, Warszawa 1999.
- Stackpole M. A., *Wojna o smoczą koronę*, przeł. A. Czajkowska, Warszawa 2001.
- Stephenson N., *Zamieć*, przeł. J. Polak, Poznań 1999.
- Stewart S., *Wskrzesiciel*, przeł. M. Jakuszewski, Warszawa 1997.
- Stoker B., *Drakula*, przeł. M. Pawlina, Jelenia Góra 1995.
- Śmiech mrocznych bogów*, red. S. Baxter, przeł. S. Bylina, Toruń 1997.
- Taylor G. P., *Zaklinacz Cieni*, Warszawa 2003-2007.  
 t. 1: *Zaklinacz Cieni*, przeł. D. Górski, Warszawa 2003.  
 t. 2: *Klątwa ulicy Salamandry*, przeł. D. Górski, Warszawa 2007.
- Tolkien J. R. R., *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002.
- Tolkien J. R. R., *Hobbit czyli tam i z powrotem*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1960.
- Tolkien J. R. R., *Władca Pierścieni*, t. 1-3, Warszawa 2003.  
 t. 1: *Drużyna Pierścienia*, przeł. J. Łoziński, Warszawa 2003.  
 t. 2: *Dwie Wieże*, przeł. J. Łoziński, Warszawa 2003.  
 t. 3: *Powrót Króla*, przeł. J. Łoziński, Warszawa 2003.
- Tolkien J. R. R., *Kowal z Przylesia Wielkiego. Przygody Toma Bombadila*, przeł. C. Frącz, A. Jagiełowicz, przeł. C. Frącz, Warszawa 2002.
- Turtledove H., *Opowieści o Krisposie*, t. 1-4, Warszawa 1995.  
 t. 1: *Zaginiony legion*, przeł. J. Ochab, Warszawa 1995.  
 t. 2: *Imperator legionu*, przeł. A. Reszka, C. Frącz, Warszawa 1995.  
 t. 3: *Legion Videssos*, przeł. J. Ochab, Warszawa 1995.  
 t. 4: *Miecz legionu*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1995.
- Turtledove H., *Videssos*, t. 1-3, Warszawa 1996.  
 t. 1: *Droga do tronu*, przeł. K. Przybyś, Warszawa 1996.  
 t. 2: *Krispos z Videssos*, przeł. K. Przybyś, Warszawa 1996.  
 t. 3: *Krispos imperator*, przeł. K. Przybyś, Warszawa 1996.
- Vance J., *Lyonesse*, t. 1-3, Poznań 1994.  
 t. 1: *Lyonesse*, przeł. A. Dłużak, Poznań 1994.  
 t. 2: *Madouc*, przeł. A. Dłużak, Poznań 1995.  
 t. 3: *Zielona perła*, przeł. J. Kotarski, Poznań 1995.
- Wagner K., *Kane*, t. 1-5, Warszawa 1991-1994.  
 t. 1: *Pajęczyna Ciemności*, przeł. D. Kamińska, Warszawa 1991.  
 t. 2: *Krwawnik*, przeł. J. Garztecki, Warszawa 1991.  
 t. 3: *Wichry Nocy*, przeł. J. Pultyn, Warszawa 1994.  
 t. 4: *Cień Anioła Śmierci*, przeł. O. Szewczyk, Warszawa 1991.

- t. 5: *Mroczna Krucjata*, przeł. D. Żywno, Warszawa 1991.
- Watt-Evans L., *Władcy Ciemności*, t. 1-4 (na język polski przetłumaczone zostały tylko dwa pierwsze tomy), Poznań 1992-1993.
- t. 1: *Bazyliiszek*, Przeł. T. Baniówka, Poznań 1992.
- t.2: *Ołtarze Dusarry*, przeł. E. Wojtczak, Poznań 1993.
- Watt-Evans L., *Legendy Ebenezuma*, t. 1-3, Warszawa 2001-2002.
- t. 1: *Nieodczarowany miecz*, przeł. E. Gepfert, Warszawa 2001.
- t. 2: *Wódz mimo woli*, przeł. E. Gepfert, Warszawa 2002.
- t. 3: *Jednym zaklęciem*, przeł. T. Baniówka, Warszawa 2001.
- Weis M., Hickaman T., *Miecz Mroków*, t. 1-3, Warszawa 2003.
- t. 1: *Wykucie Miecza Mroków*, przeł. A. Sawicki, Warszawa 2003.
- t. 2: *Przeznaczenie Miecza Mroków*, przeł. A. Sawicki, Warszawa 2003.
- t. 3: *Triumf Miecza Mroków*, przeł. A. Sawicki, Warszawa 2003.
- Williams T., *Pamięć, Smutek i Cierń*, t. 1-6, Poznań 2000-20003.
- t. 1: *Smoczy tron*, przeł. P. Kruk, Poznań 2000.
- t. 2: *Kamień rozstania*, przeł. P. Kruk, Poznań 2003.
- t. 3: *Wieża Zielonego Anioła. Cierpliwy kamień*, przeł. P. Kruk, Poznań 2003.
- t. 4: *Wieża Zielonego Anioła. Kręta droga*, przeł. P. Kruk, Poznań 2003.
- t. 5: *Wieża Zielonego Anioła. Toczące się koło*, przeł. P. Kruk, Poznań 2000.
- t. 6: *Wieża Zielonego Anioła. Płonąca wieża*, przeł. P. Kruk, Poznań 2000.
- Williams T., *Pieśń Łowcy*, przeł. B. Kaniewska, Poznań 1994.
- Williams T., Hoffman N. K., *Dziecko z miasta przeszłości*, przeł. P. Kruk, Poznań 1995.
- Williams T., *Czas Kalibana*, przeł. A. Lik, Poznań 1995.
- Wocknitt O., *Conan i karząca dłoń*, przeł. E. Skórska, Warszawa 2000.
- Wolfe G., *Żołnierz z Arete*, przeł. M. Michałowski, Gdańsk 1991.
- Wolfe G., *Żołnierz z Mgły*, przeł. M. Michałowski, Gdańsk 1992.
- Wolfe G., *Miasteczko Castelwiew*, przeł. J. Manicki, Warszawa 1997.
- Wolfe G., *Księga Nowego Słońca*, t. 1-5, Warszawa 1998.
- t. 1: *Cień Kata*, przeł. A. Nakoniecznik, Warszawa 1998.
- t. 2: *Pazur Łagodziciela*, przeł. A. Nakoniecznik, Warszawa 1994.
- t. 3: *Miecz liktora*, przeł. A. Nakoniecznik, Warszawa 1994.
- t. 4: *Cytadela Atuarchy*, przeł. A. Nakoniecznik, Warszawa 1995.
- t. 5: *Urth Nowego Słońca*, przeł. A. Nakoniecznik, Warszawa 1995.
- Wylie J., *Zniszczona Ziemia*, t. 1-3, Warszawa 1994.
- t. 1: *Sny kamienia*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1994.
- t. 2: *Mroczne królestwo*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1994.
- t. 3: *Wiek Chaosu*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1994.
- Wylie J., *Studzy Arki*, t. 1-3, Warszawa 1992-1993.
- t. 1: *Pośrodku kręgu*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1992.
- t. 2: *Pierwszy nazwany*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1993.
- t. 3: *Magiczne dziecko*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1993.

Wylie J., *Labirynt cieni*, przeł. J. Kozerski, Warszawa 1995.

Yeovil J., *Wieczna Genevieve*, przeł. S. Bylina, Toruń 1997.

Yeovil J., *Czerwone pragnienie*, przeł. S. Kędzierski, Toruń 1995.

Yeskov K. J., *Ostatni władca Pierścienia*, przeł. E. i E. Dębscy, Olsztyn 2002.

Yeskov K. J., *Ewangelia według Afraniusza*, przeł. E. Dębski, J. Rossienik, Olsztyn 2003.

Zelazny R., *Amber*, t. 1-10, Warszawa 1999-2005.

t. 1: *Dziwięciu książąt Amberu*, przeł. B. Kluczborska, Warszawa 1999.

t. 2: *Karabiny Avalonu*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 1999.

t. 3: *Znak Jednorożca*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2000.

t. 4: *Ręka Obrona*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2000.

t. 5: *Dworce Chaosu*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2001.

t. 6: *Atuty Zguby*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2001.

t. 7: *Krew Amberu*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2002.

t. 8: *Znak Chaosu*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2003.

t. 9: *Rycerz Cieni*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2004.

t. 10: *Książę Chaosu*, przeł. P. W. Cholewa, Warszawa 2005.

Zelazny R., *Dilvish Przeklęty*, przeł. M. Pacyna, Poznań 1991.

Zelazny R., *Kraina Przemian*, przeł. M. Pacyna, Poznań 1992.

Zelazny R., *Oko kota*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1992.

Zelazny R., *Pan Światła*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1991.

Zelazny R., *Stwory światła i ciemności*, przeł. A. Kraśko, Warszawa 1988.

Zelazny R., *Widmowy Jack*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1991.

Zelazny R., *Światy czarnoksiężnika*, t. 1-2, Warszawa 1992-2002.

t. 1: *Odmieniec*, przeł. M. Studniarek, Warszawa 2002.

t. 2: *Szalony różdżkarz*, przeł. Zelazny. Lipszyc, Warszawa 1992.

Zelazny R., *Róża dla Eklezjastesa*, przeł. B. Józwiak, J. Kotlarski, Z. Królicki, Poznań 1998.

Zelazny R., Sheckley R., *Przyniescie mi głowę Księcia*, przeł. M. Jabłoński, Poznań 1998.

Zelazny R., Sheckley R., *Jeśli z Faustem ci się nie uda*, przeł. M. Jabłoński, Poznań 1998.

Zelazny R., Sheckley R., *Farsa, z którą należy się liczyć*, przeł. M. Jabłoński, Poznań 1998.

Zelazny R., Lindsfold J., *Donnerjack*, przeł. N. Radomski, Poznań 1999.

Zelazny R., Lindsfold J., *Lord Demon*, przeł. L. Targosz, Poznań 2001.

Zelazny R., Saberhagen F., *Czarny tron*, przeł. M. Baranowski, Poznań 1996.

Zelazny R., Thomas T., *Maska Lokiego*, przeł. T. Jabłoński, Poznań 1996.

## Literatura przedmiotu

- Alien to Feminity: Speculative Fiction and Feminist Theory*, ed. by Marleen S. Barr, New York/London 1997.
- Asimov I., *Magia i złoto. Eseje*, przeł. J. Kowalczyk, Poznań 2000.
- św. Augustyn, *Dialogi filozoficzne*, przekł. A. Świderkówna, M. Maykowska, Kraków 2001.
- Arda Wiraz Namag. *Księga o pobożnym Wirazie*, przeł. A. Sarwa, Sandomierz 2005.
- Aries Ph., *Człowiek i śmierć*, przeł. E. Bąkowska, Warszawa 1992.
- Armstrong K., *Krótką historia mitu*, przeł. I. Kania, Kraków 2005.
- Adamus M., *Tajemnice sag i run*, Wrocław 1970.
- Apokryfy Starego Testamentu*, opr. R. Rubinkiewicz SDB, Warszawa 1999.
- Arendt H., *Myślenie*, przeł. H. Buczyńska-Garewicz, Warszawa 1991.
- Arystoteles, *Poetyka*, przeł. H. Podbielski, Wrocław 1989.
- Auzou G., *Na początku Bóg stworzył świat*, przeł. J. Godzimirski, Warszawa 1999.
- Adams L. M., *Mity o stworzeniu świata i ludzi. Przegląd encyklopedyczny*, przeł. A. Zakrzewicz, Poznań 1999.
- Bachtin M., *Dialog Język Literatura*, red. E. Czaplejewicz, E. Kasperski, Warszawa 1983.
- Bachelard G., *Poetyka marzenia*, przeł. L. Brogowski, Gdańsk 1998.
- Bal-Nowak M., *Mit jako forma symboliczna w ujęciu Ernsta A. Cassirera*, Kraków 1996.
- Baluch A., *Książka jest światem. O literaturze dla dzieci matych oraz dla dzieci starszych i nastolatków*, Kraków 2005.
- Bała M., *O możliwości hermeneutycznej filozofii religii. Propozycja Paula Ricoeura*, Warszawa 2007.
- Banek Kazimierz, *Szkice o religii greckiej*, Kraków 1998.
- Barbour I. G., *Mity, modele, paradygmaty*, przeł. M. Krośniak, Kraków 1984.
- Baśń i dziecko*, opr. H. Skrobiszewska, Warszawa 1978.
- Baśń – oralność – zagadka*, t. 1, red. J. Z. Lichański, Warszawa 2007.
- Bator W., *Drzewo sięgające nieba. Szamanizm i dyfuzjonizm w węgierskiej baśni magicznej*, Kraków 1993.
- Bator W., *Religia starożytnego Egiptu*, Kraków 2004.
- Bauman Z., *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, Warszawa 2000.
- Bell M., *Literature, Modernism and Myth. Belief and responsibility in the twentieth century*, Cambridge 1997.
- Bellinger G. J., *Leksykon mitologii. Mity ludów i narodów świata*, przeł. J. Szymańska-Kumanińska, Warszawa 2005.
- Beowulf*, przeł. M. Kropidłowski, Sandomierz 2006.

- Bergson H., *Dwa źródła moralności i religii*, przeł. P. Kostyło SJ, K. Skorulski SJ, Kraków 1993.
- Bernstein A. E., *Jak powstało piekło. Śmierć i zadośćuczynienie w świecie starożytnym oraz początkach chrześcijaństwa*, przeł. A. Piskozub-Piwosz, Kraków 2006.
- Bianza M., Stawicki M., *Mit i magia. Ursula Le Guin*, Gdańsk 1997.
- Biedermann H., *Leksykon symboli*, przeł. J. Rubinowicz, Warszawa 2005.
- Bierhorst J. *Czerwony Łabędź. Mity i opowiadania Indian amerykańskich*, przeł. L. Marsjańska, przedmowa John Bierhorst, Warszawa 1984.
- Biggs J., *Night Visitors: The Rise and Fall of the English Ghost Story*, London 1977.
- Bohrer K. H., *Absolutna terażniejszość*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa 2003.
- Bollnow O. F., *Mensch und Raum*, Stuttgart 1963.
- Borges J. L., M. Guerrero, *Zoologia fantastyczna*, przeł. Z. Chączyńska, Warszawa 1983.
- Bosacki A. SJ, *Harry Potter i okultyzm. Magiczna wyobraźnia czy realistyczna magia?*, Gdańsk 2006.
- Boyer P., *I człowiek stworzył bogów...*, przeł. K. Szeżyńska-Maćkowiak, Poznań 2002.
- Brian B., *Magia, mity i tajemnice Średniowiecza*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 2005.
- Bronk A., *Podstawy nauk o religii*, Lublin 2003.
- Bronowski J., *Źródła wiedzy i wyobraźni*, przeł. S. Amsterdamski, Warszawa 1984.
- Bruner K., Ware J., *Znaleźć Boga we Władcy Pierścieni*, przeł. J. Gorecka-Kalita, Kraków 2003.
- Brückner A., *Mitologia słowiańska i polska*, Warszawa 1980.
- Burke E., *Dociekania filozoficzne o pochodzeniu naszych idei wzniosłości i piękna*, przeł. P. Graff, Warszawa 1968.
- Burke K., *The Philosophy of Literary Form. Studies in Symbolic Action*, Berkeley/Los Angeles 1973.
- Burkert W., *Stwarzanie świętości. Ślady biologii we wczesnych wierzeniach religijnych*, przeł. L. Trzcionkowski, Kraków 2006.
- Burkert W., *Starożytne kultury misteryjne*, przeł. K. Bielawski, Kraków 2007.
- Caillois R., *Odpowiedzialność i styl*, wyb. M. Żurowski, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1967.
- Caillois R., *W sercu fantastyki*, przeł. M. Ochab, Gdańsk 2005.
- Caillois R., *Żywioł i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973.
- Cambell J., *Mityczny obraz*, przeł. A. Przybysławski, T. Sieczkowski, Warszawa 2004.
- Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Poznań 1997.
- Campbell J., *Potęga mitu*, przeł. I. Kania, Kraków 2007.
- Campbell J., *Transformations of Myth Through Time*, New York 1990.

- Cambell J., *The Inner Reacher of Outer Space. Metaphor as Myth and as Religion*, Novato 2002.
- Campbell J., *The Masks of God*, vol. 1-4, New York 1969.
- Cassirer E., *Esej o człowieku*, przeł. A. Staniewska, Warszawa 1971.
- Cassirer E., *Language and Myth*, New York 1953.
- Carter L. *Tolkien: świat „Władcy Pierścieni”*, przeł. A. Sylwanowicz, Warszawa 2003.
- Chadwick N., *Ze świata Celtów*, przeł. Z. Kubiak, Warszawa 1975.
- Ciesielski R., *Metamorfozy maski*, Poznań 2006.
- Circlot J. E., *Słownik symboli*, przeł. I. Kania, Kraków 2006.
- Clute J., Grant J., *The Encyclopedia of Fantasy*, New York 1999.
- Cohn N., *Kosmos, chaos i świat przyszły. Starożytnie źródła wierzeń apokaliptycznych*, przeł. A. Kurowska-Mitas, Kraków 2006.
- Constant B., *O religii*, przeł. S. Kruszyńska, Warszawa 2007..
- Cotterell A., *Słownik mitów świata*, przeł. W. Ceran, M. Dąbrowska, R. Foltyn, P. Krupczyński, J. Skowroński, Warszawa 1996.
- Cupitt D., *Po Bogu. Od tradycyjnej wiary po nową wizję religii. O przyszłości religii*, przeł. P. Sitarski, Warszawa 1998.
- Czarnowski S., *Dzieła*, t. 3-4, Warszawa 1956.
- Czas w kulturze*, wyb. A. Zajączkowski, Warszawa 1998.
- Czerwiński M., *Magia, mit i fikcja*, Warszawa 1975.
- Człowiek wobec religii. Filozoficzne aspekty religijnego sensu*, red. K. Mech, Kraków 1999.
- Dante A., *Boska Komedia*, przeł. A. Świdorska, Kęty 2003.
- Das Ethos der Weltreligion*, herausg. von Adel Theodor Khoury, Freiburg 1978.
- Delumeau J., *Historia Raju*, przeł. E. Bąkowska, Warszawa 1996.
- Dodds E. R., *Pogaństwo i chrześcijaństwo w epoce niepokoju*, przeł. J. Partyka, Kraków 2004.
- Dobrowolski J., *Droga przez labirynty magii*, Warszawa 1990.
- Domański J., *Tekst jako uobecnienie*, Kęty 2002.
- Dornseiff F., *Alfabet w mistyce i magii*, przeł. R. Wojnakowski, Warszawa 2002.
- Douglas M., *Czystość i zmaza*, przeł. M. Bucholc, Warszawa 2007.
- Douglas M., *Symbole naturalne. Rozważania o kosmologii*, przeł. E. Dzurak, Kraków 2004.
- Dumanowska-Mrozek A., *Człowiek w labiryncie magii*, Warszawa 1990.
- Dumézil G., *Bogowie Germanów*, przeł. A. Gronowska, Warszawa 2006.
- Dumézil G., *Mythe et épopée*, Paris 1968.
- Dupré L., *Inny Wymiar. Filozofia religii*, przeł. S. Lewandowska, Kraków 1991.
- Durand G., *Wyobraźnia symboliczna*, przeł. C. Rowiński, Warszawa 1986.
- Durkheim E., *Elementarne formy życia religijnego*, przeł. A. Zadrożyńska, Warszawa 1990.

- Eco U., *Lector in fabula*, przeł. P. Salwa, Warszawa 1994.
- Eco U., *Pejzaż semiotyczny*, przeł. A. Weinsberg, Warszawa 1972.
- Eco U., *Superman w literaturze masowej*, przeł. A. Ugniewska, Warszawa 1996.
- Edda Poetycka*, przeł. A. Załuska-Strömberg, Wrocław 1986.
- Ehrenreich B., *Rytuały krwi. Namiętność do wojny. Geneza i historia*, przeł. P. Kołyszko, Warszawa 1997.
- Encyklopedia religii świata*, t. 1-2, red. F. Lenoir, Y. Tardan-Masquelier, Warszawa 2002.
- Eliade M., *Alchemia azjatycka*, przeł. I. Kania, Warszawa 2000.
- Eliade M., *Aspekty mitu*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 1998.
- Eliade M., *Historia wierzeń i idei religijnych*, t. 1-3, przeł. St. Tokarski, A. Kuryś, Warszawa 1988-1995.
- Eliade M., *Kosmologia i alchemia babilońska*, przeł. I. Kania, Warszawa 2000.
- Eliade M., *Kowale i alchemicy*, przeł. A. Leder, Warszawa 1993.
- Eliade M., *Mefistofeles i androgyn*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999.
- Eliade M., *Mity, sny i misteria*, przeł. B. Kocjan, Warszawa 1999.
- Eliade M., *Obrazy i symbole. Szkice o symbolizmie magiczno-religijnym*, przeł. M. i P. Rodakowie, Warszawa 1998.
- Eliade M., *Okultyzm, czary, mody kulturalne*, przeł. I. Kania, Warszawa 2004.
- Eliade M., *Sacrum i profanum*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1996.
- Eliade M., *Traktat o historii religii*, przeł. J. Wierusz-Kowalski, Łódź 1993.
- Eliade M., *W poszukiwaniu historii i znaczenia religii*, przeł. A. Grzybek, Warszawa 1997.
- Eliade M., *Mit wiecznego powrotu*, przeł. K. Kocjan, Warszawa 1998.
- Eliade M., *Coulino I., Słownik religii*, przeł. A. Kuryś, Katowice 1990.
- Ellis P. B., *Druidzi*, przeł. P. Stalmaszczyk, Warszawa 1998.
- The Encyclopedia of Fantasy*, ed. by J. Clute, J. Grant, New York 1998.
- Encyklopedia Religii Świata*, t. 1-2, red. F. Lenoir, Y. Tardan-Masquelier, przeł. J. D. Artymowski i inni, Warszawa 2002.
- Emrich W., *Geist und Wiedergeist. Wahrheit und Lüge der Literatur. Studien*, Frankfurt/M., 1965.
- Eposy sumeryjskie*, przeł. K. Szarzyńska, Warszawa 2003.
- Erman W., Tiomkin E., *Mity starożytnych Indii*, przeł. W. Reszelewski, Bydgoszcz 1987.
- Fantastyka fantazyzm i fantazmaty*, red. A. Martuszevska, Gdańsk 1994.
- Filozofia religii. Od Schleiermachers do Eco*, opr. V. Drehsen, W. Gräb, B. Weyel, przeł. L. Łysień, Kraków 2008.
- Forstner D. OSB, *Świat symboliki chrześcijańskiej*, przeł. W. Zakrzewska, P. Pachciarek, R. Turzyński, Warszawa 1990.
- Frazer J. G., *Złota gałąź*, przeł. H. Krzeczowski, Warszawa 1962.

- Frederiks C., *The Future of Eternity Mythologies of Science Fiction and Fantasy*, Bloomington 1982.
- Fromm E., *Zapomniany język. Wstęp do rozumienia snów, baśni i mitów*, przeł. M. Marzęcki, Warszawa 1972.
- Frye N., *Wielki Kod. Biblia i literatura*, przeł. A. Fulińska, Bydgoszcz 1998.
- Frye N., *Mit, fikcja, przemieszczenie*, przeł. E. Muskat-Tabakowska, [w:] *Pamiętnik Literacki* 1969, z. 2, s. 283-303.
- Frye N., *On Culture and Literature. A Collection of Review Essays*, Chicago/London 1978.
- Frye N., *Anatomy of Criticism. Four Essays*, Princeton/New Jersey 1971.
- Frye N., *The Educated Imagination*, Bloomington 1964.
- Gaare J., Sjaastad Ø., *Harry Potter filozoficzny czarodziej*, przeł. I. Zimnicka, Warszawa 2007.
- Gajda-Zadworna J., *Baśnie, bujdy i legendy: autorzy literatury SF i fantasy a czytelnik*, Gutenberg 2002, nr 1, s. 26-27.
- Gautier T., *Przygody Münchhausena*, przeł. J. Hartwig, Warszawa 1951.
- Garbowski Ch., *Recovery and Transcendence for the Contemporary Mythmaker: The Spiritual Dimension in the Works of J. R. R. Tolkien*, Lublin 2000.
- Garbowski Ch., *Kosmologia w „Silmarillionie” Tolkiena [w:] Z Bogiem przez wieki: inspiracje i motywy religijne w literaturze polskiej i literaturach zachodnioeuropejskich XIX i XX wieku*, red. P. Żbikowski, Rzeszów 1998, s. 383-392.
- Gąssowski J., *Mitologia Celtów*, Warszawa 1978.
- Gemra A., *Fantasy – powrót romansu rycerskiego?*, Acta Universitatis Wratislaviensis 1998, nr 7, s. 55-73.
- Gemra A., *Fantasy – mit na nowo opowiedziany?* Literatura Ludowa 1998, nr 2, s. 3-18.
- Gennep A. van, *Obrzędy przejścia*, przeł. B. Biały, Warszawa 2006.
- Girard R., *Sacrum i przemoc*, przeł. M. i J. Plecińscy, Poznań 1993.
- Gulisiano P., *Tolkien. Mit i taska*, przeł. A. Kuciak, Poznań 2002.
- Giddens A., *Nowoczesność i tożsamość*, przeł. A. Szulżycka, Warszawa 2007.
- Gilgamesz*, przeł. R. Stiller, Warszawa 1980.
- Good Fiction Guide*, ed. by J. Rogers, Oxford 2001.
- Gołaszewska M., *Estetyka duchowości*, Kraków 1995.
- Gould E., *Mythical Intensions in Modern Literature*, New York 1987.
- Graves R., *Biała Bogini*, przeł. I. Kania, Warszawa 2000.
- Grimal P., *Słownik mitologii greckiej i rzymskiej*, przeł. M. Bronarska i zespół, Wrocław 1990.
- Grondin J., *Wprowadzenie do hermeneutyki filozoficznej*, przeł. L. Łysień, Kraków 2007.
- Grotta D., *Tolkien twórca Śródziemia*, przeł. M. Wawrzyniak, Warszawa 1998.



- Grzegorzcyk A., *Niekartezjańskie współrzędne w dzisiejszej humanistyce*, Poznań 1995.
- Grzegorzcyk A., *Filozofia Nieoczekiwanego. Między fenomenologią a hermeneutyką*, Poznań 2002.
- Grzonka P., *Oko zaświatów. Struktury symboliczne mitologii inferalnych*, Kraków 1998.
- Haavio M., *Mitologia fińska*, przeł. J. Litwiniuk, Warszawa 1979.
- Hauf M., *Drogi do świętego Graala*, przeł. A. Wziątek, Wrocław 2004.
- Heidegger M., *Bycie i czas*, przeł. B. Baran, Warszawa 1994.
- Heller M., *Filozofia i wszechświat*, Kraków 2008.
- Hezjod, *Narodziny bogów*, przeł. J. Łanowski, Warszawa 1999.
- Hildebrand D. von, Kłoczowski J. A., Paściak J., Tischner J., *Wobec wartości*, Poznań 1984.
- Hofstadter R., *Anti-Intellectualism in American Life*, New York 1997.
- Hornung E., *Jeden czy wielu? Koncepcja Boga w starożytnym Egipcie*, przeł. A. Niwiński, Warszawa 1991.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998.
- Hubert H., Mauss M., *Esej o naturze i funkcji ofiary*, przeł. L. Trzcionkowski, Kraków 2005.
- Hyde L., *Trickster Makes this World. Mischief, Myth, and Art*, New York 1999.
- Hervieu-Léger D., *Religia jako pamięć*, przeł. M. Bielawska, Kraków 1999.
- In Quest of the Hero*, by Otto Rank, Lord Dunsay, Allan Dundes, Princeton 1983.
- Ingarden R., *Wstęp do fenomenologii Husserla*, przeł. A. Póltawski, Warszawa 1974.
- Ingarden R., *O dziele literackim*, przeł. M. Turowicz, Warszawa 1988.
- Ingarden R., *O poznawaniu dzieła literackiego*, przeł. D. Gierulanka, Warszawa 1976.
- Iser W., *Czym jest antropologia literatury? Różnica między fikcjami wyjaśniającymi a odkrywającymi*, przeł. A. Kowalcze-Pawlik, *Teksty drugie* 2006/5, s. 11-34.
- Interrelations of Literature*, ed. by Jean-Pierre Barricelli and Joseph Gibaldi, New York 1982.
- Introvigne M., *Powrót magii*, przeł. A. Wałęcki, Kraków 2005.
- Jaeger W., *Teologia wczesnych filozofów greckich*, przeł. J. Wocial, Kraków 2007.
- Jakimowicz-Shah M., *Mitologia indyjska*, Warszawa 1982.
- Jackson R., *Fantasy. The literature of subversion*, London/New York 2003.
- Jakobson R., *W poszukiwaniu istoty języka*, t. 1-2, red. M.R. Mayenowa, Warszawa 1989.
- James E. O., *Starożytni bogowie*, przeł. L. Cyboran, J. Prokopiuk, Warszawa 1970.

- James W., *Doświadczenie religijne*, przeł. J. Hempel, Kraków 2001.
- Jameson F., *Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern 1983-1998*, New York 1998.
- Januszkiewicz M., *W-koło hermeneutyki literackiej*, Warszawa 2007.
- Jaspers K., *Filozofia egzystencji*, wyb. T. Tyrowicz, przeł. D. Lachowska, A. Wołkowicz, Warszawa 1990.
- Jaspers K., *Wiara filozoficzna wobec Objawienia*, przeł. G. Sowinski, Kraków 1999.
- Jaźwiecka-Bujalska D., *Między magią a religią*, Kraków 2000.
- Jęczynek L., *Trzy końce historii, czyli Nowe Średniowiecze*, Poznań 2006.
- Jędrzejewski S. SDB, *U korzeni zła*, Lublin 1997.
- Jonas H., *Religia gnozy*, przeł. M. Klimowicz, Warszawa 1994.
- Jurewicz J., *Kosmogonia Rygwedy. Myśl i metafora*, Warszawa 2001.
- Juszczak W., *Pani na Żurawiach, część pierwsza, Realność Bogów*, Kraków 2002.
- Kagarlicki J., *Co to jest fantastyka naukowa?*, przeł. K. W. Malinowski, Warszawa 1977.
- Kalevala, przeł. J. Ozga Michalski, Warszawa 1974.
- Kant I., *Krytyka władzy sądenia*, przeł. J. Gałeczki, Warszawa 1986.
- Kamocki J., *Etnologia ludów pozaeuropejskich*, Kraków 2003.
- Kempiński A., *Encyklopedia mitologii ludów indoeuropejskich*, Warszawa 2001.
- Kerenyi K., *Dionizos*, przeł. I. Kania, Kraków 1997.
- Kerenyi C., *Essays on a Science of Mythology*, New York 1985.
- Kerenyi K., *Eleusis. Archetypowy obraz matki i córki*, przeł. I. Kania, Kraków 2000.
- Kerenyi K., *Misteria Kabirów. Prometeusz*, przeł. I. Kania, Warszawa 2000.
- Kerenyi K., *Mitologia Greków*, przeł. R. Reszke, Warszawa 2002.
- Kieckhefer R., *Magia w średniowieczu*, przeł. I. Kania, 2000.
- Kierkegaard S., *Dzienniki*, przeł. Z. Stawrowski, Lublin 2000.
- Kłoczowski J. A. OP, *Filozofia religii*, Kraków 1993.
- Kobielus S., *Człowiek i rajski ogród w kulturze religijnej średniowiecza*, Warszawa 1997.
- Kołąkowski L., *Obecność mitu*, Wrocław 1994.
- Kołąkowski L., *Horror metaphysicus*, Warszawa 1990.
- Kołąkowski L., *Jeśli Boga nie ma*, Kraków 1988.
- Kowalik K. SDB, *Funkcja doświadczenia w teologii*, Lublin 2003.
- Kowalski P., *Zwierzoczekoupiory, wampiry i inne bestie*, Kraków 2000.
- Kowalski P., *Popkultura i humaniści*, Kraków 2004.
- Kowalski P., *Kultura magiczna*, Warszawa 2007.
- Kowalski P., *Mitologiczne mistyfikacje, czyli interpretacje literatury popularnej, ze szczególnym uwzględnieniem fantasy*, *Kultura Popularna* 2003, nr 1, s. 113-124.
- Kowalewska D., *Harry i Czary-Mary czyli o wartościach edukacyjnych w cyklu powieści „Harry Potter” J. K. Rowling*, Kraków 2005.
- Kowalczyńska A., *Ezoteryka na sprzedaż*, Warszawa 2001.

- Kramer K. P., *Śmierć w różnych religiach świata*, przeł. M. Chojnacki, Kraków 2007.
- Kreyser K., *Cztery pory roku w mitach Greków i Rzymian*, Warszawa 1992.
- Krokiewicz A., *Studia orfickie. Moralność Homera i etyka Hezjoda*, Warszawa 2000.
- Krokiewicz A., *Zarys filozofii greckiej*, Warszawa 2000.
- Kudasiewicz J., *Biblia historia nauka*, Kraków 1978.
- Kuźma E., *Kategoria mitu w badaniach literackich*, [w:] *Pamiętnik Literacki* 1986, z. 4, s. 55-73.
- Kuby G., *Harry Potter dobry czy zły*, przeł. D. i W. Muszyńscy, Radom 2006.
- Krzywobłocka B., Krzywobłocka R., *Magia klejnotów*, Warszawa 1979.
- Krzyżanowski J., *W świecie bajki ludowej*, Warszawa 1980.
- Krzyżanowski J., *Polska bajka ludowa w układzie systematycznym*, t. 1-2, Warszawa 1947.
- Lacocque A., Ricoeur P., *Myśleć biblijnie*, przeł. E. Mukoid, M. Tarnowska, Kraków 2003.
- Lasoń-Kochańska G., *Kobiety opowiadają świat. Szkice o fantastyce*, Słupsk 2008.
- Lasoń-Kochańska G., *Czytając Fantasy...*, Gdańsk 2002.
- Leach E., Greimas A. J., *Rytuał i narracja*, przeł. M. Buchowski, A. Grzegorzczak, E. Umińska-Plisenko, Warszawa 1989.
- Leach M., *Uniwersalny Leksykon Bóstw*, red. A. Kempieński, przeł. P. Gąsiorowski, R. Bartoń, Warszawa 1998.
- Leeuw G. van der, *Fenomenologia religii*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 1997.
- Le Goff J., *Narodziny Czyścica*, przeł. K. Kocjan, Warszawa 1997.
- Le Guin U. K., *The Language of the Night. Essays on Fantasy and Science Fiction*, ed. by S. Wood, New York 1982.
- Levi-Strauss C., *Antropologia strukturalna*, przeł. K. Pomian, Warszawa 1970.
- Lewis C. S., *Odrzucony obraz*, przeł. W. Ostrowski, Warszawa 1986.
- Lewis C. S., *The Weight of Glory and Other Adresses*, London 1949.
- Lewis C. S., *O trzech sposobach pisania dla dzieci*, przeł. D. Kurek, [w:] *Książki w Tygodniku*, *Tygodnik Powszechny* nr 4, 2000, 01,29, s. 2-4.
- Lewis C. S., *Miracels: a Preliminary Study*, New York 1947.
- Lewis C. S., *O wierze i moralności chrześcijańskiej*, przeł. M. Ponińska, Warszawa 1959.
- Lewis C. S., *An Experiment in Criticism*, Cambridge 1965.
- Levinas E., *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrznosci*, przeł. M. Kowalska, Warszawa 1998.
- Levinas E., *Inaczej niż być lub ponad istotą*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 2000.
- Lexikon der Antike*, Leipzig 1979.
- Leyen F. von den, *Mit i baśń*, przeł. R. Handke, [w:] *Pamiętnik Literacki* 1973, z. 1, s. 293-311.

- Lichański J. Z., *Literatura fantazy jako problem genologiczny (na przykładzie twórczości C. S. Lewisa i J. R. R. Tolkiena)*, [w:] *Genologia i konteksty*, red. Cz. P. Dutka, M. Mikołajczak, Zielona Góra 2000, s. 139-150.
- Lichański J. Z., *Literatura s. f. & fantazy; pogranicze genologii, retoryki i intertekstualności*, [w:] *Literatura i Wyobraźnia. Prace ofiarowane Profesorowi Tadeuszowi Żabskiemu w 70 rocznicę urodzin*, Wrocław 2006, s. 89-101.
- Lichański J. Z., *Quenta Silmarillion – kształtowanie mitu*, [w:] *Ēcriture=Pisanie. Materiały z konferencji polsko-francuskiej*, Warszawa, październik 1992, red. Z. Mitosek, J. Z. Lichański, Warszawa 1995 s. 59-63.
- Lichański J. Z., *Opowiadania o... krawędzi epok i czasów Johna Ronalda Reuela Tolkiena czyli metafizyka, powieść, fantazja*, Warszawa 2003.
- Lichański J. Z., *J. R. R. Tolkien Recepcja polska. Studia i eseje*, Warszawa 1993.
- Lipińska J., Marciniak M., *Mitologia starożytnego Egiptu*, Warszawa 1977.
- Literacka symbolika zwierząt*, red. A. Martuszevska, Gdańsk 1993.
- Literary Criticism and Myth*, ed. by Joseph P. Strelka, London 1980.
- Loomis R. S., *Graal. Od celtyckiego mitu do chrześcijańskiego symbolu*, przeł. J. Piątkowska, Kraków 1998.
- Luckmann Th., *Niewidzialna religia. Problem religii we współczesnym społeczeństwie*, przeł. L. Bluszcz, Kraków 1996.
- Lukian z Samosaty, *Dialogi wybrane*, przeł. W. Witwicki, Wrocław 1949.
- Lurker M., *Słownik obrazów i symboli biblijnych*, przeł. Bp K. Romaniuk, Poznań 1989.
- Łyczkowska K., Szarzyńska K., *Mitologia Mezopotamii*, Warszawa 1981.
- Łotman J., Minc Z., *Literatura i mitologia*, przeł. B. Żyłko, Pamiętnik Literacki, 1991, z. 1, s. 242-260.
- Ługowska J., *Fantazy Doroty Terakowskiej. W kręgu problematyki i poetyki utworów – rekonesans badawczy* [w:] *Literatura i kultura popularna*, 2000, t. 9, s. 79-92.
- Mabinogion*, przeł. E. Nogieć, A. Nowak, Kraków 1997.
- Mabinogion. Cztery gałęzie Mabinogi*, przeł. A. Sarwa, Sandomierz 2008.
- McLeish K., *Leksykon mitów i legend świata*, przeł. W. Gałęska, Warszawa 2001.
- Macpherson J., *Pieśni Osjana*, przeł. S. Goszczyński, Wrocław 1980.
- Majewicz A., *Dzieje i legendy Ajnów*, Warszawa 1983.
- Malinowski B., *Ogrody koralowe i ich magia*, t. 1-2, Warszawa 1986-1987.
- Mann Th., *Gesammelte Werke*, Bd 22, Berlin 1956.
- Manning F., *Biblia – Dogmat, mit czy tajemnica?*, przeł. H. Bednarek, Warszawa 1973.
- Matthews J. i C., *Mitologia Wysp Brytyjskich*, przeł. Z. Ziółkowska, Poznań 1997.
- Markale J., *The Celts. Uncovering the Mythics and Historic Origins of Western Culture*, Rochester, 1978.
- Martni F., *Lustspiele – und das Lustspiel*, Stuttgart 1979.
- Markiewicz H., *Główne problemy wiedzy o literaturze*, Kraków 1996

- Markiewicz H., *Z teorii literatury i badań literackich*, Kraków 1997.
- Markiewicz H., *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwo*, Warszawa 1989.
- Martuszevska A., „*Ta trzecia*”. *Problemy literatury popularnej*. Gdańsk 1997.
- Martuszevska A., *Powieść i prawdopodobieństwo*, Gdańsk 1992.
- Martuszevska A., *Światy (nie)możliwe powieści*, Gdańsk 2001.
- Martuszevska A., *Radosne gry*, Gdańsk 2008.
- Martuszevska A., *Jak rozbierać „tę trzecią”? O badaniach literatury popularnej*, [w:] *Nowe problemy metodologiczne literaturoznawstwa*, red. H. Markiewicz, J. Sławiński, Kraków 1992, s. 272-290.
- Mauss M., *Socjologia i antropologia*, przeł. M. Król, K. Pomian, J. Szacki, Warszawa 1973.
- McMurray M. L., *Beyond Heroics. Living our Myths*, York Beach 1995.
- May R., *Błaganie o mit*, przeł. B. Moderska, T. Zyska, Poznań 1997.
- Mensching G., *Die Söhne Gottes. Aus den Heiligen Schriften der Menschheit*, Wiesbaden 2002.
- Messade G., *Diabeł. Historia powszechna*, przeł. K. Szeżyńska-Maćkowiak, Warszawa 1998.
- Mieletinski J., *Semantyczna organizacja narracji w mitach a problem katalogu semiotycznego motywów i fabuł*, przeł. F. Apanowicz, *Pamiętnik Literacki* 1991, z. 1, s. 261-271.
- Mieletinski E., *Poetyka mitu*, przeł. J. Dancyngier, Warszawa 1981.
- Minois G., *Historia Piekła*, przeł. A. Dębska, Warszawa 1996.
- Mistereck D., *Tam gdzie czyha Cthu'a. O przestrzeni naznaczonej w prozie H. P. Lovecrafta*, Gdańsk 1999.
- Mity. *Historia i struktura mistyfikacji*, red. Z. Drozdowicz, Poznań 1997.
- Mity *akadyjskie*, przeł. O. Drewnowska-Rymarz i zespół, Warszawa 2000.
- Mity *sumeryjskie*, przeł. K. Szarzyńska, Warszawa 2000.
- Mity, *mitologie, mityzacje nie tylko w literaturze*, red. L. Wiśniewska, Bydgoszcz 2005.
- Mukoid E.A., *Filozofia zła: Nabert, Marcel, Riceur*, Kraków 1993.
- Myth and Literature. Contemporary Theory and Practice*, ed. by John B. Vickery, Lincoln 1982.
- Narracyjne formy kultury*, red. W. Burszta i W. Kuligowski, Poznań 2002.
- Narratologia*, red. M. Głowiński, Gdańsk 2004.
- Niedola Nibelungów*, przeł. L. German, Wrocław 1994.
- Niesiołowski-Spanó Ł., *Mityczne początki miejsc świętych w Starym Testamencie*, Warszawa 2003.
- Nowik E., *Szamanizm syberyjski*, przeł. I. Borowik, L. Parczewska, A. Szyjewski, Kraków 1993.
- O'Keefe D., *Stolen Lightning. The Social Theory of Magic*, New York 1983.

- O wartościowaniu w badaniach literackich*, red. S. Sawicki, W. Panas, Lublin 1986.
- Olszański T. A., *Zarys teologii Śródziemia i inne szkice Tolkienowskie*, Gdańsk 2000.
- Ong W. J., *Oralność i piśmienność*, przeł. J. Japola, Lublin 1992.
- Opowieści Okrągłego Stołu*, opr. J. Boulenger, przeł. K. Dolatowska, T. Komendant, Warszawa 1987.
- Opowieści Zoharu. O Kabale i Zoharze*, przeł. I. Kania, Kraków 2005.
- Otto R., *Świętość*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1968.
- Oziewicz M., *Magiczny urok Narnii. Poetyka i filozofia „Opowieści z Narnii” C. S. Lewisa*, Kraków 2005.
- Oziewicz M., *One Earth One People. The Mythopoeic Fantasy Series of Ursula K. Le Guin, Lloyd Alexander, Madeleine L'Engle and Orson Scott Card*, Jefferson/London 2008.
- Paci E., *Związki i znaczenia*, przeł. S. Kasprzysiak, Warszawa 1980.
- Pearce J., *Tolkien. Człowiek i mit*, przeł. J. Kokot, Poznań 2001.
- Petoia E., *Wampiry i wilkotaki*, przeł. A. Pers, Kraków 2003.
- Pettazoni R., *Wszechwiedza bogów*, przeł. B. Sieroszewska, Warszawa 1967.
- Piekarczyk St., *Mitologia germańska*, Warszawa 1979.
- Pieśń o Rolandzie*, przeł. T. Żeleński (Boy), Warszawa 1981.
- Piróg M., *Psyche i symbol. Teoria symbolu Carla Gustava Junga na tle ujęć porównawczych rzeczywistości symbolicznej*, Kraków 1999.
- Podbielski H., *Z nowszych interpretacji mitu*, [w:] *Studia Helleńskie*, z. 6, Z zagadnień i literatury greckiej, red. J. Pliszczyńska, Lublin 1978, s. 7-43.
- Podgórcy B. i A., *Encyklopedia demonów*, Wrocław 2000.
- Prokopiuk J., *Dzieje magii*, t. 1, Kraków 2006.
- Propp W., *Nie tylko bajka*, wyb. i tłum., D. Ulicka, Warszawa 2000.
- Propp W., *Morfologia bajki*, przeł. W. Wojtyga-Zagórska, Warszawa 1976.
- Propp W., *Historyczne korzenie bajki magicznej*, przeł. J. Chmielewski, Warszawa 2003.
- Puhvel J., *Comparative Mythology*, Baltimore/London 1988.
- Pustowaruk M., *Między starym a nowym – motyw świata na krawędzi w literaturze „fantasy”*, *Acta Universitatis Wratislaviensis. Prace Literackie* 1997, nr 44, s. 241-252.
- Rabkin E. S., *The Fantastic in Literature*, Princeton/New Jersey 1977.
- Rabkin E. S., *Narrative Suspense*, Michigan 1973.
- Rahner H., *Griechische Mythen in christlicher Deutung*, Freiburg 1995.
- Rahner K., Vorgrimler H., *Mały słownik teologiczny*, przeł. T. Mieszkowski, P. Pachciarek, Warszawa 1987.
- Rega A., *Człowiek w świecie symboli. Antropologia filozoficzna Mirecei Eliadego*, Kraków 2001.
- Religie Wschodu i Zachodu. Wybór tekstów*, red. K. Banka, Warszawa 1991.

- Religia. Encyklopedia* t. 1-9, red. T. Gadacz, B. Milerski, Warszawa 2001.
- Retoryka i badania literackie. Rekonesans*, red. Lichański J. Z., Warszawa 1997.
- Rousseau H., *Bóg złota*, przeł. A. Kotalska, Warszawa 1988.
- Ricoeur P., *Egzystencja i hermeneutyka*, wyb. S. Cichowicz, przeł. E. Bieńkowska i inni, Warszawa 1975.
- Ricoeur P., *Język, tekst, interpretacja*, wyb. K. Rosner, przeł. P. Graff, K. Rosner, Warszawa 1989.
- Ricoeur P., *Podług nadziei*, przeł. S. Cichowicz, Warszawa 1991.
- Ricoeur P., *Symbolika złota*, przeł. S. Cichowicz, M. Ochab, Warszawa 1986.
- Ricoeur P., *Złoto. Wyzwanie rzucone filozofii i teologii*, przeł. E. Burska, Warszawa 1992.
- Ricoeur P., *Drugi rozpoznania*, przeł. J. Margański, Kraków 2004.
- Ricoeur P., *O sobie samym jako innym*, przeł. B. Chelstowski, Warszawa 2003.
- Ricoeur P., *Meta-foryczne i metafizyczne*, przeł. St. Cichowicz [w:] *Teksty*, nr 6 (54), 1980, s. 183-198.
- Ricoeur P., *Proces metaforyczny jako poznanie, odczuwanie i wyobrażenie*, przeł. G. Cendrowska [w:] *Pamiętnik Literacki* 1984, z. 2, s. 269-287.
- Ricoeur P., *Trudne drogi religijności*, przeł. E. Mukoid [w:] *Człowiek wobec religii*, przeł. K. Mech, Kraków 1999.
- Ricoeur P., *Pamięć, Historia, zapomnienie*, przeł. K. Margański, Kraków 2006.
- Riedel M., *Verstehen oder Erklären. Zur Theorie und Geschichte der Hermeneutischen Wissenschaften*, Stuttgart 1978.
- Rogers J., *Good Fiction Guide*, Oxford 2002.
- Rogowski C., *Hermeneutyczno-dydaktyczny wymiar symbolu i implikacje pedagogiczno-religijne*, Lublin 1999.
- Roux J.-P., *Król. Mity i symbole*, przeł. K. Marczevska, Warszawa 1998.
- Rosner K., *Narracja, tożsamość i czas*, Kraków 2003.
- Rozważając fantasy*, red. J. Deszcz-Tryhubczak, M. Oziewicz, Wrocław 2007.
- Rudolf E., *Świat istot fantastycznych we współczesnej literaturze popularnej*, Wałbrzych 2001.
- Rudolf E., *Bestiarium w literaturze fantasy*, *Literatura Ludowa* 1997, nr 3, s. 13-24.
- Russell J., *Krótką historią czarownictwa*, przeł. J. Rybski, Warszawa 2003.
- Rusecki M., *Problem cudu w religiach pozachrześcijańskich*, Lublin 2001.
- Rusecki M., *Cud w chrześcijaństwie*, Lublin 1996.
- Ryken L., *Tryumph of the Imagination*, New York 1975.
- Ryken L., Mead L., *Przez Starą Szafę. Przewodnik dla miłośników Narnii*, przeł. K. Bocian, Kraków 2006.
- Sagi islandzkie*, opr. A. Górski, Warszawa 1960.
- Sammons M. C., *"A Better Country" The Worlds of Religious Fantasy and Science Fiction*, New York 1988.
- Scheaffler R., *Filozofia religii*, przeł. E. Kowalska, Częstochowa 1989.

- Scheler M., *Wolność, miłość, świętość*, przeł. G. Sowinski, Kraków 2004.
- Scheler M., *Problemy religii*, przeł. A. Węgrzecki, Kraków 1995.
- Scheler M., *Der Formalismus in der Ethik und die materiale Wertethik*, Halle 1916.
- Schelling F., *Philosophie der Mythologie*, Augsburg 1863.
- Shippey T. A., *J. R. R. Tolkien. Pisarz stulecia*, przeł. J. Kokot, Poznań 2004.
- Shippey T. A., *Droga do Śródziemia*, przeł. J. Kokot, Poznań 2001.
- Sieradzan J., *Szaleństwo w religiach świata*, Kraków 2005.
- Sikora T., *Euoi. Studia z symbolizmu i metaforyzacji katoptrycznej*, Kraków 2004.
- Spór o SF*, wyb. Handke Ryszard, Jęczmyk Lech, Okólska Barbara, Poznań 1989.
- Skwarczyńska S., *Wstęp do nauki o literaturze*, t. 1-3, Warszawa 1954-1965.
- Slochower H., *Mythopoesis. Mythic Patterns in the Literature Classisc*, Detroit 1970.
- Sławiński J., *Dzieło Język Tradycja*, Warszawa 1984.
- Słownik etnologiczny. Terminy ogólne*, red. Z. Staszczak, Warszawa – Poznań 1987.
- Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006.
- Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gazda, S. Tynecka-Makowska, Kraków 2006.
- Słupecki L. P., *Wojownicy i wilkołaki*, Warszawa 1994.
- Słuszkiewicz E., *Pradzieje i legendy Indii*, Warszawa 2001.
- Smadja I., *Władca Pierścieni albo kuszenie zła*, przeł. B. Spieralska, Warszawa 2004.
- Smuszkiewicz A., *Na tropach „fantasy”*, *Sztuka dla dziecka* 1990, nr 1, s. 10-14.
- Sporne i bezsporne problemy współczesnej wiedzy o literaturze*, red. W. Bolecki i R. Nycz, Warszawa 2002.
- Stępnia K., *Filozofia metafory*, Lublin 1988.
- Stiller R., *Krymhilda. Opowieść rycerska o Nibelungach według średniowiecznego eposu*, Warszawa 1974.
- Stróżewski W., *O prawdziwości dzieła sztuki. Prawdziwościowa interpretacja dzieła sztuki literackiej*, *Studia Estetyczne*, t. XV, Warszawa 1978, s. 149-167.
- Swienko H., *Magia w życiu człowieka*, Warszawa 1983.
- Swieżawski S., *Byt. Zagadnienia metafizyki tomistycznej*, Lublin 1948.
- Symbole i symbolika*, wyb. M. Głowiński, przeł. G. Borkowska, K. Falicka, M.-B. Fedewicz, J. Szacki, *Spotkania z Utopią*, Warszawa 1980.
- Szafrański A., *„Nowa antropologia” wobec dzisiejszych koncepcji religii i magii*, Kraków 2000.
- Sznajderman M., *Współczesna Biblia Pauperum*, Kraków 1998.
- Szrejter A., *Mitologia Germańska. Opowieści o bogach mroźnej Północy*, Gdańsk 2006.
- Szulakiewicz M., *Religia i czas*, Toruń 2008.
- Szwed A., *Między wolnością a prawdą egzystencji. Studium myśli Sorena Kierkegarda*, Kraków 1991.
- Szyjewski A., *Etnologia religii*, Kraków 2001.
- Szyjewski A., *Szamanizm*, Kraków 2005.
- Szyjewski A., *Religia Słowian*, Kraków 2003.



- Szyjewski A., *Od Validoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*, Kraków 2004.
- Szynkiewicz S., *Herosi tajgi. Mity, legendy, obyczaje Jakutów*, Warszawa 1984.
- Ślósarska J., *Rozum, transcendencja i zło w literaturze*, Warszawa 1992.
- Ślósarska J., *W świetle symboli*, Łódź 1994.
- Światło słowem zwane. Wypisy z literatury staroindyjskiej*, red. M. Mejora, Warszawa 2007.
- Tambiah S. J., *Magia, nauka, religia a zakres racjonalności*, przeł. B. Hlebowicz, Kraków 2007.
- Tarnowski K., *Bóg fenomenologów*, Tarnów 2000.
- The Transcendent Adventure. Studies of Religion in Science Fiction/Fantasy*, ed. by Robert Reilly, Westport/London 1985.
- The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism*, ed. by R.A. Heinlein, Chicago 1959.
- Thompson S., *The Motiff-Index of Folk-Literature*, t. 1-6, Helsinki 1932-1936.
- Thompson S., *The Types of the Folk-tale. A Classification and Bibliography. A. Arne's Verzeichnies der Märchentypen Translated and Enlarged*, Helsinki 1927.
- Teoria mitu. Wybór tekstów*, red. A. Szyjewski, Kraków 1997.
- Teksty piramid z piramidy Unisa*, red. P. Sławiński, przeł. A. Sarwa, Sandomierz 2005.
- Tillich P., *Pytanie o Nieuwarunkowane*, przeł. J. Zychowicz, Kraków 1994.
- Tillich P., *Męstwo bycia*, przeł. H. Bednarek, Poznań 1994.
- Tischner J., *Filozofia dramatu*, Paryż 1990.
- Tischner J., *Filozofia współczesna*, Kraków 1989.
- Tolkien J. R. R., *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, przeł. J. Kokot, M. Obarski, K. Sokołowski, Poznań 1994.
- Tolkien J. R. R., *Potwory i krytycy*, red. Ch. Tolkien, przeł. T. Olszański, Poznań 2000.
- Tokarczyk A., *Tamten świat*, Warszawa 1986.
- Trębicki G., *Fantasy ewolucja gatunku*, Kraków 2007.
- Trilling W., *Stworzenie i upadek*, przeł. E. Schulz, Warszawa 1980.
- Trocha B., *Przestrzeń dramatu jako przestrzeń filozoficzna*, Zielona Góra 2000.
- Trocha B., *Degradacja mitu w powieściach fantasy*, [w:] *Nadprzyrodzone*, praca zbiorowa, red. E. Przybył, Kraków 2003, s. 364-369.
- Trocha B., *Degradacja mitu a konflikt hermeneutyk*, [w:] *Trzydziestolecie polonistyki zielonogórskiej*, red. J. Brzeziński, Zielona Góra 2003, s. 277-292.
- Trocha B., *Mistyczne zapośredniczenia doświadczenia religijnego a doświadczenie imaginacyjne jako problem hermeneutyczny*, [w:] *Dydaktyka Literatury* 2007, t. 27, s. 101-114.
- Trocha B., *Problematyka metodologii wykładni literatury fantasy*, [w:] *Filologia Polska* 2007, nr 3, s. 85-97.

- Tulisow J., *Legendy ludów Mandżurii*, t. 1-2, Warszawa 2006.
- Trzciński Ł., *Mit bohaterski w perspektywie antropologii filozoficznej i kulturowej*, Kraków 2006.
- Uwieść słowem czyli retoryka stosowana*, red. Lichański J. Z., Warszawa 2003.
- Vernant J.-P., *Mit i religia w Grecji starożytnej*, przeł. K. Środa, Warszawa 1998.
- Vickery J., *Myths and Texts: Strategies of Incorporation and Displacement*, New York 1983.
- Vickery J., *Myth and Literature: Contemporary Theory and Practice*, Nebraska 1966.
- Vries J. de, *Heroic Song and Heroic Legend*, Oxford 1963.
- Vries J. de, *The Study of religions. A historical approach*, New York 1967.
- Vries J. de, *Forschungsgeschichte der Mythologie*, Freiburg 1961.
- Vries J. de, *Betrachtungen zum Märchen besonders in seinem Verhältnis zu Heldensage und Mythos*, Helsinki 1954.
- Vulcanescu R., *Kolumna niebios*, przeł. D. Bieńkowska, Warszawa 1979.
- Waggoner D., *The Hills of Faraway. A Guide to Fantasy*, New York 1978.
- Wais J., *Ścieżki baśni*, Warszawa 2006.
- Walsh Ch., *From Utopia to Nightmare*, Westport 1975.
- Waldenfels B., *Topografia obcego*, przeł. J. Sidorek, Warszawa 2002.
- Waldenfels H. SJ, *Odkrywać Boga dzisiaj*, przeł. B. Białecki, Kraków 1997.
- Wasilewski J. S., *Podróże do piekieł. Rzecz o szamańskich misteriach*, Warszawa 1985.
- Weber M., *Socjologia religii*, przeł. T. Zatorski, G. Sowinski, D. Motak, Kraków 2006.
- Weil S., *Szaleństwo miłości. Intuicje przedchrześcijańskie*, przeł. M. Plecińska, Poznań 1993.
- Wellek R., Warren A., *Teoria literatury*, przeł. M. Żurawski, Warszawa 1975.
- Welte B., *Filozofia religii*, przeł. G. Sowinski, Kraków 1996.
- Welte B., *Czas i tajemnica*, przeł. K. Święcicka, Warszawa 2000.
- West M. L., *Indo-European Poetry and Myth*, New York 2007.
- Weston J. L., *Graal. Od starożytnego obrzędu do romansu średniowiecznego*, przeł. A. Bogucka-Eisler, Wrocław 1998.
- Węclawski T., *Wspólny świat religii*, Kraków 1995.
- Węgrzecki A., *Scheler*, Warszawa 1975.
- White J., *Mythology in the Modern Novel*, New York 1998.
- Wierciński A., *Magia i religia. Szkice z antropologii religii*, Kraków 2000.
- Wnuk-Lisowska E., *Irański mit kosmologiczny*, Kraków 1996.
- Wojtyła K., *Zagadnienie podmiotu moralności*, Lublin 1991.
- Wokół gotycyzmów*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciniak, Kraków 2002.

- Wokół rozumienia. Studia i szkice z hermeneutyki*, wyb. i przeł. G. Sowinski, Kraków 1993.
- Wolfe G. K., *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy. A Glossary and Guide to Scholarship*, New York, 1986.
- Worlds within Women: Myth and Mythmaking in Fantastic Literature by Women*, ed. by Thelma J. Sh., New York 1983.
- Writing and Fantasy*, ed. by C. Sullivan, B. White, London, New York 1999.
- Wypustek A., *Magia antyczna*, Wrocław 2001.
- Zalewski C., *Mit a powieść. Prezentacja stanowisk teoretycznych*, Pamiętnik Literacki, 2006, z. 3, s. 55-75.
- Zelazny R., *Mróz i ogień*, przeł. M. Raginiak, Poznań 2000
- Zieliński T., *Starożytność bajeczna*, Warszawa 1957.
- Ziolkowski E., J., *A Picture Not Worth A Thouseand Words: Kierkegaard, Christ and Child*, [in:] *Religious Studies and Theology* 1998, vol. 17 n. 2, p. 4-19.
- Zgorzelski A., *System i funkcja. Ustalenia metodologiczne i propozycje teoretycznoliterackie*, Gdańsk 1999.
- Zgorzelski A., *Born of the Fantastic*, Gdańsk 2004.

## Indeks nazwisk

### A

Aischylos 187,  
Adams R. 144, 177, 271, 322  
Adamus M. 192  
Aguirre M. 18  
Anderson P. 99, 134, 154, 167, 200, 249,  
290, 305  
Archer J. 110, 169  
Armstrong K. 76, 301, 318, 324, 330, 345,  
356, 363, 368  
Arne A. 353  
Arystoteles 116, 206  
Asimov I. 30-31, 331  
Augustyn św. 29, 327

### B

Bar M. C. 10  
Barbour I. G. 281, 345, 347-348  
Barthes R. 47  
Bator W. 151, 159, 161  
Bauman Z. 283  
Beard H. N. 281  
Bellinger G. 125  
Bergson H. 300, 331  
Bernstein A. E. 107, 183  
Bertin, J. 110, 177, 204, 308  
Bester A. 30  
Bianchi U. 172  
Bianga M. 9  
Bierhorst J. 77, 203  
Black J. 152, 154  
Blaylock J. P. 254  
Bloch R. 30  
Bławacka H. 18  
Błażejowski M. 9  
Bollnow O. F. 245, 276  
Borges J. L. 76  
Botherhoyd S. i P. L. 122

Boyer H. 38  
Bradley M. Z. 91, 99, 115-116, 135, 164,  
169, 176, 180, 288, 311, 339  
Brenner M. A. 166, 174  
Briggs J. 18, 38  
Brooks T. 115, 120, 128, 170, 177, 200,  
217, 289-290  
Bronk A. 300  
Brust S. 100, 104, 178, 183, 322  
Burke E. 274

### C

Caillois R. 42, 84, 320, 326  
Campbell J. 17, 33, 73, 75, 82, 188, 246,  
318, 329, 353  
Card O. S. 98, 109-110, 114, 116, 118,  
143, 146, 171, 190, 207, 294  
Carlsen Ch. 86, 89, 162, 310  
Carpenter L. 315  
Carter L. 36, 103, 106, 117, 170, 222, 314  
Cassirer E. 47-48, 357,  
Chalker J. L. 87-88, 114, 150, 236, 319  
Charette R. N. 85, 96, 108, 124, 139, 167,  
222, 229, 292  
Cherryh C. 94, 230, 244, 288  
Cirlot J. E. 154  
Clute J. 10  
Cook G. 86, 127, 195, 211, 292  
Colfer E. 236  
Constant B. 7  
Cornwell B. 220  
Couliano I. P. 86, 153, 172  
Crook de Camp C. 180  
Cyceron 206  
Czarnowski S. 357

### D

Dante A. 330  
Denning T. 86, 152, 288, 311

Dickson G. R. 126, 202, 220, 238  
Dilthey W. 49-50  
Disse J. 349,  
Donaldson S. R. 91, 94, 115, 117, 134,  
137, 166, 170, 176, 220, 231, 288, 323  
Dornseiff F. 192  
Drake D. 364  
Due T. 170, 292  
Dumézil G. 8, 50, 162, 192, 197, 311, 348,  
353, 365  
Duncan H. 152, 154, 156-157, 196, 288,  
331, 347, 372  
Dupré L. 36, 46, 70, 301, 324, 367  
Durand G. 300, 355  
Durkheim E. 7, 109  
Dworzak A. 22

## E

Eco U. 285,  
Eddings D. 86, 109, 121, 156, 164, 238,  
277, 292, 331  
Edgerton T. 166  
Eliade M. 8-9 11-14, 33, 36, 42, 46-50, 57-  
69, 71-76, 79-80, 84, 86, 112, 130,  
136, 145, 153, 157, 168, 172, 174-175,  
184, 190, 193-194, 201, 205-206, 222,  
262, 277, 286-287, 300, 307, 317-318,  
321, 324-325, 330, 334, 340, 342-343,  
345, 349, 352-353, 356, 362, 367, 369-  
370, 372  
Eliot T. S. 368  
Elliot K. 255, 316  
Empedokles 208

## F

Farmer Ph. J. 320  
Feist R. E. 143, 243-244, 292  
Fine A. 305  
Forester E. M. 41  
Fletcher P. 104, 132, 151, 163, 319  
Flewellling L. 171  
Frazer J. G. 7, 69  
Frederiks C. 10, 266, 285, 341

Freud Z. 47  
Frisch A. J. 300, 304, 360  
Frye N. 40

## G

Gadacz T. 150  
Gaiman N. 86, 96, 106, 122-123, 157, 162,  
214, 246, 288, 347  
Garbowski Ch. 9  
Gardner C. S. 94, 130, 202, 216, 288, 307  
Gardner J. 226  
Gazda G. 18, 230  
Gąssowski J. 141, 198  
Gemmell D. 86-87, 94, 96, 106, 109-110,  
116, 128, 139, 165-166, 171, 187, 191,  
196, 217, 222, 229, 233, 251, 257,  
263, 289, 293, 315  
Gemra A. 9  
Gennep A. van der 55, 143, 188, 350  
Girard R. 8  
Goethe J. W. 275, 300,  
Granat W. 299  
Grant J. 10  
Green, A. 152, 154  
Green J. R. 90, 99  
Green R. 101, 107  
Green S. R. 85, 91, 109, 214, 242  
Grieg E. 22  
Grimm J. i W. 22  
Grzegorzcyk A. 366  
Grzonka P. 316  
Gulisano P. 297, 298

## H

Haggard R. H., 17, 96, 167, 222  
Hand, E. 89, 114, 156, 192, 268, 292  
Harrison H. 247, 309  
Heraklit 77,  
Heidegger M. 48-49, 149, 291-292, 314, 344  
Heinlein R. A. 30, 40  
Heller M. 76  
Hezjod 149  
Hickman T. 210, 247

Hildebrand D von. 312  
Hoffman N. K. 125, 180, 319  
Homer 23  
Hopkins N. 89, 165, 180, 295  
Howard R. E. 19-20, 106-107, 117, 135,  
168, 170, 214  
Hubert H. 7, 271, 351  
Huff T. 86, 110, 215, 288  
Huizinga J. 333  
Husserl E. 49, 287, 336  
Hyde L. 323, 357

## I

Ingarden R. 12, 203, 287, 320, 336  
Izdebska A. 18

## J

Jackson R. 11, 286  
Jakobson R. 158  
James E. O. 164, 206  
James P. 254  
James W. 194  
Jameson F. 285, 340  
Januszewicz M. 206  
Jaspers K., 49, 58, 77  
Jones D. W. 236  
Jordan R. 86, 126, 130, 150, 156, 207, 230,  
290-291  
Joyce J. 38, 76, 340  
Jung C. G. 30, 47, 372

## K

Kania I. 151, 159  
Kant I. 274, 286-287, 302, 309, 321  
Kartezjusz R. 23, 321  
Kay, G. G. 85, 87-88, 92, 94, 102, 105,  
109-110, 146, 152, 156, 167, 220, 275  
Kempiński A. M. 125  
Kenny C. D. 281  
Kerenyi C. 79, 82, 145  
Keyes J. G. 175, 215  
Kierkegaard S. 52

Kieckhefer R. 69  
Killworth G. 271, 322  
King J. R. 10, 90, 99, 179, 290  
King S. 200, 311  
Kirk G. S. 151  
Kłoczowski J. A. 14, 203, 312, 359-360  
Kołakowski L. 48, 324, 333, 358  
Kornbluth C. M. 30  
Kowalczyńska A. 362  
Kowalewska D. 9  
Kowalski P. 10  
Krzyżanowski J. 7, 34-35, 353  
Kuttner H. 87-88, 90, 92, 103, 110, 119,  
127, 141, 169, 190, 199, 318

## L

Lasoń-Kochańska G. 9  
Lawhead S. 90, 116-117, 128, 132, 135-  
136, 143, 163, 168, 174, 177, 232-233,  
247, 257, 291, 308, 347  
Leach M. 124, 167, 182, 198  
Lee T. 85, 116, 214, 232, 248, 289, 293  
Leeuw G. van der 11, 42, 46, 48-50, 52-  
57, 80, 95, 193-194, 237, 270, 286,  
291, 295-296, 301, 303, 318, 349, 367  
Le Guin U. K. 10, 15, 30-31, 76, 86, 88,  
95, 101, 119, 121, 132, 144, 152, 154-  
156, 178, 200, 213, 249, 264, 283,  
289, 317, 334, 339-340, 345, 347, 356  
Lenoir F. 201, 294  
Leukippos 171  
Lewis C. S. 19-21, 24-25, 35, 39, 44, 113,  
212, 267, 269, 297-298, 306, 313, 331,  
333, 339, 356, 372  
Lévi-Strauss C. 8, 47-48, 79, 158  
Levinas E. 300-301, 331  
Lévy-Brühl L. 48, 56  
Leyen F. von den 22, 32  
Lichański J. Z. 9, 10, 286  
Lindsay D. 39  
Lindskold J. 103, 117, 122, 170, 178, 312  
Lipińska J. 151  
Long N. 179

Lord Dunsany 37, 107, 214  
Lord Raglan 357  
Lovecraft H. Ph. 200, 268  
Lustbader E. 119, 220

## Ł

Łotman J. 77, 203, 340, 348  
Łyczkowska K. 152, 160

## M

McCaffrey A. 119, 221  
MacDonald G. 16, 23-24, 32, 39  
McIntyre V. 257  
McKenna J. E. 247  
MacLeod I. R. 333  
McNisch C. 236  
Malinowski B. 8  
Mann T. 33, 340  
Marciniak M. 151  
Markiewicz H. 11, 80-81, 202-203,  
Martine-Barnes A. 112, 200, 288  
Martos J. 300, 304, 360  
Martuszevska A. 17, 340  
Maryniarczyk A. 349  
Mauss M. 7, 55, 70, 109, 193-194, 271, 351  
May R. 330  
McCaffrey A. 204  
McMaster Bujold L. 109, 111, 168  
May R. 330  
Mech K. 297, 302  
Meslin M. 201, 316  
Merritt A. 90, 118, 120, 125, 164, 220  
Milerski B. 150  
Miller S. 96, 111, 118, 217, 237  
Miller Jr. W. M. 349  
Mieletinski E. 33-34, 47, 77-78, 155, 192  
Minc Z. 77, 79, 340, 348  
Moorcock M. 39, 98-99, 104, 106, 121,  
139, 143, 151, 164, 167, 170, 208,  
230, 288, 310, 312, 330  
Morresy J. 134, 199, 281, 294  
Morris W. 37  
Morrow J. 145, 200, 270, 306

Mukoid E. M. 276, 298  
Murphy P. 106

## N

Nabert J. 276, 298  
Nakamura H. 254  
Newton I. 23  
Nicholls S. 95, 102, 124, 142, 166, 177,  
245, 304, 318  
Niven L. 115, 176, 204  
Nix G. 259  
Norton A. 89, 96, 111, 116, 118, 217, 237,  
244, 322  
Novalis 16  
Novik N. 167, 311

## O

Oldi L. H. 246  
O'Leary P. 106, 155, 257, 291  
Otto R. 11, 18, 48, 50-53, 65, 80, 84, 146,  
178, 193, 224, 274, 286-287, 344  
Owidiusz 206  
Oziewicz M. 9, 24, 324, 363

## P

Panas W. 317  
Paściak J. 312  
Patterson T. 86, 130, 156, 207  
Paxson D.L. 91, 116, 169, 176  
Pettazoni R. 174  
Pierumow N. 12, 87, 92, 99, 103-104,  
136, 140, 150, 160, 162, 165, 168,  
178, 183, 219, 290  
Pindar 206  
Płóciennik J. 18  
Podbielski H. 149  
Pournel J. 176, 204  
Powers T. 112, 119, 162, 166, 196, 288, 320  
Pratchett T. 281  
Pringle D. 145, 240  
Propp W. 7, 33-35, 75, 79, 82, 307, 353  
Pullmann Ph. 151, 154, 207, 246, 288

## R

Rabkin E. 10, 286  
Rahner H. 299  
Rahner K. 334-335  
Rank O. 357  
Ratajczak T. 206  
Raven J. E. 151  
Read H. 41  
Reilly R. 10, 300, 363  
Renault M. 329  
Resnick M. 239, 312  
Rice A. 227  
Ricoeur P. 12-14, 36, 45, 49, 64, 71, 77,  
79, 82-83, 228-229, 287, 297, 301-  
302, 309, 316, 321, 331, 333, 335-336,  
343, 345, 347-349, 352, 354, 370  
Roberts J. M. 90, 111, 131, 160, 162, 197  
Rogers J. 10  
Rosner K. 345  
Rothfuss P. 323, 347  
Rowley Ch. 263  
Rowling J. K. 106, 196,  
Rudolf E. 9  
Rusecki M. 42, 297  
Ryken L. 21

## S

Salvatore R. A. 88-89, 179, 255, 316  
Sammons M. C. 10, 20, 24, 158, 171,  
299, 360  
Sawicki S. 317  
Schaeffler R. 309, 359-360  
Scheler M. 23, 49, 234, 266, 287, 310,  
312-313, 316, 344  
Schelling F. 7  
Schmerl B. 41  
Schofield M. 151  
Sedgwick M. 132  
Shakespeare W. 226  
Sheckley R. 107, 131, 166  
Shelly M. 30  
Shinn S. 113, 308

Shinn T. J. 10, 154  
Sieradzan J. 357  
Simak C. D. 118, 120, 217, 290  
Simmons D. 198, 282  
Skwarczyńska S. 12, 153, 303-304, 317  
Slochower H. 81-82, 318, 324, 359, 362-363  
Śluszkiewicz E. 254  
Smith C. A. 121, 139, 213  
Smuszkiewicz A. 9  
Sprague de Camp L. 104, 106, 117, 132,  
151, 163, 167, 170, 180, 277, 319  
Starzyńska K. 152  
Stawicki M. 9  
Steiner G. 76  
Stephenson N. 163  
Stewart S. 320  
Strelka J. 324  
Sullivan C. 10  
Sułek J. 9  
Swieżawski S. 26, 51, 118, 158, 277, 349  
Szarzyńska K. 160  
Szrejter A. 162  
Szyjewski A. 9, 22, 46, 69-70, 73, 153, 184,  
188, 267, 316, 321, 326-327, 331, 350

## Ś

Ślipko T. 234  
Ślósarska J. 9

## T

Taylor G. P. 259, 261, 297-298, 313, 333, 339  
Tambiah S. J. 92, 150, 193  
Tardan-Masquelier Y. 201, 294  
Thalmann M. 16  
Thomas T. 89, 156, 278  
Thompson S. 7, 353  
Tillich P. 46, 60, 286, 299, 334, 356, 360  
Tischner J. 21, 45, 118, 211, 301, 312, 317,  
326, 328, 331, 354  
Tolkien Ch. 15, 321  
Tolkien J. R. R. 9, 15, 19-22, 25-30, 32,  
34-36, 76, 85, 88, 104 -105, 111, 115,  
117-118, 131, 142, 144, 157-158, 166,



178, 249, 267, 269, 272, 288-289, 297-  
298, 306, 311, 313, 321-324, 327, 331,  
333, 339, 355-356, 372  
Tomasz z Akwinu św. 25, 158, 298, 330  
Tomicki R. 4 6-47, 353, 358  
Trębicki G. 9  
Trocha B. 342  
Trzeciński L. 329  
Turtledove H. 249, 257, 309  
Tynecka-Makowska S. 230

## U

Updike J. 340  
Uspienski P. D. 18

## V

Vance J. 126, 231, 248  
Vorgrimler H. 334-335  
Vickery J. B. 12, 81, 154, 164, 279, 282, 324  
Vries J. de 7, 74

## W

Wagner K. E. 98, 123, 128, 200  
Wagner R. 22  
Waggoner D. 10, 15-17, 22, 36-37, 40  
Waldenfels B. 224, 228  
Walsh Ch. 286  
Watt-Evans L. 125, 190, 244, 255, 288  
Weber M. 8  
Weil S. 299  
Wienrich H. 33  
Weis M. 210, 247  
Welte B. 46, 48, 316, 351, 369  
Wells H. G. 30  
Wergiliusz 22  
Węcławski T. 71, 73, 79  
Węgrzecki A. 312-313, 315  
White B. 10, 81  
White J. 283  
Williams T. 85, 96, 98, 102, 106, 125, 152,  
164, 167, 169, 171, 180, 217, 226-227,  
271, 292, 319

Wocknitt O. 143, 165  
Wood S. 10  
Wolfe G. 88, 90, 116-117, 152, 175, 242,  
262, 308-309, 320  
Wolfe G. K. 10, 17-18, 36-42, 213, 232,  
279, 304-305  
Wollheim D. A. 41  
Wylie J. 85, 178, 210, 236, 264  
Wypustek A. 159, 193-194

## Y

Yeovil J. 94, 246  
Yeskov K. J. 316

## Z

Zahorsky K. J. 38  
Zalewski C. 81  
Zelazny R. 29-30, 85, 87, 89, 91, 96, 99,  
103, 105, 107, 112-113, 117, 122-126,  
131, 137, 139-140, 150, 155, 157, 161,  
166-167, 169-170, 173, 178, 195-196,  
210, 212, 229, 278, 288, 290-291, 293,  
308, 310, 312, 347  
Zdybicka Z. J. 297-298, 316, 361  
Zgorzelski A. 9, 17, 41  
Zieliński T. 353  
Zincew Z. 203

## Ż

Żabski T. 9

## Indeks tytułów

*"A Better Country". The Worlds of Religious Fantasy and Science Fiction* 10, 20, 24, 158, 171, 194, 299

*Adept magii* 244

*Alien to Feminity: Speculative Fiction and Feminist Theory* 10

*Alfabet w mistyce i magii* 192

*Amber* 124-125, 140, 150, 153-155, 168-169, 176, 191, 203, 208, 210-212, 244, 253, 255, 268, 272-273, 293-294, 316, 325, 341, 357

*Amerykańscy bogowie* 86, 89, 96-98, 100, 106-107, 121-123, 130, 132, 135, 144, 157, 162-165, 168, 173, 187, 189-190, 194, 197, 199-200, 202, 204, 209, 211, 214-216, 225, 232, 238, 243, 246-248, 254, 258, 261, 263, 269-270, 272, 277-278, 280, 282, 288-298, 294, 307, 310, 313, 315, 333, 357, 368

*An Experiment in Criticism* 21

*Antropologia strukturalna* 8, 158

*Apokryfy Starego Testamentu* 303

*Arabskie noce* 22

*Archanioł* 113, 124, 132-133, 145, 154, 195, 199, 245, 278, 280, 282, 308, 321, 328

*Arda Wiraz Namag. Księga o pobożnym Wirazie* 237

*Artemis Fowl* 236

*Aspekty mitu* 59-60, 64-69, 74-75, 307

*Atrament* 196, 252, 279

*Bajki wam niosę posłuchajcie dzieci* 35

*Barbarzyńca i marzyciel. Dwa światy* 107, 111, 116, 214, 251

*Baśń – oralność – zagadka. Studia i materiały* 10

*Bazyl* 263,

*Bazyliśzek* 125, 244, 288,

*Belgariada* 86, 88, 97, 109, 120-121, 123, 128, 146, 156, 164, 168, 214, 216, 235, 238, 242, 253, 265, 292, 313, 330, 357

*Beowulf* 22

*Bestiarium w literaturze fantasy* 9

*Berserker* 86, 89, 93-94, 99, 104, 112, 117, 128, 133, 162, 174, 183, 189, 199, 227, 237, 245, 252-253, 273, 282, 310

*Betrachtungen zum Märchen besonders in seinem Verhältnis zu Heldensage und Mythos* 7

*Biblia (patrz: Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu)*

*Błaganie o mit* 330

*Bogobójca* 242

*Bogowie Germanów* 162

*Bohater o tysiącu twarzy* 17, 75, 246  
*Boska Komedia* 330  
*Brama Mroku i Krąg Światła* 86, 109-110, 121, 124, 144, 215, 222, 227, 288, 329-330  
*Brama wygnania* 94  
*Bursztynowa luneta* 151, 258-259  
*Burza* 226  
*Byt. Zagadnienie metafizyki tomistycznej* 26, 51, 118, 158, 277, 349  
*Bycie i czas* 49, 149, 292

*Centaur* 340  
*Cień Kata* 175, 227, 248  
*Cień wilka* 86, 93, 127  
*Cierpliwy kamień* 96, 171  
*Co to znaczy rozumieć wypowiedź religijną?* 309, 359-360  
*Conan* 106, 112, 117, 134, 170, 203, 241  
*Conan i karząca dłoń* 97, 102, 111, 125, 127, 133, 143, 165, 167-168, 180, 189, 199, 214-215, 239, 244  
*Conan i łowcy głów* 131, 162, 169-170  
*Conan i prorok Ciemności* 110, 140, 169, 211, 231  
*Conan i skarb Pythonu* 90, 111, 160, 165, 199, 215, 226  
*Conan i wrota demona* 101, 107  
*Conan wielki* 315  
*Córka króla* 217  
*Critical Terms for Science Fiction and Fantasy. A Glossary and Guide to Scholarship* 10, 17, 36-42, 232, 279, 304-305  
*Cud w chrześcijaństwie* 42, 297  
*Czarna Kompania* 86, 88, 91, 110, 195, 226, 232  
*Czarna Kompania, (cykl)* 86, 88, 110, 195, 211, 292  
*Czarnoksiężnik z Archipelagu* 86, 105, 144, 249, 264, 277  
*Czarnoksiężnik z Lemurii* 103, 222, 225  
*Czarnoksiężnik z Volkyanu* 85, 94, 100, 111, 115, 135, 142, 214, 222, 225, 227, 242, 250-251, 253, 258-259, 263, 293, 305, 325, 329  
*Czarnoksiężnik z Zao* 314  
*Czarny bóg* 93, 114, 175, 215, 243, 261  
*Czas i tajemnica* 48, 369  
*Czas Kalibana* 226  
*Czerwone pragnienie* 246, 263, 270, 278  
*Czerwony łabędź; mity i opowiadania Indian amerykańskich* 77  
*Czerwony prorok* 143, 146  
*Człowiek wobec religii. Filozoficzne aspekty religijnego sensu* 297, 302, 309, 359, 361  
*Czytając fantazy...* 9

*Dar* 106, 155, 157, 168, 192, 195, 200, 208, 216, 238, 242, 246, 253, 257-258, 271, 291, 310-311, 315, 329  
*Dary* 317  
*Dąb, Cis, Jesion i Jarzębina* 96, 217, 237  
*Detektyw Garret* 127  
*Demon ciemności* 116-117, 123-124, 139-140, 219, 240, 244, 248, 251, 270, 272-273, 276, 289  
*Der Formalismus in der Ethik und die materiale Wertethik* 313  
*Deus Irae* 349  
*Dialogi filozoficzne* 327  
*Dilwisk Przekłety* 99, 104-105, 107, 124, 131, 140, 142-143, 155, 165-166, 193, 200, 203, 218, 225, 240-242, 250, 252, 258, 263, 270, 273, 291, 357  
*Dociekania filozoficzne o pochodzeniu idei wzniosłości i piękna* 274  
*Dom obiecany* 271, 322  
*Donnerjack* 117, 122, 142, 178, 191, 199, 219, 239-240, 244, 246, 248, 252, 282, 312-313, 323  
*Dreams Must Explain Themselves* 334  
*Drugie Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka* 94, 117, 125-126, 220, 231, 323  
*Dwa źródła moralności i religii* 300-301  
*Dworce Chaosu* 140, 142, 145, 210, 271  
*Dzieci Kondoru* 143  
*Dziecko z miasta przeszłości* 125, 129, 180, 226, 238, 241, 244, 276, 319  
*Dzieje czarownic z rodu Mayfair* 227  
*Dzienniki* 52

*Edda Poetycka* 22, 92, 100, 113, 119, 122, 126-127, 132, 151, 155, 162, 175, 181, 199, 202, 278  
*Egzystencja i hermeneutyka* 77, 83, 352  
*Elak z Atlantydy* 87-87, 90, 92, 121, 123, 199, 357  
*Elementarne formy życia religijnego* 7  
*Elfy* 254, 341  
*Elryk z Melnibone* 106, 145, 151, 235, 273  
*Encyklopedia mitologii ludów indoeuropejskich* 125  
*Encyklopedia. Religia* 150  
*Encyklopedia religii świata* 201, 254, 294, 316  
*Erekosë* 98-99, 132, 139, 143, 146, 164, 167, 174, 189, 208, 231, 238, 262, 288, 312, 318, 330  
*Eryk Promiennoki* 96, 138, 167  
*Essays on a Science of Mythology* 82  
*Esej o naturze i funkcji ofiary* 7, 271, 351  
*Etnologia religii* 69-70, 73, 316, 332

*Etyka wartości i nadziei* 312

*Ezoteryka na sprzedaż* 362

*Fantastyka, fantastyczność, fantazmaty* 17

*Fantastyka, utopia, science fiction* 9

*Fantasy. Ewolucja gatunku* 9

*Fantasy – powrót romansu rycerskiego* 9

*Fantasy. The literature of subversion* 11, 286

*Feniks z obsydianu* 139, 208, 233, 235

*Fenomenologia religii* 42, 49-50, 52-56, 291, 295-296, 303

*Filozofia dramatu* 21, 118, 211, 256, 317, 326, 328, 354

*Filozofia i wszechświat. Wybór pism* 76

*Filozofia przedsokratejska* 151,

*Filozofia religii, (Welte)* 316, 351

*Filozofia religii, (Kłoczowski)* 203, 359-360

*Filozofia współczesna* 45, 301, 332

*Filozofia zła: Nabert, Marcel, Ricoeur* 276, 298

*Fionawarski Gobelin* 85, 88-89, 92, 101, 103-104, 110, 112-114, 116, 118, 121, 125, 128-129, 133, 135-136, 138, 140-142, 144-146, 152, 156, 158-159, 163, 165-167, 170, 176-179, 184, 189-190, 195, 198-199, 210-211, 217-220, 230-234, 236-239, 241, 244-245, 248-250, 253, 257-259, 264, 268-269, 272-273, 278-280, 289, 292-294, 297, 299, 302, 304-307, 310-312, 319-322, 328-329, 341, 357, 367

*From Utopia to Nightmare* 286

*Fromalismus in der Ethik und die Materiale Wertethik* 266

*Gambit magika* 121, 128, 164, 190, 208, 215, 226, 246, 277

*Geometria strachu* 18

*Gdy smok się budzi* 130, 288

*Gdy smok śpi* 94, 123, 126, 144, 216, 263

*Gdzie wasze ciała porzucone* 362

*Głos dla księżniczki* 281

*Godzina czarownic* 227

*Grendel* 226

*Griechische Mythen in christlicher Deutung* 299

*Grobowce Athuanu* 93, 101, 121, 213 –214, 227, 243

*Groza jej spojrzenia* 119-120, 125-126, 132, 136, 166, 199

*Good Fiction Guide* 10

*Gotrek i Felix* 179, 189

*Harry i czary – mary, czyli o wartościach edukacyjnych w cyklu powieści „Harry Potter”* 9

*Harry Potter*, 106, 129, 134, 196, 236, 307

*Hobbit czyli tam i z powrotem* 142, 249  
*Hermeneutyka i egzystencja* 12  
*Historia Runestaffa* 235, 330  
*Historia Tezeusza* 329  
*Historia wierzeń i idei religijnych* 61  
*Historyczne korzenie bajki magicznej* 35, 75, 307  
*Homo ludens* 333

*Il dualismo religioso* 172  
*Ilion* 198, 282  
*Imię wiatru* 323, 325, 329, 341, 346, 357, 368  
*In Quest of the Hero* 357  
*Inny Wymiar. Filozofia religii* 70, 301, 367  
*Introduction to a Science of Mythology* 145  
*Istota i formy sympatii* 23

*J. R. R. Tolkien. Recepcja polska. Studia i eseje* 10  
*Jak powstało piekło. Śmierć i zadośćuczynienie w świecie starożytnym oraz początkach chrześcijaństwa* 107, 183  
*Jak rozbierać tę „trzecią”? O badaniach literatury popularnej* 340  
*Jednym zaklęciem* 190  
*Jeśli z Faustem ci się nie uda* 131, 166, 185, 218, 241, 339  
*Jeźdźcy smoków z Pern* 119, 126, 204, 221, 237, 263  
*Język, tekst, interpretacja* 83, 347-348  
*Jhereg* 100, 104, 184, 322  
*Józef i jego bracia* 340

*Kalevala* 22, 127, 132, 278  
*Kamienie elfów* 115, 120, 124, 136, 140, 177, 208, 217, 219, 241, 258, 268, 289-291  
*Kamień krwi* 87, 116, 145, 229, 246, 256, 272  
*Kamień rozstania* 97, 100, 102, 131, 167, 185, 216, 237, 246  
*Kane* 98, 123, 128, 200, 238  
*Kantyczka dla Leibowitza* 349  
*Kapłanka Avalonu* 91, 99, 105, 109-110, 115-116, 121, 135, 144, 169, 176, 212, 232, 234, 236, 243, 268, 288, 310  
*Kedrigern* 134, 199, 281, 294, 305  
*Klejnot w czaszce* 235, 246, 339  
*Koło Czasu* 86, 88, 124, 126, 128, 130, 136, 138, 140, 150, 156, 158, 165, 168, 171, 173-174, 177, 179, 184, 193, 200, 207, 212, 217-221, 230, 232, 235-236, 240, 246, 269-270, 278-280, 290-291, 294, 306, 320, 322, 328  
*Koło Czasu. Przewodnik po sadze Roberta Jordana* 86, 130, 156, 207, 304  
*Kosmologia i alchemia babilońska* 76

*Korona gwiazd* 255, 257, 316  
*Kowale i alchemicy* 58  
*Kraina Mroku* 87, 90, 103, 108, 110, 119, 127, 140-141, 144, 199-200, 222, 225, 318  
*Krainy Podmroku* 90, 99, 116, 126, 129, 137-138, 145, 179, 202, 216, 221, 240, 278, 290  
*Kraina Przemian* 91, 112-113, 133, 135, 144, 173, 199-200, 236, 242, 245, 251-252, 259, 263-264, 273, 275, 290, 293-295, 323  
*Kręta droga* 227  
*Kroniki Hjörwardu* 87, 92, 101, 113, 117, 129, 133, 144-145, 150, 153, 155, 160, 162, 168, 170, 173, 181, 202, 209, 211, 215-216, 235, 245, 251-252, 263, 265, 268, 290, 292, 322, 341, 357  
*Kroniki królobójcy* 323  
*Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka* 91, 115, 117-118, 124, 127, 134-135, 137, 141-142, 144, 146, 166, 170, 176, 178, 189, 192-193, 200, 210, 212, 215, 219-220, 222, 239, 242, 246, 248-250, 280, 288-289, 290, 292-293, 297, 299, 302, 310, 319, 322, 329-330, 333, 357, 363  
*Król musi umrzeć* 329  
*Królewski bukanier* 143  
*Królowa demonów* 364  
*Krótką historia mitu* 76, 301, 345, 368  
*Krwawnik* 128  
*Kryształowe miasto* 114, 117, 171, 217, 256  
*Krytyka władzy sądzenia* 286  
*Księżę Chaosu* 212  
*Księżę Mroku* 94, 102, 116, 123, 127, 130, 165, 191, 196, 251, 293, 310  
*Księżę Psów* 316  
*Księga Henocha hebrajska* 302-303, 30  
*Księga Martwych Dni* 132, 235  
*Księga Nowego Słońca* 90, 175, 242, 308  
*Księga wszystkich godzin* 152, 154, 156, 187, 196, 199-200, 209, 212, 218, 240, 250, 252, 258, 269, 272, 278, 280, 282, 288, 302, 304, 310, 312, 318-319, 324, 330, 333, 341, 346, 363, 365, 372  
*Księżniczka i koboldy* 16  
*Księżycowe jezioro* 90, 120, 125, 164, 214, 220  
*Kult bohaterów i jego społeczne podłoże* 357  
  
*Language and Myth* 357  
*Legion gromu* 142  
*Legenda* 128, 222, 233, 247, 249, 251, 263-264, 272, 315, 357  
*Legendy Ebenezuma* 190  
*Leksykon mitologii* 125

*Letnie drzewo* 85, 87, 90, 93-94, 99, 101-102, 109-110, 114, 122, 127, 134-135, 139, 142, 144, 152, 174, 198, 208, 221-222, 227, 231-232, 237, 241, 244, 251-252, 260-261, 271, 275  
*Lew Macedonii* 110, 112, 127, 130, 139, 257-258  
*Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwa* 11  
*Literatura i mitologia* 77, 79, 340  
*Literary and Myth: Contemporary Theory and Practice* 81, 164, 282  
*Lord Demon* 103, 124, 133, 140-141, 170, 196, 203-204, 218-219, 240, 244, 255, 261, 270, 273, 278, 288, 291, 308, 316, 357, 363  
*Lyonesse* 126  
*Lyonesse, (cykl)*, 126, 231, 236, 248, 251, 264-265, 307  
  
*Mabinogion* 22  
*Machina gnomów* 166, 346  
*Magia antyczna* 159  
*Magia i złoto. Eseje* 31  
*Magia, nauka, religia a zakres racjonalności* 92, 150  
*Magia w średniowieczu* 69  
*Magiczne dziecko* 100, 178, 236  
*Magiczny nóż* 246, 251-252, 258  
*Magiczny świat Narnii. Poetyka i filozofia „Opowieści z Narnii” C. S. Lewisa* 9, 24  
*Mahabharata* 22  
*Mały Słownik Teologiczny* 334-335  
*Maska Kirke* 90, 93, 105, 127, 167, 169, 199, 235, 282  
*Maska Lokiego* 89, 123, 130, 144, 156, 162, 192, 203, 209, 211, 278, 282  
*Mefistofeles i androgyn* 61, 63, 324, 334  
*Mensch und Raum* 245, 276  
*Mentalność magiczna i manipulacja świętością. Magia, jej prawa i funkcjonowanie* 316  
*Mesjasz formatuje dysk* 246, 272, 282  
*Merlin* 177, 180, 271  
*Metafizyka. Od Platona do Hegla* 349  
*Meta-foryczne i meta-fizyczne* 336  
*Mgły Avalonu* 135, 164, 177, 180, 192, 199, 233-234, 268, 311  
*Miasteczko Castelview* 320  
*Miasto pożogi* 115, 123, 134, 137, 142, 176-177, 204, 216  
*Miasto śpiewającego płomienia* 121, 135, 139, 144, 213, 275  
*Miecz Mroków* 210, 247, 250  
*Miracles: a Preliminary Study* 25  
*Mit* 46  
*Mit a powieść. Prezentacje stanowisk teoretycznych* 81  
*Mit bohaterski w perspektywie antropologii filozoficznej i kulturowej* 329  
*Mit i baśń* 22, 32



*Mit i magia. Ursula Le Guin* 9  
*Mit kosmogoniczny w „Theogonii” Hezjoda* 149  
*Mit wiecznego powrotu* 58, 184, 325  
*Mitologia Celtów* 141  
*Mitologia germańska* 162  
*Mitologia Mezopotamii* 152, 160  
*Mitologia starożytnego Egiptu* 151  
*Mitologiczne mistyfikacje, czyli interpretacje literatury popularnej ze szczególnym uwzględnieniem fantasy* 10  
*Mity, modele, paradygmaty* 281, 345, 347-348  
*Mity, sny i misteria* 67, 68, 324  
*Młot i krzyż* 247, 280-281, 309, 333  
*Morfologia bajki* 7, 35  
*Morgaine* 94, 230, 244, 288  
*Mroczne Materie* 151, 154, 156, 159, 168, 182, 184, 189-190, 200, 202-204, 207-208, 212, 218, 233, 238-241, 245-246, 248, 250-252, 254, 257, 260, 264-265, 270, 272-273, 279-282, 288, 293, 303, 311-312, 319, 324, 330, 339, 346, 356, 363-365, 367  
*Mroczna Wieża* 200, 235, 272, 311  
*Mróz i ogień* 29-30  
*Myślenie w żywiole piękna* 317  
*Myth and Literature. Contemporary Theory and Practice* 12  
*Mythe et épopée* 8  
*Mythology in the Modern Novel. A Study of Prefigurative Techniques* 81, 283  
*Mythopoeisis. Mythic Patterns in the Classics Literature* 81-82, 261, 359  
*Myths and Texts: Strategies of Incorporation and Displacement* 12, 154

*Na tropach ciemności* 171  
*Na tropach „fantasy”* 9  
*Na tropach jednorożca* 239, 248, 250, 257, 312  
*Najdalszy brzeg* 95, 104-106, 119, 121, 128, 140, 144, 154-155, 176, 181-182, 190, 240-241, 245, 249, 252-253, 258, 264  
*Najmroczniejsza droga* 105, 107, 146, 220, 231, 238  
*Najwspanialszy parostatek* 320, 349  
*Narodziny bogów (Theogonia)* 149  
*Narracja, tożsamość i czas* 345  
*Niebezpieczny talizman* 305  
*Niekartezjańskie współrzędne w dzisiejszej humanistyce*, 366  
*Nieprzyjaciół Boga* 97, 101-102, 125, 220, 237  
*Niewinni w Piekło* 270, 306  
*Nigdy nie ufaj smokom* 85, 119, 127, 133, 167, 199, 227, 253  
*Night Visitors: The Rise and Fall of the English Ghost Story* 18  
*Niewinni w Piekło* 145

Nowe problemy metodologiczne literaturoznawstwa 340  
 Nuda Pierścieni 281

O baśniach 15, 25-30, 32, 267, 321, 324  
 O Bogu, który nawiedza myśl 301  
 O dziele literackim 12  
 O istocie filozofii 50  
 O sobie samym jako innym 14, 228-229, 309, 332  
 O religii 7  
 O trzech sposobach pisania dla dzieci 24-25  
 O wartościowaniu w badaniach literackich 317  
 O życiu szczęśliwym 327  
 Obecność mitu 358  
 Obietnica czarodzieja 236  
 Obrazy i symbole. Szkice o symbolizmie magiczno – religijnym 63, 143  
 Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii 55, 188, 350  
 Od mitu do mitopoetyckich spekulacji 206  
 Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena 9, 22, 267, 321, 326  
 Odmieniec 126, 145, 229, 248, 258, 263, 272  
 Ognisty miecz 112, 122, 135, 200, 288, 357  
 Ogrody koralowe i ich magia 8  
 Ojczyzna 88  
 Oko kota 310, 323  
 Oko światów. Struktury symboliczne mitologii infernalnych 316  
 Okrutny bóg Ka 167  
 Old Tales and the New Thruths 10  
 Olimp 282  
 Ołtarze Dusarry 190, 242, 255  
 Ona 17  
 One Earth, One People. The Mythopoeic Fantasy Series of Ursula K. Le Guin, Lloyd  
 Alexander, Madeleine L. Engle and Orson Scott Card 9, 324  
 Opowiadania o... krawędzi epok i czasów Johna Ronalda Reula Tolkiena 9, 286  
 Opowieść o Alwinie Stwórcy 98, 114, 116, 133-134, 143, 145-146, 171, 190-192, 195,  
 207, 245, 257, 294  
 Opowieść o wojnie światów 243-244, 247, 292  
 Opowieści o Krisposie 249  
 Opowieści Okrągłego Stołu 297  
 Opowieści Sipstrassi 87, 97, 145, 187, 191, 229, 256, 263, 289, 311  
 Opowieści z Narnii 21, 113, 121, 124, 212, 297, 299, 302, 305, 313, 320, 328-329, 341,  
 367, 372  
 Orkowie 95, 102, 119, 142, 145, 166, 177, 235, 241, 245, 250, 304, 318, 357  
 Ostatnia odzywka 320

*Ostatni Lord Smok* 110, 135, 177, 204, 221, 233, 244, 246, 308  
*Ostatni miecz mocy* 97, 100, 187, 263  
*Ostatni władca Pierścienia* 316

*Pajęczyna Ciemności* 123  
*Paladyn dusz* 109, 111, 124, 168, 207, 237  
*Pan Światła* 89, 113, 121-124, 130, 133, 139, 144, 146, 157, 169, 173, 179, 181, 187, 198, 203-204, 209, 217, 244, 253-254, 263, 278, 280, 282  
*Pamięć, Smutek i Cierń* 85, 96-98, 106, 129, 132, 137, 142, 145-146, 152, 164, 166-167, 169, 171, 174, 176, 189, 191, 195, 211-212, 227, 231, 233, 235-237, 240-243, 248, 254, 257-258, 264-265, 271, 276, 292, 311, 314-315  
*Pazur Łagodziciela* 242, 308  
*Pegaz* 127  
*Pendragon* 177, 180, 232, 256, 262, 268, 271, 278, 308, 319  
*Phantastes: A faerie Romance for Men and Women* 16  
*Philosophie der Mythologie* 7  
*Pierwszy Nazwany* 100, 116  
*Pieśń Albionu* 90, 112, 117, 122, 128, 130-133, 135, 144-145, 163, 168, 177, 180, 188, 192, 195, 198, 212, 244, 246-248, 256, 261, 269, 291, 305, 312, 315, 319, 323, 330, 333, 356-357, 367  
*Pieśń Łowcy* 271  
*Pieśń o Nibelungach* 22  
*Pieśń o Rolandzie* 22  
*Pierścień Krakena* 125  
*Pióro Archaniola* 145, 200, 216, 238, 270, 272, 282, 306, 308, 311  
*Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu* 20, 32, 43, 154, 156, 158, 171, 282, 312  
*Płonąca wieża* 96, 217, 219, 238  
*Płycizny nocy* 119, 220, 243  
*Poetyka* 46, 206  
*Poetyka mitu* 33-34, 47  
*Podstawy nauk o religii* 300  
*Polska bajka ludowa w układzie systematycznym* 35  
*Popkultura i humaniści* 10  
*Postmodernizm a nowoczesność bez złudzeń, Z Zygmuntem Baumanem rozmawia A. Chmielewski* 283  
*Potwory i krytycy* 15  
*Powrót do Ziemiomorza* 15  
*Pradzieje i legendy Indii* 254  
*Problematyka metodologii wykładni literatury fantazy* 342  
*Problem cudu w religiach pozachrześcijańskich* 42  
*Prometeusz w okowach* 187  
*Przygody Harolda Shea* 104, 151, 163, 188, 200, 319

*Przyniescie mi głowę Księcia* 107, 124, 130, 140, 166, 181, 185, 193, 202-203, 218, 245, 250, 308  
*Przebudzenie księżycy* 89, 114, 122, 135, 156, 164, 192, 195, 219, 268, 292, 311, 329-330, 357  
*Przestrzeń dramatu jako kategoria filozoficzna* 246  
*Pytanie o Nieuwarunkowane. Pisma z filozofii religii* 286, 299, 334-336, 360  
  
*Recovery and Transcendence for Contemporary Mythmaker: The Spiritual Dimension in the Works of J. R. R. Tolkien* 9  
*Religia Germanów* 197  
*Religia Słowian* 153, 173, 184, 188, 350  
*Religia starożytnego Egiptu* 151, 159, 161  
*Religious Imagination and Imagined Religion* 300  
*Retoryka i badania literackie. Rekonesans* 10  
*Ręka Oberona* 125  
*Rozum, transcendencja i zło w literaturze* 9  
*Róg Valere* 126, 138-139, 230, 235  
*Rycerz czy zbój* 96, 111, 118, 138, 180, 237  
*Rycerz mimo woli* 195  
*Rzeka tańczących bogów* 87-88, 114, 236, 243, 249-250, 319  
  
*Sacrum i profanum* 8, 62, 65  
*Saga o Królu Smoków* 132, 143, 174, 189, 193, 233, 257, 264-265  
*Scheler* 313, 315  
*Sekrety Mocy* 85, 96, 108, 126, 139, 167, 199, 222, 227, 229, 231, 233, 246, 264, 271, 276, 292, 294, 310, 319-320, 323  
*Semantyczna organizacja narracji w mitach a problem katalogu semiotycznego motywów i fabuł* 78, 155  
*Shannara* 115, 128, 139, 141, 170, 177, 200, 217, 245, 270, 289-290, 305, 314, 357  
*Silmarillion* 21-22, 85, 92, 104-105, 111-118, 121, 123-126, 130-132, 135-139, 141, 144-145, 157-158, 160, 164-165, 168, 173, 176-177, 179, 190-191, 193, 195, 200-201, 203, 211-212, 215, 218- 219, 246, 253, 255, 272, 275, 288, 290, 298, 304, 307, 320, 327, 330, 341, 372  
*Siódma wieża* 236, 259  
*Siódmy syn* 98, 100, 109-110, 207, 237  
*Słodki srebrny blues* 127  
*Słownik etnologiczny* 46-48  
*Słownik mitologii celtyckiej* 122  
*Słownik mitologii Mezopotamii* 152, 154  
*Słownik rodzajów i gatunków literackich* 230  
*Słownik symboli* 154  
*Słownik religii* 86, 153, 172

*Studzy Arki* 100, 178, 235-236  
*Smoczy tron* 106, 146, 169, 178, 221  
*Smok i jerzy* 126, 238  
*Smok i jerzy, (cykl)* 126, 202, 220, 252, 280-281, 339  
*Smok Jego Królewskiej Mości* 167, 203, 220, 238, 263, 311  
*Smok na wojnie* 243  
*Smok w mieczu* 143, 167, 230, 264  
*Sny kamienia* 85, 264  
*Socjologia i antropologia* 7, 55, 70, 109  
*Socjologia religii. Dzieła zebrane* 8  
*Somatyzacja bóstwa* 201  
*Spadająca kobieta* 106  
*Spełnianie się osoby ludzkiej w religii* 297, 361  
*Srebrnoręki* 116, 126, 256  
*Starożytni bogowie* 164, 206  
*Strażnicy błyskawicy* 95, 222, 240, 245  
*Strażnicy przystani* 85, 214, 242  
*Strony bólu* 86, 117, 121, 126, 135, 142, 144-145, 152, 175, 188, 190, 200, 202, 238, 240, 247, 252, 258-259, 262, 276, 288, 311, 330, 357  
*Studnia Shiuanu* 244, 288  
*Stwory światła i ciemności* 85, 87, 101, 104, 107, 112-113, 115, 117, 121-122, 127, 143-144, 150, 152, 154, 161, 169, 173, 176, 181, 183, 186, 192, 197, 200, 203, 210, 225, 236-237, 242, 245, 254, 268, 278, 280, 282, 288-289, 291, 302, 305, 322-323, 356-357  
*Superman w literaturze masowej* 285, 340  
*System i funkcja* 9  
*Systemy myślenia ludów Wschodu. Indie, Chiny, Tybet, Japonia* 254  
*Szaleństwa miłości. Intuicje przedchrześcijańskie* 299  
*Szaleństwo w religiach świata* 357  
*Szalony różdżkarz* 89, 96, 127, 137, 143, 167, 219, 248, 264  
*Szardik* 144, 177, 215, 248

*Śmiech mrocznych bogów* 145, 240, 249  
*Śmierć bogów* 87, 89, 99-100, 103-104, 123-124, 126-127, 139-140, 142, 164, 165, 177, 183, 190, 192, 199-200, 214-216, 219, 221, 225-226, 240, 242, 248, 255-256, 260, 262-263, 274  
*Świat Czarownic* 89, 135, 244  
*Świat Czarownic, (cykl)* 89, 116, 135, 244, 249  
*Świat Dysku* 281  
*Świat ludzkiej nadziei* 328  
*Światy Chrestomaciego* 236,

*Światy czarnoksiężnika* 91, 126, 138, 167, 195, 199, 203, 210, 229, 237, 242, 247, 270,  
 275, 288, 310, 318-319  
*Świat symboliki chrześcijańskiej* 154  
*Święty Kwiat* 222  
*Świętość. Elementy racjonalne i irracjonalne w pojęciu bóstw* 18, 50-53, 84, 224  
  
*Tajemnice sag i run* 192  
*Talizmany Shannary* 200, 242  
*Talmud* 171  
*Tam gdzie mieszka zły* 118, 120, 137, 175, 180, 217, 233, 242-243, 250, 276, 290  
*Taniec bogów* 100, 166, 174, 215, 253  
*Tańczący bogowie* 244  
*Tehanu* 132, 156, 236, 251, 264  
*Temarairé* 167, 311  
*Teodycea. Istnienie Boga i Jego natura* 299  
*The Dead* 38  
*The Encyclopedia of Fantasy* 10  
*The Fantastic in Literature* 10, 286  
*The Future of Eternity. Mythologies of Science Fiction and Fantasy* 10, 266, 285, 341  
*The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama* 357  
*The Hills of Faraway. A Guide to Fantasy* 10, 15-17, 36, 40  
*The Language of the Night, Essays on Fantasy and Science Fiction* 10, 31, 334,  
*The Motiff-Index of Folk-Literature* 7  
*The Morte of Arthur* 22  
*The Myth of The Birth of The Hero* 357  
*The Romantic Fairy Tale: Seeds of Surrealism* 16  
*The Science Fiction Novel: Imagination of the Night* 30  
*The Transcendent Adventure. Studies of Religion in Science Fiction/Fantasy* 10, 300  
*The Types of the Folk-Tale. A Classification and Bibliography A. Arne's Verzeichniss  
 der Märchentypen. Translated and Enlarged* 7  
*The Weight of Glory and Other Adresses* 25  
*Toczące się koło* 85, 235, 250, 263  
*Tolkien. Mit i łaska* 194, 298  
*Tolkien: Powiernik Pieśni* 9  
*Topografia obcego* 224-225, 228  
*Traktat o historii religii* 8-9, 12, 42, 46, 50, 57-59, 61-68, 74, 184, 201, 325, 352  
*Trickster Makes this World. Mischief, Myth, and Art*, 323, 357  
*Triumph of the Imagination* 21  
*Trylogia Ebenezuma* 307, 319, 346  
*Trudne drogi religijności* 297, 302  
*Trzy serca i trzy lwy* 99, 110, 126-127, 131, 134, 154, 166-167, 176, 199, 227, 233,  
 236, 238, 243-244, 249, 259, 262-263, 290, 305, 310, 319, 333, 367

*Trylogia Mrocznego Elfa* 88-89, 179, 255, 316  
*Twarz w otchłani* 118, 125, 144, 164, 171, 233, 236  
*Tygrysy morza* 135, 168  
*Typologia, charakterystyka i historia „fantasy”* 9

*Uchronić mnie od Złego* 170, 189, 238, 292, 309-311, 329  
*Uczeń czarnoksiężnika* 104, 112, 114, 119, 122, 125, 127, 130, 136, 139, 145, 151, 153, 155, 162, 167, 173, 187, 197, 199, 202, 216, 225, 252, 254, 272, 278, 282, 356-357  
*Ulisses* 340  
*Uniwersalny leksykon bóstw* 124, 167, 182, 254  
*Upadek* 259

*Videssos* 257, 309  
*Vlad Taltos* 100, 177, 183, 322

*W kole stań, dziewczyno* 89, 93, 165, 180, 190, 195, 199, 250, 282, 295, 305, 310, 329-330, 357  
*W kręgu smoka* 94, 130, 132, 202, 216, 231, 288  
*W poszukiwaniu historii i znaczenia religii* 8, 60, 63, 67-68, 343, 349, 352-353  
*W sercu fantastyki* 42, 84, 326  
*W służbie Króla Smoków* 233, 247, 291, 307, 314  
*W świecie bajki ludowej* 7  
*Walka o Raj* 168, 227  
*Waylander* 96-97, 109-110, 117, 119, 140, 171, 217, 231, 238  
*Wątki kosmologiczne w Kabale* 159  
*Wąż snu* 257  
*Welin* 152, 154, 156-157, 159, 163-164, 166, 168, 172, 177, 181, 187, 190, 192, 195, 199-201, 204, 213, 217, 230, 240-241, 246, 252, 257, 273, 278, 356-357  
*Wędrujący ogień* 127, 167, 173, 222, 230, 275  
*Węzeł bez końca*, 128, 131  
*Wiara filozoficzna wobec objawienia* 49  
*Wieczna Genevieve* 94, 227  
*Wieczny wojownik* 99, 104, 110, 136, 144, 164, 200, 215, 227, 230, 235, 237, 244-245, 249  
*Wieki Światła* 333  
*Wielki słownik angielsko-polski* 15  
*Wieża czarów* 97, 107, 238, 263  
*Wieża Zielonego Anioła* 85, 96, 141, 152, 171  
*Widmowy Jack* 140, 155, 199, 209, 225, 250, 258, 263, 282  
*Władca Bestii* 322  
*Władca białego złota* 94, 134, 231, 242  
*Władca Pierścieni* 21, 88, 91, 99, 101, 105, 110-111, 113, 115, 117-118, 127, 129, 131-132, 134-136, 141-143, 145, 166, 176-177, 179, 189, 193, 196, 200, 210-212, 215,

217-220, 222, 232, 234, 236, 239, 242-244, 247-248, 255-256, 258-259, 261-263,  
 272-273, 276, 279, 289, 291-292, 294, 298-299, 302, 311, 314, 316, 320, 322, 324,  
 328-329, 341, 357, 367, 372  
*Władcy Ciemności* 125, 190, 244, 255, 288  
*Wodnikowe Wzgórze* 271, 322  
*Wodzowie Nina Niszczyciela* 132, 135, 142-143, 174, 221, 225  
*Wojna o Raj* 90, 122, 136, 264  
*Wojna Złotemnego Kamienia* 115, 127, 137, 176, 208  
*Wojownik Wielkiej Ciemności* 136, 141, 168, 181, 242, 251, 272-273  
*Wojownicy burzy* 102, 120, 124, 126, 177, 208, 214, 221, 274  
*Wokół gotycyzmów* 18  
*Wolność, miłość, świętość* 234  
*Worlds within Women: Myth and Mythmaking in Fantastic Literature by Women* 10  
*Wszechwiedza bogów* 174  
*Wracać wciąż do domu* 100, 200, 212  
*Writing and Fantasy* 10  
*Wrota Anubisa* 112, 162, 174, 196, 199, 244, 288, 329, 339  
*Wskrziesiciel* 320, 349, 362  
*Wspólny świat religii* 71, 73  
*Wstęp do fenomenologii Husserla* 203, 336  
*Wstęp do nauki o literaturze* 12, 153, 304, 317  
*Wszechwiedza bogów* 174  
*Wybieraj swoich wrogów z rozważą* 96, 124  
*Wykucie Miecza Mroków* 210, 272  
*Wymiar przestrzeni jako ekwiwalent genologiczny w ewolucji science fiction* 17  
*Wyobraźnia symboliczna* 300, 355  
  
*Z teorii literatury i badań literackich* 80-81, 202-203  
*Zakęcie katastrofy* 100, 166, 168, 177, 219  
*Zakłęty miecz* 134, 140, 200, 248, 265, 305, 307, 309  
*Zaklinacz cieni* 259, 261, 273, 297-298, 302, 305, 320-321, 328-329, 341  
*Zamieć* 163, 190, 192, 199, 202, 209, 212, 272  
*Zemsta Róży* 106, 125-126, 151, 174, 207, 219, 263  
*Zemsta tańczących bogów* 100-101, 135, 140, 150  
*Zeszyty w metafizyki* 349  
*Zew Cthulhu* 200, 241-242, 244  
*Ziemia jałowa* 368  
*Ziemiomorze* 86, 88, 93-95, 102, 105, 107-108, 110-111, 118, 125-126, 128, 132, 135-  
 137, 141, 144, 146, 152-156, 175-177, 181, 190-191, 195-196, 199, 209, 211-212,  
 221, 236, 238, 243, 245-246, 252, 256, 263-264, 268, 271-272, 275-276, 289-291,  
 293, 295, 304-305, 310, 314-315, 318, 322-323, 326, 330, 357, 367



*Zimowy władca* 278  
*Zimowi wojownicy* 86, 94, 97, 100, 106, 109, 131, 135, 139, 166, 200, 213, 219-222,  
235, 241, 250, 255, 275  
*Złodziejski hazard* 247  
*Złota gałąź* 7, 69  
*Złoto i magia. Eseje* 331  
*Złoty kompas*, 207  
*Znajdź własną drogę* 108, 139, 229  
*Znak Chaosu* 254  
*Znak Jednorożca* 140, 169  
*Zniszczona ziemia* 85, 210, 264  
*Znikający Karzeł* 368  
*Zraniona Kraina* 220  
*Zwycięzca bierze wszystko* 85, 91, 109, 214, 241, 274

*Żelazne zamczysko* 127, 163, 278, 283  
*Żołdak i zło świata* 121, 124, 170, 282, 306, 310, 341  
*Żołnierz z Mgły* 88, 112, 116, 117, 121 -122, 133, 135, 145, 152, 176, 181, 198, 222,  
227, 232, 240, 243, 252, 261-262, 269, 309, 311, 315, 356-357  
*Żołnierz z Arete* 88, 112, 114, 117, 121-122, 126, 133, 140, 145, 156, 164, 168, 176,  
182, 192, 199, 227, 243, 275, 357

## Summary

The subject of the following research is the phenomenon of a myth degradation and its presence in fantasy literature. That means, the issues concerning relationships between fantasy and a fairy tale, an epic poem and a legend will be covered by phonological *epoche* focusing only on description of a myth, religious symbol, a mythologem, and mythic metaphor in that literature. The degradation is based not only on desacralization, disputation, attempts to a myth rationalization, its trivializing and infantilizing, but also on return to cognitive and moral function of a myth introduced to fantasy literature.

Since fantasy literature is extremely rich in specific types, and since it belongs to popular literature, chapter one has been dedicated to poetics of fantasy indicating its relationship with a myth and symbolical meanings as well as their specific way of presentation. Chapter two has been dedicated to methodological issues. It has been shown how to use phenomenology of religion to separate elements of mythical plot and to determine their meaning. Chapter three has been dedicated to morphology of *sacrum*. Author distinguishes all mythical semantic elements connected with *sacrum*, beginning from the emotional aspects of numinal experience through different kinds of events which describe the presence of *sacrum*. In chapter five the analytics of distinguished mythical elements by pointing out their primeval functions determining the beginning of the world, the rules of its existence and the position of a man and the supernatural beings in this world have been shown. In that part of the work there have been presented not only descriptions of mythical sources which are present in fantasy but also descriptions of important images and metaphors which show the great paradigm of being towards *sacrum*. Also the phenomenon of mythopoeic speculation connecting literary fiction with mythical meanings which (according to Eliade) stays sacred and true has been described in that part of the work.

In the last chapter of the research the question of the role of mythical and religious qualities and their function in fantasy literature have been described. The influence of mythical models on the metaphysical structure of literary reality and on phenomenon of banality of religious issues have been also presented in that part of the work.

Generally the research has been trying to answer the question set up by Eliade. It was concerned with the relationships between the myth degradation in the contemporary world and the condition of *homo religious*. The presence of a myth in the literature of fantasy is the classical example of coming out the relegated *sacrum* in the imaginary world. At the same time it is worth emphasizing that very often *sacrum* appears in this kind of literature as a religion

or a form of reducing symbolical, mythical and religious contents to their outside shape. That means that a myth in fantasy on one hand is the answer to phenomenon of sacrum degradation and, on the other hand accepts the form which is given by this process: rationality, historicity, dispersion and desacralization.