

Joanna Wawryk

ORCID: 0000-0002-0679-4847

Uniwersytet Zielonogórski

Gry intertekstualne Stephen Kinga – *Baśniowa opowieść* wobec popkultury, klasyki i mitu

Wprowadzenie

Stephen King, pisząc o własnym warsztacie twórczym, porównał opowieści do skamielin w ziemi – owe „szczątki nieodkrytego jeszcze, istniejącego przed naszym światem”¹ autor wyposażony w odpowiednie kompetencje formalne (porównane do skrzynki z narzędziami) wydobywa na powierzchnię. Innymi słowy – teksty zawierają w sobie „odciski”, „ślady” tego, co je poprzedziło, i są to „szczątki” znaczące, często symboliczne² czy naprowadzające na sferę *mythos*. Ta metafora opowieści-skamieliny wpisuje się w postmodernistyczne myślenie o literaturze, której dominantą jest intertekstualność. Współczesnym pisarzom towarzyszy przeświadczenie o tekstowej naturze ludzkiej wiedzy i wydaje się trafna konstatacja Umberto Eco, że to przekonanie autorzy żywili od wieków: „Odkryłem więc na nowo to, co pisarze od początku wiedzieli (i co tyle razy nam powtarzali): książki zawsze mówią o innych książkach i wszelka opowieść snuje historię już opowiedzianą”³, a tekst jest „niezdeterminowanym wszechświatem, w którym interpretator może odnaleźć nieskończoną liczbę wzajemnych odniesień”⁴. W obszar kulturowego recyklingu uprawianego od pokoleń, w którym fabuły, obrazy, postacie i wątki są ponawiane i ulegają kolejnym przekształceniom, wpisuje się *Baśniowa opowieść* Kinga. Wydana w 2022 roku powieść jest nie tylko książką o książkach, nawiązuje bowiem do szeregu tekstów klasycznych i współczesnych, należących do różnych gatunków, także spoza literatury.

Artykuł jest próbą rekonstrukcji tej swoistej biblioteki pre-tekstów, do których odnosi *Baśniowa opowieść*. Powieść została utkana z elementów, które odbiorcy mogą wydać się znajome – wiele z nich zostaje w narracji wskazanych/nazwanych i jest to wyraz świadomej strategii autorskiej. Utwór zawiera wątki realistyczne, baśniowe, fantastyczne, mityczne. Poprzez nawiązania do popkultury i klasyki, a przede

1 S. King, *Jak pisać. Pamiętnik rzemieślnika*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2001, s. 129.

2 Zob. *ibidem*, s. 158.

3 U. Eco, *Dopiski na marginesie „Imienia róży”*, [w:] *idem*, *Imię róży*, przeł. A. Szymanowski, Kraków 2004, A. Szymanowski, s. 508.

4 *Idem*, *Interpretacja i historia*, [w:] *idem et al.*, *Interpretacja i nadinterpretacja*, red. S. Collini, przeł. T. Bieroń, Kraków 2008, s. 45.

wszystkim baśni naprowadza na trop mitu, który okazuje się podszewką opowieści, jej głębinową warstwą. *Baśniowa opowieść* jest atrakcyjnym materiałem do analizy pod kątem swoich postmodernistycznych dominant, co wpisuje się we współczesny nurt badań nad literaturą fantasy. Postmodernizm – termin wieloznaczny, odnoszony do epoki, poetyki, stylu, koncepcji cywilizacyjnej, wskazuje na złożone zjawisko, ale niektóre jego wyróżniki podawane są przez wielu badaczy przedmiotu⁵: przede wszystkim intertekstualność, łączenie estetyk, diagnoza wyczerpania literatury („wszystko już było”) i kryzysowości literatury współczesnej, płynność granic gatunkowych, autotematyzm, skłonność do parodii i ironii, a także aktywność odbiorcy, od którego zależeć będzie sposób odczytania. King poprzez taką, a nie inną konstrukcję bohatera narratora i światów przedstawionych wręcz sam wskazuje, w jakich perspektywach można odbierać jego powieść. Złożoność symboliki oraz zawarta w tekście podpowiedź „perspektyw jungowskich” sugerują, że badawcza „skrzynka narzędziowa” powinna pozwolić na dokonanie interpretacji mitokrytycznej i psychoanalitycznej.

W stronę Empis

Głównym bohaterem i zarazem narratorem jest Charlie Reade. *Baśniowa opowieść* to historia jego dzieciństwa i dorastania, w której nie brakowało tragicznych i fantastycznych zdarzeń. Dużą część opowieści (ok. dwustu pierwszych stron, tj. do momentu zejścia do innego świata) stanowi realistyczna warstwa utworu. Pojawiają się niewiadome, jak zagadka, skąd stary człowiek ma złoto, ale nic fantastycznego jeszcze się nie dzieje. Ta część służy jednak ukazaniu psychiki chłopca i wydarzeń, które odcisnęły na nim najgłębsze piętno, co pozwala później lepiej zrozumieć jego zachowania i przypisane mu role w fantastycznej krainie Empis. Charlie, z jednej strony, jest typowym współczesnym dzieckiem, a później nastolatkiem z amerykańskiego małego miasta. Chodzi do szkoły, ma przyjaciół, z sukcesami uprawia sport, dużo czyta i ogląda filmy, korzysta z multimediiów. Z drugiej zaś – jego dzieciństwo jest naznaczone dramata-
mi: mama ginie w wypadku, a nieradzący sobie z sytuacją ojciec zaczyna nadużywać alkoholu. Gdy pan Reade podejmuje terapię, życie ojca i syna stabilizuje się. Charlie jednak cały czas czuje, że ma do spłacenia dług, gdyż modląc się, by ojciec przestał pić, złożył przysięgę Bogu: „Jeśli to dla mnie zrobisz, kimkolwiek jesteś, ja zrobię coś dla ciebie [...]. Obiecuję i prędkiej umrę, niż nie dotrzymam tej obietnicy. Pokaż mi

5 Omówienie zagadnienia wykracza poza ramy artykułu. Korzystam przede wszystkim z ustaleń badaczy, dotyczących postmodernistycznej baśni (zob. W. Kostecka, *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenia gatunku*, Warszawa 2014) i fantasy (zob. P. Stasiewicz, *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy*, Białystok 2016).

tylko, czego chcesz, a ja to zrobię. Przysięgam”⁶. Myślenie magiczne dziecka łączy się z przeświadczeniem, że w przeszłości tkwią straszne czyny domagające się odkupienia. Charlie wielokrotnie wspomina wybryki, których dopuścił się w dzieciństwie z przyjacielem Bertiem Birdem. Ten etap jest już zamknięty, mimo to nie przestaje nurtować chłopca. Charlie jako nastolatek jest nad wiek dojrzały i dużo od siebie wymaga. Gdy poznaje Howarda Bowditcha – samotnego starca, który uległ wypadkowi – widzi, że może mu pomóc, i czyni to bez wahania, odczytując tę sytuację jako szansę na spłacenie długu za trzeźwość ojca. Nie chodzi tylko o obowiązek. Z czasem chłopiec zaprzyjaźnia się ze starszym panem i zaczyna kochać jego starego psa Radar. Po śmierci przyjaciela Charlie wyrusza w podróż do Empis, o którym dowiedział się z nagrań Bowditcha. Okres po powrocie z innego świata jest tylko streszczony i daje obraz młodego człowieka, który został nauczycielem i początkującym pisarzem.

Bohater *Baśniowej opowieści* od dziecka jest aktywnym czytelnikiem. Jego doświadczenia lekturowe są istotne, gdyż one staną się komponentami fantastycznej krainy i ich ślad będzie umiał rozpoznać. Charliego cechuje myślenie w baśniowych kategoriach i dopatrywanie się w różnych zdarzeniach, miejscach i postaciach analogii. Jeszcze nie znając przeszłości Bowditcha, wyobraża ją sobie w odniesieniu do baśni i ten trop się potwierdza. Gdy na polecenie Howarda jedzie sprzedać jego złoto, myśli o Jasiu, który wspiał się na magiczną fasolę, a potem zaczyna szukać informacji o tej baśni w internecie:

Wy pewnie też dobrze znacie tę opowieść. Jaś i jego mama są bardzo biedni, głód zagłada im w oczy. Mają tylko krowę. Mama każe Jasiowi zaprowadzić krowę na targ i sprzedać ją za co najmniej pięć złotych monet (w tej historii nie ma złotych śrucin). W drodze do miasta Jaś spotyka wygadanego kupca i ten przekonuje go, by oddał mu krowę za pięć magicznych ziaren fasoli. Matka Jasia jest wściekła i wyrzuca ziarna przez okno. W ciągu nocy z ziaren wyrastają olbrzymie łodygi fasoli sięgające chmur. Tam właśnie znajduje się olbrzymi zamek (żadna z wersji nie wspomina o tym, jak zamek unosi się na chmurach), w którym mieszka olbrzym z żoną.

Ujmując rzecz w skrócie, Jaś kradnie wszystko, co złote – monety, gęś znoszącą złote jaja i złotą harfę, która ostrzega olbrzymia. Ale nie jest to kradzież w zwykłym tego słowa znaczeniu, bo olbrzym też ukradł wcześniej wszystkie te rzeczy. Dowiedziałem się, że słynna piosenka olbrzymia – *Czuję angielskiej krwi zapach jeszcze świeży* – to prawie dosłowny cytat z *Króla Leara*, w którym niejaki Edgar mówi: *Stanął mężny Roland u stóp ciemnej wieży i rzekł do rycerzy: „Bij, kto w Boga wierzy! Czuję krwi brytyjskiej zapach jeszcze świeży...”*. Znalazłem coś jeszcze, czego nie pamiętałem z żadnej kreskówki ani książeczki z bajeczkami dla dzieci: sypialnia olbrzymia jest zaśnana kośćmi dzieci, które zabił i zjadł. Gdy poznałem imię olbrzymia, wstrząsnął mną zimny dreszcz, przejmujący i złowieszczy.

Gogmagog (s. 140-141).

6 S. King, *Baśniowa opowieść*, przeł. J. Ochab, Warszawa 2022, s. 20-21. Wszystkie cytaty z *Baśniowej opowieści* pochodzą z tego wydania. Przy kolejnych przytoczeniach podaję w nawiasie numer strony.

W *Baśniowej opowieści* Jasiem byłby Bowditch, a studnia pełniłaby funkcję fasoli (tyle że prowadzącej w dół, nie w górę), nowym Jasiem stanie się Charlie. W przywołanym cytacie pojawia się znana angielska baśń, *Król Lear* Szekspira oraz Gogmagog – imię mrocznego potwora, odnoszące się do biblijnego przekazu: „W Biblii Gog i Magog to wojownicze narody, które mają spustoszyć świat. [...] Apokalipsa świętego Jana. Jeśli je połączysz, powstanie prawdziwy potwór”⁷ (s. 142).

Jeszcze jedna postać z realnego świata zostaje porównana do baśniowej. Tajemniczy Christopher Polly, który dla bogactwa zrobi wszystko, odpowiada za śmierć jubilera i próbuje wykraść złoto z domu pana Bowditcha, jest postrzegany przez Charliego jako Rumpelszyk – bohater baśni braci Grimm. Chłopiec znów jest dociekliwy i postanawia dowiedzieć się więcej o tej postaci. Wypożycza książkę w bibliotece:

Nie czytałem żadnej z baśni, przejrzałem tylko spis treści i wstęp. Zaciekało mnie (choć nie do końca zaskoczyło) to, że większość historii, które znałem z dzieciństwa, ma swoje mroczniejsze wersje. Oryginał *Złotowłosej i trzech misiów* pierwotnie istniał tylko w wersji ustnej, którą znano już od szesnastego wieku, i nie było w niej dziewczynki o imieniu Złotowłosa. Główną bohaterką była podła starucha, która włamała się do domu misiów, zniszczyła wszystko, co miały, a potem wyskoczyła przez okno i pobiegła w las, rechocząc. *Rumpelszyk* był jeszcze gorszy. W wersji, którą dość mgliście pamiętałem, stary Rumpel zmył się jak niepyszny, gdy dziewczyna przędała złoto ze słomy odgadła jego imię. W wersji braci Grimm z 1857 roku karzeł wbił jedną stopę w ziemię, złapał drugą i rozdarł się na dwoje. Pomyślałem, że to horror o takim samym potencjale jak *Piła* (s. 225).

Charlie dowiadyuje się, że baśnie miały swoje mroczne wersje, także z książki, którą znajduje w sypialni Bowditcha. W domu starszego pana jest też hol nazwany przez chłopca Korytarzem Starych Tekstów, gdyż wypełniają go książki (m.in. Ch. Dickensa, R. Kiplinga, M. Twaina i W.M. Thackeraya) oraz czasopisma, których Charlie użyje do zabezpieczenia studni.

Są więc teksty ważne, interesujące i zapomniane, które przestały być aktualne i nie przetrwały próby czasu. Są również teksty popularne, które kształtują zbiorową wyobraźnię i w zmacdonaldyzowanej kulturze wydają się powszechnie znane, w tym dzieła filmowe, za sprawą mocno oddziałującego obrazu będące kreatorem wyobrażeń. To, co widzi i czego doświadcza Charlie, często przypomina stopklatkę ze znanych filmów. Nawet jeśli film poprzedziła literatura, zostaje przywołany film. Na przykład dom pana Bowditcha jest nazywany „domem z *Psychozy*” – chodzi o nawiązanie do obrazu filmowego Alfreda Hitchcocka z 1960 roku, opartego na powieści Roberta Blocha. *Młoda Radar* przypomina... *Cujo* – psa z horroru w reżyserii Lewisa Teague (1983), będącego ekranizacją powieści samego Kinga pod tym samym tytułem (1981).

7 Słowa Bowditcha odnoszą się do fragmentu Apokalipsy: „A gdy się skończy tysiąc lat, / z więzienia swego szatan zostanie zwolniony. / I wyjdzie, by omamić narody / z czterech narożników ziemi, Goga i Magoga, by ich zgromadzić na bój, / a liczba ich jak piasek morski” (Ap 20,7-8).

Przed podróżą do innego świata Charliego pochłania książka ze zbiorów Bowditcha – *Jakiś potwór tu nadchodzi* Raya Bradbury’ego, należąca do klasyki fantasy. Z doświadczeń tekstowych Charliego trzeba jeszcze podkreślić klasykę filmową, którą ogląda z ojcem na kanale TCM i z panem Bowditchem (np. *Each Dawn I Die*, *West Side Story*, *Kandydat*, *Pojedynek w Corralu O.K.*, *Oto Spinal Tap*), opowieści grozy z pasją poznawane od dzieciństwa (m.in. E.A. Poe, H.P. Lovecraft, R.L. Stine), a także klasykę dziecięcą i młodzieżową (bajki, baśnie, *Opowieść wigilijna* Ch. Dickensa, *Wyspa skarbów* R.L. Stevensona, *Sherlock Holmes* A.C. Doyle’a) i popularne teksty (jak produkcje Wytwórni Disneya czy *Gra o tron* G.R.R. Martina) w wersji książkowej lub filmowej. Przy tym bohater zdradza też znajomość dzieł wymagających większych kompetencji czytelniczych, jak *Grona gniewu* J. Steinbecka czy *Zmierzch bożyszcz* F. Nietzschego.

Przecucie, że już w tym, realnym świecie chłopiec doświadcza czegoś baśniowego, uzyskuje potwierdzenie w historii Bowditcha, którą zdążył przed śmiercią nagrać na kasecie. Jego losy brzmią jak baśń i sam zdaje sobie z tego sprawę: będąc młodym drwalem, odkrył w lesie przejście do innego świata – magiczną studnię. Następnie stał się jej strażnikiem, budując koło niej dom i nie dopuszczając innych do sekretnego miejsca. Przez dekady udawało mu się to, a dzięki zegarowi słonecznemu, który znajduje się w Empis, jego życie cofało się i znów był młody.

Charlie chce dotrzeć z Radar do zegara, by przywrócić młodość ukochanemu psu, ponadto pragnie przygody i jest podekscytowany możliwością poznania innego świata. Do Empis udaje się przygotowany. Ma spakowany plecak, rewolwer pana Bowditcha – niczym bohater westernu, a ponadto jest wyposażony lekturowo i ma już wyobrażenie baśniowej/fantastycznej krainy. To, co w niej zastanie, stale będzie mu się kojarzyło z tym, co już zna. Analogie do własnych doświadczeń oraz książek i filmów pozwolą mu odnaleźć się w nowym świecie.

King wyposaża bohatera *Baśniowej opowieści* w myślenie symboliczne, które odnosi się także do popkultury. Gdy Charlie pyta, „czy *Gwiezdne wojny* nie są jeszcze jedną baśnią, tyle że ze świetnymi efektami specjalnymi?” (s. 285), powiela myśl, która jest podejmowana we współczesnych badaniach nad mitem w tekstach fantasy – trylogia George’a Lucasa była postrzegana przez Josepha Campbell’a jako nowoczesne ujęcie klasycznej opowieści o bohaterze⁸. Wojciech Józef Burszta, autor wstępu do *Bohatera o tysiącu twarzy*, pisał:

Popkultura jest wielkim snem, czasem i przestrzenią poza zwykłym czasem i zwykłą przestrzenią, bo tylko w takich warunkach, kiedy świat nie przypomina tego zza okna, rodzi się mit, wydarzają się rzeczy fundamentalne. Filmy, jak wszelkie narracje mityczne, nie są tekstami interpretowanymi zgodnie z kodami, ale bardziej przypominają wędrówkę w obrębie

8 Zob. J. Campbell, *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbell’em*, oprac. B.S. Flowers, przeł. I. Kania, Kraków 2019, s. 11.

semiosfery, której się doświadcza i czyni ważnym aspektem naszego życia. Oglądanie filmów to zawsze podróżowanie po znajomej lub dopiero poznawanej topografii owej, pełnej tajemnic, semiosfery czasowo-przestrzennej⁹.

King zdaje się podobnie rozumieć popkulturę i dzieła filmowe. Poza filmami grozy i kryminałami chętnie sięga po westerny, które przetwarzając struktury mitu, wykreowały nowe mity, tak ważne dla kultury amerykańskiej, i dostarczyły wielu konstrukcji fabularnych i typów postaci obecnych w popkulturze. Ikonosfera, w jakiej zanurzony jest współczesny odbiorca kultury, dostarcza ogromu obrazów, które – jak zapomniane idee opisywane przez Carla Gustava Junga – „są obecne w stanie podprogowym – tuż poniżej progu przypomnienia, skąd mogą w dowolnym czasie spontanicznie wypłynąć”¹⁰.

Od baśni do mitu

Droga do Empis wiedzie przez „studnię światów” – Bowditch, który też jest doświadczonym czytelnikiem, wykorzystał nazwę opowiadania grozy Henry’ego Kuttnera – następnie długi korytarz i oto wyłania się przestrzeń, którą Charlie już gdzieś widział:

Spojrzałem na odległy horyzont i zobaczyłem panoramę wielkiego miasta. Blask dnia odbijał się mgliście od najwyższych wież, jakby zbudowano je ze szkła. Z zielonego szkła. Czytałem *Czarnoksiężnika z Krainy Oz*, widziałem też film, nie mogłem więc nie rozpoznać Szmaragdowego Miasta (s. 233).

Nawiązań do opowieści Franka Bauma i jej filmowej adaptacji jest więcej: przedostanie się do baśniowej przestrzeni umożliwia spiralny wir (tornado – schody), głównemu bohaterowi towarzyszy pies (Toto – Radar), przybysz z zewnątrz ma pokonać wroga (Dorotka – Czarownicę, Charlie – zło z Mrocznej Studni), protagonista w czasie swojej podróży spotyka sprzymierzeńców, którym czegoś brakuje (towarzyszom Dorotki odpowiednio rozumu, serca i odwagi, a postaci z Empis są w różny sposób niekompletne albo zmagają się z chorobą szarości). Obrazy widziane w Empis kryją w sobie powidoki ujęć filmowych, np. obraz makowych pól albo Claudii zbliżającej się na trójkołowcu:

Była w czarnej sukni, która wydymała się wokół niej na wietrze, co znów skojarzyło mi się jednoznacznie z *Czarnoksiężnikiem z Krainy Oz*. Zwłaszcza z tą czarno-białą częścią na początku, gdy Almira Gulch jedzie rowerem pod zachmurzonym niebem Kansas, by zabrać psa Dorotki i oddać go do uspienia za to, że ją ugryzł. Zauważyłem nawet drewniany koszyk umieszczony z tyłu trójkołowca, choć ten był znacznie większy od koszyka na Toto, który panna Gulch miała na bagażniku swojego roweru (s. 338-339).

9 W.J. Burszta, *Joseph Campbell i potrzeba mitu*, [wstęp do:] J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, 2013, wyd. 2 poszerz. i popr., Kraków 2013, s. XVI.

10 C.G. Jung, *Człowiek i jego symbole*, przeł. R. Palusiński, Katowice 2007, s. 62.

Charlie przywołuje tu scenę z musicalowej adaptacji z 1939 roku w reżyserii Melvyna LeRoya. Skojarzeń z dziełami filmowymi jest znacznie więcej. Kilka przykładów:

Te czarne wijące się macki przypomniały mi kilka filmowych horrorów – między innymi *Obcego* i *Piranię* – i w tym momencie pożałowałem, że kiedykolwiek je widziałem (s. 390);

Jestem pewien, że bohater filmu akcji popisałby się w tym momencie jakąś ciętą ripostą, ale gdy patrzyłem na tę szeroką twarz i czarne oczy, miałem w głowie pieprzoną pustkę (s. 532);

Nagle przyszły mi do głowy słowa, które usłyszałem kiedyś w jakimś starym filmie wojennym wyświetlanym na TCM (s. 558);

Jego rozcięty policzek spinało kilkanaście czarnych szwów. Przywodziły mi na myśl stary film o Frankensteinie, który oglądałem z tatą na TCM (s. 669).

Niektóre nawiązania opierają się na porównaniu sceny z Empis do obrazu z innego tekstu. Wskazanie tego typu podobieństw pełni funkcję opisu, pokazując, że budulcem świata przedstawionego są widziane już obrazy. Można to jeszcze ująć w duchu psychologii analitycznej; Jung pisał o tym, jak działa mechanizm wspomnień, uruchamiając to, co zapomniane, pod wpływem wrażeń zmysłowych¹¹.

Podróżując po Empis, Charlie stwierdza, że wcale by się nie zdziwił, gdyby zobaczył np. dom z piernika z baśni o Jasiu i Małgosi czy Szalonego Kapelusznika wędrującego drogą. Wielokrotnie podkreślany jest baśniowy charakter Empis, a spotkane osoby przypominają różne postacie z baśni i popularnych tekstów. Dora, zajmująca się naprawianiem butów, kojarzy się z postacią ze starej angielskiej rymowanki o kobiecie mieszkającej w bucie (*The Little Old Woman Who Lived in a Shoe*), Stephen Woodleigh nazywany jest Woodym (jak kowboj w *Toy Story*), księżniczka Lea jest gęsiarką i ma mówiącego konia Faladę – niczym bohaterka z baśni braci Grimm (*Gęsiarka*), a Charliemu jej imię jeszcze kojarzy się z księżniczką Leią z *Gwiezdnych wojen*. Jest i wielki świerszcz – Skoczek, który okazuje się królem małych zwierząt, co może być nawiązaniem zarówno do przygód Dorotki (dziewczyna uratowała mysz, która była królową), jak i do pomocnego świerszcza z *Pinokia*. Dostępu do zegara słonecznego (formy wehikułu czasu) pilnuje olbrzymka ludojadka, co wpisuje się w topos skarbu strzeżonego przez potwora oraz jest przetworzeniem wątku z baśni o *Jasiu i magicznej fasoli*. Historia królewskiego rodu Gallienów także realizuje baśniowe schematy: chodzi przede wszystkim o relacje w rodzeństwie, rywalizację i odtrącenie – typowe dla wielu baśni, ale i wykorzystywane w tekstach fantasy (np. rodzeństwo w cyklu *Opowieści z Narnii*).

Dla Charliego uratowanie starego psa przed śmiercią to nie koniec przygód i trudności. Zostaje złapany przez nocnych strażników i trafia do Głębi Maleen. Tam jest zmuszony do treningów przygotowujących do walk więźniów, nazywanych

11 Zob. *ibidem*, s. 59-68.

Selekcją – ileż skojarzeń wywołuje ten wątek: od walk gladiatorów po *Igrzyska śmierci* Suzanne Collins.

Zagrożone królestwo i wybawca z zewnątrz, który musi zrozumieć, jaka rola została mu przypisana, to topoty chętnie wykorzystywane w tekstach fantasy, jak chociażby w *Niekończącej się historii* Michaela Ende'go czy w filmowej wersji *Alicji w Krainie Czarów* (2010) Tima Burtona. Charlie okazuje się obiecany księciem i jego udział w pokonaniu Kata Skrzydlatych jest kluczowy. Wraz ze sprzymierzeńcami, wśród których jest Persy – Percival (odwołanie do postaci rycerza z legend arturiańskich), udaje mu się zażegnać zło: tron wraca do prawowitej władczyni, a gdy Empis jest ocalone, Charlie leczy rany i paradnie opuszcza inny świat, wracając do swojego. Chłopiec przyjął przypisaną mu rolę, sam określając się jako „niedisnejowski” książę, czyli niesztampowy, nieidealny i niesprowadzony do roli ratującego z opresji dziewczynę, która zostanie jego żoną.

To, co przeżywa Charlie w Empis, nie jest tylko serią strasznych i pięknych przygód, opierających się na baśniowych schematach, chodzi tu bowiem o scenariusz podstawowy – inicjacyjny. Mircea Eliade w *Aspektach mitu* pisał, że baśń na innym poziomie i za pomocą innych środków powtarza ów scenariusz:

Baśń jest kontynuacją „wtajemniczenia” w sferze świata wyobraźni. Jeśli jest ona formą rozrywki czy ucieczki, to dzieje się tak tylko w świadomości potocznej, a zwłaszcza w świadomości człowieka współczesnego; jednak głęboko w psychice ludzkiej scenariusze inicjacyjne zachowują swe znaczenie, nadal niosą swe przesłanie i są przyczyną przemian¹².

Indywidualne losy bohatera wpisują się w uniwersalny wzorzec, który przejawia się w snach, fantazjach i tęsknotach¹³. Empis można traktować jako krainę zrodzoną ze snów i pragnień – sam Charlie, rozpatrując zasadę istnienia innego świata, zastanawia się, czy jest to może świat powstały ze zbiorowej wyobraźni (analogicznie do *Fantazjany z Niekończącej się historii*), a pierwaj pan Bowditch snuje przypuszczenia, że może Bradbury – prawdziwy literat – był w Empis i inspirował się tym światem, pisząc *Jakiś potwór tu nadchodzi*.

Podróż Charliego odtwarza uniwersalną, mitologiczną formułę wyprawy bohatera; realizuje scenariusz monomitu opisany przez Josepha Campbella: oddzielenie – inicjacja – powrót¹⁴, przy czym najpierw Charlie jest jak typowy bohater baśni, potem – mitu. Początkowo bowiem chłopakowi chodzi tylko o przywrócenie młodości Radar – jest to jego prywatny cel, którego osiągnięcie – za autorem *Bohatera o tysiącu twarzy* – można uznać za „mikrokosmiczne zwycięstwo”¹⁵. Bohater podejmuje wezwanie do

12 M. Eliade, *Aspekty mitu*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 1998, s. 199.

13 Zob. *idem*, *Mity, sny i misteria*, przeł. K. Kochan, Warszawa 1994, s. 17.

14 Zob. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy...*, s. 27.

15 Zob. *ibidem*, s. 33.

wyprawy, przekracza próg światów (studnia), uzyskuje pomoc i wsparcie od nowych przyjaciół i udaje mu się umieścić psa na zegarze słonecznym. Cel wyprawy zostaje więc osiągnięty, ale w tym miejscu otwiera się drugi etap prób, którego Charlie nie podejrzewał, a którego znaczenie będzie makrokosmiczne, decydujące o losach świata.

Doświadczenia inicjacyjne będą wymagały od bohatera przekroczenia granic. Charlie jest zmuszony do walki na śmierć i życie. Przeżywa miłość platoniczną. Jego inicjacja ma też wymiar seksualny. Najważniejsze jednak rozpoznanie dotyczy doświadczenia grozy i zmierzania się ze złem.

Postacie z mroku zostały ukazane poprzez odwołania zarówno do przedstawień popkulturowych, literackich, jak i mitycznych. Elden jest jak typowy baśniowy najmłodszy, niedoceniany i szykanowany przez innych brat. Ułomny fizycznie, poniewierany w dzieciństwie księżę mści się, przejmując władzę za cenę paktu z panem Mroczonej Studni. Staje się Katem Skrzydlatych (znamiennie, że zmienia imię). Kolejną metamorfozą Eldena jest Cthulhu – potwór, z którego ciała wyrastają ohydne węzowe macki. King wykorzystał tu postać z opowiadań Howarda Phillipsa Lovecrafta, która przeniknęła do szeregu innych tekstów: literatury, muzyki, seriali, filmów i gier. Cthulhu jest prezentowany w *Baśniowej opowieści* stopniowo i w różnych odstonach (jakby realizując formułę „jakiś potwór tu nadchodzi”): od słowa (Charlie w dzieciństwie czytał *Zew Cthulhu* Lovecrafta), potem obrazu – rzeźby w Empis, aż do przeistoczenia Eldena. Również Gogmagog jest zapowiadany. To imię pojawia się już przy okazji baśni o Jasiu i fasoli, Charlie wie, że w innym świecie jest Gogmagog („Chciałem zobaczyć miasto z zielonymi wieżami i dowiedzieć się, czy to naprawdę Oz, tyle że ze straszliwym potworem – Gogmagogiem – ukrytym w jego sercu zamiast oszusta, który przemawia zza zasłony”, s. 263). Kwestia ontologiczna, na ile ten świat wynika z doświadczeń i oczekiwań bohatera, na ile jest projekcją jego wyobraźni, a na ile wytworem zbiorowej świadomości i przetwarzanym od wieków – pozostaje otwarta czy też zależy od perspektywy odbioru.

Baśniową opowieść wyprzedziły inne teksty, została ona utkana z gotowych słów, wykorzystuje gotowe/wcześniejsze rozwiązania. Charlie nie podważa słów Bowditcha – pójdzie jego śladem i dosłownie będzie się kierował inicjałami AB, zostawionymi onegdaj przez Adriana Bowditcha. Litery/słowa pełnią więc funkcję kierunkowskazu i klucza. Przywołanie magicznej formuły pozwala otworzyć (i zamknąć) przejścia – na zasadzie baśniowego „sezamie, otwórz się”. Mroczonej Studnia zostaje zamknięta dzięki wypowiedzeniu imienia demona. Charlie w Empis uczy się walczyć, by przeżyć, jednakże starcie z najmrocniejszym złem w ogóle nie będzie wymagało siły fizycznej. Charlie stosuje rozwiązanie, które podsunęła mu znajomość baśni o Rumpelsztyku, gdzie by pokonać gnoma, trzeba było odkryć jego prawdziwe imię (w realnym świecie trawestacją tego wątku są próby wydobywania imienia od włamywacza). Takie rozwiązanie

odwołuje się do wiary w magiczną moc imienia i rzeczywisty związek między osobą a jej imieniem, charakterystycznej dla społeczeństw pierwotnych, o czym pisał James George Frazer¹⁶. W społeczeństwach pierwotnych imiona były otoczone troską i mogły wejść w obszar tabu. Tabuizacja imienia dotyczyła bogów, ukrywanie imienia miało chronić przed urokami i odebraniem mocy¹⁷. Wiara w moc imienia jest też widoczna w Biblii: w Starym Testamencie pojawia się zakaz wymawiania imienia Boga na rzecz określeń opisowych; imienia Boga nie wolno nadużywać (drugie przykazanie Dekalogu); wypowiedzenie imienia może także oznaczać powołanie człowieka do służby Bogu („wezwałem cię po imieniu; tyś moim!”, Iz 43,1). Ślady tego myślenia widać w baśniach¹⁸ oraz w literaturze fantasy – Gogmagog z *Baśniowej opowieści* jest jak Voldemort z cyklu o Harrym Potterze J.K. Rowling, nie wolno wymawiać jego imienia.

Charlie przechodzi w Empis fizyczną i psychiczną metamorfozę – staje się księciem, ratuje królestwo. Dokonuje tego w czasie, gdy coś wyjątkowego dzieje się na firmamencie, dwa księżycy – Bella i Arabella – zbliżają się do siebie, tworząc kształt odwróconej ósemki – nieskończoności. King wykorzystał w tym wątku symbolikę księżycy odnoszącą się do tego, co ukryte, tajemne, mroczne, zmienne – w opozycji do symboliki słońca (zegar słoneczny), wskazującej na witalizm, aktywność, energię, życie. Zarówno w solarnej, jak i lunarnej symbolice tkwi refleks mitycznego myślenia o związku człowieka z kosmicznym rytmem¹⁹. Spotkanie księżyców sprawi, że coś się stanie z czasoprzestrzenią, otworzy się przejście do innego świata – czyli znów pomysł, który ma korzenie w myśleniu mitycznym, a uzyskuje realizację w literaturze fantasy, by przywołać chociażby Koniunkcję Sfer z wiedźmińskiego uniwersum Andrzeja Sapkowskiego. King ponadto odwołuje się do opowiadań grozy Lovecrafta *Zew Cthulhu*, w którym mowa o tym, że Wielcy Przedwieczni opanują świat za światem, gdy gwiazdy osiągną właściwą pozycję²⁰.

16 Według Frazera, dla człowieka pierwotnego nie ma różnicy między rzeczami a słowami, zaś związek między osobą a imieniem jest „więzią rzeczywistą i silną, łączącą jedno z drugim w taki sposób, że magiczne zabiegi w stosunku do człowieka mogą być dokonane równie łatwo za pośrednictwem jego imienia jak włosów, paznokci czy innej materialnej części jego osoby” – J.G. Frazer, *Złota gałąź*, przeł. H. Krzeczkowski, przedm. J. Lutyński, Warszawa 1965, s. 221.

17 Szereg przykładów Frazer wymienia w rozdziale *Słowa tabu*, *ibidem*, s. 221-231.

18 Onomastyczne aspekty tytułowego imienia baśni braci Grimm pt. *Rumpelstilzchen* oraz jego obecności w aluzjach literackich i kulturze popularnej omawia Eliza Pieciul-Karmińska. Zob. *Polskie losy tytułowego imienia Rumpelstilzchen z baśni braci Grimm*, „Onomastica” LIV, Kraków 2010, s. 51-67.

19 Według Manfreda Lurkera: „Do najstarszej wiedzy ludzkości należy myśl, że człowiek uczestniczy w kosmicznych rytmach, że pozostaje w żywym związku z wielkim światem makrokosmosu; zanim jednak spróbował policzyć gwiazdy, połączył je w obrazy – tym sposobem usiany gwiazdami firmament stał się największą księgą obrazkową wszechczasów” – M. Lurker, *Przełamanie symboli w mitach, kulturach i religiach*, przeł. R. Wojnakowski, Kraków 1994, s. 130.

20 Por. H.P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, wyb., przeł. i oprac. M. Płaza, posł. M. Kopacz, il. K. Wroński, Czerwonak 2019, s. 26. Ten trop znajduje też potwierdzenie w nawiązaniu do *Necronomiconu*

Fabularnie Mroczna Studnia jest miejscem kulminacyjnym *Baśniowej opowieści*. Bohater widzi przejście do innego świata, słowem „Gogmagog” przegania do mrocznej przestrzeni to, co z niej wychynęło – niweluje niebezpieczeństwo (szarość świata Empis była dopiero etapem przed mrokiem; etapem, z którego można wyjść), choć nie może go całkowicie unicestwić. Gogmagog²¹ i Charlie zobaczyli się, rozpoznali i w obu przypadkach następuje odwrót do swojego świata. To doświadczenie Mrocznej Studni jest sednem inicjacji.

Wymiary Mrocznej Studni

Różne narracje grozy wykorzystywały już studnię jako przedstawienie miejsc zamknięcia, pułapki, tortur czy zagrożenia²². W *Baśniowej opowieści* Mroczna Studnia to empisańska legenda (na zasadzie opowieści w opowieści); to najgłębsze miejsce, ostatni próg świata, którego Charlie nie przekroczy, ale upewni się o jego istnieniu: „Mroczna Studnia otwierała się na jakiś inny wszechświat, który całkowicie wymykał się ludzkiemu zrozumieniu” (s. 655). Chodzi więc o punkt centralny, sedno, jądro ciemności – w wymiarze przestrzennym i symbolicznym, a także w warstwie psychologicznej: to obszar tego, co ukryte i podświadome. W tym aspekcie doświadczenie mrocznej studni nie jest zupełnie nowe, jest oswojeniem swoich najmroczniejszych rewirów.

Charlie idzie, by pokonać własne demony:

Zastanawiacie się może, czy się bałem. Owszem, ale czerpałem też z tej mrocznej studni, którą odkryłem w sobie jako dziecko, gdy wydawało się, że ojciec chce uczcić pamięć swojej żony, mojej matki, niszcząc nasze życie i pozbawiając nas domu. Nienawidziłem go przez jakiś czas i nienawidziłem siebie za tę nienawiść. Stąd brało się złe zachowanie. Teraz nienawidziłem kogoś innego i nie miałem powodów, by się tego wstydzić. Więc tak, bałem się. Byłem przerażony. Ale jakaś częśćka mnie z ochotą przystępowała do walki (s. 527).

W przywołanym cytacie kryje się odpowiedź na pytanie, dlaczego Charlie stał się obrońcą Empis. Kluczem jest dzieciństwo. King wskazuje na ważną kwestię – jak fundamentalny dla formowania się osobowości człowieka jest pierwszy etap jego życia – oraz stawia pytanie o to, co sprawia, że młoda osoba obarczona takim, a nie innym doświadczeniem wybierze, mówiąc górnolotnie, dobrą lub złą drogę. Innymi

(w *Baśniowej opowieści* zakazane księgi czyta Elden). To fikcyjne dzieło, wymyślone przez Lovecrafta, zawiera dwuwiersz, który można by odnieść do tego, co tkwi w Mrocznej Studni: „Nie umarło, co wiecznie może trwać uśpione, / Z biegiem dziwnych eonów i śmierci może skona” (*ibidem*, s. 28).

21 Na tę postać składa się szereg odniesień kulturowych, od wskazanego wcześniej – biblijnego oraz mitycznych, po prozę Lovecrafta (wykorzystanie zaczerpniętego z niej potwora Cthulhu, którego panem w powieści Kinga ma być właśnie Gogmagog), do fantasy (*Nigdziebądź* Neila Gaimena).

22 Odwołując się do klasyki, można tu wymienić opowiadanie *Studnia i wahadło* Edgara Allana Poe, a ze współczesnych utworów – np. japoński horror *Ring* (1991) autorstwa Kōji Suzuki, na podstawie którego powstały wersje filmowe, czy *Labirynt fauna* (2006) w reżyserii Guillerma del Toro.

słowy: chodzi o źródło zła, które nie pochodzi z zewnątrz, tylko jest... banalne. Banalne, dopóki nie przekroczy określonej granicy.

W warstwie psychologicznej można przeanalizować zachowanie Charliego, opierając się na „trójkącie dramatycznym” Stephena Karpmana, odnoszącym się do osób, które cechują niezrealizowane w dzieciństwie potrzeby (m.in. współczucia, uznania). Symboliczny schemat zachowań dotyczy przechodzenia od roli Wybawiciela do roli Ofiary i Prześladowcy, szczególnie w przypadku osób uzależnionych, ale – jak wskazują Jacek Santorski i Marek Matkowski – role te są uniwersalne i mocno zakorzenione w ludzkiej psychice²³. Ojciec Charliego to alkoholik, syn jest współuzależniony – wstydzi się i boi o przyszłość (rola Ofiary), przy tym jest nadodpowiedzialny i zajmuje się sobą i ojcem (rola Wybawiciela), zaś odreagowując przejęcie funkcji w domu, która nie powinna być udziałem dziecka, wraz ze swoim przyjacielem dopuszcza się wykroczeń (rola Prześladowcy) i to jest tajemna sfera jego życia, o której dorośli nie wiedzą. U Charliego widoczny jest „syndrom ratownika” – najpierw w odniesieniu do ojca, potem Bowditcha, następnie Radar i w końcu całego Empis (w tym wątku rola Wybawiciela, rozumiana psychologicznie, nakłada się na strukturę mityczną). Fantastyczny świat pozwala bohaterowi przepracować własne traumy i lęki i wyjść z tego doświadczenia zwycięsko²⁴.

Baśniowa opowieść zaczyna się od przywołania śmierci matki. Ta sytuacja osierocenia jest typowa dla wielu baśniowych fabuł, tu jednak rezonuje na postawę i wybory chłopca. Wejście do pierwszej studni – studni światów – jest też formą powrotu do dzieciństwa, skąd można otrzymać wskazówki od nieświadomości²⁵. W nim przecież była matka, która w czerwonym płaszczu wyglądała jak Czerwony Kapturek. Ponadto – psychoanalityczne odczytanie studni wiąże ją właśnie z matką, kobietą. Charlie idzie, by pokonać śmierć; z nagłą śmiercią matki nie mógł się pogodzić, więc chce zapobiec śmierci Radar. Gdy bohater jest zniewolony w Głębi Maleen, możliwość ucieczki podsuwa mu sen związany z matką.

Charlie zмага się również z emocjonalnym opuszczeniem przez ojca, które nastąpiło po śmierci matki. Mimo że kocha ojca i ufa mu na tyle, by w końcu opowiedzieć o Empis, nie chce go dopuścić do wszystkich sekretów tego świata. Empis jest tylko jego. Choć wraca do rodzinnego domu, wybiera dom pana Bowditcha jako swój – staje

23 J. Santorski, M. Matkowski, „To twoja wina!” Kiedy wchodzimy w „trójkąt dramatyczny”, http://marekmatkowski.com/wp-content/uploads/2013/02/ThinkTank-09-01-TROJKAT-DRAMA-TYCZNY_santorski_matkowski.pdf [dostęp: 2.02.2023].

24 *Baśniowa opowieść* pod względem fabularnym wykazuje szereg podobieństw do powieści Johna Connolly’ego *Księga rzeczy utraconych*, której bohater w realnym życiu też doświadcza straty matki i trafia do fantastycznej krainy, a tam spotyka postaci o baśniowym rodowodzie. Doświadczenia Davida również można odczytać jako przepracowanie traumy.

25 Zob. J. Jacobi, *Psychologia C.G. Junga*, przeł. S. Łypacewicz, Warszawa 1996, s. 114.

się jego dziedzicem pod wieloma względami. Ten ciąg zdarzeń można odczytać jako zrozumienie i wybaczenie ojcu, ale też potrzebę odejścia z domu – osiągnięcia progu dojrzałości.

Bohater musi przepracować etap z dzieciństwa związany z krzywdzącymi innymi wybrykami. Zastanawiające, że przypominając sobie złe czyny, za każdym razem zaczyna od Bertiego Birda. Jest w tym być może próba rozłożenia odpowiedzialności za własne zachowanie, jednakże z perspektywy Charlie inaczej ocenia przeszłość i wstydzi się, odcina się w ten sposób od „złego” przyjaciela. W jego losach widać paralełę do sytuacji Eldena – również w dzieciństwie wrażliwego, nieszczęśliwego chłopca, który wybrał mrok. W losie Charliego i Eldena autor pokazuje dwa scenariusze, które związały się już w dzieciństwie, jakby chciał powiedzieć, że podobne dramatyczne doświadczenia mogą wzmocnić moralny kręgosłup bądź go wypaczyć, co potwierdzają słowa: „[...] w każdym kryje się mroczna studnia, która nigdy nie wysycha. Pijemy z niej jednak na własne ryzyko. Bo woda z tej studni to trucizna” (s. 531).

W postępowaniu Charliego – w obu przestrzeniach – są momenty, gdy dochodzą do głosu silne emocje, np. w poczuciu zagrożenia, w gniewie potrafi pobić włamywacza Polleya (to coś więcej niż samoobrona) i sprawia mu to przyjemność. Gdy walczy podczas Selekcji, determinuje go złość:

Teraz, gdy nic już nie ograniczało mi swobody ruchów, bez trudu sparowałem oba ciosy. I byłem zły. Bardzo zły. Tak jak wtedy, kiedy wściekłem się na Christophera Polleya, złamałem mu jedną rękę, pobiłem go, a potem złamałem drugą. I tak jak wtedy, gdy złościłem się na ojca, kiedy po śmierci mamy topił smutki w alkoholu. Nic mu nie mówiłem, nie skarżyłem się na jego picie (a przynajmniej niezbyt często), ale wyrażałem tę złość na inne sposoby. O niektórych wam już opowiadałem, innych za bardzo się wstydzę, by o tym mówić.

Gniew odbiera racjonalny osąd, dopiero z perspektywy możliwa jest refleksja. Dorosły Charlie czuje wstyd i żal.

Charlie pokonał i równocześnie nie pokonał Gogmagoga. Sfera mroku bowiem jest nieusuwalna, ale rozpoznanie jej i niewęjsze w nią staje się zwycięstwem. Gogmagog nie zagraża, lecz nie jest unicestwiony. Nadal tkwi wewnątrz jak mroczna strona ludzkiej natury. To jest też zagrożenie, które symbolizuje postać Rumpelsztyka – wywiedziona z baśni Grimmów, nakłada się na kilku bohaterów. Jak gdyby autor chciał powiedzieć, że to jest najbardziej uniwersalna, tj. powszechna postawa: „Zawsze Rumpelsztyk. Od samego początku. Pierwotna baśń [...]” (s. 656) – może nie będzie nadinterpretacją teza, że zło rodzi się z małostkowości, gniewu i chęci zaspokojenia własnych pragnień za wszelką cenę. W psychologicznej wykładni – jak zauważa Eliza Pieciul-Karmińska – postać z popularnej baśni Grimmów „służy [...] jako ostrzeżenie przed destrukcyjnym wpływem ataków wściekłości: choleryk, który im ulega, nie zyskuje nic, lecz na dodatek niszczy siebie (swoją reputację)”, a przyczyną takich

reakcji może być jakaś „małość”²⁶. Rumpelszyk jest twarzą Gogmagoga, niebezpieczną w swojej banalności. W *Baśniowej opowieści* to postać zwielokrotniona i rozproszona, reprezentująca pewien wzorzec ludzkich cech, które popychają do podłych i zbrodniczych czynów. Odreagowanie upokorzeń, kompleksy, pożądanie, wstyd, złość, gniew mogą tkwić u podłoża wyrządzanego zła i tylko jego skala sprawia, że coś jest traktowane jako wybryk czy zbrodnia. Jest jeszcze jedna przyczyna czynienia zła: sama możliwość („bo mógł”). Charlie Rumpelszykiem nazywa Christophera Polleya z realnego świata i złośliwego Piterkina z *Empis*²⁷, sugeruje porównanie pana Bowditcha do Rumpelszyka. Sam też czuje w sobie mrok. Rumpelszykiem może być każdy.

Odkrywanie struktury

Wśród książek, o których mowa w powieści, znajduje się wspomniana już pozycja naukowa:

Podniosłem tomiszcze i spojrzałem na okładkę: lejek wypełniający się gwiazdami. *Pochodzenie gatunku fantasy i jego miejsce w strukturze świata* – okropnie mądry tytuł. I do tego jeszcze podtytuł *Perspektywy jungowskie*. Zajrzałem do indeksu, by sprawdzić, czy znajdę coś o historii Jasia i fasoli. Okazało się, że coś jest. Próbowałem to przeczytać, ale w końcu tylko przejrzałem. To był typowy przykład czegoś, co uważałem za napuszony akademicki styl, pełen trudnych słów, wydumanych określeń i skomplikowanych, niezrozumiałych zdań. Może to tylko intelektualne lenistwo z mojej strony, ale może nie (s. 223).

Nastoletni Charlie skupił się na okładce, zaś jako dorosły – zajął się w sposób naukowy i literacki baśniami i mitami. Rozpoznawanie świata (czy to realnego, czy to fantastycznego) wiedzie od przeżywania/uczestnictwa do analitycznego zgłębiania sensów, opisanie i zrozumienie – takie przejście następuje w myśleniu Charliego, ale można kwestię uogólnić: oto przejście od myślenia dziecka do myślenia dorosłego; od myślenia człowieka pierwotnego do współczesnego; od bezpośredniego doświadczenia do analizy. Idąc tropem Manfreda Lurkera, który pisał, że „Myślenie symboliczne jest myśleniem w kategorii analogii, relacji, ukierunkowanym na całość”²⁸, symbol pozwala zrekonstruować strukturę, odkryć powiązania między jej poszczególnymi elementami.

26 E. Pieciul-Karmińska, *Słowo od Tłumaczki*, [w:] W., J. Grimm, *Baśnie dla dzieci i dla domu*, t. 2, Poznań 2010, s. 463.

27 Zwłaszcza w tym wcieleniu Rumpelszyk przywodzi na myśl Tolkienowskiego Golluma: „Dzieciak obejrzał się, nie wypuszczając tylnych odnóży owada, a ja zrozumiałem, że to nie dziecko, lecz karzeł. Stary. Strąki siwych włosów zwisały wzdłuż policzków. Miał pomarszczoną twarz, a bruzdy wokół jego ust były tak głębokie, że wyglądał jak lalka brzuchomówcy, której mogłaby używać Lea (gdyby nie udawała, że jej koń potrafi mówić). Rysy jego twarzy zachowały normalne kształty, lecz skóra miała barwę gliny. I nadal przypominał mi Polleya, po części dlatego, że był mały, ale głównie ze względu na złośliwy, przebiegły błysk w oku” (s. 310-311).

28 M. Lurker, *op. cit.*, s. 28.

W toku opowieści kilkakrotnie narrator nawiązuje do okładki książki, przekładając ten symboliczny obraz na własną sytuację: lejek napełniający się gwiazdami – interesujące zestawienie przyrzędu, który ze względu na kształt pozwala, by to, co przezeń się sący, trafiało w jakąś przestrzeń. Lejek może kojarzyć się ze studnią, a podwójny – z klepsydrą²⁹. Gwiazdy symbolizują marzenia, boskość, nieskończoność, coś cennego i do czego warto dążyć. Gwiazdy są tu porównane do opowieści, jak również sam Charlie czuje się gwiazdą-opowieścią. Mimo że początkowo nie rozumie treści książki, to właśnie do zawartych w niej sensów dąży. Charlie snuje opowieść, przywołując swoje myśli i odczucia sprzed lat, jednocześnie kilkuletnia perspektywa daje mu dystans i wiedzę młodego badacza „Mitów i baśni”, który w różnych warstwach historii doszukuje się ukrytej struktury. Akceptuje „realność świata Empis”, tak jak prawdziwe jest wszystko, co można sobie wyobrazić³⁰.

Cóż więc można powiedzieć o strukturze światów przedstawionych w *Baśniowej opowieści*? Charakteryzuje ją rozwarstwienie i przenikanie się poszczególnych piętér/poziomów. Pod warstwą realistyczną kryje się baśniowa/fantastyczna, pod nią – mityczna. Jest to też podróż w czasie: od „tu i teraz” poprzez baśniowy bezczas do mitycznego zawsze. Miejscami przejścia – portalami do innej rzeczywistości są studnie. Żeby dostać się do innego świata, trzeba wejść do studni i zejść spiralnymi schodami – znów kształt prowadzi do symbolicznych znaczeń, spirala bowiem to „schematyczna forma ewolucji wszechświata”, jej symbolika jest złożona, a w formie znieruchomiałej, z jaką w tym wypadku mamy do czynienia, byłaby symbolem lunarnym, można ją odbierać jako zaproszenie „do wnikania we wnętrze wszechświata, w jego głębie”³¹. Następnie jest długi korytarz prowadzący do Empis, które nie jest światem podziemnym, tak jak podziemnym światem nie jest Kraina Czarów z dzieła Lewisa Carrolla. Elementy przestrzenne jednak w różny sposób nawiązują do świata rzeczywistego, np. fontanna czy stadion są jak gdyby rewersem miejsc realnych.

W powieści Kinga jest kilka lejtmotywów, które opalizują znaczeniami, jak omówiona studnia czy – chronologicznie pierwszy – most.

Narrator, zdradzając, że nie wie, od czego zacząć swoją opowieść, wspomina most. To jest „wyzwalacz” opowieści oraz symbol, który będzie przenikał przez wszystkie jej warstwy. Most jest realistyczny, baśniowy i zarazem symboliczny. Na nim ginie

29 Dziękuję prof. Annie Szóstak za cenną uwagę, że obraz podwójnego lejka to kształt zmodyfikowanej klepsydry: klepsydra ma kształt dwóch połączonych ze sobą zamkniętych lejków i symbolizuje przemijanie czasu, jego upływ, skończoność, coś, co jest zamknięte i ograniczone, a sam lejek jest otwarty z obu stron, umożliwia nieustanny przepływ, przechodzenie z jednego końca, by wyjść w drugim, proces, który przynosi w czasie i przestrzeni; taki obraz byłby symbolem struktury świata jako splatających się czasów i przestrzeni.

30 Parafrazuję tu myśl Pabla Picassa: „Wszystko, co można sobie wyobrazić, jest prawdziwe” – cyt. za: J. Connolly, *Księga rzeczy utraconych*, przeł. K. Malita, Warszawa 2007, s. 5.

31 Zob. J.E. Cirlot, [hasło:] *Spirala*, [w:] *idem, Słownik symboli*, przeł. I. Kania, Kraków 2012, s. 383.

matka bohatera – to moment węzłowy w biografii: zdarzenie, które zamknęło szczęśliwy, arkadyjski etap dzieciństwa. Charlie dowiaduje się też o śmierci Bowditcha, gdy przejeżdża przez most. Most więc to przejście, coś, co łączy (albo rozdziela) w czasie i przestrzeni. Symbolizuje odmianę losu bohatera i to znaczenie często pojawia się w tekstach baśniowych i fantastycznych (ten sam topos wykorzystał np. Neil Gaiman w opowiadaniu *Trollowy most*).

Most dzieli dom Charliego i dom pana Bowditcha. Oba są realistyczne, ale i je można ująć symbolicznie – dom Readów byłby domem dziennym, dom przy Jaworowej – nocnym, który z zewnątrz wydaje się niebezpieczny, budzi lęk jak „dom z *Psychozy*”. Gdy Charlie poznaje i oswaja staroświeckie wnętrza, chętnie w nim przebywa i zaczyna o nie dbać. Szopa ze studnią byłaby odpowiednikiem piwnicy, czyli obszarem archetypu w psychoanalitycznym ujęciu przestrzeni. Dom został zbudowany tam, gdzie dawniej był las – przestrzeń podstawowa dla wielu baśni, wskazująca na obszar tajemnic i lęków, które wymagają poznania i rozproszenia. Innymi słowy, dom pana Bowditcha jest zakorzeniony w baśniach i mitach. Poznawanie przestrzeni oznacza zejście w obszar nieznanego, ale będącego fundamentem. Były to więc równocześnie dom oniryczny, który według Gastona Bachelarda „stanowi jeden ze schematów wertykalnych ludzkiej psychiki”³²:

Jeśli samotnie, w zadumie, w domu, który nosi znaki głębokości, schodzimy ciasnymi ciemnymi schodami wijącymi się stromo wokół kamiennego filaru, czujemy niebawem, iż jest to zejście w przeszłość. Otóż nie ma przeszłości, która nie kojarzyłaby nam się z naszą własną przeszłością, stając się w nas niebawem przeszłością dalszą, niemniej określoną, ową bolesną przeszłością, która nie zna dat naszej własnej historii³³.

Bohater wchodzi w głąb siebie – Empis to świat wewnętrzny; projekcja podświadomości indywidualnej połączona z tym, co zbiorowe, archetypiczne. Obszar baśni pełni funkcję „tęczowego mostu”, łączącego to, co logiczne, z tym, co jest domeną instynktu i intuicji³⁴. Ponadto baśń przechowuje sytuacje pełne grozy, które pozwalają doświadczyć transgresji, związanej z przekroczeniem tabu osobowościowego i społeczno-kulturalnego, o czym pisał Pierre Péju³⁵.

32 G. Bachelard, *Wyobrażenia poetycka. Wybór pism*, wyboru dok. H. Chudak, przeł. H. Chudak, A. Tatarkiewicz, przedm. J. Błoński, Warszawa 1975, s. 309.

33 *Ibidem*, s. 326-327.

34 Powołuję się na myśl Bolesława Leśmiana, który pisał, że „baśń [...] gra rolę poważną w naszym myśleniu: rolę tęczowego mostu, który nas łączy z dziedziną nielogiczną istnienia, z brzegiem urwistym owej tajemnicy, której twarz nie jest do twarzy ludzkiej podobna. Baśń ta jest zawsze wytworem – intuicji, instynktu, o którym logika mówi, że jest ślepy, ponieważ ma oczy innej niż ona barwy. Widzi to, co logicznie rozumując powinno być niewidzialne”; B. Leśmian, *Szkice literackie*, oprac. i wstęp J. Trznadel, Warszawa 1959, s. 31.

35 Zob. P. Péju, *Dziewczynka w baśniowym lesie. O poetykę baśni: w odpowiedzi na interpretacje psychoanalityczne i formalistyczne*, przeł. M. Pluta, Warszawa 2008, s. 26.

Wieloetapowa podróż bohatera do centralnego miejsca przyzwyczajają go do odczuwania grozy i uczy, że zagrożenia można pokonać. Charlie zdobywa kolejne doświadczenia w sferze transgresyjnej. Układają się one w ciąg spotkań z personifikacjami lęków, których groza też narasta. Pierwszym sprawdzianem odwagi jest zejście do studni światów. Mieszkające w niej karaluchy i nietoperze wzbudzają atawistyczną niechęć i jest to najłagodniejszy krąg grozy, tej odczuwalnej cieleśnie, przyprawiającej o ciarki. Potem Hana – gargantuiczna olbrzymka, symbolizująca to, co biologiczne, zmysłowe i związane z tabu ludzkiego ciała („żyła, pierdziała i obżerała się niezdrowym jedzeniem”, s. 392), ordynarna, groźna, ale zarazem wzbudzająca śmiech. To, co spotka Charliego w Głębi Meleen i później w przestrzeniach przybliżających do Mrocznej Studni, prowadzi do następnych konfrontacji z Jungowskim cieniem pod postaciami kolejnych wrogów, aż do czegoś, co tkwi jeszcze w innym świecie. Ciąg zdarzeń pozwala bohaterowi dopełnić Jungowski proces indywiduacji, o którym badaczka narracji grozy, Katarzyna Slany pisze:

Indywiduacja polega na przeżywaniu przez człowieka fabuł nieświadomych, w trakcie których następuje rozpoznawanie kolejnych archetypów, pełniących funkcję symbolicznych drogowskazów na drodze do integracji psychicznej. Proces ten polega na wyjściu człowieka od stanu dezintegracji, czyli jego aktualnego i świadomego „ja” (w baśniach jest to wyjście ze sfery *interior*), następnie na przejściu duchowej konfrontacji z coraz głębszymi warstwami psychiki (w baśniach to wejście w obszar *exterior*) i na dojściu do reintegracji na nowym, wyższym poziomie świadomości (w baśniach sytuację tę oddaje odwieczny motyw powrotu lub odnalezienia niszy). Indywiduacja ma charakter dialogu między „ja” obecnym i „ja” potencjalnym, a jej celem jest asymilacja i integracja nieświadomych treści psychiki. Jung porównał omawiany przez siebie proces do labiryntu, w którym przetrwa ten, kto zachowa samego siebie, a jednocześnie zinterioryzuje nieświadome treści³⁶.

Wezwanie do ratowania zagrożonej baśni wiąże się także z określeniem swojego światopoglądu, opowiedzeniem się po stronie podstawowych, niewymiernych wartości, bo „Dzielny człowiek pomaga, a tchórz tylko przynosi prezenty” (s. 59). Z tego też powodu bohatera tak porusza widok martwej syreny: „Mordowanie piękna jest zbrodnią” (s. 437). Ocalenie Empis jest więc wyrazem niezgody na degradację świata w jak najszerszym znaczeniu. Kryje się w tym pesymistyczna ocena ludzkich zachowań zmierzających do podporządkowania i niszczenia przestrzeni. Jest to kwestia jak najbardziej aktualna i jeden z podstawowych problemów prozy Kinga. Cytowane rozważania Bachelarda można odnieść do samego autora *Baśniowej opowieści*, który zawarł w utworze wiele tropów biograficznych, obdzielając własnymi doświadczeniami Charliego (wychowany w niepełnej rodzinie nauczyciel i pisarz), jego ojca (choroba

36 K. Slany, *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Kraków 2016, s. 9. Wspomniany w cytowanym fragmencie labirynt również pasuje do charakteru przestrzeni prezentowanej w *Baśniowej opowieści*.

alkoholowa) i pana Bowditcha (wypadek związany z długoterminową niedyspozycją fizyczną). „[...] każda postać, którą tworzymy, tak naprawdę ma w sobie cząstkę nas samych” – stwierdził autor w *Jak pisać. Pamiętnik rzemieślnika*³⁷.

Doświadczony pisarz w metatekstowej warstwie wskazuje na *Pochodzenie gatunku fantasy*... Mity, baśnie, romanse rycerskie, powieści przygodowe, opowieści grozy, klasyka literacka, a także utwory współczesne, również te z zakresu popkultury – z tego ogromu tekstów czerpie fantasy. Jest to gatunek synkretyczny, będący w nieustannym dialogu z innymi gatunkami i konwencjami. Fantasy przetwarza więc to, co należy do obszaru archetypicznego i czerpiąc z bogatej tradycji kulturowej, wykazuje podatność na trendy współczesności. Można jeszcze inaczej rozpatrywać kwestię „pochodzenia gatunku” – u podłoża tkwią wciąż te same ludzkie lęki, marzenia i potrzeby. Klasyka, w tym baśniowa, nadal jest atrakcyjnym twórczym literackim i często staje się czymś więcej aniżeli tylko nawiązaniem czy aluzją. Już Wilhelm Grimm porównywał baśnie do „rozbitego klejnotu, w którym rozbłyskują pierwotne znaczenia mitologiczne”³⁸ i to myślenie charakteryzuje też Kinga – archeologa opowieści-skamielin. Fantasy wykorzystuje baśń, która naprowadza na mit – prastrukturę, kanwę innych opowieści.

Baśniowa opowieść jest drogą poprzez *logos* do *mythos*, wejrzaniem wstecz, wejściem w głąb. Doświadczony autor opisuje wędrówkę bohatera do wnętrza Empis i równocześnie do punktu kulminacyjnego opowieści, czyli do samego jądra ludzkich lęków, które sprawiły, że człowiek zaczął personifikować to, czego bał się najbardziej, a potem – snuć o tym opowieści, by oswajać, a może i pokonać lęki i strachy. Chodziłoby więc o doświadczenie grozy istnienia, które współczesnemu odbiorcy oferuje gatunek fantasy. Do niego też można odnieść metaforę lejka, filtrującego inne opowieści i pozwalającego, by nasze „tu i teraz” na różne sposoby znajdowało odbicie w wykreowanych, fantastycznych światach.

Zakończenie

Biblioteka pre-tekstów *Baśniowej opowieści* jest różnorodna. Niektóre tytuły zostały tu wskazane przez samego autora, a zakres ich wykorzystania jest rozmaity: od drobnych sygnałów intertekstualności po wykorzystanie postaci, wątku, aż do dekonstrukcji sensu, jak w przypadku baśni o Rumpelsztyku. Podstawą księgozbioru są baśnie, klasyka z zakresu literatury pięknej i opowieści grozy, w tym – potężny regał zajęłaby twórczość samego Kinga. W rekonstruowanej bibliotece jest jeszcze mediateka z filmami i serialami, z których sceny ulegają zacytowaniu i przetworzeniu. Biblioteka zakłada też potrzebę dzieł naukowych, które pomogą rozpoznać sens innych książek,

37 S. King, *Jak pisać...*, s. 152.

38 Cyt. za: A. Czabanowska-Wróbel, *Baśń w literaturze Młodej Polski*, Kraków 1996, s. 14.

jak *Pochodzenie gatunku fantasy... Baśniowa opowieść* wskazuje na siłę lektury i szereg funkcji, jakie może ona pełnić. Teksty są drogowskazami, pozwalają zrozumieć świat, a przetwarzając modelowe sytuacje i dostarczając wzorców, wpływają na emocje i mogą pełnić funkcję terapeutyczną. Aby dopełnić obrazu – są również książki złe, zakazane, jak fikcyjne dzieło *Necronomicon* z prozy Lovecrafta. Autor w ten sposób wskazuje na indywidualny akt lektury, mogący wyrzucić także negatywne skutki. Mimo to w warstwie metatekstowej *Baśniowa opowieść* przynosi pochwałę literatury fantasy, ze wskazaniem na jej funkcję, wynikającą z tego, że jest ona współczesną narracją grozy, przejmując zadania, które pierwiej realizował mit, potem baśń (jeśli baśń nazywana jest „córka mitu”, fantasy byłaby jej „nowoczesną wnuczką”).

Baśniową opowieść można odczytywać jako podziękowanie Kinga złożone ważnym dla niego utworom i autorom i włączenie w tekstowe uniwersum własnej twórczości, tym bardziej że autor odnosi się do wszystkich kwestii, które uznał za najistotniejsze i które poruszał w swoich dziełach, czyli: konsekwencje stechnicyzowania rzeczywistości (stąd wątek ocalenia Empis przed światem ludzi), pytanie o źródło zła, skłonność do przemocy, granica między rzeczywistością a fantazją, różnice między dziećmi i dorosłymi oraz potęga wyobraźni³⁹. W centrum tej rekonstruowanej biblioteki tkwi więc książka, na okładce której chłopiec i pies⁴⁰ wchodzi do studni światów – i można zgadywać, że po drugiej stronie jest książka z lejkiem, przez który sączą się gwiazdy.

Bibliografia

- Bachelard G., *Wyobrażenia poetycka. Wybór pism*, wyboru dok. H. Chudak, przeł. H. Chudak, A. Tatariewicz, przedm. J. Błoński, Warszawa 1975.
- Burszta W.J., *Joseph Campbell i potrzeba mitu*, [wstęp do:] J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, 2013, wyd. 2 poszerz. i popr., Kraków 2013.
- Campbell J., *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, oprac. B.S. Flowers, przeł. I. Kania, Kraków 2019, s. 11.
- Cirlot J.E., *Słownik symboli*, przeł. I. Kania, Kraków 2012.
- Connolly J., *Księga rzeczy utraconych*, przeł. K. Malita, Warszawa 2007.
- Czabanowska-Wróbel A., *Baśń w literaturze Młodej Polski*, Kraków 1996.
- Eco U., *Dopiski na marginesie „Imienia róży”*, [w:] *idem, Imię róży*, przeł. A. Szymanowski, Kraków 2004.
- Eco U., *Interpretacja i historia*, [w:] *idem et al., Interpretacja i nadinterpretacja*, red. S. Collini, przeł. T. Bieroń, Kraków 2008.
- Eliade M., *Aspekty mitu*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 1998.
- Eliade M., *Mity, sny i misteria*, przeł. K. Kochan, Warszawa 1994.
- Frazer J.G., *Złota gałąź*, przeł. H. Krzeczowski, przedm. J. Lutyński, Warszawa 1965.
- Jacobi J., *Psychologia C.G. Junga*, przeł. S. Łypacewicz, Warszawa 1996.
- Jung C.G., *Człowiek i jego symbole*, przeł. R. Palusiński, Katowice 2007.
- King S., *Baśniowa opowieść*, przeł. J. Ochab, Warszawa 2022.

39 Ten zestaw zainteresowań King wymienia w: *Jak pisać...*, s. 165-166.

40 Za projekt graficzny okładki oryginalnej odpowiada Will Staehle. Wydanie książkowe *Baśniowej opowieści* ukazało się również w edycji ilustrowanej, z pracami Gabriela Rodrígueza i Nicholasa Delorta, które nadają publikacji sznyt klasycznej powieści grozy czy też powieści przygodowej.

- King S., *Jak pisać. Pamiętnik rzemieślnika*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2001.
- Kostecka W., *Baśń postmodernistyczna: przeobrażenia gatunku*, Warszawa 2014.
- Leśmian B., *Szkice literackie*, oprac. i wstęp J. Trznadel, Warszawa 1959.
- Lovcraft H.P., *Zew Cthulhu*, wyb., przeł. i oprac. M. Płaza, posł. M. Kopacz, il. K. Wroński, Czerwonak 2019.
- Lurker M., *Prześłanie symboli w mitach, kulturach i religiach*, przeł. R. Wojnakowski, Kraków 1994.
- Péju P., *Dziewczynka w baśniowym lesie. O poetykę baśni: w odpowiedzi na interpretacje psychoanalityczne i formalistyczne*, przeł. M. Pluta, Warszawa 2008.
- Pieciul-Karmińska E., *Polskie losy tytułowego imienia Rumpelstilzchen z baśni braci Grimm*, „Onomastica” LIV, Kraków 2010, s. 51-67.
- Pieciul-Karmińska E., *Słowo od Tłumaczki*, [w:] W., J. Grimm, *Baśnie dla dzieci i dla domu*, t. 2, Poznań 2010.
- Santorski J., Matkowski M., „To twoja wina!” Kiedy wchodzimy w „trójkąt dramatyczny”, http://marekmatkowski.com/wp-content/uploads/2013/02/ThinkTank-09-01-TROJKAT-DRAMATYCZNY_santorski_matkowski.pdf [dostęp: 2.02.2023].
- Slany K., *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Kraków 2016.
- Stasiewicz P., *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy*, Białystok 2016.

Gry intertekstualne Stephen Kinga – *Baśniowa opowieść* wobec popkultury, klasyki i mitu

STRESZCZENIE: Wydana w 2022 *Baśniowa opowieść* Stephen Kinga zawiera szereg nawiązań do tekstów dawnych i współczesnych. W przypadku tej powieści fantasy intertekstualność jest wyrazem świadomej strategii twórczej. Utwór realizuje wyznaczniki literatury postmodernistycznej, a można go interpretować w ujęciu mitokrytycznym i psychoanalitycznym. W artykule zostały przeanalizowane wątki: realistyczny, baśniowy/fantastyczny i mityczny. Celem rozważań było też omówienie, jak King poprzez nawiązania do popkultury i klasyki, przede wszystkim baśniowej i filmowej, wskazuje na strukturę mitu. Losy głównego bohatera powieści mają uzasadnienie psychologiczne, ale również realizują klasyczny scenariusz inicjacyjny i można je odnieść do modelu monomitu. Transgresje protagonisty są doświadczeniem grozy istnienia. W warstwie metatekstowej *Baśniowa opowieść* przynosi pochwałę literatury fantasy, która jest współczesną narracją grozy i przejmując funkcję, jakie dawniej pełniły mit i baśń. Ponadto utwór wskazuje na autorów ważnych dla samego Kinga i teksty, które były dla niego inspiracją. Powieść można odczytywać jako świadomy akt włączenia twórczości pisarza w to tekstowe uniwersum.

SŁOWA KLUCZE: Stephen King, *Baśniowa opowieść*, fantasy, intertekstualność, baśń, klasyka literacka, popkultura, mit

Stephen King's intertextual games – *Fairy Tale* and pop culture, classics and myths

Summary: Published in 2022, *Fairy Tale* by Stephen King contains a number of references to classic and contemporary texts. In this fantasy novel, intertextuality is an expression of a conscious creative strategy. The novel follows the determinants of postmodern literature, and it can be interpreted in mythocritical and psychoanalytical terms. The realistic, fairy-tale/magic and mythical themes were analysed in the article. The paper also discusses how King, through references to pop culture and classics, primarily fairy tales and films, shows the structure of myth. The fate of the main character of the novel is psychologically justified, but it also follows a classic initiation scenario and can be related to the monomyth model. The protagonist's transgressions are an experience of the horror of existence. In the metatextual layer, *Fairy Tale* brings praise to fantasy literature, which is a modern horror narrative and takes over the functions that myth and fairy tale used to have. In addition, the novel refers to authors who were important to King himself and the literary works that inspired him. The novel can be read as a conscious act of including the writer's work in this textual universe.

KEY WORDS: Stephen King, *Fairy Tale*, fantasy, intertextuality, fairy tale, literary classics, pop culture, myth