

Barbara Tomalak  
Akademia Techniczno-Humanistyczna w Bielsku-Białej

## Religijny model świata w literaturze fantastycznej

Początków religijnego modelu świata szukać należy w zamierzchłej przeszłości, na tym etapie rozwoju hominidów, na którym nastąpiło, jak o tym pisze Andrzej Wierciński, „typowe dla człowieka i wyższych prymatów rozgraniczenie korowych obszarów projekcyjnych od reprezentujących [...], umożliwiające psychiczne odróżnienie postrzeżeń od wyobrażeń”<sup>1</sup>, przy czym „postrzeżenia”, zachodzące pod wpływem bodźców zewnętrznych, pozwalają na eksterioryzację (lokalizowanie „na zewnątrz”) powstających w mózgu obrazów, a „wyobrażenia”, obrazy mniej plastyczne i wyraziste, sytuowane są „wewnątrz” świadomości. Wyodrębnienie się dwóch pól w płacie czołowym mózgu, odpowiadających za przetwarzanie informacji, umożliwia odróżnienie postrzeżeń od wyobrażeń oraz pozwala na postrzeganie samego siebie – czyli prowadzi do samoświadomości jednostki. W przypadku silnej stymulacji emocjonalnej (może to być także użycie halucynogenów lub innych technik, odpowiadających za wywołanie stanów transowych) następuje jednak przemieszanie się sygnałów z obu pól, a wówczas *psyche* świadomą zalewają obrazy mające swe źródło w nieświadomości. Andrzej Szyjewski stwierdza, że „Wyobrażenia religijne opierają się na grze między świadomą refleksją a wywołanymi przez stany zmienionej świadomości [stany transowe, sny, wizje, halucynacje – B.T.] efektami

<sup>1</sup> A. Wierciński, *Magia i religia. Szkice z antropologii religii*, Kraków 2004, s. 53 (roz. IV: *Antropologiczna koncepcja procesu symbolizacji*).

poznawczymi”<sup>2</sup>. Wiedza o tym jest potrzebna dla zrozumienia, że element treści nieświadomych leży u podstaw kształtowania się wszelkich wyobrażeń religijnych i że jest obecny (choć zapewne nierozpoznawalny, z powodu blokowania treści nieświadomych przez maksymalnie zracjonalizowany umysł współczesnego człowieka) również w abstrakcyjnych wyobrażeniach transcendencji, właściwych dzisiejszym religiom. Ponieważ jednak, mimo zatarcia pamięci o starych technikach wglądu w przestrzeń wewnętrzną *psyche*, potrzeba doświadczenia religijnego nadal jest niezbywalną potrzebą człowieka<sup>3</sup>, więc współczesna kultura proponuje nam powrót do scenariuszy mitycznych poprzez częściową rekonstrukcję pradawnych wierzeń oraz poprzez nadanie nowego znaczenia sferze wyobrazeniowej, eksploatowanej we współczesnym dyskursie naukowym odnoszącym się do neurofizjologicznej aktywności mózgu.

Paradygmat animistyczny, zakorzeniony w najpierwotniejszej, zdaniem Edwarda Burnetta Tylora, formie religijnej – animizmie, rozumianym jako wiara w byty duchowe (w tym w duszę ludzką) oraz w duchowy aspekt otaczającej człowieka rzeczywistości, sięga od czasów najdawniejszych aż po późne średniowiecze. A przecież średniowiecze to epoka stosunkowo nieodległa, pamięć kulturowa wciąż pewne średniowieczne treści przechowuje w formie „przeżytków” (termin Tylora), które łatwo reaktywować. W istocie, już w XIX wieku ta pamięć kulturowa została usystematyzowana i poddana obróbce literackiej (jest to także czas narodzin baśni literackiej, zastępującej surową i nieraz okrutną baśń ludową), której podległy teksty kultury przechowywane w pamięci i przekazywane od niepamiętnych czasów z pokolenia na pokolenie, najczęściej drogą ustną. Odzyskanie niepodległości (nieraz po wielu wiekach niewoli) przez niektóre narody Europy, czy też podejmowanie w owym okresie walk narodowo-wyzwoleńczych, do tej niepodległości mających prowadzić, wymagało odwołania się do tradycji i zasobów kulturowych danej społeczności. Sięgnięto po narodowe mitologie, przeszłe dzieje i dokonania, utwierdzające społeczność w przekonaniu o jednoczącej ją historii, ugruntowujące poczucie tożsamości kulturowej i konsolidujące społeczność wokół wartości, z którymi każda jednostka mogła się identyfikować. Taką rolę odegrały liczne w owej epoce eposy narodowe: fińska *Kalewala*, estoński *Kalevipoeg*, łotewski *Laczplešis*, bułgarski cykl *O królewiczu Marku*, słowacki cykl *O Janosiku*. Każde z tych dzieł, nawiązując do rodzinnych podań etnogenetycznych i narodowej mitologii – nie

<sup>2</sup> A. Szyjewski, *Etnologia religii*, Kraków 2001, s. 175.

<sup>3</sup> Zob. R. May, *Blaganie o mit*, przeł. B. Moderska, T. Zysk, Poznań 1997; B. Tomalak, *Śladami mitu* (roz. *Mitu „naszego powszedniego daj nam dzisiaj”*), Bielsko-Biała 2012. Świadczą o tej potrzebie poszukiwania religijne, objawiające się powstawaniem wciąż nowych sekt czy też zwracaniem się do egzotycznych lub historycznych kultów.

do końca zapomnianej, mimo triumfującego poprzez lata chrześcijaństwa – kreuje postać herosa kulturowego, ukształtowanego według modelu biografii szamańskiej. Wiąże się to z wywodzeniem się bohatera od niezwykłych istot, boskich lub zwierzęcych, z jego zapowiadany przez różne znaki nadnaturalnymi narodzinami, a także z zagrożeniem jego życia w dzieciństwie lub w młodości, a później z niebezpiecznymi rytami inicjacyjnymi połączonymi z długą, uciążliwą nauką. Najwyższym osiągnięciem i najważniejszym momentem inicjacji jest pokonanie śmierci – heros zstępuje, a następnie wraca z krainy zmarłych. Życie herosa upływa na walce z istotami nadprzyrodzonymi i na magicznych podróżach w inne wymiary. Podejmuje on również działania cywilizacyjne wobec społeczności, w imieniu której występuje, bardzo często jest po prostu Wielkim Przodkiem-Założycielem. Heros w swoim życiu podlega prześladowaniom i negatywnym osądom, umiera śmiercią gwałtowną i nadnaturalną, po śmierci jego udziałem staje się reinkarnacja, wniebowstąpienie lub zmartwychwstanie<sup>4</sup>. Na ziemiach znajdującej pod zaborami Polski i Litwy Józef Ignacy Kraszewski stworzył, w czasie zbliżonym do powstania *Kalevali* Eliasa Lönnrota (*Kalevala*, 1835–1849), epopeję litewską, opartą na motywach mitycznych, folklorystycznych i baśniowych. Jego ogromne, trzytomowe dzieło, zatytułowane *Anafielas. Pieśni z podań Litwy*, w części istotnej dla naszych rozważań, *Witolraudzie* (Wilno 1840), opiewa mityczną przeszłość Litwy. Heros Witol, podobnie jak później heros Laczplexis z dzieła Andrejsa Pumpursa (*Laczplexis*, 1888), realizuje model biografii szamańskiej w kontekście mitologii Bałtów, a zwłaszcza ich kosmologii. Obaj bohaterowie są bytami hybrydowymi: Witol, syn bogini i woja litewskiego, po szamańskiej śmierci od Perkunowego pioruna inkarnuje w orła, Laczplexis, syn człowieka i niedźwiedzi, swoją moc czerpie z dziedzictwa animizmu – od obdarzonych duszą zwierząt. Zarówno orzeł, jak i niedźwiedź to występujące dość powszechnie zwierzęta szamańskie. Obaj bohaterowie są wojownikami, żyjącymi w wyobrażonej na kształt baśniowego średniowiecza krainie, w której napotkać można smoki, czarowników, olbrzymów. W tym świecie, który ma swoją nazwę historyczną, ale faktycznie funkcjonuje poza historią, rozgrywają się bitwy, oblężenia, pojedynki, zdrady, a bohater dokonuje wielkich czynów, ustanawiając fundamenty przyszłej cywilizacji.

Symptomatyczne, że ten właśnie model animistyczny przywołuje literatura *fantasy*, nawiązująca do baśni magicznej, eposów bohaterskich czy średniowiecznych poematów rycerskich. Literatura *fantasy* zastąpiła w XX wieku eposy narodowe, których epoka, zdaje się, nieodwracalnie

<sup>4</sup> A. Wierciński, dz. cyt., s. 123 i n.

minęła, ale nie minęło zapotrzebowanie na wykreowany przez nią świat. Oprócz tego, co oczywiste: znaczenia konsolidacyjnej roli mitu w tworzeniu wspólnoty, jego aspektu etnogenetycznego jako mitu założycielskiego, jego baśniowości, zaspokajającej potrzebę cudowności – współcześnie, tak jak dotąd to miało miejsce w dziejach gatunku ludzkiego<sup>5</sup>, najistotniejszą rolę zdaje się odgrywać scenariusz inicjacyjny, który umożliwia osiągnięcie szamańskiego wtajemniczenia w sposób zastępczy, w wirtualnym świecie literackiej fikcji. Światy *fantasy* cofają nasze doświadczenie zapewne aż do późnego paleolitu, do kultury magicznej, reprezentowanej przez szamana, wędrowca po zaświatach, w których doświadczał przygód i staczał swe pojedynki z wrogami z innych wymiarów. Magia nie jest przez antropologów uważana za religię, jakkolwiek definiuje się ją jako najbardziej pierwotną formę religijnego stosunku człowieka do świata<sup>6</sup>. Magia towarzyszy różnym systemom religijnym od zarania dziejów aż po dzień dzisiejszy. Jej istotę stanowi możliwość manipulowania mocą, bezosobową, mistyczną mana, która (funkcjonując w obiegu zamkniętym we wszechświecie) przepędza – w różnym zresztą stopniu – ludzi, zwierzęta i przedmioty. Zadaniem czarownika (szamana) jest zaczerpnięcie tej mocy i uczynienie jej sobie posłuszną: ujarzmienie, kontrolowanie i posługiwanie się nią do swoich celów. W magicznych światach *fantasy* funkcja wymuszania w otoczeniu pożądanej zmiany za pomocą instrumentalnie użytych zabiegów magicznych, skierowanych ku nadnaturalnej stronie rzeczywistości, zdaje się być priorytetem:

– Zapamiętaj – powtórzyła. – Magia jest Chaosem, Sztuką i Nauką. Jest przekleństwem, błogosławieństwem i postępem. Wszystko zależy od tego, kto się magią posługuje, jak i w jakim celu. A magia jest wszędzie. Wszędzie wokół nas. Łatwo dostępna. Wystarczy wyciągnąć rękę. [...] Ziemia, po której stąpamy. Ogień, który nie wygasa w jej wnętrzu. Woda, z której wyszło wszelkie życie i bez której to życie jest niemożliwe. Powietrze, któ-

<sup>5</sup> E. Leach [w:] E. Leach, A. J. Greimas, *Rytuał i narracja*, przeł. M. Buchowski i in., Warszawa 1989, s. 48: „[...] we wszystkich społeczeństwach ludzkich zdecydowaną większość uroczystości stanowią »obrządy przejścia« [...]”; A. Wierciński, dz. cyt., s. 153: „Można zatem przypuścić, że przystosowawczo korzystnym było objęcie systemem inicjacyjnym młodego pokolenia obojga płci, skoro cała społeczność była poddana surowym dyskomfortom bezpośredniego współżycia z otoczeniem naturalnym. A zatem, wszyscy jej członkowie dążyli do realizacji w sobie postaci szamana, co mogło zachodzić w różnym stopniu, zależnie od wrodzonych predyspozycji psycho-fizycznych”.

<sup>6</sup> Inne stanowisko prezentuje cytowany wcześniej Andrzej Wierciński, powołując się na prace badaczy niemieckich i przytaczając za nimi oświadczenie współczesnego szamana mongolskiego: „Szamanizm jest ze wszystkich religii najstarszy. Pierwsi ludzie, którzy żyli na ziemi, byli szamanami. Ich wiedza doszła do nas w nieprzerwanym przekazie”, A. Wierciński, dz. cyt., s. 153.

rym oddychamy. Wystarczy wyciągnąć rękę, by nad nimi zapanować, zmusić do uległości”<sup>7</sup>.

Można zaczerpnąć mocy od drugiego człowieka:

[...] musimy odkryć tajemnicę siły, którą w sobie skrywa. Chcę ją oswoić i posilić nią własną moc. Jest jednak niezłomna i skutecznie się broni. By ją pokonać, muszę skorzystać ze wszystkich swoich umiejętności [...] To będzie wielki rytuał, z mnóstwem ofiar [...]”<sup>8</sup>.

Można zaczerpnąć mocy od zwierzęcia:

Czarownicy przystanęli z obu stron klaczy. Nadir puściła wodze i położyła obie dłonie na skórze zwierzęcia. [...] Dźwigające ciężkie pancerze konie runęły w górę stromego stoku w nagłej eksplozji mięśni, tak szybko, że historyk nie wierzył własnym oczom. [...] Nul i Nadir dotykali oblepionymi krzepnącą krwią i potem dłońmi boków martwej, stojącej klaczy. Siły życia były potężne, niemal niepojęte, i poświęcenie jednego zwierzęcia po to, by obdarzyć prawie pięć tysięcy innych przerażającą siłą ciała i woli, mogłoby wydawać się czymś godnym i szlachetnym.

Gdyby nie fakt, że głupie bydlę nic nie rozumiało, konając pod dotykiem kochających dłoni dwójki zrozpaczonych dzieci”<sup>9</sup>.

Człowiek natomiast może także dobrowolnie oddać swą moc, poświęcić ją świadomie w imię wyższych celów:

Światło promieniowało teraz z jego dłoni i twarzy, jakby mag był jedną z gwiazd. [...] Przed nimi ział otwór bramy suchego źródła, szeroki i pusty. [...] otchłań prowadząca ni to w mrok, ni to w światło; ani w życie, ani w śmierć. To była nicość. Droga donikąd. [...] Ged, wkładając w to wszystkie poznane przez siebie tajniki sztuki, całą moc swego serca, starał się zamknąć bramę i ponownie scalić świat. Pod wpływem jego głosu i rozkazujących gestów dłoni skały zaczęły z trudem zbliżać się do siebie, próbując się zrosnąć, zamknąć rozdzielającą je czelusć. Jednocześnie światło bijące z twarzy, rąk i laski maga coraz bardziej przygasało [...]. Szczelina pomiędzy głazami zniknęła. Brama została zamknięta. [...] – On ocalił nas wszystkich i czyniąc to, oddał całą swą moc, a może nawet życie”<sup>10</sup>.

Innym istotnym czynnikiem, wskazującym na mityzację świata przedstawionego w literaturze *fantasy*, jest nierozróżnianie między sferą *sacrum*

<sup>7</sup> A. Sapkowski, *Krew elfów. Tom pierwszy sagi o wiedźminie*, Warszawa 1996, s. 273.

<sup>8</sup> J. Červenák, *Czarnoksiężnik: Władca wilków*, przeł. A. Mickiewicz-Janiszewska, Warszawa 2012, s. 173.

<sup>9</sup> S. Erikson, *Bramy domu umarłych. Opowieść z malazańskiej Księgi Umarłych*, przeł. M. Januszewski, Warszawa 2012, s. 463, 465, 469.

<sup>10</sup> U.K. Le Guinn, *Ziemiomorze. Najdalszy brzeg*, przeł. S. Barańczak, Warszawa 2013, s. 409, 410, 416.

i *profanum* – świat staje się synkretyczny, jak miało to miejsce (i ma nadal we współczesnych, zanikających już społecznościach tradycyjnych) w przeszłości, w kulturach magicznych: „człowiek żyjący w takiej kulturze nie może posiadać świadomości nieustannego przemieszczania się pomiędzy sferami świętymi, zakazanymi a codziennymi, »zwykłymi«, jako że świat stanowi jeszcze jedność. [...] jest to świat wszechobecnego *sacrum*”<sup>11</sup>. Świat *fantasy* jest takim właśnie światem przenikniętym *sacrum*, zanurzonym w bezosobowej mana, podporządkowanym magii i rytuałowi. Ciekawym przykładem archaicznej formuły znajdującej zastosowanie w *fantasy* jest animistyczne upodmiotowienie bytów roślinnych i zwierzęcych.

W świadomości Mbutich szczególne miejsce zajmuje puszcza: wszelkie wydarzenia w ich życiu – śmierć, pomyślność, nieszczęście, wymierzanie sprawiedliwości – związane są z lasem. Zwroty w rodzaju: „sprawa dotyczy puszczy”, „należy uszczęśliwić las”, „śmierć jest sprawą puszczy” należą do często używanych w mowie potocznej. Nie należy jednak wyobrażać sobie lasu jako bóstwa; jest to raczej otaczający wszystkich, wszechmocny las, a zarazem jego „dusza”<sup>12</sup>.

Tutaj należy odwołać się do obdarzonych duszą – i jakąś specyficzną formą świadomości oraz zdolności do uzewnętrzniana emocji – Mrocznej Puszczy, Starego Lasu i Lasu Entów, które w podobny sposób funkcjonują w Śródziemiu J. R. R. Tolkiena (to wybrany przykład, na którym obserwujemy zjawisko świadomości poza- czy nawet ponadludzkiej, można jednak wskazać inne tego rodzaju byty, jak na przykład pustynia Raraku w *Opowieściach z malazańskiej Księgi Poległych* Stevena Eriksona, czy, odwołując się do *science fiction*, ocean w *Solaris* Stanisława Lema).

Ścieżki wciąż nie było widać ani śladu, drzewa ustawicznie zastępowały im drogę. Nagle Pippin, nie mogąc dłużej znieść napięcia, wybuchnął niespodzianie krzykiem:

– Hej! Hej! – zawołał. – Nic złego tu nie zrobisz! Pozwólcie mi tylko przejść!

Hobbici zaskoczeni przystanęli, krzyk jednak urwał się, jakby zduszony ciężką zasłoną. Nie odpowiedziało mu ani echo, ani głos żaden, las wszakże jakby się jeszcze bardziej zageścił i jeszcze czujniej wpatrzył w natrętów<sup>13</sup>.

Symptomatyczne, że taki motyw pojawił się również w filmie *science fiction* *Awatar* amerykańskiego reżysera Jamesa Camerona, z 2009 roku. Podobna do Ziemi planeta Pandora jest zamieszkała przez humanoidów

<sup>11</sup> W. Burszta, *Antropologia kultury*, Poznań 1998, s. 102.

<sup>12</sup> Tamże, s. 102.

<sup>13</sup> J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni. Wyprawa*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1990, s. 162.

Na'vi, których cechuje głęboka więź z wszystkimi żywymi organizmami zamieszkującymi planetę. Owo połączenie można sobie wyobrazić jako sieć neuronową, której komórkami są żywe istoty: ludzie, zwierzęta i rośliny – jest to model nawiązujący do neurognostycznych procesów, zachodzących jednocześnie na poziomie komórkowym i kwantowym<sup>14</sup>. Niezależnie od fizyków i neurofizjologów – badaczy mózgu oraz świadomości, interpretację takiego zjawiska podjęli psychologowie. Prekursorem jest niewątpliwie Carl Gustav Jung. Jego kontynuatorzy to twórcy mało znanej w Polsce psychologii transpersonalnej, Abraham Maslow i Stanislav Grof. Ten ostatni stara się dowieść eksterioryzacji jaźni za pomocą doświadczeń z LSD, przeprowadzanych w ramach terapii osób w stanach terminalnych:

Najbardziej istotne i najtrudniejsze wyzwanie dla newtonowsko-kartezyjskiego mechanistycznego modelu świata [paradygmatu mechanistycznego, który w epoce nowożytnej wyparł paradygmat animistyczny, B.T.] pochodzi z ostatniej kategorii fenomenów psychodelicznych, całej gamy doznań, dla których ukułem termin *transpersonalne* (pozaosobowe)<sup>15</sup>. Wspólnym mianownikiem [...] jest poczucie jednostki, że jej świadomość poszerzyła się poza granice ego i przekroczyła ramy czasu i przestrzeni. [...] przeżywanie świadomości innej osoby, grupy ludzi lub całej ludzkości. Można nawet przekroczyć granice doświadczenia specyficznie ludzkiego i zharmonizować się w czymś, co zdaje się być świadomością zwierząt, roślin i obiektów nieożywionych. W wyjątkowym przypadku można doświadczyć świadomości ogółu stworzenia, całej planety lub całego materialnego wszechświata<sup>16</sup>.

Antropolodzy uznali, że doświadczenia Grofa w wyczerpujący sposób pozwalają wytłumaczyć fenomen transu szamańskiego<sup>17</sup>. W zupełności też wyjaśniają one ową solidarność bytów w okresie panowania paradygmatu animistycznego, skutkującą obecnością mówiących zwierząt i roślin, czego widoczny ślad pozostał w baśniach, będących, jak mówi René Girard, zdegradowaną postacią mitu. Przejęła ów spadek literatura *fantasy*, czyniąc z zaprzysiężionych (często mówiących lub zgoła czarodziejskich) zwierząt

<sup>14</sup> Zob. Ch.D. Laughlin, *Archetypes, neurognosis and the quantum sea*, „Journal of Scientific Exploration”, 10/1996, s. 385–386, podaje za: T. Sikora, *Użycie substancji halucynogennych a religia*, Kraków 1999, s. 64–70.

<sup>15</sup> Chodzi tutaj o oświadczenie pozaosobowe lub ponadosobowe, szersze i odpowiednio przewyższające zwykłe doświadczenie jednostki.

<sup>16</sup> S. Grof, *Poza mózg. Narodziny, Śmierć i Transcendencja w psychoterapii*, przeł. I. Szewczyk, Kraków 1999, s. 99–100.

<sup>17</sup> Zob. na ten temat A. Wierciński, dz. cyt., s. 130: „Synteza Grofa dostarczyła też wglądu we wszystkie główne etapy inicjacji szamańskiej”; s. 137: „Jak widać z danych Grofa, wielokrotne użycie silnego halucynogenu, już samo przez się wprowadza probanda w takie poznawcze wglądy w naturę rzeczywistości, które są charakterystyczne dla szamanizmu. Zachodzą przy tym głębokie zmiany osobowości”.

nagualę, sprzymierzeńców i towarzyszy postaci szamańskich. Dobrym przykładem jest twórczość Robin Hobb (trylogie: *Skrytobójca* i *Złotoskóry*), w której przenikające się fantastyczne światy, zamieszkane przez różne istoty, ludzi i nieludzi, cechują dwa rodzaje magii – Moc i Rozumienie. Moc jest „mówiąc najprościej, zdolnością do bezpośredniego przekazywania myśli. [...] Człowiek wyjątkowo utalentowany może użyć Mocy, by wpłynąć na umysły osób nie kształconych w posługiwaniu się tym darem”<sup>18</sup>. Natomiast Rozumienie („pradawna krew”, „magia zwierzęca”) pozwala na dzielenie myśli i uczuć ze zwierzętami. Bohater w pewnym momencie traci sprzymierzeńca – wilka, z którym połączyła go więź Rozumienia. Ostatni, niezwykle intensywny emocjonalnie kontakt między nimi ma miejsce we śnie (a zatem w stanie zmienionej świadomości). Bohaterowi śni się, że jego wilk wstaje i wychodzi z jaskini na polowanie:

Jednak towarzyszyłem mu myślą, jak wielokrotnie przedtem. [...] wymknął mi się, zbiegając po zboczu niczym cień gnanej wiatrem chmury. Łącząca nas nie wystrzępiła się i pękła [...] Poczułem jak z cienkiej i tajemnej staje się wielka i jasna, jakby zaprosił wszystkie Rozumiejące stworzenia na światło, żeby dzieliły ją z nami. I cała pajęczyna życia na całym tym zboczu góry nagle urosła w moim sercu, splatając się, łącząc i stapiając ze sobą. To było zbyt wspaniałe doznanie, żeby zatrzymać je w sobie. Musiałem ruszyć za nim – taki cudowny ranek trzeba przeżyć razem.

– Zaczekaj! – zawołałem i z tym okrzykiem obudziłem się. [...] Przytuliłem go i w moim uścisku wydał ostatnie tchnienie<sup>19</sup>.

Daje się w tym rozpoznać tęsknotę za utraconą solidarnością bytu, za więzią z życiem, które nas otacza, a od którego tak okrutnie się zdystansowaliśmy. Współcześnie dotkliwie doświadczamy alienacji, samotności w świecie wysokich technologii, a zarazem eksterminowanych zwierząt, zniszczonej roślinności i zdewastowanego krajobrazu. W świetle powyższego można przyjąć, że światy magiczne *fantasy* nie stanowią jedynie łatwej rozrywki, która zniknie, gdy już przestanie bawić czytelników, lecz są wyrazem istotnej ludzkiej potrzeby funkcjonowania w empatycznym świecie mitu, rozumianego jako struktura nieświadomości, fundament naszej egzystencji od milionów lat.

Na początku, czyli w czasach mitycznych, człowiek żył w pokoju ze zwierzętami i rozumiał ich język. Dopiero na skutek pierwotnej katastrofy, porównywalnej do „upadku” z tradycji biblijnej, człowiek stał się tym, kim jest dzisiaj: śmiertelnym, płciowym, zmuszonym do pracy, aby się wyżywić

<sup>18</sup> R. Hobb, *Uczeń skrytobójcy* (*Skrytobójca* – tom 1), przeł. A. Kwiatkowska, Warszawa 2005, s. 250.

<sup>19</sup> R. Hobb, *Misja Błazna* (*Złotoskóry* – tom 1), przeł. Z.A. Królicki, Warszawa 2004, s. 558.



i pozostającym w konflikcie ze zwierzętami. Przygotowując się do ekstazy i podczas niej, szaman odrzuca obecną kondycję ludzką i czasowo odnajduje początkową sytuację. Przyjaźń ze zwierzętami, znajomość ich języka, przeobrażenie się w zwierzę, są oznakami, że szaman przywrócił sytuację „rajską” utraconą u zarania czasu<sup>20</sup>.

*Fantasy* jest współcześnie reaktywowanym mitem, broniącym człowieka przed obojętnym światem – zgodnie z tym, co pisze Leszek Kołakowski: „Tym, od czego uciekamy, jest doświadczenie obojętności świata, a próby przewyciężenia tej obojętności stanowią ośrodkowy sens ludzkich zmagających z losem w jego codzienności i w jego ekstremach”<sup>21</sup>. Wcześniej Kołakowski stwierdza, że „fenomen obojętności świata należy do doświadczeń fundamentalnych”<sup>22</sup>. Podobnie wypowiada się na ten temat inny filozof, Hans Blumenberg, w swoim dziele *Arbeit am Mythos* (1986), obojętność wszechświata wobec ludzkiego lęku przed przemijaniem, bezwzględność wobec cierpienia, nazywając „absolutyzmem rzeczywistości”. Blumenberg przedstawia strategię „oswojenia bytu” i dochodzi w swych rozważaniach do konkluzji, że „stwarzanie dystansu” wobec obojętności świata osiągamy za sprawą mitu, religii, metafizyki – lub poprzez schronienie się „w świecie życia” (termin Husserla, przywołany przez Blumenberga), w zatrudnienie codzienną, bezrefleksyjną krzątanią. Kołakowski stwierdza wręcz: „Mit bowiem – religijny lub filozoficzny – ma moc zniesienia obojętności świata”<sup>23</sup>.

Wracając do szamanizmu, odradzającego się w światach *fantasy*: pojawiają się tu wszystkie elementy właściwe biografii szamańskiej. Bohater *fantasy* przynależy do pierwotnej kultury magicznej i bardzo często sam jest magiem, jak Gandalf we *Władcy Pierścieni* Tolkiena, Ged w *Ziemiomorz* Urszuli Le Guin, lub czarownicą, jak liczne bohaterki *Świata Dysku* Terry’ego Pratchetta. Swoistym fenomenem stał się współczesny, ale jednocześnie przynależący do średniowiecznego świata czarów, równoległego względem naszego, Harry Potter, w wielotomowym cyklu Joanne Rowling. Mag występuje jako główny bohater (*Czarnoksiężnik z Archipelagu* Le Guin) lub jest osobą towarzyszącą herosowi kulturowemu – bohaterowi, który wyrusza z misją uratowania świata – to przypadek postaci będących kalkami Merlina (Gandalf u boku Froda we *Władcy Pierścieni* Tolkiena). Mamy całe populacje magów, wyodrębnionych jako ludzie o specyficznej profesji (Gildia Magów, Uniwersytet Magiczny w *Świecie Dysku*, czarodzieje w *Sa-*

<sup>20</sup> M. Eliade, *Szamanizm i ekstazy techniki ekstazy*, przeł. K. Kocjan, Warszawa 2001, s. 109.

<sup>21</sup> L. Kołakowski, *Obecność mitu*, Paryż 1972, s. 106.

<sup>22</sup> Tamże, s. 104.

<sup>23</sup> Tamże, s. 122.

dze o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego, czarnoksiężnicy ras ludzkich i nieludzkich w cyklu *Opowieści z malazańskiej Księgi Poległych* Eriksona). Mamy istoty z pochodzenia magiczne, predestynowane do szamanienia (jak Sithowie Zida'ya i Hikeda'ya w trylogii *Pamięć, smutek i cierń* Tada Williamsa), albo takie, które muszą się tego nauczyć (w prozie Sapkowskiego, ale i u Rowling, pojawia się motyw terminowania w czarodziejskim fachu – istnieją szkoła magii, Aretuza na wyspie Thanedd oraz Szkoła Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie). Pojedynki magiczne są cechą charakterystyczną literatury fantastycznej i całkowicie odpowiadają opisom walk toczonych przez szamana z innymi szamanami lub z istotami demonicznymi z innych planów, o czym pisze Mircea Eliade w swojej ważnej pracy *Szamanizm i archaiczne techniki ekstazy* (a także Carlos Castaneda, antropolog, opisujący w cyklu prac swoje terminowanie u indiańskiego szamana Don Juana). W trylogii Tolkiena walczą ze sobą czarodzieje Gandalf i Saruman, ale zasadnicza rozgrywka toczy się między Majarami (bogami niższymi rangą), Gandalfem po stronie dobra i Sauronem po stronie zła. Obaj dowodzą armiami ludzi i nieludzi, ale zmagają się też za pomocą czarów i podporządkowanych sobie istot magicznych (orły Gandalfa i wilki Saurona, obdarzone nadnaturalnymi rozmiarami i darem mowy, będące zarazem zwierzętami szamańskimi). Czarownice walczą między sobą w światach Eriksona i Williamsa, we *Władcy wilków* Juraja Červenáka, w cyklu *Ziemiomorze* Le Guin. Mircea Eliade pisze o walkach szamanów pod postacią zwierząt<sup>24</sup>.

Specyficzna dla *fantasy* jest pograniczność postaci władającej mocą – szaman staje się istotą synkretyczną z wyewoluowaną z niego postacią herosa kulturowego – wojownika. Jako taki walczy mieczem i magią: „Podróżnicy zawsze mieli miecze...czy chociaż bystry rozum. Albo zdolności magiczne”<sup>25</sup>. Taki opis odpowiada wielu herosom *fantasy* bohaterskiej:

Lecz kiedy Aragon wstał, wszyscy patrząc na niego umilkli, bo wydało im się, że go widzą po raz pierwszy. Wysmukły jak dawni zamorscy królowie, górował nad całą światą; zdawał się dostojny wiekiem, a zarazem w kwiecie lat męskich, mądrość była wypisana na jego czole, ręce miał silne i obdarzone władzą uzdrawiania, od całej zaś postaci bił jasny blask<sup>26</sup>.

Bardziej współczesne opisy bywają mniej dostojne:

Nieznamomy cofnął się pod ścianę. Skurczony, spięty, czujny. Miecz trzymał oburącz, wodząc końcem ostrza w powietrzu. Nikt się nie ruszał.

<sup>24</sup> M. Eliade, *Szamanizm...*, s. 104: „Szamani walczą pod postacią zwierząt, a jeśli *alter ego* zostanie zabite w walce, szaman również musi umrzeć”.

<sup>25</sup> T. Williams, *Smoczy tron*, przeł. P. Kruk, Poznań 2000, s. 293.

<sup>26</sup> J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni. Powrót króla*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1990, s. 315.

– Rzuć to – wrzasnął jeden ze strażników rozdygotanym głosem. – Rzuć to, zbój! Pójdziesz z nami! [...]

Riv wyprostował się. Szybko chwycił klingę pod lewą pachę, a prawą ręką, uniesioną do góry, w stronę strażników, nakreślił w powietrzu skomplikowaną, szybki znak. [...] Strażnicy momentalnie cofnęli się, zasłaniając twarze przedramionami<sup>27</sup>.

Postać herosa-maga w części tekstów *fantasy* nie rozwija się – tu prototypem jest Conan z Cymerii, bohater powołany do istnienia przez Roberta E. Howarda, który mówi o sobie tak:

Słuchaj, urodziłem się w górach Cymerii, gdzie wszyscy są barbarzyńcami. Byłem najemnym żołnierzem, korsarzem, kozakiem, robiłem sto innych rzeczy. Który król przemierzył tyle krajów, stoczył tyle bitew, kochał tyle kobiet i zdobywał takie łupy, jak ja?<sup>28</sup>

Jednak o wiele ważniejsze jest odtworzenie w dziejach bohatera poszczególnych etapów szamańskiej inicjacji, z kluczowym dla rozwoju doświadczeniem śmierci oraz osiągnięciem, w wyniku poddania się rytom, pełni mocy. Mocy, która pozwala uratować lub przeobrazić świat.

Takim bohaterem jest Vuko Drakkainen z powieści Jarosława Grzędowicza *Pan Lodowego Ogrodu*. Trójka spośród przybyłych z Ziemi naukowców, osiadłszy w odległym świecie Midgaardu, na drugim krańcu Kosmosu, osiągnęła wśród miejscowej ludności status okrutnych bogów, dewastujących planetę i ostatecznie walczących między sobą o władzę nad nią. Sam Vuko, żołnierz, wyszkolony w technikach walki i wysłany, żeby ewakuować tamtych, stawia sobie za cel – by samemu przeżyć i ocalić tubylców – opanowanie magii, będącej właściwością owego baśniowego, średniowiecznego świata. Ewolucja postaci bohatera, w miarę pokonywania coraz trudniejszych przeszkód (rytom heroicznym towarzyszą rozstrzygnięcia dylematów moralnych oraz konieczność ciągłego uczenia się, aby przeciwnikom przeciwstawić nie tylko siłę, ale i mądrość) pozwala na taką kumulację mocy, że bohater nie tylko spełnia swą misję uratowania świata: on staje się herosem w skali Kosmosu, panującym nad czasem i przestrzenią. Być może nawet będzie w stanie wrócić do świata Mitgaardu, z którego uprowadziła go załoga ziemskiego statku: „– *On tam wróci, skurwieli. Nie wiem, jak ani kiedy, ale dopnie swego*” – stwierdza jego były przełożony, który go wysłał z misją ratunkową na Midgaard, a potem stamtąd, wbrew jego woli, ściągnął. Ale Vuko umknął służbom, które usiłowały wydobyć z niego se-

<sup>27</sup> A. Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1996, s. 9.

<sup>28</sup> R.E. Howard, *Ludzie Czarnego Kręgu*, przeł. Z. Królicki, Warszawa 1988, s. 5.

kret magicznego zawiadywania rzeczywistością, stał się nieosiągalny dla aparatury rejestrującej, przemieszcza się, jak chce i gdzie chce, materia jest mu posłuszna. Osiągnął stan, który Carol S. Pearson nazywa fazą Maga – efekt rozwoju bohatera na drodze identyfikowania się kolejno z postaciami archetypowymi: Niewinnym, Sierotą, Męczennikiem, Wędrowcem, Wojownikiem i wreszcie Magiem. Jest to ruch po spirali, ten sam etap można osiągnąć wielokrotnie, by bardziej dogłębnie go przeżyć. Vuko był dotąd Wojownikiem:

Archetyp ten uczy nas ubiegania się o naszą siłę i zaznaczania naszej tożsamości w świecie. Może to być siła fizyczna, psychologiczna, intelektualna i duchowa. Na poziomie fizycznym archetyp Wojownika broni naszego prawa do życia. W świadomości Wojownika zawiera się chęć i umiejętność walki we własnej obronie. [...] Wojownicy zmieniają swoje światy, domagając się spełnienia własnych potrzeb i wyobrażeń o lepszym świecie wokół nich<sup>29</sup>.

Rozwój osobowości nakłada na nas na pewnym etapie obowiązek „pokonania smoka”, a wcześniej – własnego lęku przed konfrontacją z czymś przerażającym. Natomiast Mag nie sytuuje siebie w opozycji do świata:

Mag jest dla siebie twardy, lecz nie jest to twardość Wojownika. Wojownicy zmuszają się do pokonywania lęku i walczą o wielkie stawki. Magowie odkrywają, że na pewnym poziomie nie wygrywa się przez użycie siły. Wiedzą, że jeśli nie popłyną wraz ze światem, lecz będą się z nim zmagać, to żadna wytrwałość, umiejętności, odwaga czy mądrość nie umożliwi im osiągnięcia tego, czego pragną. Dostrzegają konieczność wprowadzenia w życie nowej jakości – jasności i siły woli do działania w zgodzie ze swoim najgłębszym i najmądrzejszym ja [...]. Mag posiada zdolność istnienia w równowadze z podstawowym źródłem energii wszechświata. [...] Mag dąży [...] do życia w harmonii z nadnaturalnymi i naturalnymi światami. Postawa ta wymaga od niego osiągnięcia pełni i wewnętrznej równowagi<sup>30</sup>.

Bohater nie pragnie zatem tego wszystkiego, co zniszczyło jego antagonistów – władzy, potęgi, posłuszeństwa innych, możliwości urzędowania świata według własnych upodobań i przekonań. Całkowicie wolny od pożądań, jest też tym, który nikomu, w imię żadnych idei, zawładnąć sobą nie pozwoli, użyć i wykorzystać siebie do niczego – dobrego czy złego – nie da. Pan Wszechświata, istota niemal transcendentna... Tak przebiega wzorcowa realizacja procesu indywiduacji, któremu według Carla Gustawa Junga podlega jednostka, stając się sobą, niepodzielną całością, Pełnią, scalającą

<sup>29</sup> C.S. Pearson, *Nasz wewnętrzny bohater*, przeł. G. Brelik, W. Grabarczyk, Poznań 1995, s. 137–139.

<sup>30</sup> Tamże, s. 197–199.

świadome i nieświadome aspekty Jaźni. W ślad za bohaterem, identyfikując się z nim, rytom inicjacyjnym podlega także czytelnik, zanurzony w symulowanej przez tekst, a rozgrywającej się w naszym umyśle rzeczywistości. Często jest to jedyna możliwość takiego rozwoju, gdyż codzienna egzystencja, skupiona na rutynowych czynnościach zabezpieczających potrzeby bytowe, dawno już uniemożliwiła nam udział w jakichkolwiek rytach inicjacyjnych. Dzieje się tak, choć osiąganie kolejnych etapów rozwoju duchowego i towarzyszącej temu procesowi odnowy, odrodzenia w nowym statusie, jest niezbędne dla prawidłowego funkcjonowania psychiki ludzkiej.

W powieści Grzędowicza interesująco jest również przedstawiony inny problem. Tutejsi bogowie, ustylizowani zgodnie z nordycką mitologią (Grzędowicz przywołuje *Eddę poetycką* jako motto części rozdziałów), to relikty pierwotnej, prastarej cywilizacji planety, magia to „zdziczałe, a trochę oszalałe resztki. [...] Resztki dawnego świata. Tym żył i z tego się składał. I to go zniszczyło. Jeśli możesz zrobić, cokolwiek chcesz, praktycznie z niczego, to po co się rozwijać?”<sup>31</sup>. *Fantasy* łączy się tutaj ze *science fiction*, w myśl zasady, że dla społeczności tradycyjnych każda wystarczająco wysoko rozwinięta technologia jest nieodróżnialna od magii (Arthur Clarke). W świecie *science fiction* rolę magii pełni nauka. Kruczy Cień, bóg Midgardu, wyjaśnia to bohaterowi: „Tu są dwa światy. Ten, w którym przechowujemy pamiątki po swojej fizycznej prezentacji. Oraz ten drugi, którego nie zobaczysz, bo jest informacją, unoszącą się w atmosferze i przenikającą planetę. [...] Ty też jesteś informacją. Kwestia nośnika. To może być białko, ale może i chmura odpowiednio spolaryzowanych atomów unoszących się w atmosferze w asyście nanowektorów”<sup>32</sup>. W ten sposób w światach magicznych pojawiają się bogowie. W tekstach z pogranicza *fantasy* i *science fiction* (coraz częściej powstają takie hybrydy) ewolucja bohatera, rozumiana jako inicjacja w szamańskim modelu biograficznym, prowadzi ku wyższemu bytom, w których Obcy, przedstawiciele wyżej rozwiniętych cywilizacji, pełnią strukturalną rolę bogów. Tak właśnie można scharakteryzować również twórczość Jacka Dukaja, a reprezentatywnym przykładem jest jego opowiadanie *Katedra*. W strukturze głębokiej tekstu analiza ujawnia splót wątków mitycznych: pierwszym i najważniejszym z nich jest mit o potopie, niezwykle rozpowszechniony w mitologiach i religiach. Jest to mit Zagłady – w tym wypadku katastrofy kosmicznej na wielką skalę. Ocaleni wybrańcy wędrują setki tysięcy lat przez otchłań Kosmosu w arce Czarnej Waty, wbudowanej w skalistą tkankę roju planetoid, aż do czasu, kiedy znowu

<sup>31</sup> J. Grzędowicz, *Pan Lodowego Ogrodu*, t. 4, Lublin 2012, s. 834.

<sup>32</sup> Tamże, s. 836.

„ruszyły procedury wykonawcze”. A wówczas „Katedra oddycha [...] rozrasta się. Sięga ku planetoidom. Oni zbliżają się cichymi falami. [...] To nie oni weszli w mój czas, lecz ja w ich: Katedry, Waty. [...] Katedra nas otula, jesteście Katedrą, fragmentami bryły, jednego dzieła sztuki. [...] czekamy na Architekta”<sup>33</sup>. Zacytowany fragment odsyła nas do innych wątków mitycznych. Kolejny z nich to narodziny z kamienia: [...] spod powierzchni kamienia [...] wyglądają, przebijają się – normalnych rozmiarów głowy”<sup>34</sup>. I kolejny: chodzi o ryt inicjacyjny. Bohater, uwięziony na planetoidzie, cały czas zaczyna spędzać w Katedrze („Tylko we wnętrzu Katedry jestem spokojny”) – monumentalnej świątyni, wyrosłej z żywakryształowych ziaren, miejscu kultu świętego Izmira, opuszczonego jednak przez ludzi, gdyż rój Izmiraid wyrwał się z pola grawitacyjnego lokalnego słońca i odlatuje w Kosmos. Tymczasem „Katedra zmienia się z kamienia w zwierzę”. Pojawiają się określenia: „żebra nawy głównej”, „szpony wież”, „falangi kostnych grzebieni”. Wcześniej też: „krzywe skrzydła”, „wysokie skrzela”. Katedra staje się smokiem, istotą w jakiś sposób żywą – bo „oddycha”. Bohater w swoim odosobnieniu „Boskiego wybrańca”, w swoim buncie („są chwile, w których wypełnia mnie taka złość, że cały dosłownie się trzęsę”), na koniec w swoim rozżaleniu („Niczym nie zasłużyłem”), znajdując się we wnętrzu Katedry jest zarazem pożarty przez potwora. W jego wnętrzościach doświadcza zarazem rytualnej i prawdziwej śmierci, jak w inicjacji szamańskiej, po czym rodzi się w nowym, wyższym statusie, już nie jako człowiek. Dołącza do Obcych, którzy wyłaniają się z kamieni. Wspólnie czekają „na Architekta” – jak w średniowieczu zwano Boga, twórcę Wszechświata. Ale kim jest ten, który przybędzie?

Wskazany kierunek wiedzie do pogranicza *fantasy* i SF. Jednakże są i inne możliwości. Na przykład w *Malazańskiej Księdze Poległych*, typowej *fantasy* historycznej (który to gatunek, jak pisze o tym Grzegorz Trębicki, eliminuje mit niemal całkowicie z fabuły)<sup>35</sup>, istnieje rozbudowany świat bogów i demonów. Najstarsze są duchy ziemi i powietrza, zapewne także wody i ognia – które nie opowiadają się za dobrem ani złem, są amoralne jak natura. Analiza skomplikowanych relacji między licznymi gatunkami humanoidów, ludzi i nieludzi, żyjących w różnych, przenikających się światach, wykracza poza rozmiary tej pracy. Ciekawe jest to, że pokazany tu został etap szamanizmu, na którym ludzie Mocy potrafili wejść w spór z bogami („ten mój wielki kapłan niepokoi nawet mnie” – mówi Tron Cienia, za życia człowiek, cesarz Kellanved, który po śmierci stał się jednym z Ascen-

<sup>33</sup> J. Dukaj, *Katedra*, [w:] tegoż, *W kraju niewiernych*, Warszawa 2000, s. 446–447.

<sup>34</sup> Tamże, s. 422.

<sup>35</sup> G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007.

dentów w Domu Cienia), potrafili też sami stać się bogami, reinkarnować się, jak czarnoksiężnik Sormo, nie tracąc wiedzy o minionych żywotach, czy za pomocą rytuałów zapewnić sobie nieśmiertelność jak T'lan Imassowie, jedna z czterech ras przodków-założycieli. Bogowie nie są obiektem czci, raczej budzą lęk i niechęć:

– Lękasz się gniewu bogów?

– Raczej tego, że bogowie albo ich sługi wykorzystają nas wbrew naszej woli, Icariumie. Dla bogów krew i chaos są winem i mięsem. Przynajmniej dla większości. Zwłaszcza dla tych, którzy najbardziej lubią się mieszać w sprawy śmiertelników. W żaden sposób nie przyczynię się do urzeczywistnienia ich pragnień<sup>36</sup>.

Oprócz wątków historycznych i politycznych mamy tutaj świat magii, z której wykluwa się jakiś system religijny, najwyraźniej jednak przedział między *sacrum* i *profanum* nie jest jeszcze całkowicie ustanowiony – niektórzy przemieszczają się między jednym a drugim wymiarem, mało tego: niektórzy współuczestniczą w kreowaniu tych wymiarów. Jednakże bogowie mają już własne oblicza i historie, własnych kapłanów i wyznawców. Różnica między magią a religią zostaje, na użytek świata przedstawionego, sprecyzowana przez maga o imieniu Kulp: „Mag nie był kapłanem, a magia nie była boską interwencją. Czary mogły być drabiną wiodącą do ascendencji, środkiem prowadzącym do celu, ale bicie pokłonów środkowi nie miało sensu”<sup>37</sup>. W innych tekstach *fantasy* ten etap zostaje przekroczony, mamy już postacie bogów, ale to bogowie z panteonów starożytności lub wczesnego średniowiecza. Symptomatyczne, że światy, w których istnieją, są dość różne. Bogowie pojawiają się w świecie właściwym swemu kultowi. Taka jest seria *Czarnoksiężnik* Juraja Červenáka, który opisuje (w całkowicie baśniowej konwencji) świat wczesnej Słowiańszczyzny i jego bogów. W tej „słowiańskiej” *fantasy* jest absolutnie wszystko: walczący ze sobą ludzie oraz walczący ze sobą bogowie, ich kapłani oraz czarownicy. Główny bohater, Rogan, doświadcza inicjacji szamańskiej (powraca żywy z zaświatów – a w dodatku idzie tam do łóżka z boginią Śmierci!), otrzymuje od Czarnoboga (który okazuje się jego dziadkiem) wsparcie w zwierzęciu szamańskim – mówiącym wilku Gorywałdzie i odkrywa w sobie magiczne moce, jakich świat dotąd nie widział – spuściznę po magach, którzy byli jego przodkami. Oczywiście jest także niepokonanym wojownikiem, mścicielem słowiańskich krzywd na wrogich Awarach. Natomiast w powieściach

<sup>36</sup> S. Erikson, dz. cyt., s. 210.

<sup>37</sup> Tamże, s. 268.

takich jak *Amerykańscy Bogowie*<sup>38</sup> Neila Gaimana czy *Percy Jackson i Bogowie Olimpijscy* Ricka Riordana, bogowie z zamierzchłych czasów, greccy, skandynawscy, słowiańscy, afrykańscy, wudu pojawiają się w świecie współczesnym, by walczyć o ludzi, którzy by w nich wierzyli, by odgrzewać resztki kultu i tym samym utrzymać się przy życiu. W powieści Gaimana, za sprawą Odyna, którego synem jest główny bohater, bogowie chcą stoczyć wojnę między sobą – ich śmierć byłaby źródłem mocy i potęgi dla tych, którzy tę rzeź zaplanowali – Odyna i Lokiego. Nie dochodzi do tego, gdyż główny bohater demaskuje szalbierstwo. W tej konfrontacji, jak w wielu innych sytuacjach, człowiek okazuje się być bardziej moralnym niż bóg. Odyn wraca do Skandynawii, tam, gdzie jego imię wciąż jest znane i pamiętane i gdzie w związku z tym może znów zaistnieć w ludzkiej postaci.

Ostatnim przykładem jest religijność immanentna w *fantasy*, taka, która wynika ze struktury tekstu i nie uzewnętrznia się na jego powierzchni. Odłóżmy system religijny przedstawiony w *Silmarillionie* Tolkiena – w jego Śródziemiu bogowie zdają się być nieobecni. Frodo, główny bohater *Władcy Pierścieni* realizuje w swym życiu biografię szamańską w sposób wręcz doskonały. Jest zarazem herosem, który wyrusza z misją. Poświęca się dla innych i ratuje świat przed upadkiem, on sam jednak, zbyt poraniony przez wrogie moce, musi umrzeć. Odpływa z elfami na Zachód, na celtyckie Wyspy Szczęśliwe. Jednakowoż w całym tekście mamy rozsiane sygnały, że ktoś czuwa nad Śródziemniem. Nic nie dzieje się bez powodu, ani zgubienie Pierścienia przez Golluma, ani jego znalezienie przez Bilba. Transcendencja, opowiadająca się po stronie Dobra, nigdzie nie ujawnia swego oblicza, choć wiemy, że jej przedstawicielami są Gandalf, który mówi Denethorowi o sobie, że „też jest namiestnikiem”, i Galadriela, która zwycięsko wychodzi z próby, jakiej poddaje ją Pierścień. Tolkien ma świadomość wyjątkowości takiej sytuacji. W liście do przyjaciela pisze o tym następująco:

*Władca Pierścieni* jest zasadniczo dziełem religijnym i katolickim; początkowo niezamierzenie, ale w poprawkach świadomie. Dlatego nie umieściłem w nim czy też wyciąłem z niego niemal wszystkie wzmianki o czymkolwiek, co mogłoby być »religią«, kultem czy obrzędami w tym wymyślonym świecie. Element religijny został bowiem wchłonięty przez powieść i jej symbolikę (Listy, 258)<sup>39</sup>.

<sup>38</sup> N. Gaiman, *Amerykańscy bogowie*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2008. Zob. także opowiadanie będące kontynuacją losów bohatera *Amerykańskich bogów* w Anglii, wykorzystujące staroangielski epos historyczny z VIII wieku – *Beowulf*. (N. Gaiman, *Władca górskiej doliny. Opowiadanie ze świata „Amerykańskich bogów”*, [w:] *Legends II*, oprac. R. Silverberg, przeł. P. Braiter, Poznań 2005.

<sup>39</sup> T.A. Shippey, *Droga do Śródziemia*, przeł. J. Kokot, Poznań 2001, s. 237.



Podobnie, choć taka teza zapewne oburzy związanych z Kościołem katolickim komentatorów, dzieje się w powieści *Harry Potter* Joanne Rowling. Nie ma tam śladu jakiegokolwiek kultu, choć zachowane zostały pozory obchodzenia świąt Bożego Narodzenia i Wielkanocy. Świat przedstawiony jest przenikaniem się dwóch rzeczywistości: magicznej i niemagicznej, a akcja rozgrywa się we współczesnej Anglii, podobnie jak akcja *Amerykańskich Bogów* dzieje się w Stanach Zjednoczonych. Rzeczywistość magiczna jest tu raczej popkulturowym wyobrażeniem czarodziejstwa, aniżeli magią szamańską, ale światopogląd odzwierciedlony w tekście odnosi się do religii z jej wyobrażeniem walki Dobra i Zła, choć podobnie jak we *Władcy Pierścieni* żadna istota boska nie pojawia się w warstwie powierzchniowej tekstu.

Barbara Tomalak

#### **Religious model of the world in fantasy literature**

From the primordial times the need of religious experience has always been an inalienable human need, hence the contemporary culture proposes the return to the mythical scenarios through partial reconstruction of primeval beliefs and attaching new meanings to the imaginary sphere. *Fantasy* literature recalls the animistic model, making references to myths, magic fairy-tales, heroic epic poetry or medieval chivalry poetry. Besides the traditional roles of the myth: community creating ethnogenetic original myth, its fairy-tale nature satisfying the need of the miraculous, in modern times, as it has always been in the history of mankind, the main role is played by the myth of initiation, which enables the surrogate initiation in the virtual world of literary fiction. *Fantasy* worlds bring us back as far back as to the late Palaeolithic, to the magic culture to the undiversified world filled with *sacrum*. Contrary to this, in the *science-fiction* literature the role of magic is performed by science. In literary texts which combine the elements of *science-fiction* and *fantasy* (there are more and more such hybrids) the hero's evolution, conceived as an initiation in the shamanic biographical model, leads to the higher forms of being, in which the Aliens/Others, who represent more advanced civilisations, play the structural roles of gods.