

Jolanta ŁABA

## IDEE MESJAŃSKIE W LITERATURZE *FANTASY*\*

Treść: 1. Wybrańcy; 2. Królowie; 3. *Fantasy* a mit; Zakończenie.

Bohaterowie literaccy to postacie, które są najpilniej obserwowane podczas lektury książki nie tylko fantastycznej. Ucieleśniają wartości, przemawiają poprzez wydarzenia fabuły jako zwolennicy dobra lub zła, jako stronnicy określonych idei, wyznawcy konkretnego systemu religijnego w przedstawionym świecie. Dzięki czynom bohatera czytelnik może wejść w uniwersum wartości krain fantastycznych i ocenić je jako bliskie swojemu systemowi moralnemu lub wręcz przeciwnie – zanegować je. Typy bohaterów literackich są różne w zależności od gatunku, w jakim bohater jest osadzony. Literatura *fantasy* od samego początku swego istnienia eksperymentowała z postaciami łączącymi cechy herośw kulturowych, jakich znamy z mitologii indoeuropejskiej, z zaletami i wadami modelowych super-bohaterów i idoli kultury popularnej XX w. W wyniku tych zabiegów, w obrębie gatunku wykształciły się bardzo charakterystyczne typy postaci. Są to zarówno „ludzy” (lub przypominające ludzi) wojownicy i czarodzieje różnego typu, ale też postacie zwierzęce, półzwierzęce, bestie, potwory i istoty fantastyczne. Treści religijne w literaturze *fantasy* przemawiają przez postacie bohaterów, ich zachowania i decyzje moralne. Przyjrzyjmy się bohaterom przyjmującym role mesjańskie, a także zależnością *fantasy* i mitu w kontekście podjętej refleksji o „zbawianiu światów fantastycznych”.

### 1. Wybrańcy

Wybrańcy to kategoria bohaterów, którzy przedłużają działanie bogów lub sił nadnaturalnych w stworzonym świecie. Wielu bohaterów *fantasy* podąża ścieżką wybawców świata, kończąc ją na królewskim tronie. Analizując treści religijne w literaturze *fantasy*, warto podjąć refleksję nad ideami mesjańskimi, jakie kryją się pod postacią bohatera-wybrańca-króla.

Idee mesjańskie w literaturze *fantasy* są często wykorzystywanym środkiem budowania fabuły opowieści, zwłaszcza tych, które tworzą kilkutomowe cykle. Niebagatelną rolę w

---

\* Artykuł jest fragmentem pracy doktorskiej p.t. „Idee religijne w wybranej literaturze *fantasy* lat 1930-75. Studium fenomenologiczne.” Praca została wyróżniona w konkursie projektów badawczych Ministerstwa Nauki i Informatyzacji (projekt na lata 2005-2008 kierowany przez prof. Eugeniusza Sakowicza). Autorka jest teologiem, specjalizuje się w tematyce religiologicznej. Zakres zainteresowań badawczych poszerza o pedagogikę religii, antropologię kulturową, etnologię, literaturoznawstwo, etykę i filozofię. Jest czynną instruktorką harcerską (Związek Harcerstwa Polskiego), współautorką projektów z zakresu harcerskiego wychowania duchowego oraz publikacji na ten temat.

tego rodzaju konstrukcjach pełnią bohaterowie wypełniający funkcję zbawiciela, mesjasza<sup>1</sup> – postaci zapowiadanej w mitach i legendach, która pojawia się w określonym momencie historii świata, by go ocalić. W tradycjach religijnych występuje postać zbawiciela-wybawiciela. Jest nim heros, półbóg lub istota boska, która zaznajamia człowieka z dobrami takimi jak: religia, prawo, obyczajowość, kalendarz, rzemiosło, wynalazki uprawy roli itp. W mitach indoeuropejskich nie jeden heros był wybrańcem, który potrafił się sprzeciwić bóstwom nieprzychylnym ludzkości lub przeciwnie – był ulubieńcem bóstw, którzy przeznaczali go do specjalnych zadań. Mitologiczni bohaterowie tego typu byli nosicielami kosmicznej mocy, organizatorami społeczeństw, założycielami miast, pogromcami chaosu na początku czasów, twórcami przyszłości każdego narodu. Herosi kulturowi mieli do spełnienia określone funkcje: porządkowali świat, wprowadzali w społeczeństwach prawa, propagowali konstruowanie wynalazków ułatwiających życie itp. W wielu mitach herosi kulturowi odchodzili, opuszczali świat, zapowiadając swój powrót w czasach ostatecznych (lub w innym terminie). Wiąże się z tym określona wizja świata jako dramatu kończącego się odejściem zbawiciela, triumfem dobra, ustanowieniem nowej ery powszechnego dobra, pokoju, szczęśliwości, a więc jakby powrotu do pierwotnego stanu świata, do odnowienia „sytuacji z raj”<sup>2</sup>. Dzięki temu w samym środku religijnego życia zawsze było miejsce na szczególny rodzaj radości, perspektywę szczęśliwego zakończenia, które wynika z konieczności bolesnych początków oraz podejmowania i przezwycięzania trudów życia.

Bohaterowie mityczni czy występujący na kartach ksiąg religijnych odznaczali się np. cudownym lub ukrytym pochodzeniem, o którym sami nie wiedzieli (Edyp, Herkules, Gilgamesz), siłą daną od bogów (Herkules, Samson), mądrością pochodzącą od Boga (biblijny Józef dzięki darowi od Boga potrafił wyjaśniać sny, Apollon po zabiciu węża Pytona, zajął miejsce Pytii w wyroczni delfickiej i głosił wolę Zeusa), czy innymi cudownymi zdolnościami<sup>3</sup>. Pisarze *fantasy* kopiowali ten schemat i obdarzali swoich bohaterów niecodziennymi umiejętnościami, zgodnie z poglądem, iż jednostka predystynowana do określonego czynu, nie zdobywa się nań „sama z siebie”, ale jest do tego wcześniej przysposabiana. Wyznacznikiem wybraństwa bohatera *fantasy*, który w końcu zostaje królem lub zbawcą świata, jest coś niezwykłego w pochodzeniu lub w zachowaniach, w czynach podejmowanych podczas przygód.

Conan urodził się na polu bitwy i pochodził z legendarnego plemienia Cymeryjczyków, które wzbudzało powszechną grozę i słynęło z waleczności. Był niezwykle uzdolnionym i nieustraszonym wojownikiem, znano go w całym świecie. Jego postawa nieustannej walki symbolizowała zmagania starożytnych herosów ze światem chaosu, by ostatecznie zaprowadzić nad nim: „My sami jesteśmy sobie królami i jesteśmy z tego dumni. Nie będziemy

<sup>1</sup> Słowo „mesjasz” pochodzi od hebr. *masziah* i oznacza „namaszczonego, pomazanego (olejem)”. Jako biblijny termin, określa ludzi poświęconych Bogu: królów, proroków, kapłanów, oraz innych przedstawicieli ludu Izraela. Po upadku dynastii króla Dawida Mesjasz stał się uosobieniem ideału wyzwolenia. Stopniowo z tą postacią wiązano oczekiwanie na ostateczne zbawienie. Czas Mesjasza miał być czasem boskiego panowania. Wiara w przybycie w przyszłości króla i Zbawiciela funkcjonuje nie tylko w judaizmie, islamie i chrześcijaństwie. Mesjasz jest dla uciśnionych na całym świecie nadzieją na bardziej sprawiedliwy porządek świata, lepsze warunki życia. Postać Zbawiciela inspirowała do dziś ruchy mesjańskie w krajach Trzeciego Świata. Zob. *Mesjanizm, Mesjasz*, w: *Leksykon religii od A do Z*, red. M. ELSER, S. ESWALD, G. MURRER, Warszawa 1994, 216; *Zbawiciel, Zbawienie, tamże*, 400.

<sup>2</sup> Por. M. ELIADE, *Aspekty mitu*, Warszawa 1998, 47-52.

<sup>3</sup> Por. J. CAMPBELL, *Bohater o tysiącu twarzy*, dz. cyt., 235, 236; A. COTTERELL, *Słownik mitów świata*, Katowice 1996, 6; *Gilgamesz, tamże*, 35n.; *Apollon, tamże*, 161; *Herakles, tamże*, 183.

służyć innym ludziom, kiedy możemy być panami samych siebie.”<sup>4</sup> Aragorn był zaginionym potomkiem króla Isildura, który został pokonany w walce przez Władcę Ciemności. Żyjąc w ukryciu jako Strażnik był znany jako niezwykły wojownik i przyjaciel elfów. Jego życie przebiegało według schematu dawnych przepowiedni, długo czekał na realizację swego dziedzictwa. Ged został zauważony przez magów z Roke dzięki temu, że wywołał magiczną mgłę nie mając wykształcenia w tym zakresie. Zasłynął z odbywania dalekich i niesamowitych podróży, jako jedyny w Ziemiomorzu mógł rozmawiać z mitycznymi stworzeniami – smokami, został największym Arcymagiem Ziemiomorza. Corwin był nieznanym dziedzicem tronu Oberona, to jemu król przekazał władzę, jemu ukazywał drogę Jednorożec (symbol Absolutu w Amberze) i to on miał władzę nad Klejnotem, który mógł odtworzyć królestwo. Król Lir, który uwolnił Bramjędz spod działania klątwy i przyczynił się do uratowania jednorożców, również miał tajemnicze pochodzenie (sierota – podrzutek wychowany przez nikczemnego króla Nędzora)<sup>5</sup>. Są też w *fantasy* bohaterowie wybrani do określonych zadań, którzy często nie są specjalnie uzdolnieni do podejmowania wielkich czynów. „Wybrani” zaczynają realizację misji ocalenia świata (lub przywrócenia wspaniałych czasów) bez wielkich przygotowań, nie znając żadnych przepowiedni na swój temat. Dopiero potem – przerażeni nagłym wrzuceniem ich w wir niezwykłych zdarzeń, dowiadują się, że od ich osobistych decyzji zależy wiele, jeśli nie wszystko i to w wymiarze globalnym. Przykładem postaci z tego rodzaju misją mesjańską są np. hobbitci Tolkiena, o których niejednokrotnie mówi się (na kartach powieści), iż zostali wybrani spośród wszystkich ludów Śródziemia, czy nieudolny czarodziej Szmendryk wybrany przez Moc do dokonania wiekopomnych czynów (*Ostatni jednorożec*)<sup>6</sup>.

Wybraniec zawsze jest postacią zapowiedzianą np. w legendzie, micie, proroctwie, które prędzej czy później musi się wypełnić, czasami nawet wbrew woli bohatera. Tego rodzaju predestynacja jest popularnym wątkiem *fantasy*. Każdy z analizowanych wcześniej bohaterów jest wybrańcem, który ma do spełnienia w danym świecie, w konkretnym miejscu i czasie jakies zadanie. Przykłady przepowiedni, pieśni czy prorocत्व, które zapowiadają przybycie niezwykłego bohatera są liczne i bardzo podobne do siebie.

*Władca Pierścieni* zawiera wiele opisów sytuacji, w których bohater-wybraniec otrzymuje znak swego przeznaczenia. Frodo zostaje wprowadzony przez Gandalfa w historię Pierścienia Władzy, kiedy otrzymuje pierścień od wuja. Na początku wyprawy zostaje wyposażony w dary potrzebne do podróży, zaś w późniejszych jej etapach inne prezenty, które wspomagają go w trudnych momentach misji (np. zaczarowany przeciwko orkom miecz Żądło, drogocenna zbroja z magicznego surowca mithiril, lembasy – chleb elfów, kryształ królowej Galadrieli). Aragorn w wieku dwudziestu lat, na znak dojrzałości otrzymuje od Elronda, króla elfów swoje prawdziwe imię (utrzymywane dotychczas w tajemnicy) i dowiaduje się, kim jest. Na znak pokrewieństwa z rodem Elronda dostaje pierścień Barahira, zaś jako zapowiedź przyszłych wielkich czynów – szczątki legendarnego miecza Narsila.

---

<sup>4</sup> L. CARTER, L. SPRAGUE DE CAMP, *Conan z Wysp*, Warszawa 1993, 142.

<sup>5</sup> J. R. R. TOLKIEN, *Władca Pierścieni. Drużyna Pierścienia*, dz. cyt., 327-334; U. LE GUIN, *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, Gdańsk 1991, 5-10; R. ZELAZNY, *Dziewięciu Księżąt Amberu*, Warszawa 1989, 128-135; TENŻE, *Znak Jednorożca*, Warszawa 1993, 81-90; P. S. BEAGLE, *Ostatni jednorożec*, dz. cyt., 90-98.

<sup>6</sup> J. R. R. TOLKIEN, *Władca Pierścieni. Drużyna Pierścienia*, dz. cyt., 33-37, 359-365, 431; P. S. BEAGLE, *Ostatni jednorożec*, dz. cyt., 108.

Według przepowiedni miecz ten może być dzierzony tylko przez prawowitego dziedzica tronu. Dzięki temu, podczas przeprawy Aragorna Ścieżką Umarłych, Władca Duchów rozpoznaje potomka Isildura i zgadza się dopełnić danego i niedotrzymanego przed wiekami słowa (wsparcie w bitwie z Władcą Ciemności). Aragorn otrzymuje w ten sposób kolejne potwierdzenie swej królewskiej władzy<sup>7</sup>. W Narii mówiące zwierzęta przekazują sobie starożytnie prorocтва i pieśni o córkach i synach Adama i Ewy, którzy wraz z Aslanem pokonać mają zło panujące w królestwie. W świecie Amberu tożsamość i przeznaczenie postaci zapisane są w strukturze Wzorca oraz „objawiane” przez Jednorożca. Mieszkańcy Ziemiomorza znają pieśni i legendy o czynach zapowiadających triumf Geda-Arcymaga, zaś on sam podczas nauki w szkole magów niejednokrotnie odkrywa w sobie nieograniczoną możliwość władania magią.

Taka „manifestacja Mocy” bohatera jest potwierdzeniem jego funkcji przez nadnaturalne istoty. Postać zaczyna działać w ich imieniu (lub w imieniu Mocy). Staje się rzecznikiem spraw, które są „nie z tego świata”. Nosząc w sobie znamię przeznaczenia, wybraniec nie zawsze zgadza się na narzucone mu przez los zadania. Bardzo często staje się to powodem wielkich napięć i rozterek. Przykładem może być osoba Edmunda (*Opowieści z Narnii*), chłopca, jednego z wybrańców, przeznaczonych do tego, by być królem tej krainy. Jego wady i skłonności do egoizmu sprawiają, iż wypełnienie zadania możliwe jest dopiero po przemianie, którą Lewis ujął w symbolicznej podróży. Edmund ucieka od rodzeństwa i sam postanowia odwiedzić pałac Białej Pani, za co zostaje ukarany uwięzieniem oraz wyrokiem śmierci. Dopiero śmierć Aslana, przejmującego winę chłopca na siebie, a potem ciężka bitwa, w której chłopiec zostaje ciężko ranny i cudem uratowany, pozwala Edmundowi na zawsze odmienić serce i wejść na drogę króla tzn. zostać pasowanym na rycerza i być prawowitym władcą, tak jak mówiła przepowiednia<sup>8</sup>.

Król Lir (*Ostatni jednorożec*) dowiadując się, iż wszystko, co przeżył w związku z zaklętym jednorożcem – Lady Amalteą było częścią przepowiedni, nie chce zostać królem ocalonej wspólnie z jednorożcem i czarodziejem Szmendrykiem krainy: „Nie jestem królem Nędzorem, nie chcę jej uwięzić tylko podążać za nią przez resztę życia, odległy o całe staję, mile, a nawet lata, i choć może nigdy jej nie ujrzę, będę kontent. To mi się po prostu należy. Bohater ma prawo skorzystać z tego, że wreszcie nastąpił szczęśliwy koniec”<sup>9</sup>. Czarodziej Szmendryk pomaga dostrzec królowi Lirowi jego zadanie – rezygnację z podążania za niemożliwą do zrealizowania miłością i podjęcie roli króla spustoszonej krainy. Król Lir ostatecznie przyjmuje swą powinność, i staje się w odpowiedzialnym władcą kraju.

Idee mesjańskie w literaturze *fantasy* przejawiają się również w konstruowaniu przez autorów określonego systemu wartości postaci. W eseju Maxa Webera (w tomie *Szkice z socjologii religii*), traktującym o drogach zbawienia i ich wpływie na sposób życia, czytamy, iż z metodyką zbawienia związane są stany wewnętrzne, zawierające w sobie m.in. przeświadczenie o posiadaniu osobliwego religijnego „dobra zbawienia”, jakim jest pewność łaski. Zabarwiona mniej lub bardziej mistycznie bądź aktywno-etycznie pewność posiadania łaski oznaczała świadome posiadanie trwałej i jednolitej postawy sposobu ży-

<sup>7</sup> J. R. R. TOLKIEN, *Władca Pierścieni. Drużyna Pierścienia*, dz. cyt., 72-93, 370-371, 485-486; TEN-  
ZE, *Władca pierścieni. Powrót Króla*, dz. cyt., 430-431.

<sup>8</sup> C. S. LEWIS, *Lew, Czarownica i stara szafa*, dz. cyt., 65-76, 99-105.

<sup>9</sup> P. S. BEAGLE, *Ostatni jednorożec*, dz. cyt., 194.

cia<sup>10</sup>. Myśl tę odzwierciedla również literatura *fantasy*, która tworząc fikcyjne społeczeństwa i *quasi-religijne* światopoglądy, obdarzała swoich bohaterów podobną intuicją „religijną”. Sposób życia postaci, które egzystują na kartach książek *fantasy* uprawomocnia pewność istnienia błogosławieństwa bogów, przychylności duchów opiekuńczych, demonów czy doświadczenia pomocy w realizacji zadań (w postaci duchowych dóbr, jakie wpływają na tych, którzy przestrzegają „zasad gry o uratowanie świata”).

M. Weber pisze również o roli herosów obdarzonych łaską boga, którzy niejednokrotnie są ucieleśnieniem postaci boskiej. Reprezentują oni mity soteriologiczne, w których mowa jest o bogu walczącym i cierpiącym, przybierającym postać człowieka, bądź o bogu zstępującym na ziemię, czy schodzącego do królestwa umarłych. Na gruncie tych mitów wyrasta powszechna idea zbawiciela wyzwającego człowieka spod różnych ucisków (spod władzy demonów, z więzów przeznaczenia, od winy za złe czyny, z biedy i nieszczęścia itp.)<sup>11</sup>. Za pośrednictwem osoby obdarzonej mocą ocalenia świata, wszyscy mogą dostąpić ocalenia. Efekty czynów herosa dotyczą wszystkich istot, a on sam staje się „napęczniony” zdolnością zmiany otoczenia. Powodowany przez bóstwo człowiek, tracąc swoją jednostkową tożsamość, występuje w tej roli jako przedstawiciel, „nosiciel” mocy. Dzięki niemu i przez niego dokonać się może rozdział mocy w społeczeństwie<sup>12</sup>.

Przechodzimy tutaj do bardziej szczegółowego aspektu idei mesjańskich, jakim jest uosobienie zbawczych możliwości w osobie króla.

## 2. Królowie

Królowie to szczególny typ bohatera, bardzo często będący ostatnim etapem transformacji postaci literackiej. Król to w opowieściach mitycznych postać doznająca duchowego olśnienia, zbawca świata, nierzadko też wcielenie bóstwa lub przedstawiciel (nosiciel) boskich mocy. Posiada potęgę – jego słowa i gesty przekraczają wszystko, co kiedykolwiek powiedzieli bohaterowie trzymający w ręku miecz czy księgę wiedzy. Bohater, który odgrywa taką rolę jest jednocześnie reprezentantem świata „nad światem”, rodzajem łącznika między tym, co niewidzialne i materialne, oraz przedstawicielem świata, który do niego należy. Jako władca ma prawo do tronu, do przywilejów, uosabia też stagnację i spokój, często jest zwiastunem i sprawcą zmian<sup>13</sup>.

Urząd królewski zakorzeniony był w religii, bowiem władcę uważano za namiestnika Boga na ziemi, pośrednika między ludem na ziemi i światem niebieskim. Uświęconą pozycję władcy wyrażały nadawane mu tytuły, np. Syn Boga (Egipt), Władca Świata, Zbawiciel (hellenizm), Król z Bożej łaski (średniowiecze i czasy nowożytne). Wstąpieniu na tron i śmierci władcy towarzyszyły obrzędy religijne, a sama powaga urzędu wiązała się ze złożonymi regułami etykiety, formami obrzędowymi i tabu. W wielu kulturach król wstępujący na tron i pełniący urząd musiał wyróżnić się pełnią sił życiowych i nie mógł objawiać żadnych oznak słabości. Stary i chory król był czasem rytualnie zabijany, ponieważ wierzono, iż niedyspozycja króla ściąga nieszczęścia na królestwo. Był traktowany jako największy z

<sup>10</sup> M. WEBER, *Szkice z socjologii religii*, Warszawa 1995, 219.

<sup>11</sup> *Tamże*, 239-244.

<sup>12</sup> G. VAN DER LEEUW, *Fenomenologia religii*, Warszawa 1997, 192-193.

<sup>13</sup> J. CAMPBELL, *Bohater o tysiącu twarzy*, dz. cyt., 255-256.

bohaterów, ale czasami nie mógł osobiście uczestniczyć w walkach. Królom, podobnie jak bogom przypisywano zdolności nadprzyrodzone np. umiejętność uzdrawiania i przywracania do życia za pomocą dotyku (nałożenie rąk). W europejskich baśniach ludowych „zostanie królem” stanowi zwykle cel wszystkich przygód i wypraw, jakie bohater musi podjąć, aby dojrzeć, zdobyć nowe umiejętności, aby wywiązać się z konsekwencji bycia władcą. Aristokratyczne pochodzenie nie odgrywało czasem roli, bohater-król wywodzący się z ludu pozwalał mieszkańcom królestwa na identyfikację z nim<sup>14</sup>.

Królowie, jakich znamy z kart literatury *fantasy* to, podobnie jak w mitach i legendach królewskich, postacie przesycone głęboką symboliką. Zaczynijmy od władców od razu rozpoznawalnych, mianowanych na funkcję i noszących tytuł króla jak np. Conan władca Aquilonii, Aragorn, król Śródziemia, Corwin, władca Amberu, król Arren z Ziemiomorza, król Nędzior i król Lir (*Ostatni jednorozec*). Los wiódł ich do królewskiego tronu typową drogą „zbawcy świata”, na której przeżywali szereg niezwykłych trudności związanych z ich pochodzeniem i przyszłą funkcją. Musieli się zmierzyć z niezgodą świata na ich status monarchy, poszukać „skarbu” będącego insygniami władzy. Zobowiązani byli zdobyć prawa (czasem symbolicznie) do objęcia rządów nad królestwem np. poprzez zabicie złego czarownika lub uzurpatora (Lir, Aragorn), pokonanie potwora strzegącego wejścia do zaświatów lub do zamku (Arren, Aragorn), otrzymanie lub utrata klejnotu władzy (kryształ Jednorozca – Corwin, pierścienia Ereth-Akbe – misja Arrena). Wszyscy wymienieni bohaterowie zostali królami, ocalili świat (lub bardzo się do tego przyczynili), ale najpierw musieli przebyć symboliczną podróż, która stanowiła ich inicjację i przebudzenie „do świadomości bycia królem”.

Są też w *fantasy* postacie towarzyszące królom, uzupełniające jakby ich rolę, ukryte pod maską i pełniące funkcję zbawiciela. Są to kapłani, magowie, wcielenia bogów<sup>15</sup>. Funkcja mesjańska często ukryta w postaciach, które nie są królami, jednak są symbolicznymi władcami rzeczywistości, która bez ich udziału nie mogłaby się zmienić. W tych postaciach często *fantasy* realizuje mit ofiary (poświęcenie czegoś drogiego lub samego siebie w imię nadrzędnej racji). Jest to sytuacja określająca porządek moralny postaci polegający na tworzeniu określonego wzorca zachowania, obowiązującego wszystkich, którzy z etyką poświęcenia się utożsamiają. Drugim aspektem mitu ofiary jest ukazanie dramatycznych reguł, jakim podlega życie wpisane w określony system wartości<sup>16</sup>. *Fantasy* niejednokrotnie wpisuje się w nurt rozważań nad sensem ofiary. Bohaterowie poświęcają najcenniejsze dla nich sprawy, by ocalić otaczającą ich rzeczywistość (świat, królestwo, grupę ludzi), np.: Arcymag Ziemiomorza Nemmerle poświęca życie by zamknąć powstałą między światem żywych i zmarłych wyrwę, Ged oddaje całą swą moc magiczną, aby pokonać Pana Ciemności i przywrócić w Ziemiomorzu równowagę magii, Arha zrzeka się funkcji Najwyższej Kapłanki Bezimiennych Bogów i oddaje Gedowi zaginioną część starożytnego pierścienia, którego istnienie jest gwarantem przywrócenia królewskiej władzy i harmonii w Ziemiomorzu<sup>17</sup>. Królowie tak samo poświęcają coś cennego w imię potrzeb świata, np. w imię walki o królestwo. Aragorn, wyrusza w głąb Góry Umarłych, nie wiedząc czy powróci, a

<sup>14</sup> Zob. *Król*, w: *Leksykon religii od A do Z*, dz. cyt., 173; *Leksykon symboli*, red. H. BIEDERMANN, Warszawa 2001, 166-167.

<sup>15</sup> Por. opisy funkcji królewskich w społeczeństwach pierwotnych w: J. FRAZER, *Złota gałąź*, Warszawa 1996, 27, 99, 103-105, 116-118, 152-156.

<sup>16</sup> M. BIANGA, M. STAWICKI, *Mit i magia. U. Le Guin*, dz. cyt., 135-136.

<sup>17</sup> U. LE GUIN, *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, dz. cyt., 54n; TAŻ, *Grobowce Atuanu*, dz. cyt., 88-98.

decydując się na walkę z Władcą Ciemności, poświęca też miłość do księżniczki elfów<sup>18</sup>. Król Lir rezygnuje z podążania za ukochaną przemienioną w jednorożca i pozostaje w ocalonej przez siebie, spustoszonej królestwie, by zaprowadzić w nim ład i porządek. Kiedy książęta Amberu walczący z następcą tronu i między sobą o królestwo odkrywają, że stało się to powodem klątwy i zagrożenia zniszczeniem go, w końcu poświęcają swoje ambicje i razem stają przeciwko wrogom królestwa. Nowy, odtworzony ze zniszczenia Amber oddają pod rządy Randoma, króla wybranego przez Jednorożca<sup>19</sup>.

Bohaterowie *fantasy* – królowie wstępujący na tron często mają wrażenie, iż ich losami pokierowała nie tylko ich własna wola. Funkcja, jaką przyszło im pełnić sprawia, że ich przeszłość staje się nierealna, jakby zrealizowanie „mitu króla” wyniosło ich życie do wyższego stanu istnienia czy też świadomości. Zauważają to wypowiadając kwestie takie, jak: „Dziwne to uczucie, wyrosnąć i osiągnąć wiek męski w miejscu, które potem nagle znika i nic nie zostaje tam takie, jakie było, a człowiek ni stąd ni zowąd jest królem. Czy do tej pory wszystko działo się na niby? A jeśli tak, to czy ja sam naprawdę istnieję?”<sup>20</sup>

Po odniesieniu zwycięstwa niejednokrotnie bohater, król, wyzwoliciel przemierza ocalone królestwo, które rozkwita pod jego stopami. Autorzy *fantasy* opisują przejście króla, któremu towarzyszy nadchodząca wiosna. Zaprowadzają ład m.in. poprzez wyzwolenie więźniów i otumanionych poprzednimi rządami istot w królestwie, wprowadzenie praw, porządku administracyjnego (np. zmianami na funkcjach namiestników króla). Czarodziej Szmendryk towarzyszący królowi Lirowi w takiej inauguracyjnej podróży tak opisał ten stan rzeczywistości: „Był to niegdyś całkiem dobry kraj i potrzebuje tylko prawdziwego króla a by całkiem wydobrzeć. Patrz, panie jak łagodnie się przed tobą otwiera.”<sup>21</sup> Podobną scenę obserwujemy we *Władcy Pierścieni*, kiedy Gandlaf po koronacji prowadzi Aragorna na starożytną ścieżkę ku „świętym wyżynom, gdzie mogli przebywać tylko królowie” i mówi: „Oto twoje królestwo, zarodek jeszcze większego królestwa przyszłości. (...) Twoim zadaniem jest pokierować tym początkiem i zachować to, co na trwanie zasługuje. Wiele, bowiem ocaliliśmy, ale wiele również musi zniknąć.”<sup>22</sup>

### 3. *Fantasy* a mit

J. Campbell badając mity oraz zjawisko ich ciągłej obecności w kulturze współczesnej, słusznie zauważył, iż w opowieściach pisarzy czytelnicy spotykają wciąż tych samych bohaterów. Mimo to, fenomen popularności przygód i przeżyć tych postaci nie ustaje, a

---

<sup>18</sup> Motyw miłosny między Aragornem i Arweną odgrywa istotną rolę w zrozumieniu misji Obieżyświata. W *Sillmarillionie* Tolkien opisuje historię perypetii Luthien (księżniczki elfów) i Berena (wojownika z rasy ludzi), którzy musieli zmierzyć się z wieloma trudami zanim pozwolono im żyć razem. Mit ten opowiadany jest przez postacie *Władcy Pierścieni*, co pozwala im zrozumieć sens i głębię ich ofiary. Podążając tropem przodków Aragorn, potwierdza siłę poświęcenia w próbie sił światła i ciemności. Por. S. CALDECOTT, *Przez Szczeliny Ognia. Chrześcijański heroizm w Sillmarillionie i Władcy Pierścieni*, w: Tolkien: księga pamiątkowa. *Studia o spuściznie literackiej*, red. J. PEARCE, Poznań 2003, 32-35.

<sup>19</sup> P.S. BEAGLE, *Ostatni jednorożec*, dz. cyt., 193-194., R. ZELAZNY, *Dworce Chaosu*, Warszawa 1993, 160-161.

<sup>20</sup> P.S. BEAGLE, *Ostatni jednorożec*, dz. cyt., 195.

<sup>21</sup> *Tamże*, 196. Zob. też C. S. LEWIS, *Książę Kaspian*, w: TENŻE, *Opowieści z Narnii*, dz. cyt., 273-276 ; J. R. R. TOLKIEN, *Władca Pierścieni. Powrót Króla*, dz. cyt., 310-320.

<sup>22</sup> *Tamże*, 311.

powielanie konkretnych historii, legend, mitów w nowych formach jest normalnym zabiegiem, który nikogo nie dziwi i nie nasuwa myśli o plagiacie. Niezależnie od lokalnego kostiumu bohaterów we wszystkich kulturach spotykamy czyn bohaterski, a sama postać herosa uwikłana jest w ten sam schemat przygód, niezwykłych zdarzeń i staje się głosem jakiegoś głębszego przesłania<sup>23</sup>.

J. Campbel stwierdził: „można by nawet powiedzieć, że jest tylko jeden pierwowzór mitycznego bohatera, którego żywot był powielany przez wiele ludów w wielu krajach.”<sup>24</sup> Historie o tym bohaterze są bardzo ważne dla ludzkości ze względu na ich siłę pedagogicznego wpływu na odbiorców opowieści. Dostarczają wzorca pomagającego uporać się z problemami. Pełnią, zatem funkcję wychowawczą, formacyjną. Stymulują zrozumienie osobistego udziału w rzeczywistości najeżonej trudami i wyzwaniem.

Wędrówka bohatera zawsze przebiega według schematu zawartego w mitach: odsunięcia się od świata, dotarcia do źródła mocy i krzepiącego życie powrotu. Daleki Wschód otrzymał cudowną naukę od powracającego z długiej podróży Gautamy Buddy, Zachód otrzymał Dekalog – wspaniały dar Boga przekazany przez Mojżesza powracającego po wielu dniach z góry, na której spotkał się z „Tym, Który Jest”. Grecy wierzyli, że największy z darów dla cywilizacji to ogień, jaki Prometeusz wykrał bogom. Rzymianie przypisywali założenie Rzymu – centrum świata, Eneaszowi, który po zniszczeniu Troi wyruszył do podziemnej krainy zmarłych (jest to jedna z wersji mitu o powstaniu Rzymu, która od IV w. przed Chrystusem rywalizowała z mitem o innych założycielach miasta, Remusie i Romulusie)<sup>25</sup>. Początek przygody bohatera zwykle jest podobny – zostaje uwikłany w serię przygód wykraczających poza normalność, aby odzyskać to, co stracone, znaleźć to, co ukryte, odkryć eliksir życia, drogę ku nieśmiertelności. Zazwyczaj zamyka się to w cyklu wędrówki i powrotu. Fabularne wątki przypominają często schematy inicjacji.

Podstawowym motywem przygód bohatera jest porzucenie jakiejś sytuacji, aby odszukać źródło życia i osiągnąć bogatszą sytuację egzystencjalną – dojrzałość. Próby i cierpienia, jakim poddawany jest bohater mają na celu sprawdzenie, czy bohater faktycznie nim jest, czy sprosta zadaniom, czy pokona niebezpieczeństwa, czy wystarczy mu siła i talentów, by zmierzyć się z przeciwnościami i osiągnąć zwycięstwo. Wielkie religie nauczają, iż wędrówka bohatera to istotna część życia, i że bez trudów i wyrzeczeń nie można osiągnąć szczęścia i nagrody. W *Koranie* znajdujemy zapisy, mówiące o trudach i próbach, jakim muszą sprostać ci, którzy chcą wejść do Ogrodu Rozkoszy. W *Ewangelii św. Mateusza* Jezus mówi o ludziach, którzy odkryli prawdę o ciasnej bramie i wąskiej drodze, która prowadzi do życia. Również bohaterowie żydowskich opowieści przechodzą ciężkie próby zanim dostąpią wyzwolenia i szczęścia<sup>26</sup>.

Literatura *fantasy* powieła ten typ mitu, który opowiada o poszukiwaniu najwyższego dobra – „epifanii” przybierającej podobną lub nawet tę samą formę w każdej mitologii. Mowa o najważniejszym poszukiwaniu, które wymaga od bohatera opuszczenia świata, w

<sup>23</sup> J. CAMPBELL, *Potęga mitu*, Kraków 1994, 195-258, TENŻE, *Bohater o tysiącu twarzy*, Poznań 1997, 37-40.

<sup>24</sup> J. CAMPBELL, *Potęga mitu*, dz. cyt., 215.

<sup>25</sup> Por. J. CAMPBELL, *Bohater o tysiącu twarzy*, dz. cyt., 37-39, C. G. JUNG, *Archetypy i symbole*, Warszawa 1993, 143-145, 401-419, 437. Zob. też Eneasz, w: A. COTTERELL, *Słownik mitów świata*, Katowice 1996, 176; Romulus, tamże, 207.

<sup>26</sup> C. G. JUNG, *Archetypy i symbole*, dz. cyt., 199.



którym dotąd żył, odejścia „w dal” lub zagłębienia się w jakąś otchłań, aby odnaleźć tam coś, czego w jego mniemaniu brakowało światu. Wówczas następuje dylemat, czy pozostać w miejscu, gdzie odnalezione zostało najwyższe dobro, czy wrócić z tym odnalezionym „czymś” do społeczności i trwać w niej nadal.

Można to zaobserwować na przykładzie losów postaci literackich *fantasy*. Frodo, bohater powieści *Władca Pierścieni* J.R.R. Tolkiena, wyrusza ze spokojnego Shire w podróż z misją uratowania świata. Niesie ku Górze Przeznaczenia największy skarb, aby go niszczyć. Doświadcza pokusy zachowania go dla siebie, której ostatecznie ulega. To doświadczenie zmienia go tak bardzo, iż w końcu opuszcza rodzinną wioskę i swój świat – Śródziemie. Wyrusza z elfami z Szarej Przystani do Valinoru, krainy, z której nie ma powrotu. To tam wybrani pragną usunąć się z ogarniętego złem świata. Z odejściem elfów kończy się w Śródziemiu pewien etap jego istnienia. Motyw opuszczania świata przez najbardziej światłe istoty zaczerpnięty został przez Tolkiena z mitów i legend, w których istoty wybrane ukrywają się z dala od skażonej złem rzeczywistości, by trwać w oddaleniu od niego. Dla tych, którzy pozostają w „niepełnowartościowym uniwersum”, odchodzący bohaterowie stają się uosobieniem marzeń, ideałów i wspomnień o tzw. dawnych dobrych czasach<sup>27</sup>.

Bohaterowie *Narnii* również są uwikłani w mitologiczny schemat poszukiwań najwyższego dobra. Dzieci, które w cudowny sposób trafiają do krainy rządzonej przez niezwykłego władcę – mówiącego lwa Aslana, odkrywają najważniejsze wartości, zmieniają się w prawych i odpowiedzialnych królów *Narnii*. Po serii przygód i zmagania ze złem, jakie cyklicznie ogarniają magiczny świat Aslana, dzieci muszą wrócić do „swojego świata”. Zawsze jednak pamiętają o *Narnii*, czując nieustanną tęsknotę za powrotem do niej. Ostatecznie *Opowieści z Narnii* kończą się sceną, w której dzieci dowiadują się o zakończeniu podróży między *Narnią* i Anglią. Spotykają się wokół Aslana, by już na zawsze pozostać w kraju, który staje się dla nich jedyną prawdziwą rzeczywistością<sup>28</sup>.

W powieści P.S. Beagle’a, której głównym bohaterem jest jednorożec, również poruszona jest kwestia poszukiwania największego cudu. Jednorożec to mityczny stwór, który symbolizuje doskonałość, niewinność, i który uosabia najwyższe ideały<sup>29</sup>. Motyw podróży takiego stworzenia, w celu odnalezienia innych jednorożców uwięzionych przez okrutnego króla, strzeżonych przez przerażającego potwora, Czerwonego Byka, szyfruje niezwykle cenne treści trafiające wprost do świadomości czytelnika. Podczas ucieczki przed Czerwonym Bykiem czarodziej chcąc ocalić jednorożca, zmienia go w człowieka. „Jednorożec” zaklęta w kobietę traci moc, jaką miała będąc stworzeniem mitycznym, przestaje być nieśmiertelna. Żyjąc na sposób ludzki zmienia swą tożsamość, aby odkryć miejsce uwięzienia swych braci. W tym czasie poznaje, czym jest miłość, co oznacza życie „w czasie”, w więzach pragnień i namiętności. Po uwolnieniu jednorożców, zostaje przemieniona z powrotem w mityczne stworzenie. Jednak nadal pamięta o tym, co przeżyła będąc człowiekiem, co sprawia, że nawet po pożegnaniu się z ukochanym, po powrocie do swego ukrytego magicznego lasu, na zawsze pozostaje w niej ślad „śmiertelności” i wspomnienia o miłości do księcia. Jest to historia o poświęceniu swych

<sup>27</sup> M. BŁAŻEJEWSKI, *J. R. R. Tolkien – Powiernik Pieśni*, Gdańsk 1993, 72-75.

<sup>28</sup> C. S. LEWIS, *Ostatnia bitwa*, w: TENŻE, *Opowieści z Narnii*, t. 2, Poznań 2003, 605.

<sup>29</sup> Zob. *Jednorożec*, w: H. BIEDERMANN, *Słownik symboli*, dz. cyt., 125.

pragnień w imię największych wartości. Jednorożec i książę rezygnują z miłości, która i tak nie jest możliwa do spełnienia, właśnie ze względu na konieczność ocalenia ideału.

Tego rodzaju konstrukcje fabularne przypominają mityczne schematy. Bohaterów mitologicznych zawsze spotyka taka przygoda, do której są gotowi, jest to symboliczne jawienie ich charakteru. Bohater ewoluuje w wyniku zdarzających się przygód. Typowy bohater z mitów, zarówno prymitywnych jak bardziej rozwiniętych kultur, to wojownik, który pokonuje potwory lub dokonuje niezwykłych wojennych wyczynów, np. Grecy i Rzymianie opowiadali o dokonaniach Herkulesa (Heraklesa), na Wyspach Brytyjskich sławiono czyny CuChulaina, Germanie opiewali bohaterskie osiągnięcia Sigurda. Mity ludów pozaeuropejskich również opisują sylwetki niezwykłych i walecznych wojowników, np. indyjskie eposy (Ardżuna, Rama), północnoamerykańskie mity (Hiawatha). Każda z kultur posiada swoich walecznych herosów. Forma przygody bohaterskiej to echo czasów prehistorycznych, w których człowiek zmagał się z dziką i nie uformowaną przez cywilizację przyrodą, kiedy wydobywał kształt własnego świata. Zabijał wokół siebie potwory, aby uczynić świat bezpiecznym.

Takich właśnie bohaterów miała literatura *fantasy* od początku swego istnienia. I nawet, jeśli ich walka z biegiem czasu nabierała finezji (np. potwory zamieniały się w eleganckich czarowników, piękne i przebiegłe wiedźmy, złowrogie moce magiczne, duchy i zjawy), to bohater nadal miał za zadanie walczyć w obronie świata lub o jego nowy kształt. Jedni stawiali do walki z „monstrualną” rzeczywistością, działając w imię własnych korzyści, w rolę „obrońców świata” wcielając się niejako „przy okazji”. Inni zaś świadomie podejmowali się wyzwania w imię najwyższych wartości. Każda z postaci wspomniana i opisana powyżej przeżywa kolejne etapy wtajemniczenia, dojrzewania bądź uświadamiania sobie swej roli w biegu zdarzeń. Bez względu na to, czy postacią jest wojownik czy mag, niezależnie od tego, jakiej wartości służy, kroczy drogą bohatera od początku do końca tak samo jak heros mityczny. Bohater *fantasy* bardzo często w swoim świecie pełni podobną rolę, co heros kulturowy. Niejednokrotnie powie-la cykl mitycznej odnowy czy też ratunku dla świata poprzez swoje niezwykle czyny<sup>30</sup>.

Interesującym zabiegiem literackim jest umieszczanie czynów bohatera literackiego w kontekście wewnętrznych mitów przedstawionego świata. Powieła on schemat poczyniań herosa z mitu wykreowanego na potrzeby świata fabuły. Często w powieściach *fantasy* pierwszoplanowe postacie snują opowieści o legendarnych władcach sprzed wieków czy też o mitycznych królach i bohaterach, których czyny mają być dla nich inspiracją w chwili podejmowania trudnych zadań. W fantastycznej fabule zagnieżdżone są fantastyczne mity, które mają nadać fikcyjnym, i tak już heroicznym postaciom, charakter następców mitycznych władców i herosów. Ten literacki zabieg sprawia, iż fikcyjny mit zaczyna żyć w świadomości czytelnika jako historia ożywiająca czyny pierwszoplanowych postaci literackich.

Mitologie czy opisy historii światów *fantasy* czytelnik poznaje podczas lektury powieści lub z osobno opracowanych przez autora tekstów jak np. *Silmarillion* Tolkiena, czy opowiadanie *Era Hyboryjska* Howarda stanowiąca „aneks” do opowiadań o Conanie<sup>31</sup>. W ten sposób inspiracja prawdziwym mitem zostaje zaszczerpiona w świecie

---

<sup>30</sup> Por. A. BRONK, "Bohater kulturowy", w: *Encyklopedia katolicka*, t. 2, Lublin 1976, kol. 730-732; *Droga do science – fiction. Od Gilgamesza do Wellsa*, red. J. GUNN, Warszawa 1985, 34-40; M. PAROWSKI, "Ratujcie swoje dusze", *Nowa Fantastyka* 1997 nr 11, 57-59.

<sup>31</sup> J. R. R. TOLKIEN, *Silmarillion*, Warszawa 1999; R. HOWARD, *Era Hyboryjska*, w: TENZE, *Conan*, Katowice 1999, 3-7.

przedstawionym. Mit staje się bodźcem dla bohatera literackiego, motywacją i punktem odniesienia jego czynów. Przejawia się to w postaci opowiadania przez postacie literackie legend o dawnych czasach i czynach starożytnych wojowników i magów, cytowania tajemnych ksiąg opiewających czyny herosów kulturowych przedstawionego świata. Poniżej prezentujemy kilka przykładów takich mitycznych postaci (wewnątrz fabuły dzieła) i krótki opis momentów, w których główni bohaterowie powoływali się na mit.

Volt to legendarna postać Estcarpu, której grobowiec bohaterowie przygód opisanych przez A. Norton odnajdują podczas wojennej eskapady. Korin, kapitan Gwardii Estcarpu, wyjmując z rąk martwego Volta siedzącego na tronie starożytny topór. Wierzy, iż jest godny dziedzictwa, jakim jest korzystanie z artefakcyjnej broni w słusznej sprawie<sup>32</sup>.

W świecie Narnii mitycznymi postaciami są np. lew Aslan, królowie Narnii Piotr, Łucja, Zuzanna, Edmund, a także postacie reprezentujące zło np. Biała Czarownica, nie raz wspomniana w opowieściach o dawnych czarach. Są także opiewane w legendach przedmioty mocy, które królowie Narnii otrzymali swego czasu jako znak powołania do funkcji: róg wzywający na pomoc starożytnych władców, flakonik z cudownym lekarstwem, królewski miecz i tarcza z emblematem lwa. W poszczególnych tomach *Opowieści z Narnii* postacie powołują się na różne fragmenty starodawnych prawd np. mit Krainy Aslana, w której można zawsze zobaczyć upragnionego władcę (mysz Rycypisk), opowieści o dawnych królach (karzeł Zuchon), legendy o Starej Narnii (książę Kaspian i jego nauczyciel), zasady Dawnej Magii Narnii (Aslan i Biała Czarownica) itp.<sup>33</sup>.

Mieszkańcy krain Ziemiomorza również powołują się na opowieści o stworzeniu świata (Pieśń Ea). Magowie zbudowali Szkołę Magów na najstarszej wyspie Roke, gdzie są najlepsze warunki by zgłębiać tajniki Dawnej Mowy mającej moc stwarzania i niszczenia świata. Podczas nauki o historii Ziemiomorza opowiadają o mitycznym „smoku-człowieku” Segoy’u, który stworzył świat, o dawnych władcach Ziemiomorza i o zaginionym pradawnym pierścieniu Ereth-Akbe, mającym moc zjednoczenia królestwa. Magowie wzywali też na pomoc legendarne stworzenia – najstarsze smoki Ziemiomorza, pamiętające początki czasów<sup>34</sup>.

Przygody Simona Tregartha w *Świecie Czarownic* również zaczynają się od powołania się na mit o królu Arturze i kornwalijskim Niebezpiecznym Tronie, który miał niezwykłą moc. Simon zostaje przeniesiony do świata swoich najgłębszych pragnień, kiedy siada na owianym legendami kamiennym tronie króla Artura<sup>35</sup>.

---

<sup>32</sup> „Volt z toporem, Volt miotający gromy, Volt, który służy teraz jako postrach dla niegrzecznych dzieci! Estcarp jest stary, jego wiedza pochodzi z czasów, zanim człowiek zaczął spisywać swoją historię, czy opowiadać legendy. Ale Volt jest starszy! Należy do tych, którzy przybyli tu przed takim człowiekiem, jakiego znamy dziś. Jego rasa wymarła, nim ludzie uzbili się w kij i kamień, by bronić się przed zwierzętami. Tylko, że Volt dożył czasów pierwszego człowieka i poznał pierwszych ludzi, a oni jego – i jego topór! Bo Volt w swej samotności ulitował się nad ludźmi i swoim toporem wyrąbał im drogę do wiedzy i władzy, zanim on także odszedł. W niektórych miejscach zachowali go we wdzięcznej pamięci, choć boją się go, nie mogąc zrozumieć, kim był. A gdzie indziej nienawidzą wspomnienia o nim, bo mądrość Volta stanęła na przekór ich najskrytszym pragnieniom. Tak, więc wspominamy Volta z modlitwą i przekleństwem, bo jest on i bogiem, i demonem.” A. NORTON, *Świat Czarownic*, Poznań 1990, 109.

<sup>33</sup> Zob. C. DURIEZ, *Przewodnik po Narnii*, Kraków 2005, 115-125; M. OZIEWICZ, *Koncepcja religii w Opowieściach z Narnii*, Kraków 2005, 335-345.

<sup>34</sup> M. BIANGA, M. STAWICKI, *Mit i magia. Ursula Le Guin, dz. cyt.*, 15-17.

<sup>35</sup> A. NORTON, *Świat Czarownic, dz. cyt.*, 12-17.

## Zakończenie

Literatura *fantasy* powieli treści mitów, tworząc w ten sposób kolejny kanał przekazu dawnych treści do świadomości czytelnika. W świecie fikcji literackiej narodziły się mity, które uzasadniają czyny bohaterów, uwiarygodniają je i pomagają im w rozwiązywaniu problemów i w podejmowaniu decyzji. Tak samo jak prawdziwe mity miały kiedyś na celu tłumaczenie zjawisk przyrody, uprawomocnienie działań wewnątrz społeczności, wyjaśnianie praw życia duchowego. Dzięki temu bohater *fantasy* jest zawsze postacią wyraźną. Czytelnik może się zmierzyć z opisem – zanegować działania postaci lub utożsamić się z nią. Dzieje się tak dzięki wykorzystaniu struktur, które obecne są w opowieściach baśniowych i mitycznych. Bohater *fantasy* zawsze realizuje jakąś misję. Reprezentuje w ten sposób określony typ aktywności, która unaocznia wartości ważne dla fabuły zdarzeń. Postacie ludzkie, zwierzęce, fantastyczne, w które autorzy ubierają swoich bohaterów, w cudowny sposób przenikają do realnego świata z konkretnymi metodami radzenia sobie z problemami.

W postaciach i losach bohaterów heroiczych, królewskich, literatura *fantasy* ukrywa treści mesjańskie, których przekaz niezwykle silnie działa na system wartości czytelników. J. Campbell niejednokrotnie powtarzał, iż los bohatera nie jest tylko opisem heroiczych wyczynów, ale życia przeżywanego w poszukiwaniu i odkrywaniu samego siebie. Konkludując wnioski autora *Potęgi mitu* można stwierdzić, iż epopeja bohatera nie kończy się wywyższeniem, a sam bohater nie utożsamia się z żadną z doświadczonych form potęgi. Ostatecznym celem poszukiwań staje się mądrość i siła do tego, aby służyć innym. Prawdziwy bohater nie powinien opuszczać świata, tylko po odnalezieniu prawdy wrócić i służyć innym. Społeczeństwo od zawsze potrzebowało bohaterów, aby mieć pewne porządkujące obrazy postępowania z przeciwnościami. Do dziś ludzie śledzą losy postaci literackich, następców mitycznych herosów, aby mieć wzór dążenia do celu mimo trudów, jakie każdemu gotuje rzeczywistość podzielona w świadomości współczesnych na *sacrum* i *profanum*.

Bohaterowie *fantasy* są różni. Najczęściej są nimi wojownicy i magowie, odzwierciedlający mitologiczny prototyp takich postaci. Pośród bogactwa, jakie wykształcili pisarze oraz twórcy gier typu RPG tworząc bohaterów, wciąż powtarzają się podobne cechy herosów *fantasy*. To pozwala łatwo zidentyfikować wartości, jakie reprezentują. W przeprowadzonych na potrzeby niniejszego tekstu „mini badaniach” ankietowani uczniowie gimnazjum i liceum ogólnokształcącego, odpowiadając na pytanie: Na co zwracasz uwagę, czytając książki *fantasy*?, bardzo często zaznaczali odpowiedź: „Na postać bohatera”. W uzasadnieniu pisano m.in.: „Na czas czytania książki staję się tym bohaterem”, „Ponieważ interesują mnie cechy bohatera”, „Muszę wiedzieć, kim jest i jakie ma cechy” „Jest to najciekawszy element książki”, „Nudny bohater = niewciągająca książka”, „Bohater w *fantasy* nie jest zwykłą osobą, ma w sobie coś niesamowitego, magicznego”, „Bohaterowie *fantasy* są wyjątkowo ciekawi”, „Bohater często ma cechy, które chcielibyśmy mieć, albo, które mamy, i których nie chcemy mieć, bohater odzwierciedla nas samych” (ostatnia wypowiedź celowo nie jest poprawiona stylistycznie). Tych kilka odpowiedzi może świadczyć, iż dzięki literaturze, odbiorca może odkryć nagle rozwiązanie swoich wewnętrznych problemów, przyczynę napięć ducha, wpaść na trop swego powołania do określonego zadania. Bohater literacki występuje w *fantasy* jako przedstawiciel określonych wartości, występuje nie tylko jako rzecznik swoich własnych spraw, ale też jako delegat pewnych sił i mocy, które kierują jego życiem.

Dzięki niemu słuchający opowieści (dziś czytelnicy) mogą utożsamić się z określonymi postawami wobec rzeczywistości, nie tylko literackiej. Dzięki postaciom bohaterów literackich czytelnik, nawet oderwany od praktycznej sfery przeżywania swej religijności, pozbawiony zdolności świadomej autorefleksji, może przeżywać zdarzenia fabularne jako metaforę własnego postępowania.

W symbolicznych figurach czytelnik odnajduje odpowiedzi na różne pytania, z jakimi próbuje zmierzyć się literatura *fantasy*. Zaś pod podszewką masek, jakie przywdziewa każdy z bohaterów, odkrywa prawdę o samym sobie, o tym, jaki jest świat i jak sobie poradzić w sytuacjach, kiedy jest on zagrożony. I nie chodzi tu o świat w sensie geograficznym, ale o świat wewnętrznych wartości czytelnika. „Chodzi o świadomość, czy też poczucie tego, [jak powiedział Konrad Walewski – przyp. aut.] że jakiś aspekt mnie samego lub rzeczywistości wokół mnie zostaje mi nagle „objawiony” podczas lektury. Ta właśnie objawicielska moc fantastyki jest (...) ogromnie ważna, może najważniejsza.”<sup>36</sup>

## THE MESSIANIC IDEAS IN *FANTASY* LITERATURE

### *Summary*

The article discusses following issues:

Some heroes of *fantasy* literature are in type of messiah and savior of created *fantasy* worlds. They show typical values of these worlds, typical systems of religious thinking about reality, and relations between creatures and gods. They are ‘chosen-ones’ destined to unussal things, difficult tasks, and to fight against monsters and enemies. This type of charakter is very important for fabulous themes of *fantasy*.

The specific messiah-hero is a king – this type of charakter is hiding mythical structures. The kings are guardians of cosmology harmony and order. They have godlike powers of creating new laws, better governments, more humanitarian times. Kings are the most characteristic types of messianic heroes in the *fantasy* literature. So the cultural hero from ancient myths who saves humans kinds and worlds in catastrophic stories is still living in modern *fantasy* novels.

The *fantasy* is like a modern myth. In the stories about adventures of heroes, readers can find answers about life and virtues. The religious systems of the *fantasy* worlds are different from but in every of them are live ideas of death and life, resurrection and salvation. Time periods in every hero’s life are similar to the stories about saving worlds in religious myths. *Fantasy* literature is serious partner for scientific reflection about more important problems of our spirituality and religious life. Because the *fantasy* gives us sings about spiritual reality.

**Słowa kluczowe:** *Fantasy, literatura fantasy, Lewis S.C., Tolkien J.R.R.*

**Keywords:** *Fantasy, fantasy literature, Lewis S.C., Tolkien J.R.R.*

---

<sup>36</sup> Kroki w Nieznane: Poczucie zdumienia. Z Konradem Walewskim, współredaktorem antologii „Kroki w Nieznane”, z tłumaczem, teoretykiem i krytykiem science fiction, rozmawia Aleksandra Wimmik. 13 grudnia 2005, <http://www.esensja.pl/ksiazka/wywiady> (5. 01. 2007).