

Uwierz w archetyp. Albo w (per)mutację Szamana

Mariusz Filip

GENEZA POPULARNOŚCI WIEDŹMINA – INTERPRETACJE *

W grudniu 1986 roku czasopismo *Fantastyka* zaprezentowało kolejne z opowiadań nadesłanych na konkurs literacki ogłoszony w marcu 1985 roku. Utwór utrzymany w konwencji fantasy nosił tytuł *Wiedźmin*, jego autorem był nikomu bliżej znany Andrzej Sapkowski. We wrześniu 1987 roku konkurs rozstrzygnięto, a Sapkowski, za sprawność warsztatową i walory czytelnicze, zajął III miejsce. Raczej nikt nie przypuszczał wówczas, że tak oto wzeszła gwiazda polskiej fantastyki. W 1988 roku ukazało się drugie opowiadanie Sapkowskiego *Droga, Z Której Się Nie Wraca*, fabularnie niepowiązane z poprzednim zupełnie, aczkolwiek utrzymane w podobnej poetyce. Pierwszą książkę Sapkowskiego wydała Agencja „Reporter” w 1990 roku – nosi ona znany już tytuł *Wiedźmin*, składają się nań: *Droga...*, *Wiedźmin* oraz kilka opowiadań traktujących o przygodach Geralta, będącego owym tytułowym wiedźminem właśnie. Do dzisiaj Sapkowski:

- przygodami Geralta zapełnił dwa tomy opowiadań (*Ostatnie Życzenie* [dalej OŹ] i *Miecz Przeznaczenia* [dalej MP]),
- z bohaterów *Drogi...* uczynił (pośrednio) rodziców Geralta,
- spisał pięciotomową tak zwaną *Sagę o wiedźminie* (*Krew Elfów* [dalej KE], *Czas Pogardy*, *Chrzest Ognia*, *Wieża Jaskółki*, *Pani Jeziora*) traktującą w istocie o półwiedźmince Ciri, której postać pojawiła się już w opowiadaniach (taki tytuł zbiorczy został nadany w celach marketingowych),
- zaprezentował żart literacki – opowiadanie *Coś Się Kończy, Coś Się Zaczyna* w alternatywny sposób niejako „wieńczące” *Sagę...*,

* 9 grudnia 2003 r. zmarł prof. Andrzej Wierciński, warszawski antropolog i religioznawca.

Według Michała Buchowskiego (1995), grupa antropologów skupionych dokoła niego nie mieści się (wraz z antropologami fizycznymi) w dualistycznej strukturze organizacyjnej (nowo) plemienia antropologów kulturowych i społecznych w Polsce. „Być może najlepszą metaforą tej formacji byłoby opisanie jej jako szczeplu próbującego na swój sposób syntetyzować teorie pochodzące z (...) plemion zasadniczych [to jest plemienia antropologów kulturowych i społecznych oraz plemienia antropologów fizycznych – przyp. M. F.]”, albowiem A. Wierciński usiłował pogodzić dwie, sprzeczne dość, opcje badawcze: nauk ścisłych (biologia) i nauk humanistycznych (etnologia, archeologia).

Sam A. Wierciński naukę swoją określał jako antropologię historyczną. Paradoksalnie jednak, wbrew nazwie, lub, jak kto woli, dokładnie tak jak widzi to hermeneutyka ontologiczna, jego ustalenia w wyraźny sposób da się jednak odnieść do teraźniejszości, do kultury popularnej. On to właśnie, zapewne nieświadomie, pozostawił trop, który prowadzi do rozwiązania współczesnego problemu przedstawionego w temacie.

Jego pamięci tekst ten poświęcam.

- popęłnił wreszcie także parę innych utworów niemających z powyższym, czyli tak zwanym *Cyklem Wiedźmińskim* lub *Siedmioksięgiem*, niczego wspólnego; kilka opowiadań fantastycznych, esej o czasach króla Artura, leksykon miłośnika fantasy, obecnie zaś pracuje nad fantasty historyczną dziejącą się na Śląsku w pierwszej połowie XV wieku.

Mutant na ołtarzach popkultury

W jednym z ostatnich wznowień podano, że łączna sprzedaż dzieł Sapkowskiego sięgnęła 3 mln egzemplarzy, z czego przytłaczającą większość stanowi literatura *Cyклу*... Cóż sprawia, że zyskała ona taki rozgłos?

Głośna zresztą jest nie tylko literatura, ponieważ tylko nieco mniej znane (choć niektóre bardziej niż inne) są lub były: internetowa strona *Andrzej Sapkowski Zone* ↻ www.sapkowski.pl (z orszakiem jej nieoficjalnych imitacji), komiks *Wiedźmin*, film/serial *Wiedźmin*, system RPG *Wiedźmin – gra wyobraźni* czy sluchowisko RMF na podstawie *Krwii Elfów*; od dawna powstaje gra komputerowa *The Witcher*, niedawno ukazała się rosyjska powieść science-fiction *Wiedźmin z Kijowa*, nowa powieść z Wydawnictwa „Supernowa” reklamowana jest hasłem: „Tęsknisz za wiedźminem? Przeczytaj o czarokrążcy!”, zaś po Sieci krąży, od jakiegoś już czasu, sparodiowany plakat z filmu *Wiedźmin*, zatytułowany *Wieśmin*, na której tenże ma twarz... Andrzeja Leppera. O wiedźminie słyszał już każdy!

A zatem należałoby mówić już nie tyle o **stawie** poszczególnych twórców okółowiedźmińskich, lecz raczej o wiedźmina **popularności**. Bo o tym, że wiedźmin na stałe zagościł w kulturze popularnej, świadczą przecież powyższe przykłady, obojętnie czy się one komuś podobają czy też nie. Jakie są przyczyny popularności akurat postaci wiedźmina, jaką kulturową potrzebę tenże zaspakaja? Wiedźmin, jak uważam, jest postacią sakralną, a jego popularność jest efektem głodu na *sacrum*, na jaki cierpi współczesne „odczarowane” społeczeństwo tak zwanego Zachodu. Sakralność postaci wiedźmina stanowi tezę niniejszego eseju.

Swego czasu pisał Roger Caillois (1973a: 57): „Istnienie Tezeusza znajduje swój sens nie tyle w zwycięstwie nad Minotaurem, co w fakcie, że bohater miał z kim walczyć. Istnienie potworów warunkuje narodziny półbogów” – w świecie Wiedźminlandu półbogiem takim jest absolutnie wiedźmin, albo Wiedźmin raczej, ów nieskonkretyzowany wzorzec postaci Geralta, typ bohatera stworzony oryginalnie przez Sapkowskiego, jego unikatowy wkład do literatury polskiej i światowej. Owa (pół) boskość Wiedźmina właśnie, dała mi asumpt do postawienia tezy o sakralności Wiedźmina w jego świecie (niewiele jest chyba istot posiadających status silniej sakralny niż [pół] bóg), do rozciągnięcia jej także i na nasz świat wystarcza doprawdy niewiele. Wykazać to zamierzam w niniejszym tekście.

* * *

„Jestem wiedźminem. Sztucznie stworzonym mutantem. Zabijam potwory. Za pieniądze. Bronię dzieci, gdy rodzice mi zapłacą. (...) A jeśli nawet świat legnie w gruzach (...) będę zabijał potwory na gruzach świata dopóty, dopóki jakiś potwór mnie nie zabije. To jest mój los, moja motywacja, moje życie i mój stosunek do świata. I nie ja go wybrałem. Zrobiono to za mnie” (KE: 102).

Dość przerysowany to manifest, powodowany rozgoryczeniem wypowiadającego te słowa Wiedźmina, pierwszorzędnie jednak oddaje on ideę Wiedźmiństwa. Wiedźmin jest bowiem płatnym

zabójcą potworów, które egzystują w quasi-słowiańskim świecie tak zwanego Wiedźminlandu po dość tajemniczej Koniunkcji Sfer. Każdy wiedźmin, by mieć szansę w starciu z często sprawniejszymi potworami, zostaje poddany mutacji oraz specjalistycznemu szkoleniu:

- mutację (tajemnicza Próba Traw, Zmiany), zabójczą dla zwykłego człowieka, przeżywają nieliczni kandydaci na Wiedźmina; selekcja jest bardzo surowa – przeżywa najwyżej czworo na dziesięciu. Jej efektem jest nadludzka odporność na wszelakie trucizny, możliwość widzenia w ciemności; „Próba Traw, a potem to co zwykle. Hormony zioła, zakażenie wirusem. I od nowa. I jeszcze raz. Do skutku. Podobno zniósłem Zmiany nad podziw dobrze, chorowałem bardzo krótko. Uznano mnie więc za niezwykle odpornego gówniarza i wybrano do pewnych dalszych, bardziej skomplikowanych... eksperymentów. Z tym było gorzej. Znacznie gorzej. Ale, jak widzisz, przeżyłem. Jako jedyny z tych, których do owych eksperymentów wybrano. Od tamtego czasu mam białe włosy. Pełny zanik pigmentu. Jak to się mówi – skutek uboczny. Drobiazg. Mało przeszkadza” (OŻ: 119–120);
- morderczy trening fizyczny zwiększa wytrzymałość, sprawność, szybkość do nadludzkiej miary; jego *clou* jest nauka fechtunku, która ma uczynić z Wiedźmina maszynę do zabijania, automat, dla którego zabijanie jest odruchem; „Szybciej (...)! Wykrok, atak, odskok! Półpiruet, cios, odskok! Równoważ, równoważ lewą ręką, bo spadniesz z grzebienia! (...) Parada, pełny piruet! Pewniej na słupkach, do cholery! Nie chwiej się! Wykrok, cios! Szybciej! Półpiruet! Skacz i tnij! (...) Odskok! I jeszcze raz! (...) a gdzie była parada? Ile razy mam powtarzać? Po odskoku zawsze ma następować parada, wyrzut klingi chroniący głowę i kark! Zawsze! Nigdy nie wiesz z czym walczysz. Nigdy nie wiesz co jest z tyłu, za tobą. Musisz się zawsze zasłaniać. Praca nóg i miecz! To ma być odruch. Odruch, rozumiesz? Nie wolno ci o tym zapominać. Zapomnisz w prawdziwej walce i już po tobie! (...) Zejdź z grzebienia. Saltem (...) Jazda, skacz. (...) Możesz już zdjąć opaskę z oczu” (KE: 88–89);
- podczas szkolenia dba się także o wykształcenie umysłowe Wiedźmina – uzyskuje on wszelkie potrzebne informacje o potworach: ich rodzajach, sposobach odżywiania, miejscu bytowania, sposobach walki, słabych punktach i... sposobach ich likwidacji; przechodzi także podstawowy kurs magiczny (Znaki); „Ghul, (...) to potwór, który pożera trupy. Napotkać go można na cmenatarzyskach, w okolicach kurhanów, wszędzie, gdzie grzebie się zmarłych. W (...) nekropoliach. Na pobojuwiskach, na polach bitew (...) Żywych ghul również napada. Jeśli jest głodny lub gdy wpadnie w szal. (...) To, co znane, przestaje być koszmarem. To z czym umie się walczyć, nie jest już aż tak groźne. (...) walczy się z ghulem (...) Srebrnym mieczem. Ghul jest wrażliwy na srebro” (KE: 92).

Wiedźmin jest zabójcą potworów. Nadzieją mieszkańców Wiedźminlandu. Ich superbohaterem, herosem Wiedźminlandu, swoistym *Übermensch*.

Od Heraklesa do Pikachu

Wielu jest takich, których zmaga pokusa próby rozwiązania zagadki genezy popularności Wiedźmina już na tym etapie rozważań, problem wydaje się przecież tak banalny! Miejsce Wiedźmina znajduje się wszak w korowodzie istot zwanych przez Umberto Eco (1996) *supermanami* – tworzą go postaci, które swymi mocami fizycznymi i/lub psychicznymi wybiły, wybijają bądź wybiją się ponad społeczną przeciętność. Postaci takie fascynują ludzkość od zarania dziejów;

na czele defilady kroczą deifikowane wybitne jednostki praspoleczości (Euchemer!); pośrodku maszerują: Herakles, Sygurd Wölsung, Janosik, Robin Hood, Arséne Lupin, Old Shatterhand; zamykają zaś korowód: Kapitan Kloss, Spiderman, Neo i... tak, on chyba także, Pikachu. Triumf woli w całej okazałości.

Interpretacja ta byłaby nawet całkiem sensowna, gdyby nie to, że pomija ona drugą stronę medalu, awers „doskonałości” – „ułomność” Jak wygląda *the dark side of the Power*?

Otóż Wiedźmin, ów (niby) superbohater, budzi wielce negatywne odczucia wiedźminlandzkiego społeczeństwa. „Podjeżdżałem do opiótków wsi, zatrzymywałem się pod palisadami osad i grodów. I czekałem. Jeśli pluto, ziorzeczone i rzucano kamieniami, odjeżdżałem. Jeśli miał tego ktoś wychodził i dawał mi zlecenie, wykonywałem je. (...) I był strach i wstręt w oczach tego, kto wręczał mi później zapłatę” (OŻ: 121). Ze względu na stały kontakt z budzącymi „strach i wstręt” potworami, Wiedźmin budzi podobne odczucia („Baczyć aby trzeba, coby wiedźmaka nie dotykać, bo od tego oparszywieć można” [OŻ: 187]). Jest także jedyną osobą, która potrafi je pokonać – budzi więc zawiść, olbrzymi respekt i... potencjalne zagrożenie, może być przecież od potworów jeszcze gorszy. Będąca efektem mutacji niezdolność okazywania jakichkolwiek emocji, ogląd taki dodatkowo potwierdza, i, na pewno, nie jedna mu ludzi.

Wiedźmin jest przeto okaleczony psychicznie – żyje na marginesie społeczeństwa, które stanowi o człowieczeństwie. Na domiar złego Wiedźmin, co właściwe wszystkim mutantom, jest bezpłodny oraz stale żyje na „krawędzi” – może są to mniej istotne sprawy dla samego Wiedźmina, z zasady pozbawionego uczuć, lecz wybornie przemawiają do wyobraźni czytelników, budząc współczucie.

Wziąwszy powyższe pod uwagę, trzeba by stwierdzić, że to upośledzenie Wiedźmina stanowi przyczynę jego popularności. Ułomny bohater przestaje bowiem być papierowy, zyskuje na realności – dzięki temu czytelnicy, pośród których każdy ma jakieś słabe strony, jakieś niedoskonałości, mogą się z nim ściślej i łatwiej utożsamić. Jak rzekła mi w prywatnym wywiadzie Ewa Białolecka¹, uhonorowana nagrodami pisarka fantasy, nie ma nic nudniejszego niż idealny bohater. I bynajmniej nie jest to żadna nowość, pisał o tym w swej *Poetyce* już Arystoteles! To za niedoskonałość, za „ludzkość” właśnie, kochamy naszych herosów.

Za takim kierunkiem poszukiwań genezy popularności postaci Wiedźmina przemawiają także inne znane, lubiane i doceniane filmowe teksty kultury. Spójrzmy bowiem na oślep na „Oskary” ostatnich lat: *Forrest Gump*, *Zostawić Las Vegas*, *Piękny umysł* czy *Nie czas na tzy* – głównym bohaterem każdego z nich jest człowiek zwyczajny, przeciętny, szary; o jego „bohaterstwie” świadczą zaś ułomność, kalectwo, upośledzenie. I to się podoba! „Conanizm” do śmieci!

Właściwie to nawet trudno zaprzeczyć takiej właśnie interpretacji popularności postaci Wiedźmina. Zawłaszcza, jeśli wesprzemy się przykładami innych popularnych *supermaniów* – okaże się wtedy, że chyba wszyscy byli/są, w taki czy inny sposób, ułomni: znajdują się w stanie deprywacji (ukrywają się przed prawem, bądź ukrywają swoje *alter ego*: Robin Hood, Janosik, Arséne Lupin, Dr Jekyll), posiadają charakter czy cechy osobowościowe nieakceptowane przez ogół społeczeństwa (Herakles, Túrin Turambar), mają swoje pięty Achillesowe (Superman, Sygurd), są skrzywieni psychicznie żądzą zemsty (Batman, Monte Christo), mają za sobą jakieś szokujące przeżycie (Spiderman, Braveheart), ciąży nad nimi jakaś klątwa/zakaz (Odyszeusz, Cú Chulainn, Orfeusz). Kalectwo nie zawsze widoczne jest wprost, nie jest to jednak igła w stogu siana, wystarczy dobrze poszukać.

¹ Rozmawiałem z nią po spotkaniu autorskim w Kołobrzegu, 20.12.2002.

Wszystko przemawia więc za tym, że Sfinks właśnie zdechl – problem został rozwikłany, ucięto łeb hydrze! A jednak... Jeśli miałyby tak być, to dlaczego Kamyk, głuchoniemy Mistrz Iluzji, bohater cyklu Białoleckiej (pierwsza część cyklu: 1997), nie stał się jeszcze ikoną popkultury?!

W poszukiwaniu Wiedźmińskiego jestestwa

Reprezentuję stanowisko, że dokonane powyżej analizy genezy popularności postaci Wiedźmina są (potencjalnie) fałszywe, ponieważ wyjaśnieniu brak ujęcia antropologicznego – brak mi odwołań do najgłębszych pokładów umysłowości człowieka. Przywoływane nawiązania (pra) historyczne są, jak na mój gust, zbyt powierzchowne i zbyt świeże, aby świadczyć mogły o najgłębszej strukturze kultury, warunkującej ludzkie poczynania. Intuicyjnie mogę również stwierdzić, że zaproponowane powyżej rozwiązania są zbyt... binarne, zbyt jednostronne, co sprawia, że w dowodzeniu pojawia się ciut przydużo luk. W moim odczuciu Wiedźmin to istota o dwóch obliczach: z jednej strony – superheros, z drugiej zaś – tylko ułomny (nie) człowiek, płacący za swą genialność, szukający swego miejsca w świecie. Tylko ta nieustanna obecność tych cech, dwóch Jaźni, ich przeplatanie się, „harmonia doskonała”, *jin-jang*, ambiwalencja postaci Wiedźmina może stanowić odpowiedź ostateczną. Trzeba by zatem rozpracować kod przyczyny popularności Wiedźmina, dokonać egzegezy mitycznych treści, symboliki, odkryć wzorzec, *find the Matrix*. Rozprujmy więc Wiedźminowi brzuch i zajrzyjmy pod trzewia, by sprawdzić ki diabeł w nim siedzi, głęboko, na dnie parszywego Wiedźmińskiego jestestwa!

Wróćmy zatem do początków: „Wiedźmin jest zabójcą potworów” Czym jest potwór, ów główny antagonistą Wiedźmina, warunek wystarczający i konieczny do jego egzystencji?

W podstawowym znaczeniu słownikowym potworem jest „stwór mający kształty odmienne od powszechnie spotykanych w naturze; istota bardzo brzydka odrażająca; straszidło, monstrum, maskara” (Doroszewski, 1964b: 1217; Szymczak, 1979b tak samo), na zniekształcenie, nienormalność, niezwykłość wskazuje też etymologia wyrazu (Bańkowski, 2000a, b, c: 728; słownik etymologiczny Brücknera wyrazu nie odnotowuje).

W tekstach fantastycznych (rozumianych tekstualistycznie) miano to funkcjonuje w sensie nieco odmiennym od powyższego, ponieważ potworem jest istota: 1. mogąca pochłubić się transcendentalnym rodowodem albo na taką stylizowana, korzenie jej tkwią bowiem w mitach i legendach naszego świata; 2. występująca w naturze *Never-Never Landu* aż nazbyt powszechnie, aczkolwiek dość tajemnicza, na polu magiczna; 3. faktycznie, w poczet najpiękniejszych dająca zaliczyć się tylko przy założeniu, że „każda potwora znajdzie swego amatora”; 4. stanowiąca pewne zagrożenie dla egzystencji sapiensoidów², aż nazbyt często padających ofiarą *Lebensraumu* któregoś z licznej rodziny potworów.

Warto przypomnieć, że jeśli idzie o to ostatnie, to podstawowe współczesne znaczenie słowa potworny to właśnie „pełen grozy, budzący przerażenie; straszny, straszliwy, okropny, przerażający” (Szymczak, 1979a: 861; podobnie Doroszewski, 1964a; znaczenie to zastąpiło pierwotne: „niezwykły, nienormalny” Bańkowski, 2000b: 728). Owa groźba polega bynajmniej nie na odra-

² Neologizm autorski (utworzony od *homo sapiens*) obejmujący semantyką wszystkie istoty (zasadniczo humanoidalne) zdolne okazywać tzw. uczucia wyższe oraz myśleć abstrakcyjnie, np. elfy, ludzie, krasnoludy, hobbici etc.

zającym *image* (jaki człowiek od zawsze chyba przydaje tajemniczemu innemu), bynajmniej, lecz na... brutalnym złamaniu łańcucha pokarmowego. W poddającym się empirii, naukowym świecie Zachodu, to człowiek stanowi jego zwieńczenie, on jest myśliwym ostatecznym; natomiast w świecie pierwotnym, stanowiącym zarazem świat mityczno-magiczny, oraz w światach fantastycznych człowiek (wraz z innymi sapiensoidami) stanowi również ofiarę, nader często zajmując poczesne miejsce w potworowym *menu*.

U Sapkowskiego owo zagrożenie urasta wręcz do potwornych rozmiarów, jeśli mogą się tak wyrazić – zwykle jest to „coś, co **żyje tylko po to, by zabijać**. Z głodu, dla przyjemności, spowodowane czyjąś chorobliwą wolą, z innych przyczyn” (OŻ: 121). W Wiedźminlandzie potwory często posiadają atrybut bądź atrybuty przewyższające zdolności sapiensoidów (bywają większe, szybsze, silniejsze, wydzielają trucizny, posiadają zdolności magiczne i tym podobne), tym samym są dla człowieka równorzędnym, a często i lepszym konkurentem w świecie natury, sprawnym przeciwnikiem, brutalnym wrogiem, potencjalnie – alternatywą. „Każdy gatunek ma swoich naturalnych wrogów, każdy jest naturalnym wrogiem dla innych gatunków. Ludzi to również dotyczy” (MP: 41). Jeszcze na trzysta lat przed akcją Siedmioksiągu „ludzie byli intruzami, a tą ziemią władały potwory” (OŻ: 169). Dlatego to w świecie Wiedźminlandu największą groźbą dla gatunku ludzkiego (a i innych sapiensoidów także) nie są ani odmienne rasy sapiensoidów, ani obce wojska, o czym traktuje *Saga...*, lecz potwory (a już nade wszystko, według jednej z teorii, smok, czyli jedyny potwór mogący zagrozić miastu lub warowni – wylęgarni ludzi, ich pierwszej i ostatecznej linii obrony [MP: 42–43]). Dlatego to stworzono wiedźminów, którzy „byli potrzebni (...) na pierwszym etapie kolonizacji” (MP: 205).

Z punktu widzenia antropologii potwór uchodzi za najmroczniejszą stronę Natury: ohydną, dziką, bezwzględną, tajemniczą; jest jej szermierzem, a ostrze jego kłów i pazurów skierowane jest przeciw wszystkiemu co kulturowe. Bo potwór jest ekstraktem brudu, smrodu, gwałtu i nieporządku. Potwór jest zły, potwór jest agresywny. Potwór jest uosobieniem nieludzkości, kwintesencją inności. Potwór reprezentuje Chaos – definicyjna brzydota i niekształtność potworów znajduje się w opozycji względem Ładu, kontrastuje z jego pięknem i doskonałością. Potwór, mieszkaniec peryferiów, innego świata, jest Obcy, jest „nieczysty”, jest... święty.

„To co reprezentuje Chaos, jest zagrożeniem, jest stroną agresywną. Ład zaś, to strona zagrożona, potrzebująca obrony. Potrzebująca obrońcy” (MP: 11). Kultura, antagonistka Natury, o takiego obrońcę się zatroszczyła, który mógłby reprezentować i chronić jej interesy w odwiecznym konflikcie między Ładem a Chaosem. Po wielu magicznych eksperymentach wiedźminlandzki dr Frankenstein powołał do życia Wiedźmina, równie potwornego jak Chaos dziwoląga i mutanta. Maszynę do zabijania. Oto szermierz Kultury!

„Na trzeci dzień zmarły wszystkie dzieci, kromie jednego, otroka lat zaledwie dziesięciu. Ten, dotąd miotany gwałtownym obląkaniem wpadł był nagle w głębokie odurzenie. Oczy jego miały wzrok szklany, chwycił bez ustanku rękami nakrycie albo wodził nimi w powietrzu, jak gdyby pióra chciał łąpać. Oddech stał się głośny i chrapliwy, pot zimny, klejki i smrodliwy wystąpił na skórę. Tedy znowu mu eliksir podano do żył i atak się powtórzył. Tym razem nastąpił krwotok z nosa, a kaszel przeszedł w womit, po którym otrok całkiem był zwątlął i stał się bezwładny.

Symptomata nie wolniały przez dwa dni kolejne. Skóra dziecięcia, dotąd oblana potem, stała się sucha i rozpalona, puls utracił swoją pełność i twardość, był jednakowoż pomieranie mocny, raczej powolny niżli prędko. Ani raz jeden się już nie ocknął, ani nie zakrzyczał więcej.

Wreszcie nadszedł dzień siódmy. Otroś ocucił się jakoby ze snu i otworzył oczy, a oczy jego były jako te u żmii...” (KE: 75).

Porządkowanie „zapotworzonego” świata

Inicjacja (bo tym jest Wiedźmińska mutacja) jest odwrotnością tego co normalne, codzienne; operując językiem Claude’a Lévi-Straussa jest antystrukturą, Turnerowską *communitas*, którą cechuje świętość (*sacrum*), akceptacja bólu, anonimowość, brak relacji pokrewieństwa, równość. Wiedźmin przechodząc do sakralnego świata wykracza poza ludzkie możliwości, stając się same-mu nosicielem nadludzkiej świętej mocy – staje się święty. Wszystko bowiem co dotyczy świętości, musi być święte.

Świętość potwora i świętość Wiedźmina mają jednakże zupełnie różne wymiary: świętość Wiedźmina (i sama Wiedźmińskość) jest nabyta, potwora natomiast – wrodzona. Świętość Wiedźmina jest jednakże i musi być pogłębiana przez bezustanną inwigilację sfery bytowej potworów, uświęconej przez ich obecność.

Wiedźmin zatem nie jest zwyczajnym zabójcą zwyczajnych potworów. Uwalniając ludzi od nich, Wiedźmin jest transformerem „porządkującym świat”, przeobrażającym go celem nadania mu kształtu ostatecznego („nie jest ich [potworów – przyp. M. F.] tyle co niegdyś, (...) nie czają się za każdym drzewem w lesie” [OŻ: 174]); pełni rolę mediatora między światem „czystym” – ludzkim, cywilizowanym, kulturowym, a „nieczystym” – zapotworzonym, dzikim, naturalnym, między sferą *profanum* i *sacrum*. Wiedźmin, w swoim świecie, jest **Bohaterem mitologicznym** (zob. Penkala-Gawęcka, 1987), dla antropologa to oczywiste, zwłaszcza jeśli rozpatrzy się to z pozycji ostatniego tomu *Sagi...*, którego zasadniczy zrąb akcji rozgrywa się w kilkaset lat później w stosunku do czasów życia postaci znanych z poprzednich tomów *Cyklu...*: o Geralcie, reprezentującym tu esencję Wiedźmińskości (i Ciri), opowiada się *Legendę...*, której czas wewnętrzny przedstawiony jest jako czas mityczny, „epoka prątworka”, era przekształcania chaosu w kosmos, sam Wiedźmin zaś jako człowiek posiadający nadludzkie przymioty i dokonujący nadnaturalnych czynów. Kosmogonia Wiedźminlandu nie jest dziełem skończonym – aktualnej formy świata powstałego drogą „dodawania” coraz to nowych elementów (jak choćby magia, nowe rasy sapiensoidów) trzeba bronić.

Uśmiercenie potwora ma wyraźnie charakter rytualny, celem rytuału jest bowiem uporządkowanie swojego, kulturowego świata, poprzez „oczyszczenie” go z tego co obce, naturalne. Efektem tego ma być przywrócenie równowagi lub raczej zaprowadzenie Ładu, bo taki status ma właśnie *ex definitione* świat kultury. Z rytuałem wiąże się poświęcenie, zarówno zabijanego potwora, jak i zabijającego Wiedźmina, który bierze na siebie odpowiedzialność za dokonane zabójstwo i który w każdej chwili może również zostać zabity. Potwór jest więc niejako ofiarą składaną w tym rytuale, a Wiedźmin – **Ofiarnikiem** i zarazem Winkelriedem, **Mesjaszem**, który ryzykując własnym życiem składa je w najwyższej ofercie.

Zawód Wiedźmina jest posępny, brutalny i krwawy, dostoyny i surowy, niebezpieczny. Wiedźmin to sumienny urzędnik wykonujący makabryczną pracę. Lub najemnik raczej, nie funkcjonariusz, Wiedźmin znajduje się bowiem poza państwem – nie płaci podatków, nie otrzymuje stałej pensji; znajduje się poza prawem – jego status uświęcony jest tradycją (przede wszystkim znane-go skądinąd Prawa Niespodzianki). Budzi odrazę równo u wszystkich, niezależnie od stanu społecznego; a jednak potrzebują go wszyscy: biedota, króle, czarodzieje, rzemieślnicy, zakłeci, kupcy. Wiedźmin jest niedotykalny...

Jeśli ktoś po tym zdaniu pozwoli uwieść się sir Jamesowi Frazerowi trafi, choć nie w dziesiątkę. Rzeczywiście Wiedźmin wykazuje wyraźne związki z **Królem**, zwłaszcza na zasadzie dzielącego ich antagonizmu: obaj wiodą życie w izolacji, jeden w chwale, drugi w pohańbieniu; osoba jednego

otoczona jest szacunkiem, obdarzona wszelkimi zaszczytami, osoba drugiego otoczona jest wzgardą. Podobnie jak osoba... **Kata** (Caillois, 1973b).

Wiedźmin jest jak Heros, jest jak Ofiarnik, jak Król, jak Mesjasz, jak Kat... Wiele z tych fenomenów zbiega się, według reprezentującego opcję fenomenologiczną Wiercińskiego (1994), w postaci Szamana, którego archetyp sięgający głęboko paleolitu stanowił prawzór wszelkiej ludzkiej religijności i przez tysiąclecia ją organizował. Wiedźmin doskonale wpisuje się w model postaci Szamana, opracowany przez Wiercińskiego na podstawie życiorysu Maga sporządzonego przez E. M. Butler, zbieżność tych postaci z postacią Wiedźmina nie może być zatem li tylko przypadkowa. Wiedźmin jest przypuszczalnie kolejną wariacją postaci Szamana, pod taką postacią organizującą także i dzisiaj nasze życie religijne.

Jak zauważył Eco, współczesne *sacrum* podlega nieubłaganemu procesowi materializacji. Szaman, lub raczej Wiedźmin, jest tego dobitnym dowodem. Wiedźmina od Szamana właściwie różni tylko wymiar „bytowości” ich inicjacji, transu, atrybutów, antagonistów i tym podobne. Przeciwnikami Szamana są duchy – Wiedźmina potwory, trans Szamana jest psychiczny – Wiedźmina fizyczny, Szaman ma łaskę – Wiedźmin miecz (oba przedmioty symbolizują *axis mundi*, za pomocą obu wpływa się na rzeczywistość)... Analogii jest mnóstwo. Wiedźmin zatem jest niczym więcej jak tylko kolejną, transcendentalną względem naszego świata, a zarazem najgłębiej w nim osadzoną, *stricto* materialistyczną (per) mutacją Szamana.

Postać Wiedźmina jest, jak mógłby stwierdzić Eco (1999: 109), „wersją popularną wielu głębszych i bardziej złożonych zjawisk, które świadczą o jednej tendencji: powrocie do myśli religijnej” Sekret Wiedźmińskiej popularności tkwi zatem w zamierzonym bądź to przypadkowym powieleniu archetypu postaci sakralnej – Szamana. To Szaman, ekscytujący ludzkość od prawieków pod wieloma postaciami, zafascynował ludzi w swym nowym wcieleniu, zupełnie inaczej i zupełnie podobnie.

Bibliografia

- Sapkowski A. (1997). *Ostatnie Życzenie*. Warszawa.
- Sapkowski A. (1997). *Miecz Przeznaczenia*. Warszawa.
- Sapkowski A. (1997). *Krew Elfów*. Warszawa.
- Sapkowski A. (1997). *Czas Pogardy*. Warszawa.
- Sapkowski A. (1997). *Chrzest Ognia*. Warszawa.
- Sapkowski A. (1997). *Wieża Jaskółki*. Warszawa.
- Sapkowski A. (1999). *Pani Jeziora*. Warszawa.
- Sapkowski A. (2000). *Coś Się Kończy, Coś Się Zaczyna*. Warszawa.
- Bańkowski A. (2000). potwora (a), potworny (b), potwór (c), [w:] tenże, *Etymologiczny słownik języka polskiego*, t. 2. Warszawa.
- Białołęcka E. (1997). *Tkacz iluzji*. Warszawa.
- Buchowski M. (1995). Fratrie i klany nowoplemienia antropologów w Polsce, [w:] Posern-Zieliński A. (red.). *Etnologia polska: między ludoznawstwem a antropologią. Materiały z konferencji*. Poznań.
- Caillois R. (1973a). Gra cieni nad Helladą, [w:] tegoż, *Żywioł i ład*. Warszawa.
- Caillois R. (1973b). Socjologia kata, [w:] tegoż, *Żywioł i ład*. Warszawa.
- Doroszewski W. (red.) (1964). potworny (a), potwór (b), [w:] *Słownik języka polskiego*, t. 6. Warszawa.
- Eco U. (1996). *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*. Warszawa.
- Eco U. (1999). *Sacrum*, [w:] tegoż, *Semiologia życia codziennego*. Warszawa.

- Eliade M. (1994). *Szamanizm i archaiczne techniki ekstazy*. Warszawa.
- Otto R. (1999). *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*. Warszawa.
- Penkala-Gawęcka D. (1987). Bohater kulturowy, [w:] Z. Staszczak (red.). *Słownik etnologiczny. Terminy ogólne*. Warszawa – Poznań.
- Szymczak M. (red.) (1979). potwórny (a), potwór (b), [w:] *Słownik języka polskiego*. Warszawa.
- Szyjewski A. (2001). *Etnologia religii*. Kraków.
- Trzcirski Ł. (1996). *Człowiek pierwotny i jego wierzenia*. Kraków.
- Vitebsky P. (1996). *Szaman*. Warszawa.
- Wasilewski J. S. (1979). *Podróże do piekieł*. Warszawa.
- Wierciński A. (1994). Model postaci szamana, [w:] tegoż, *Magia i religia. Szkice z antropologii religii*. Kraków.

Mariusz Filip – Student IV roku etnologii i antropologii kulturowej UAM, w 2003 roku obronił pracę licencjacką pisaną pod kierunkiem dra Waldemara Kuligowskiego pt. *Popularność postaci wiedźmina. Próba określenia przyczyn widzianych przez pryzmat korzeni kultury*. W jego zainteresowaniach leży zarówno szeroko rozumiana fantastyka czy językoznawstwo, jak i teoria oraz praktyka antropologiczna. Obecnie prowadzi badania nad sferą światopoglądową polskich Neopogan (Rodzima Wiara). W wolnych chwilach grywa w szachy.