

MONSTRUM ALBO WIEDŹMINA OPISANIE. GERALT Z RIVII - BOHATER CZY ANTYBOHATER?

Joanna Nakonieczna

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

asianakonieczna@gmail.com

Abstract: A Monster or Describing a Witcher. Geralt Of Rivia - Hero Or Anti-Hero?

The creation of an anti-hero and hero who is not communicating with his personality, notions or physicality with the classic play of the warrior is more and more often seen in *fantasy* literature. A similar concept is realized in Andrzej Sapkowski's *The Witcher* saga. In my speech, I analyze the history, the life choices, the decisions and the fate of Geralt of Rivia using the expedition plan of a mythological hero developed by Joseph Campbell. The monomyth theory of the American researcher establishes in a representative standard the wayfaring of three stages: departure, initiation and return. Many tales, especially modern ones, modify or skip some elements of the journey. I am going to confirm the presence of the heroic myth in the history of the witcher, and to show that the monomyth model is concrete in Geralt's travels and missions, but in a partially modified form that involves the occasional reinterpretation of certain stages or the change in the order of their occurrence. This leads to speculation as to whether the witcher is characteristically of the hero, or whether his behavior is the basis for his definition of an anti-hero. Finally, I consider the existence of witcher mutations and the entity of witchers as creatures perceived by the categories of unnatural and degenerate, as well as the deprivation of feelings and emotions, while concluding that in the world created by Andrzej Sapkowski creatures perceived as inhuman and demonic often turn out to be a humanitarian refuge unlike the human race.

Keywords: Monomyth, Sapkowski, hero, journey, the witcher, Campbell

Streszczenie

Kreowanie postaci antybohatera i herosa nie stanowiącego łącznie swoją osobowością, poglądami ani fizycznością z klasycznym przedstawieniem wojownika jest coraz częściej ukazywane w literaturze *fantasy*. Analogiczna koncepcja jest realizowana w *Sadze o wiedźminie* autorstwa Andrzeja Sapkowskiego. W swoim wystąpieniu analizuję dzieje, życiowe wybory, decyzje i koleje losu Geralta z Rivii za pomocą schematu wyprawy bohatera mitycznego opracowanego przez Josepha Campbella. Teoria monomitu amerykańskiego badacza zakłada wyszczególnienie w reprezentatywnym wzorcu wędrowni trzech etapów: odejścia, inicjacji i powrotu. Wiele opowieści, zwłaszcza współczesnych, modyfikuje lub pomija niektóre elementy podróży. Zamierzam

potwierdzić obecność mitu bohaterskiego w historii wiedźmina oraz wykazać, iż model monomitu konkretyzuje się w podróżach i misji Geralta, jednakże w częściowo zmodyfikowanej formie, polegającej na incydentalnej reinterpretacji określonych stadiów lub zmianie kolejności ich występowania. Ma to prowadzić do rozważań, czy wiedźmin przejawia cechy charakterystyczne dla bohatera, czy też jego postępowanie jest podstawą do określenia go mianem antybohatera. Wreszcie rozważam fakt istnienia mutacji wiedźmińskich i egzystencji wiedźminów jako tworów postrzeganych poprzez kategorie nienaturalności i wynaturzenia, a także pozbawienia uczuć i emocji, jednocześnie dochodząc do konkluzji, iż w świecie wykreowanym przez Andrzeja Sapkowskiego to właśnie istoty postrzegane za nieludzkie i demoniczne bardzo często okazują się być ostoją humanitaryzmu w przeciwieństwie do przedstawicieli rasy ludzkiej.

Słowa kluczowe: Monomit, Sapkowski, heros, wyprawa, wiedźmin, Campbell

Powodowane różnymi przesłankami wszelkie zbiorowości oraz społeczeństwa tworzyły mity od zarania swoich dziejów. Różnorodne przejawy pragnienia dotarcia do prastarych i fundamentalnych idei uzewnętrzniają się także w ciągłym powstawaniu nowych gatunków literatury *fantasy*. Jest ona najczęściej traktowana i definiowana jako wykreowana z głębokiego, analitycznego i poważnego stosunku do mitu, a także jako przejaw większości tęsknot ludzkiego serca. Ma to związek z określonymi modyfikacjami, które zachodzą na przestrzeni wieków w schematach mitycznych oraz epickich opowieściach o bohaterach i herosach. Najczęściej historie te przedstawiają wciąż ponawiane próby eksplikacji oraz uzasadnienia kluczowych pytań o naturę świata, człowieka, sens istnienia dobra i zła, a także istotę boskości i zbawienia. Nieustanne przemiany społeczno-kulturowe prowadzą do ustawicznych i wciąż wznawianych reinterpretacji projektów mitotwórczych. Zauważalny stopień omawianych różnic można stwierdzić na przykładzie przeprowadzonych w tym artykule analiz dotyczących występowania i realizacji określonych stadiów schematu mitu bohaterskiego zaproponowanego przez Josepha Campbella w dziełach Andrzeja Sapkowskiego na przykładzie postaci Geralta z Rivii¹.

Campbell twierdzi, że „klasyczny schemat mitologicznej wyprawy bohatera jest powiększeniem wzoru spotykanego w obrzędach przejścia: oddzielenie - inicjacja -

¹ Według większości źródeł w skład *Sagi o wiedźminie* wchodzi pięć tomów, zaś *Ostatnie życzenie* i *Miecz przeznaczenia* są zbiorami opowiadań nie rozwijającymi ściśle jej fabuły. Ze względu na obecność w ich treści elementów istotnych dla przeprowadzanych przeze mnie analiz na użytek niniejszego artykułu traktuję je jako część materiału badawczego, czyli *Sagi o wiedźminie*. Ponadto uzupełnieniem historii Geralta są utwory *Droga, z której się nie wraca* oraz *Coś się kończy, coś się zaczyna* zawarte w zbiorze opowiadań *Coś się kończy, coś się zaczyna*.

powrót, który można nazwać jądrem monomitu². Bohatera monomitu należy więc charakteryzować jako osobę jedyną w swoim rodzaju: otaczający go ludzie mogą go szanować lub odwrotnie – lekceważyć albo uważać za dziwaka. Jest to osoba, która poprzez przewyższenie osobistych, lokalnych i historycznych ograniczeń przeistacza się w personę o znamionach postaci ludzkiej jako takiej³.

Campbell wyróżnił trzy etapy klasycznego schematu wyprawy: odejście, inicjację oraz powrót. Początek odejścia jest wywołany przez wezwanie do podróży. Przewodnik przekonuje bohatera do konieczności poszukiwania jakiegoś brakującego elementu i wyjścia naprzeciw nieznanemu poprzez podążanie ścieżką życia lub udanie się na spotkanie ze śmiercią. Bohater może odpowiedzieć na wezwanie przewodnika, jednak zazwyczaj powraca do swoich codziennych obowiązków, które usiłuje kontynuować do czasu, gdy zdaje sobie sprawę z bezużyteczności owych starań. Prowadzi to bezpośrednio do etapu sprzeciwiania się wezwaniu.

W przypadku gdy bohater zdecyduje się wypełnić swoją misję, rozpoczyna się kolejny etap wyprawy. Zostaje obdarowany magiczną siłą: od starszej kobiety lub mężczyzny otrzymuje talizman mający chronić go przed złymi mocami. Wspomagającymi go postaciami mogą być też skrzat, kowal, pasterz albo pustelnik. W niektórych mitach ich odpowiednikami są także nauczyciel, mędrzec, przewoźnik albo duchowy przewodnik prowadzący dusze do krainy umarłych⁴. Wiodą oni herosa do miejsca o potężnej mocy, zwanego pierwszym progiem, którego przejście rozpoczyna następny etap podróży⁵. Mijając ów próg bohater spotyka strażników pilnujących wszystkich stron świata, którzy reprezentują granicę pomiędzy bezpiecznym i znanym a tajemniczym i mrocznym miejscem. Wstępując weń, heros trafia do symbolicznego brzucha wieloryba, czyli miejsca stanowiącego nowe pokłady energii.

Następnym etapem jest złożony proces inicjacji, który rozpoczyna droga prób. Polega ona na wędrówce bohatera przez serię krain i poddawaniu go ciągłym testom przy stałym wsparciu magicznych talizmanów i życzliwych istot⁶. W następnym stadium heros spotyka boginię, ukrytą pod postaciami takimi jak życzliwa kobieta (będąca Kosmiczną Matką), niegodziwa matka, kusicielka lub okrutna władczyni. Dzięki temu nie tylko zdobywa kolejny poziom wtajemniczenia, ale także rozwija się duchowo. Ukazane jest to

² Joseph Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. Andrzej Jankowski, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 1997, s. 34.

³ Ibid., s. 28.

⁴ Ibid., s. 65.

⁵ Ibid., s. 68.

⁶ Joseph Campbell, *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, przeł. Ireneusz Kania, Wydawnictwo Znak, Kraków 2007, s. 79.

jako mistyczne zaślubiny bohatera z „Boginią Królową Świata”⁷.

Kolejną fazą opowieści jest pojawienie się kobiety-kusicielki, mającej za zadanie zawładnąć bohaterem. Następnie bohater przechodzi do fazy pojednania z własnym ojcem.

Ostatecznym efektem podróży bohatera jest jego apoteoza. Odrzucenie dotychczasowego życia upodabnia bowiem bohatera do istoty czystej, niemal do bóstwa⁸. Bohater otrzymuje też rozmaite nagrody: najczęściej magiczne przedmioty, eliksir życia, ślub z wysoko urodzoną niewiastą, nieśmiertelność lub możliwość przebywania w cudownym, niedostępnym dla zwykłych ludzi miejscu.

Po zakończeniu misji i otrzymaniu trofeum bohater rozpoczyna kolejny etap swojej drogi. Jest to powrót do domu, do którego musi dotrzeć razem z nową, tajemną wiedzą. Bohatera czeka jeszcze przejście przez ostatni próg, czyli pokonanie ostatecznego wyzwania. Heros zaczyna istnieć w dwóch odmiennych rzeczywistościach. Dzięki temu dostępuje wolności życia, która polega na świadomości niestałości egzystencji oraz nieustającego cyklu narodzin i śmierci.

Kreowanie postaci antybohatera nie stanowiącego łączności swoją osobowością, poglądami ani fizycznością z klasycznym przedstawieniem wojowniczego śmiałka jest coraz częściej ukazywane w literaturze *fantasy*. Prekursorem i awangardowym indywidualum jest jednak wiedźmin, przemierzający bez końca odległe szlaki i mierzący się z tworam Chaosu, brutalnością znanego sobie świata, a także z własnymi wątpliwościami. Geralt z Rivii, zwany również Białym Wilkiem i Rzeźnikiem z Blaviken, wśród driad i elfów zyskał także miano Gwynbleidd. Był synem uzdrowicielki Visenny i (prawdopodobnie) Korina, wędrownego zabijaki⁹. Spowodowało to, że jego prawdziwym domem było Kaer Morhen, Wiedźmińskie Siedliszczce. Sam o sobie wiedźmin mówi: „Nazywam się Geralt. Geralt z... Nie. Tylko Geralt. Geralt znikąd. Jestem wiedźminem”¹⁰. Słowa te podkreślają fakt, iż Biały Wilk nie czuje się częścią żadnej społeczności oraz identyfikuje się wyłącznie poprzez pryzmat wykonywanego zawodu i związanego z nim stylu życia. O swoim biologicznym ojcu Geralt mówi, iż był on włóczęgą, prostakiem, awanturnikiem i rębajką¹¹, jednak fakt posiadania przez niego matki czarodziejki predysponował Białowłosego do uprawiania sztuk magicznych. Jest on postacią „pograniczną, wykorzenioną, pozbawioną

⁷ Ibid., s. 86.

⁸ Ibid., s. 116.

⁹ Por.: Andrzej Sapkowski, *Coś się kończy, coś się zaczyna*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 2000, s. 10-47.

¹⁰ Andrzej Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 1993, s. 119.

¹¹ Por.: Andrzej Sapkowski, *Czas pogardy*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 1995, s.143.

przeszłości i obciążoną bagażem rozchwianej tożsamości, co sytuuje go we wzmożonym stopniu również w obrębie kategorii inności i obcości¹². Jako wiedźmin posiada nadnaturalny refleks, siłę, bardzo rozwinięte zmysły, a także niepospolite umiejętności i wiedzę pozwalające mu na skuteczną i zabójczą walkę. Cechy te są rezultatem Próby Traw, której w dzieciństwie był poddawany każdy kandydat na wiedźmina. Jej podsumowanie pojawia się w rozmowie z królową Cintry, Calanthe: „Próba Traw, Calanthe, jest straszna. A to, co z chłopcami robi się w czasie Zmian, jest jeszcze gorsze. I nieodwracalne”¹³. Swoista odmienność od reszty społeczeństwa skutkowałam określaniem wiedźminów mianem „mutantów”, co znalazło swoją kulminację w ataku na Kaer Morhen¹⁴.

Jednak żaden kandydat na wiedźmina, w tym także Geralt, początkowo zazwyczaj nie wyróżnia się niczym szczególnym we własnej zbiorowości. Również wielokrotnie przywoływane wypowiedzi Geralta oscylujące wokół jego poczucia inności mają na celu ukazanie go jako antybohatera, który nie jest przystojnym i dzielnym, szanowanym w społeczności herosem, lecz (pomimo bronienia ludzi przed Złem) jest postrzegany jako ktoś, kogo należy unikać. Bliższa znajomość zawarta z wiedźminem w większości przypadków skutkuje jednak zmianą poglądów na temat tej profesji; wiedźmini są ostatnią barierą broniącą ludności przed złymi i ciemnymi siłami, uosabianymi przez różnorodne monstra.

Prowadzi to do realizacji stadium wezwania do wyprawy, które nie występuje bezpośrednio ze strony mistycznego Mędrca. Może je stanowić pierwsza wyprawa Białego Wilka, kiedy to opuścił Kaer Morhen jako młody wiedźmin, pełen zapału i poczucia, że jego działalność jest potrzebna światu. Pragnąc pierwszego spotkania z potworem, zapomniał o naukach odebranych w Wiedźmińskim Siedlisku i stanął w obronie dziewczynki, zabijając bandytę chcącego ją zgwałcić. Jednak ucieczka ojca nastolatki i jej omdlenie spowodowane strachem przed wiedźminem spowodowały, że unikał podobnych zajęć. Igranie z przeznaczeniem, czego wyrazem było zażądanie od Dunego na mocy Prawa

¹² Marta Błaszowska, Mateusz Jakubiak, *Inni, obcy, potworni. Wokół zagadnień obcości i inności w cyklu wiedźmińskim*, [w:] *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, Robert Dudziński, Adam Flamma, Kamila Kowalczyk i in. (red.), Wrocław 2015, s. 72.

¹³ Andrzej Sapkowski, *Miecz przeznaczenia*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 1992, s. 317.

¹⁴ Jego retrospekcję przywołuje refleksja czarodziejki Triss Merigold, podążającej w kierunku Wiedźmińskiego Siedliska wraz z Cirillą: „Doszło tu do krwawej bitwy, w której zginęli prawie wszyscy wiedźmini, ocaleli tylko ci, których podówczas nie było w warowni (...) Dziecku szkolonemu na wiedźmina, do tego dziewczynce nie poddanej mutacyjnym zmianom nie mówi się o takich sprawach. Nie opowiada się takiemu dziecku o masakrze. Nie przeraża się takiego dziecka perspektywą tego, że i ono może kiedyś usłyszeć o sobie słowa, które wyrzaskiwali wówczas maszerujący na Kaer Morhen fanatycy. Mutant. Potwór. Dziwoląg. Przeklęty przez bogów, przeciwny naturze twóó”.

Andrzej Sapkowski, *Krew elfów*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 1994, s. 50.

Niespodzianki jego nienarodzonego dziecka, doprowadziło jednakże do wytworzenia się nierozzerwalnej więzi pomiędzy Geraltem a Cirillą. Przeznaczenie to zostało potwierdzone w momencie, gdy dziewczynka, opuszczona przez wiedźmina, spotyka go ponownie w domostwie Yurgi. Wyznacza to właściwe wezwanie do wyprawy, jakim jest zaginięcie Ciri podczas przewrotu na Thanedd.

Wiedźmin nie sprzeciwia się wezwaniu do wyprawy, aczkolwiek wielokrotnie jest dręczony przez różnego rodzaju wątpliwości. Geralt wielokrotnie podkreśla, iż stara się zachować neutralność, a wojny możliwych go nie dotyczą, ponieważ ma jedynie zamiar odzyskać Ciri, co miało też podkreślać przestrzeganie przez niego zasad kodeksu wiedźmińskiego¹⁵. Początkowo Geralt jest opisywany jako nie posiadający celu w życiu, jego postać ewoluje jednak do herosa poświęcającego wszystko, co posiada dla dobra ukochanych przez niego osób.

Pomocy sił nadprzyrodzonych Biały Wilk doświadcza podczas wielokrotnych spotkań z Yennefer, gdy ta opatruje jego rany za pomocą swojej wiedzy i magii. Także krótkotrwały romans z Fringillą Vigo skutkuje podarowaniem Geraltowi czarodziejskiego amuletu mającego zastąpić utracony wiedźmiński medalion. Triss Merigold, teleportująca Białowłosego do Brokilonu, także przyczynia się do realizacji stadium pomocy sił nadprzyrodzonych. Można tu także wskazać postać Regisa, który jako wampir wielokrotnie naprowadza swoimi radami wiedźmina na właściwe poglądy.

Przekroczeniem pierwszego progu jest właśnie potwierdzenie więzi powstałej na skutek przeznaczenia pomiędzy wiedźminem a Cirillą, którą Geralt bierze pod opiekę i wiezie do Kaer Morhen. Jednocześnie etap ten może stanowić walka wiedźmina na Thanedd, która powoduje wmanewrowanie go w niejednoznaczne i okrutne machinacje wojenne.

Wydarzenia na Thanedd stają się początkiem realizacji etapu brzocho wieloryba, ponieważ ciężko ranny wiedźmin jest teleportowany do Brokilonu przez Triss oraz Tissaie de Vries. Matecznik driad w którym leczono Geralt jest enklawą osobliwej magii, pozostającą poza czasem i politycznymi rozgrywkami, nie uznającą żadnej zewnętrznej władzy i zaciekle broniącą swoich granic. Na nieuważnych wędrowców czyhają tam niosące śmierć pułapki i mosty, a także strzały driad, które ukrywają się wśród drzew.

¹⁵ Na znaczenie tworzenia kodeksów wskazuje również Leszek Kołakowski, który twierdzi, że chęć sformułowania zasad postępowania w postaci kodeksu „przeciwstawia się pewnym fenomenom świadomości, które przeciwdziałają degradacji moralnej i społecznej”.

Por.: Adam Olczyk, *Dlaczego wiedźmini nie mają kodeksu? O niesystemowej etyce Geralt z Rivii w kontekście myśli Leszka Kołakowskiego*, [w:] *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, Robert Dudziński, Adam Flamma, Kamila Kowalczyk i in. (red.), Wrocław 2015, s. 36.

Leszek Kołakowski, *Kultura i fetysze*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000, s. 153.

Geralt, wyleczony w krótkim czasie i obdarowany przez mieszkanki Brokilonu wierzchowcem, wyrusza na poszukiwanie przybranej córki. Odchodzi z lasów driad odmieniony, wyrzekając się swojego zawodu i tracąc przynależne do niego broń i artefakty.

Następująca jako kolejny etap droga prób nie jest jednocześnie początkiem inicjacji, jak ma to miejsce u Campbella, lecz pełnowymiarową wyprawą o określonym schemacie *quest*. Próbą dla Geralta jest każda walka z określonym potworem, każda interakcja z człowiekiem lub inną istotą zmuszająca go do prób samookreślenia i zdefiniowania swojego przeznaczenia i stosunku do życia. Niewątpliwie najważniejszą i kluczową próbą w przypadku Białego Wilka jest niezłomne poszukiwanie Ciri i Yennefer, która to próba ostatecznie zostaje pomyślnie rozwiązana. Jej znaczenie podkreślają przemyślenia wiedźmina, nieustannie targanego wątpliwościami i doświadczającego przeciwności losu, a na końcu śmierci wszystkich swoich towarzyszy. Wielokrotnie musiał postępować w sprzeczności z własnymi emocjami, co było widać na przykładzie wilkołaka, którego zabił z potrzeby pieniędzy, jednak odczuwał żal w stosunku do tej istoty. W swoim życiu spotykał także wiele kobiet, co prowadzi bezpośrednio do następnego stadium campbellowskiego schematu.

Spotkanie z boginią nie realizuje się bezpośrednio w odzwierciedlającej ją personifikacji. Wiedźmin napotyka jednak na swojej drodze wiele kobiecych autorytetów. Dominujący wpływ na wiele decyzji Geralta miała Yennefer z Vengerbergu, która była prawdziwą i jedyną miłością jego życia. Jako niezwykle uzdolniona czarodziejka, dysponująca wiedzą i umiejętnościami niedostępnymi dla zwykłych śmiertelników, jest wielokrotnie porównywana do bogini ze względu na swoją oryginalną urodę i otaczającą ją magiczną aurę. W analogicznym wymiarze stadium to realizuje także spotkanie z czarodziejką Fringillą Vigo, która podarowuje Geraltowi magiczny amulet, mający zastąpić utracony medalion w kształcie głowy wilka. Podobnie postępuje Eithné władająca Brokilonem, zwracająca wiedźminowi Ciri, która po znalezieniu się w mateczniku driad miała zostać jedną z nich za pomocą wypicia Wody Brokilonu. Ponadto srebrnowłosa driada udziela Białemu Wilkowi cennych rad, a fakt panowania przez nią starodawnym lasem opierającym się zewnętrznym wpływom nadaje jej godność i majestat podobny boskiemu. W specyficzny sposób etap ten realizuje się także w osobie Śmierci, z którą wiedźmin staje twarzą w twarz na wzgórzu Sodden, gdzie znajduje się obelisk z nazwiskami czarodziejów poległych w bitwie mającej tu miejsce. Jej personifikacja nie pozostaje w konotacji ze stereotypowymi obrazami. Interesującą postacią w życiu wiedźmina jest także Lille, która z prostej, wiejskiej dziewczyny przeistacza się w Dana Méadbh, Żywień, która istotnie jest wieczną boginią, niosącą życie ludziom, zwierzętom i roślinom. Przekazuje ona prawdy życiowe Geraltowi i chcącym go zamordować elfom. Realizuje ona jednocześnie etap pomocy sił nadprzyrodzonych, ponieważ ocala życie wiedźminowi i bardowi Jaskrowi. Napotkane przez Geralta kobiety posiadające niezwykle moce

obdarowują go radami, wskazówkami, magicznymi artefaktami, a wreszcie uczuciem, które okazuje się być cenniejsze niż jakikolwiek inny dar.

Niektóre z kobiet, z którymi Geralt wchodzi w interakcje, okazują się również realizować motyw kusicielki. Jedną z nich jest Yennefer, o którą wiedźmin rywalizuje z czarodziejem Istreddem. Gdy obaj mężczyźni konstatują, iż czarodziejka spotyka się z nimi naprzemiennie nie umiając dokonać wyboru, postanawiają rozstrzygnąć spór samodzielnie, co omal nie doprowadza Geralta do samobójstwa. Wiedźmin jest postrzegany przez kobiety jako niezwykle atrakcyjny, nierzadko więc jego relacje z kobietami sprowadzają się jedynie do erotycznego wymiaru relacji. Podobnie ma to miejsce w przypadku Fringilli, która nawiązuje z nim romans w celu realizacji założeń przyjętych przez Lożę Czarodziejek, finalnie jednak zakochuje się w nim. Pojmowanie Śmierci jako personifikacji kobiety, którą Biały Wilk spotyka pod Sodden pozwala także stwierdzić, iż także ona kusi go w niektórych sytuacjach, ponieważ wiedźmin pomimo lęku poniekąd jej pragnie. Finalnie jednak nawet Yennefer wyzbywa się roli kusicielki, poświęcając własne życie w obronie ukochanego.

Geralt jak większość wiedźminów nie znał swoich rodziców, jednakże stadium pojednania z ojcem zostaje w jego przypadku zmodyfikowane i ukazane jako pojednanie z matką. Białowłosa najprawdopodobniej był dzieckiem niechcianym i nieprzewidzianym, ponieważ jego matką była czarodziejka¹⁶. Po walce, jaką stoczył w obronie Yurgi, został ciężko ranny i nieprzytomnego oddano pod opiekę uzdrowicielki Visenny. Pojednanie sprowadza się tu do pragnienia rozmowy ze strony Białowłosego i odmowy Visenny. Nie stanowi to więc uporządkowania relacji pomiędzy czarodziejką i jej synem, lecz na pewno prowadzi do określonych wniosków wynikających z przypadkowego spotkania i wymiany poglądów.

Apoteoza wiedźmina nie dokonuje się dosłownie. Jako płatny zabójca potworów jest przedstawiony w realiach wojownika, jednak jego postać jest zdecydowanie pozytywna, co powoduje uświęcenie w ramach walki o wyższe wartości. Jak słusznie zauważa Krzysztof Solarewicz, „stojący na granicy ludzkiego i nie - ludzkiego bohater staje się doskonałym obserwatorem potworów i potworności”¹⁷. Pozwala mu to trafnie oceniać motywy kierujące określonymi istotami, a także właściwie je zrozumieć, czego przykładem jest relacja Geralt – Regis. Zdecydowaną apoteozą jest przeniesienie wiedźmina

¹⁶ Wszystkie czarodziejki, podobnie jak wiedźmini, były bezpłodne. O sterylizację adeptek postulowała między innymi Tissaia de Vries. Miało to w przynajmniej małym stopniu zapobiec dziedziczeniu kontroli nad Mocą przez ludzi niezdolnych do jej rozsądnego wykorzystania.

¹⁷ Krzysztof Solarewicz, *Monstrum, albo wiedźmina opisanie – Próba Traw i kwestia człowieczeństwa w multiwersum Wiedźmina* [w:] *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, Robert Dudziński, Adam Flamma, Kamila Kowalczyk i in. (red.), Wrocław 2015, s. 82.

wraz z ukochaną za pomocą zdolności Ciri. Nie jest to dostępne zwykłym śmiertelnikom, ani nawet wyjątkowo uzdolnionym czarodziejom. Tylko Cirilla, posiadając zdolności przemieszczania się pomiędzy czasami i światami, jest w stanie przenieść najbliższe osoby w określone miejsce. Avalon, na który dostali się kochankowie, jest metaforą odpoczynku i wspólnego życia w szczęściu, z dala od zgiełku świata walczącego krwawo o władzę.

Ostateczną nagrodą jest dla Geralta początkowo zespolenie przybranej rodziny, a następnie uwolnienie Cirilli od machinacji świata zewnętrznego i przeniesienie się jej do świata króla Artura. Stanowi ją także połączenie się z Yennefer po teleportacji kochanków do innego świata. Wartość zyskanej na zawsze odwzajemnionej miłości wskazuje na uzdrowienie, jakiego doznał Geralt. Poświęcając wszystko, co posiadał, zyskał rehabilitację i wieczne szczęście, a jednocześnie świadomość, iż jego przybrana córka jest bezpieczna, zarówno w aspekcie zewnętrznym, jak i jej własnej psychiki.

Odmowa powrotu zasadniczo nie występuje w przypadku wiedźmina, jednak po złączeniu się przybranej rodziny Geralt nie ma ochoty na jej ponowne rozpierzchnięcie się.

Magiczna ucieczka oraz pomoc z zewnątrz w pełni realizuje się za pomocą córki Pavetty, która przenosi Białego Wilka i jego ukochaną na Avalon. Ciri, przywołując zaprzyjaźnionego z nią podczas wędrówki przez Pustynię Korath jednorożca, przekracza ponownie granicę czasów i miejsc, teleportując przybranych rodziców oraz uleczając ich rany.

Analogicznie zachodzi przejście przez ostatni próg, ponieważ ostatnim udokumentowanym czynem Geralta jest przebudzenie się na Wyspie Jabłek. Nie wiadomo do końca, czy wiedźmin zmarł, czy też został uleczony przez Cirillę, jednakże jego odcięcie się od świata zewnętrznego i pozostanie anonimowym mężczyzną, pochłoniętego tylko przebywaniem z ukochaną kobietą u boku czyni go także mistrzem dwóch światów.

Dzięki temu wiedźmin osiąga także wolność życia. Przebieg powrotu do właściwego człowieczeństwa Geralta przebiega stopniowo. Solarewicz pisze, iż „magia Próby Traw odbiera mu człowieczeństwo, magia kierującego jego przeznaczeniem zaś mu je zwraca”¹⁸. Jak każdy wiedźmin, Geralt zdobywa swój zawód nie z własnej woli, lecz jest mu on narzucony, podobnie jak wszelkie zmiany mutacyjne, którym został poddany jego organizm. W pełni człowiekiem czyni go dopiero zaakceptowanie i gotowość do poświęcenia się dla więzi, które stworzył z czarodziejką i dziewczynką. Stawiają go one w roli partnera i opiekuna, przybranego ojca. Poprzez własne i świadome wybory i decyzje

¹⁸ K. Solarewicz, *op. cit.*, s. 83.

wiedźmin zyskuje pełnię cech ludzkich, która w innym przypadku byłaby dla niego nieosiągalna. Nie znamy przyszłości wiedźmina na Avalonie, nie wiemy też, czy na pewno pozostał przy życiu. Ta wątpliwość ukazuje jednak niezliczoną ilość możliwości, jakie może wykorzystać Geralt w przyszłości, jakąkolwiek przybrałaby ona postać.

Białowłosy Wilk ewoluuje na oczach odbiorcy z pogrążonego w wątpliwościach i skrupałach zabójcy potworów bez konkretnego celu w życiu do wojownika usiłującego zachować neutralność wśród politycznych malwersacji i wojennej zawieruchy, posiadającego określony cel i walczącego bez zahamowania o życie i szczęście bliskich sobie istot. Osobowość Geralta zasadniczo nie ulega modyfikacji, zmienia się tylko jego nastawienie do życia, ukierunkowane przez jasno zdefiniowany cel wyływający z odczuwanych przez niego emocji i więzi przeznaczenia. W jego przypadku campbellowski schemat nie realizuje się w pełni, ponieważ oprócz etapu pomocy sił nadprzyrodzonych, brzucha wieloryba, drogi prób, kobiety jako kusicielki, magicznej ucieczki, pomocy z zewnątrz, przejścia przez ostatni próg, mistrza dwóch światów i wolności życia pozostałe stadia są ukazywane w inny sposób niż proponuje to autor *Bohatera o tysiącu twarzy*.

Schemat wyprawy bohatera mitycznego opracowany przez Josepha Campbella jest widoczny w większości utworów z gatunku *fantasy*. Ukazana na analizowanych przeze mnie przykładach transformacja obecności tych stadiów prowadzi do wniosku, iż w mitologii wykreowanej przez Sapkowskiego poszczególne fazy występują znacznie rzadziej. Dekonstrukcja schematu Campbellowskiego zachodzi również na poziomie osobowym. Sapkowski kreując swoje uniwersum głównym bohaterem uczynił wiedźmina, płatnego zabójcę, występującego w księgach traktujących o różnorodnych monstrach obok potworów, które zabija na zlecenie. Nie jest on utożsamiany z wymiarem Porządku, podobnie jak Yennefer i wampir Regis, którzy reprezentują Chaos, a ich przynależność do określonego systemu moralnego jest ukazywana w trakcie wyprawy.

W efekcie przygody Geralta K. Kaczor zalicza do „starych – nowych opowieści”¹⁹. Jej bohaterowie są bowiem postaciami, których wizerunki nie tylko nie odbiegają od wzorów bohaterów współczesnych powieści, ale także korelują z opowieściami tradycyjnymi, co odpowiada bieżącej tendencji zacierania się różnic między gatunkami literatury oraz celuje w postępującą homogenizację elementów świata imaginowanego i realnego mającą miejsce w kulturze popularnej²⁰.

W przypadku *Sagi o wiedźminie* antybohaterowie stają się bohaterami, zaś pomimo ich dość klasycznie pojmowanych profesji stanowią oni w punkcie wyjściowym

¹⁹ Katarzyna Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2006, s. 12.

²⁰ Ibid.

reprezentantów Chaosu. Heros jest to bohaterski twórca kultury, obrońca społecznego ładu przed Chaosem. W przypadku mitologii Sapkowskiego to właśnie Chaos okazuje się być ostoją człowieczeństwa i humanitaryzmu, zaś jego reprezentanci muszą walczyć o ustanowienie i utrzymanie ładu.

Kwestia Dobra i Zła oraz ich odwiecznej walki nie zostaje tu rozstrzygnięta. Zwycięstwo można osiągnąć tylko poprzez jednostkowe zobrazowanie humanitarnych wartości oraz człowieczeństwa. Ich uosobieniem staje się tu wiedźmin, płatny zabójca potworów, postrzegany jako pasywny i pozbawiony uczuć mutant. Ten bohaterski antybohater swoją postawą życiową, determinacją, siłą uczucia i jakże ludzkimi wątpliwościami dobitnie potwierdza, iż celem Wyprawy i Poszukiwania jest „odzyskana tożsamość, osiągnięcie pełni swojej istoty, odnalezienie siebie i drogi do domu, a także modelu na pełnię bycia człowiekiem”²¹

²¹ Bogdan Trocha, *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2009, s. 254.

Bibliografia:

- Błaszowska Marta, Jakubiak Mateusz, *Inni, obcy, potworni. Wokół zagadnień obcości i inności w cyklu wiedźmińskim*, [w:] *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, Robert Dudziński, Adam Flamma, Kamila Kowalczyk i in. (red.), Wrocław 2015.
- Campbell Joseph, *Bohater o tysiącu twarzy*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, przeł. Andrzej Jankowski, Poznań 1997.
- Campbell Joseph, *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, Wydawnictwo Znak, przeł. Ireneusz Kania, Kraków 2007.
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2006.
- Kołąkowski Leszek, *Kultura i fetysze*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000.
- Olczyk Adam, *Dlaczego wiedźmini nie mają kodeksu? O niesystemowej etyce Geralta z Rivii w kontekście myśli Leszka Kołąkowskiego*, [w:] *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, Robert Dudziński, Adam Flamma, Kamila Kowalczyk i in. (red.), Wrocław 2015.
- Sapkowski Andrzej, *Miecz przeznaczenia*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 1992.
- Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 1993.
- Sapkowski Andrzej, *Krew elfów*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 1994.
- Sapkowski Andrzej, *Czas pogardy*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 1995.
- Sapkowski Andrzej, *Wieża jaskółki*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 1997.
- Sapkowski Andrzej, *Pani jeziora*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 1999.
- Sapkowski Andrzej, *Coś się kończy, coś się zaczyna*, Wydawnictwo superNOWA, Warszawa 2000.
- Solarewicz Krzysztof, *Monstrum, albo wiedźmina opisanie – Próba Traw i kwestia człowieczeństwa w multiwersum Wiedźmina* [w:] *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, Robert Dudziński, Adam Flamma, Kamila Kowalczyk i in. (red.), Wrocław 2015.
- Trocha Bogdan, *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2009.