

Szlakiem hobbitów i Wiedźmina¹

Podróże w literaturze fantasy

Mateusz Poradecki

*A droga wiedzie w przód i w przód,
Skąd się zaczęła, tuż za progiem —
I w dal przede mną mknie na wschód,
A ja wciąż za nią — tak, jak mogę...
Skorymi stopy za nią w ślad —
Aż w szerszą się rozplynie drogę.
Gdzie strumień licznych dróg już wpadł...
A potem dokąd? — rzecz nie mogę.²*

Taką piosenkę śpiewa Bilbo Baggins, kiedy po wielu latach spokojnego i dostatniego życia ogłasza, że postanowił znowu wyruszyć w podróż. Te słowa oznajmiają także czytelnikowi, że przygoda, która rozpoczęła się w książce profesora Tolkiena *Hobbit, czyli tam i z powrotem*³ będzie kontynuowana w kolejnych tomach⁴. Tu swoją drogę rozpoczyna także literatura określana mianem „fantasy” lub często zwana bardziej swojsko „literaturą magii i miecza”, co nie do końca można uznać za określenie precyzyjne i właściwe, lecz ten problem wykracza poza temat niniejszego artykułu⁵. Już w tytule książki *Hobbit, czyli tam i z powrotem* odnajdujemy wskazówkę, że będzie ona opowiadała o podróży. I rzeczywiście, cała fabuła oparta jest na wyprawie, którą odbył tytułowy hobbit Bilbo Baggins w towarzystwie grupy krasnoludów oraz czarodzieja Gandalfa. W rezultacie zdobyli ogromny skarb, a potem hobbit

1 Pierwodruk artykułu: M. Poradecki, *Szlakiem hobbitów i Wiedźmina. Podróże w literaturze fantasy*, [w:] *Metamorfozy podróży. Kultura i tożsamość*, red. J. Sztachelska, Białystok 2012, s. 371–383..

2 J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 1992, s. 34.

3 J.R.R. Tolkien, *The Hobbit: Or There and Back Again*, London 1937. Podaję za: H. Carpenter, J.R.R. Tolkien, *Wizjoner i marzyciel*, Warszawa 1997, s. 249.

4 J.R.R. Tolkien, *The Fellowship of the Ring: being the first part of „The Lord of the Rings”* (*Drużyna Pierścienia*, pierwszy tom *Władcy Pierścieni*), London 1954, *The Two Towers: being the second part of „The Lord of the Rings”* (*Dwie wieże*, drugi tom *Władcy Pierścieni*), London 1954, *The Return of the King: being the third part of „The Lord of the Rings”* (*Powrót króla*, trzeci tom *Władcy Pierścieni*), London 1955. Podaję za: H. Carpenter, dz. cyt.

5 Zainteresowanych problematyką odsyłam do: *Fantasy. Ilustrowany przewodnik*, red. D. Pringle, Warszawa 2003 oraz: A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczjej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001.

szczęśliwie wrócił do domu. Tak więc motyw podróży był związany z literaturą fantasy od samego początku.

Przeglądając półki z książkami oznaczonymi etykietą „fantasy”, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że fabuła większości z nich opowiada o podróżach bohaterów na tereny nieznane i tajemnicze w celu poszukiwania przygód, zdobycia mitycznych skarbów lub wypełnienia misji, od której często zależy ich życie albo nawet los całego świata. W *Hobbicie* była to wyprawa po skarb. W opowiadaniach drugiego „ojca” fantasy Roberta E. Howarda⁶ główny bohater — Conan — oraz jego konfratrzy przemierzają „pustkowia i Szare Góry Nibylanii”⁷, karzą „Zło mocarnymi ciosami swych wielkich mieczy”⁸ i prawie na każdej stronie udowadniają, że dzięki swojej krzepie i sprawności w walce (rzadziej predyspozycjom umysłowym) są w stanie pokonać wszystkie przeszkody i każdego wroga. Bardzo trafnie Andrzej Sapkowski przyrównuje Conana do znanej z komiksów i filmów postaci Supermana czy bohaterskich szeryfów walczących ze Złem i Indianami w filmowych westernach⁹. Słynny wojownik nie kieruje się w swoich wędrówkach jakimś konkretnym życiowym celem. Raz chce zdobyć skarb, innym razem pożąda kobiety lub pragnie dokonać czegoś, co wydaje się nieosiągalne. Często jest także zmuszony po prostu zarobić na dobry napitek, jedzenie, nocleg lub ubrania. Conan nie dba o przyszłość, nie ma w planach założenia rodziny czy zamieszkania gdzieś na stałe. Dopóki będzie w stanie utrzymać w garści miecz, nie przestanie podróżować, wciąż szukając nowych wyzwań i starając się udowodnić, że jest superbohaterem. Podobnych do niego wędrowców, choć niekoniecznie super mężczyzn czy superkobiet, odnajdujemy w literaturze fantasy więcej. Tym tropem poszło wielu autorów. Motywami wędrówki bohaterów ich utworów są m.in.: poszukiwanie zemsty lub sprawiedliwości, podróże związane z karierą w armii, wyprawa po skarb, ucieczka lub tułaczka bez celu, walka o władzę. Najważniejszy jest fakt, że opuszczają swoje domostwa, co staje się pretekstem do opisanienia ich przygód. W domu bowiem nic ciekawego się na ogół nie może wydarzyć. Aby przygoda się zaczęła, trzeba przede wszystkim

6 R.E.Howard (1906–1936) — amerykański pisarz uznawany obok Tolkiena za jednego z „ojców” gatunku. Najsłynniejsze jego utwory opowiadają o wielkim wojowniku — Conanie z Cimmerii. Pierwsze opowiadanie o Conanie — *The Phoenix on the Sword* (*Feniks na mieczu*) zostało opublikowane w 1932 r. Cykl o Conanie miał wielu kontynuatorów, należeli do nich: Lyon Sprague de Camp, Lin Carter, Andrew J. Offut i Leonard Carpenter. Podaję za: http://pl.wikipedia.org/wiki/Robert_E._Howard; http://en.wikipedia.org/wiki/Robert_E._Howard; A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczniej jaskini*, SuperNOWA, Warszawa 2001.

7 A. Sapkowski, *Rękopis...*, dz. cyt., s. 154.

8 Tamże, s. 154–155.

9 Patrz: tamże, s. 154–155.

wyść za próg i wyruszyć w podróż, o czym w *Hobbicie* wspomina Tolkien, wkładając w usta narratora te słowa:

Może to dziwne, ale przyjemne doświadczenia i spokojne przyjazne dni nie są zbyt dobrą materia do opowieści, podczas gdy przeżycia niepokojące, nieprzyjemne, a nawet groźne tworzą kanwę wspaniałych historii i długo o nich można opowiadać. Wędrowcy zatrzymali się w tym domu dłużej, co najmniej dwa tygodnie, i trudno im było odejść. Bilbo z chęcią zostałby tu na zawsze, nawet gdyby mógł w jednej chwili przenieść się z powrotem do swej hobbicznej norki. A przecież nie da się zbyt wiele rzec o ich pobycie¹⁰.

Cytowany tu *Hobbit* to jednak dopiero wstęp do zupełnie już poważnej, skierowanej do dorosłego czytelnika trylogii *Władca Pierścieni*. Podróż Froda (spadkobiercy Bilba) i jego przyjaciół nie jest już tylko przygodą. To ważna i trudna misja ratowania świata przed wszechogarniającym Złem w postaci Saurona i jego państwa Mordor. Celem wyprawy podjętej przez Drużynę Pierścienia jest wrzucenie do wnętrza Góry Przeznaczenia magicznego Pierścienia, który gdyby wpadł w ręce Czarного Władcy, pozwoliłby na szybki i łatwy podbój całego Śródziemia.

Czytelnik, śledząc losy głównych bohaterów, przemierza z nimi wiele krain, poznaje bajkowe stwory w rodzaju entów czy goblinów, przeżywa niesamowite przygody, aby w ostatnich rozdziałach wrócić z hobbitami do domu. Jednak ta podróż to nie tylko akcja mająca dostarczyć czytelnikowi rozrywki. Jeśli przyjrzymy się bliżej niektórym aspektom wędrówki Froda i jego przyjaciół, to dostrzeżemy jej wielowymiarowość oraz tradycje, w których jest zakorzeniona. Jak zauważa Władysław Kopaliński, „podróż symbolizuje [...] decydujący, samodzielny krok w życiu, [...] naukę, doświadczenie”¹¹. Możemy więc powiedzieć — także „dorastanie”. Przede wszystkim właśnie tym jest podróż dla młodych bohaterów, do czego jeszcze wrócimy.

Kraj hobbitów, Shire, to sielankowa kraina, której nie dotyka zło ze wewnętrznego świata. Tubylcy świadomie izolują się w swoim zaścianku. Z małymi wyjątkami, nie są ciekawi ani zagranicznych cudów, ani cudzoziemców odwiedzających ich kraj.

„Elfy i smoki! — powiadam mojemu synowi. — Dla ciebie i dla mnie ważniejsze są ziemniaki i kapusta.” [...] Tak powiedziałem mojemu chłopcu i to samo mógłbym każdemu powtórzyć — dodał patrząc znacząco na obcego i na młynarza¹².

10 J.R.R. Tolkien, *Hobbit, albo tam i z powrotem*, tłum. P. Braiter, Warszawa 1997, s. 41.

11 W. Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 2007, s. 331.

12 J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 1992, s. 27.

Taka postawa jest charakterystyczna dla obywateli Shire. Hobbiti żyją w blogiej nieświadomości zagrożeń płynących z zewnątrz. Obszar ich zainteresowań zamyka się w granicach ich państewka.

W tym światopoglądzie odnajdujemy analogię do głęboko zakorzenionej w ludzkiej świadomości opozycji znane–nieznane. Znane, jak precyzuje Adrian Miancki, to „takie jak dom, kościół, wieś”¹³ — możemy dodać, że także najbliższe pola i łąki, sąsiedzi, karczma, pobliskie miasteczko. „Ta sfera to *orbis interior*, świat «nasz», określony i swojski, sfera druga to *orbis exterior*, który charakteryzują dzikość, brzydota, niebezpieczeństwo oraz — nie mniej ważna [...] — łatwość pobłądzenia”¹⁴. Nieznane to coś, co kryje się za magiczną, nigdy nieprzekraczaną granicą, którą może być gościniec lub rzeka. We *Władcy Pierścieni* jedną z takich granic jest ogromny żywopłot odgradzający Buckland od Starego Lasu, o którym jak dowiadujemy się z ust bohaterów, krążą dziwne historie. Droga na drugą stronę żywopłotu to nie tylko zwykłe przejście przez bramę. To podjęcie samodzielnej decyzji o wkroczeniu na obszar, gdzie grozi nieznane niebezpieczeństwo — stąd długie wahanie Froda, zanim zdecyduje się na ten krok. Początek podróży hobbitów to ucieczka przed ścigającymi ich Upiorami Pierścienia. Motywem działania Froda jest chęć wywiezienia z Shire Pierścienia, aby nadciągnące ze wschodu Złonie wtargnęło do jego ukochanej ojczyzny. Po części świadomy konsekwencji wybiera wygnanie, choć jego wiedza na ten temat jest jeszcze uboga i na tym etapie możemy mówić raczej o jego przeczu ciach niż o pełnej gotowości poświęcenia się dla dobra ziomków. Zupełnie inaczej traktują całe przedsięwzięcie jego kompani — Merry i Pippin. Dla nich, mimo posiadania częściowej wiedzy na temat Pierścienia, to przyгода podobna do tej, jaką przeżył Bilbo Baggins na stronach książki *Hobbit, czyli tam i z powrotem*. Wyprawa do Rivendell to możliwość wyrwania się z zaścianka, zrobienia czegoś ekscytującego, czego jeszcze żaden hobbit poza Bilbem nie zrobił. Należą oni do pokolenia po części wychowanego na opowieściach o smokach, trollach i zdobywaniu skarbów. Są także dużo młodszy niż Frodo i pełni zapału do tej nowej przygody.

Już pierwszy etap podróży zdradza ich brak doświadczenia oraz pokazuje, jak poważne wyzwanie odważyli się podjąć. Gdyby nie pomoc Toma Bombadila oraz Aragorna, nie udało by się im dotrzeć nawet do Rivendell, do domu mistrza wiedzy — elfa Elronda. Dalsza część wędrówki to już nie ucieczka, to poważne zadanie, od którego powodzenia zależy los całego Śródziemia. Ta część *Władcy Pierścieni* zawiera wiele analogii do literackich

13 A. Miancki, *Droga jako element świata podani ludowych*, [w:] *Człowiek w drodze*, t. I — *Droga w świecie literackim*, red. L. Wiśniewska, Bydgoszcz 2000, s. 96.

14 Tamże.

tradycji poszukiwań świętego Graala. Jak wiemy, początek poszukiwań poprzedzony był wieczerzą, na którą stawili się wszyscy rycerze Okrągłego Stołu¹⁵. Podobnie tutaj na naradę u Elronda stawili się, choć nie byli wezwani, przedstawiciele wszystkich wolnych ras zamieszkujących Śródziemie, i to właśnie oni zdecydowali o podjęciu misji i powstaniu Drużyny Pierścienia. Celem ich wędrówki miała być Góra Przeznaczenia.

Ludzkie wspólnoty zafascynowane były także generalnie możliwym podobieństwem sugestywnych miejsc do ich wyobrażenia o Olimpie, albo o Górze Kalwaryjskiej. Przekształcano też znajome górskie wzgórza w pozór, w symbol wzgórza idealnego, odległego w czasie i przestrzeni, wyidealizowanego i upragnionego¹⁶.

Stąd też celem wielu wędrówek, poczynawszy od mitów greckich przez tradycje judeochrześcijańskie, była góra — miejsce graniczne, gdzie *profanum* może choćby na trochę wejrzeć w strefę *sacrum*¹⁷. Właśnie na górze Kalwarii ukrzyżowano Jezusa Chrystusa. W tym miejscu odkupione zostały grzechy ludzi. Na górze Horeb Bóg nadał Izraelitom Torę, na górze Synaj zostało zawarte przymierze z Mojżeszem i na Górze Oliwnej miało miejsce wniebowstąpienie Chrystusa. Rzucenie Pierścienia w ogień Góry Przeznaczenia uratowało Śródziemie przed wielkim Złem. Ale nie tylko. Podobnie jak dzięki odnalezieniu Świętego Graala przez nieskalanego Galahada król Rybak odzyskał zdrowie i kraina jałowa została uzdrowiona, tak zniszczenie Pierścienia przywróciło tron potomkom prawowitych władców i przemieniło podupadły Gondor w rozkwitające królestwo, które stało się symbolem porządku, spokoju i dobrobytu.

W trakcie swojej podróży Drużyna Pierścienia przemierza góry, podziemne kopalnie, zaczarowane lasy, bagna i pustkowia. Wszystkie te miejsca, mają swoje znaczenie w tradycji i legendach, które odnajdujemy w ludowych podaniach. Odwołajmy się znowu do tekstu Adriana Mianeckiego: „[...] nieznany i pozbawiony kształtu bezmiar, tajemniczy i straszny świat demonów, larw, ludzi zmarłych i obcych — chaos, śmierć i noc”, do którego należą

15 Zob. *Opowieści Okrągłego Stołu*, oprac. J. Boulenger, tłum. K. Dolatowska, T. Komendant, Warszawa 1987, s. 322.

16 M. Moiraghi, *Wielkasy Graal, między historią a legendą, od króla Artura po Marię Magdalenę*, tłum. B. Bochenek, L. Rodziewicz, Kraków 2007, s. 160.

17 „Góra Vaus. Ciekawa interpretacja prawdziwej tożsamości Góry Ognia znajduje się w *Historia Trium Regum (Historia Trzech Królów)* autorstwa Jana z Hildesheim. Opowiada ona mianowicie, że oczekiwanie na Zbawiciela osiągnęło na Wschodzie, w wyniku prorocत्व Izajasza, Jeremiasza, Daniela i Micheasza, stan wrzenia. Postanowiono wówczas wybrać dwunastu mędrców, szczególnie obeznanych z astrologią i wysłać Ich na górę, aby wypatrywali i rozpoznali świetlisty znak, na jaki oczekiwano”. M. Moiraghi, dz. cyt., s. 161.

wszelkiego rodzaju nieużytki, wąwozy, lasy, bagna itd¹⁸. Do tego podziału na *orbis exterior* i *orbis interior* należy dołączyć jeszcze wertykalne rozdzielenie *universum* na strefy: niebiańską (pozytywną), ziemską (neutralną) i podziemną (negatywną)¹⁹. Wszystkie złe wydarzenia we *Władcy Pierścieni* i *Hobbicie* mają miejsce albo na terenie należącym do *orbis exterior*, albo w strefie dolnej *universum* — np. w kopalni Moria, w jaskini Szeloby czy podczas zejścia do królestwa zmarłych leżącego pod górami, które nawiązuje do nawiedzenia piekła. Natomiast pozytywne odbywają się na szczytach gór. Frodo niszczy Pierścień w jaskini pod samym szczytem. Gandalf po upadku w najgłębszą otchłań kopalni Moria wychodzi na szczyt góry, gdzie pokonuje straszliwego Balroga i odradza się, czego widowym znakiem jest przemiana z Gandalfa Szarego w Białego i zyskanie większej mocy. Także wysoko w górach Aragorn odnajduje szczep Białego Drzewa, będącego załączkiem nadziei na wyleczenie ran Śródziemia.

Podróż we *Władcy Pierścieni* staje się symbolem działania, podjęcia czynności, które doprowadzają do zmiany oblicza świata. Dla Aragorna ta wyprawa oznacza włączenie się w walkę o władzę nad światem. Porzuca on swój dotychczasowy los wygnańca. Co prawda, pod wieloma względami ta wyprawa nie jest dla niego niczym nowym. Prawie całe życie spędził na wędrówkach, lecz tym razem ma konkretny cel. Wyruszenie na wyprawę to podjęcie wyzwania, próba zmierzenia się z własnym przeznaczeniem bez możliwości odwrotu.

Powróćmy teraz do hobbitów. Jak już wspomniałem, w początkowym etapie podróży Merry i Pippin traktują wyprawę jak przygodę. Nie zdają sobie sprawy z powagi misji i lekceważą czyhające na drodze niebezpieczeństwa. Bardzo długo nie dopuszczają do siebie myśli o możliwych zagrożeniach, wychodząc z założenia, że w towarzystwie tak doświadczonych podróżników jak Gandalf czy Aragorn nic złego nie może im się przytrafić. Dopiero po porwaniu przez oddział orków zmuszeni zostają do podejmowania samodzielnych decyzji. Dla nich ta podróż to przede wszystkim dorastanie oraz zdobywanie wiedzy o świecie poza granicami Shire. Nawet sam Elrond, mistrz wiedzy z darem jasnowidzenia, nie do końca wie, dlaczego to właśnie ich wysłał wraz z powiernikiem Pierścienia zamiast wielkich wojowników ze swojego otoczenia. W tym miejscu pojawia się kolejna analogia do tradycji poszukiwań Świętego Graala. Hobbici radzą sobie znakomicie w sytuacjach, w których najprawdopodobniej nie poradziłby sobie doświadczony elf. To przecież właśnie Frodowi udaje się przemknąć

18 A. Mianeki, dz. cyt., s. 96.

19 Patrz: tamże, s. 96.

pod czujnymi oczami strażników i donieść Pierścień do Szczelin Zagłady. Natomiast Pippin i Merry ratują królestwa Rohanu i Gondoru, wciągając do walki entów. Tam, gdzie nie mogą poradzić sobie najlepsi rycerze króla Artura: Lancelot, Gowień czy Percival, nie zawodzi niedoświadczony młodzieniec Galahad. Przeczucie nie myliło Elronda także w odniesieniu do dalszej przyszłości. Po powrocie do domu Merry i Pippin, dzięki doświadczeniu nabytemu podczas wyprawy, wyzwolili Shire z rąk zdrajców — Sarumana i Smoczego Języka, którzy podstępem opanowali kraj i dążyli do jego zniszczenia. Wiedza o świecie zewnętrznym pozwoliła im także na otwarcie kraju na kontakty z innymi mieszkańcami Śródziemia, co przyniosło korzyści wszystkim.

Podobną realizację motywu podróży jako drogi do dojrzałości odnajdujemy w sadze o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego²⁰. Główna bohaterka, królowa Ciri, spędza dzieciństwo na dworze swojej babci. Rozpieszczana i hołubiona przez całe otoczenie staje się aroganckim i niezdolnym dzieckiem. Po upadku królestwa i spaleniu stolicy jest zmuszona do ucieczki i ukrywania się przed wrogami. Czytelnik śledzi jej losy na kartach pięciu tomów sagi o Wiedźminie. Ciri w tym czasie podróżuje z uchodźcami, następnie pod opieką tytułowego wiedźmina Geralta udaje się do siedliska wiedźminów. Po odkryciu u niej magicznych zdolności jedzie z czarodziejką Yennefer do szkoły magii, skąd ucieka w trakcie próby porwania jej, i wchodzi do magicznego teleportu, za pomocą którego przenosi się na pustynię na dalekim Południu. Tam zostaje przygarnięta przez grupkę młodzieży zajmującą się napadami i grabieżą. Jej wędrówki wymuszone są przez splot okoliczności i przypadków. Królowa nie decyduje o swoim losie, nie ma także konkretnego celu w życiu. Jej świat zawałił się, a najbliżsi zginęli. Tulaczka dziewczyny to próba odnalezienia kogoś, kto zastąpi jej rodziców i pomoże odnaleźć swoje miejsce we wrogim i niebezpiecznym świecie. Kolejne etapy wędrówki to dalsza ucieczka przed próbującymi ją wykorzystać władcami i organizacjami walczącymi o władzę nad światem. W końcu dzięki odnalezieniu innego magicznego teleportu trafia do świata zamieszkałego przez elfy. Tam dowiaduje się, że jest nosicielką niezwyklej genu, który pozwala jej przenosić się w czasie i przestrzeni bez żadnych ograniczeń. Kiedy odkrywa, że elfy także chcą wykorzystać jej zdolności, aby zawładnąć innymi światami, znów ucieka, tym razem do wiedźmina Geralta i czarodziejki Yennefer, czyli do osób, którym zaufała. Ten etap jej podróży to chaotyczna wędrówka w czasie i przestrzeni. Ciri nie umie jeszcze pa-

20 W tym miejscu należy nadmienić, że tak jak Tolkien uważany jest za ojca literatury fantasy (mimo że wcześniej od niego publikował R.E.Howard), tak Sapkowski uważany jest w Polsce za ojca tego gatunku, choć przed nim wydawał swoje książki Feliks Kres.

nować nad swoimi zdolnościami. Czytelnik razem z bohaterką przemierza wiele światów, w tym takie, które zostały zniszczone na skutek ekologicznej katastrofy, genocydu bądź atomowego holokaustu. Warto tu nadmienić, że kilkakrotnie pojawia się w świecie, który czytelnik może uznać za swój²¹ — dowiadujemy się o tym z przygody, która przytrafiła się rycerzowi Zakonu Najświętszej Marii Panny jadącemu z Człuchowa do Malborka czy z relacji pana Malcolma Guthrie'go opublikowanej w tygodniku „Inverness Weekly” w wydaniu z 18 marca 1906 roku²². Okazuje się jednak, że ani wiedźmin, ani czarodziejka nie są w stanie uchronić dziewczynki przed tymi, którzy chcą dzięki niej zdobyć władzę. Ostatnia podróż bohaterki to kolejna ucieczka. Tym razem decyduje się na stałe opuścić swój świat, aby nikt nie mógł jej wykorzystać do własnych celów. Ta dobrze przemyślana decyzja to konsekwencja doświadczeń nabytych w trakcie wcześniejszych podróży. Ciri dorosła do samodzielności, zrozumiała, że jeśli komuś zaufa, to najprawdopodobniej zostanie wykorzystana, a skutki mogą być tragiczne dla wielu światów. Królowa przenosi się do świata króla Artura, gdzie spotyka Galahada i zostaje nazwana „Panią Jeziora”.

Oprócz Ciri w cyklu o Wiedźminie odnajdziemy wielu innych podróżników. W świecie ogarniętym wojną na każdej niemal stronie napotykamy na wędrujących kupców, uciekających cywilów, przemieszczające się wojska itp. Jednak najciekawsze przypadki to tytułowy bohater — wiedźmin Geralt i jego przyjaciel — bard Jaskier. Obaj podróżują nieustannie z racji swoich zawodów, lecz ich krokami nie kieruje chęć zarobku. Najcelniej objaśnia to Andrzej Waśko w swoim opisie podróży Odyseusza i Don Juana:

Jeśli Don Juan zarazem ucieka i ściga wiele kobiet, to wędrowni Odyseusza w tym aspekcie daje się przedstawić jako powrót do tej jedynej — wiernej Penelopy. Owszem, król Itaki, jak wiedzą wszyscy czytelnicy Odysei, w trakcie swej tułaczki nie dochowuje wierności żonie. Ale to, co pozornie zdaje się łączyć go z Don Juanem, w istocie pozwala lepiej dostrzec głębszą dzielącą ich różnicę. Odyseusz w żadnej sytuacji nie jest uwodzicielem. W relacjach z kobietami pozostaje zawsze stroną bierną²³.

Jaskier to Don Juan. Ciągłe ucieka od jednego skandalu do drugiego. Jego natura nieustannie wymaga nowych miłosnych podbojów. Wiedźmin jest jego przeciwieństwem — podróżując niby za nowymi zleceniami, wciąż poszukuje możliwości powrotu do swojej ukochanej Yennefer. Po-

21 Ten fragment lokuje świat Wiedźmina jako jeden z wielu światów istniejących równolegle we wszechświecie razem z naszym, pozatekstualnym.

22 Patrz: A. Sapkowski, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999, s. 239–244.

23 A. Waśko, *Odyseusz i Don Juan*, [w:] *Dziedzictwo Odyseusza. Podróż, obcość i tożsamość. Identyfikacja, prze-strzeń*, red. M. Cieśla-Korytowska, O. Płaszczewska, Kraków 2007, s. 170.

dobnie jak Odyseusz nie jest jej wierny, ale to sytuację, w które się wplątuje oraz łatwość w uleganiu kobietom wikłają go w kolejne romanse. Jaskier nie ma miejsca, które mógłby nazwać domem, nawet go nie poszukuje. Geralt zawsze może wrócić do wiedźmińskiego siedliska, ale nie odczuwa takiej potrzeby, ponieważ nie ma tam Yennefer. Razem z nią być nie może, ponieważ nie umieją z sobą żyć. Odyseusz nie mógł wrócić do domu z powodu przeszkód, które piętrzyli przed nim bogowie. Paradoks wiedźmina polega na tym, że jego cel jest zarazem największą przeszkodą w jego osiągnięciu. W przeciwieństwie do Odyseusza nie ma on wielkiej nadziei na zakończenie swoich wędrówek. Dla Geralta podróż zyskuje nowy wymiar dopiero wtedy, kiedy Ciri — uciekając przed ścigającymi ją elfami — wchodzi w teleport i przenosi się w nieznanym kierunku. Wierzy on, że jest związany z królowną przez przeznaczenie, dlatego nic nie jest w stanie powstrzymać go przed wyruszeniem jej na ratunek. Jednak nikt nie wie, dokąd magiczny teleport przeniósł Ciri. Geralt doskonale zdaje sobie sprawę, że próba jej odnalezienia jest absurdalna, ale wędrówka w jakąkolwiek stronę wydaje mu się lepsza niż bezczynność i oczekiwanie na wiadomości. Bohater poszukuje poszukiwania Ciri, by zagłuszyć wyrzuty sumienia z powodu niemożności dotrzymania słowa, że przy nim będzie bezpieczna.

Wiedźmin wyrusza na wyprawę w towarzystwie Jaskra i lucznicy Miłvy. Po drodze dołączają do nich kolejne postacie. Niektóre z nich nie są w żaden sposób związane z Ciri, lecz wszystkich dręczą wyrzuty sumienia z powodu niegodnych czynów, które popełnili w swoim życiu. Poszukiwania królowny stają się próbą odkupienia własnych grzechów. Szaleńcza wyprawa, mająca uratować obcą dla większości z nich dziewczynę, to także usiłowanie zachowania człowieczeństwa w obliczu toczącej się naokoło wojny. Świadczą o tym sceny, w których drużyna pomaga grupce uchodźców czy ratuje posądzoną o uprawianie czarnej magii upośledzoną dziewczynę, narażając przy tym własne życie. Należałoby zatem stwierdzić, że ta wyprawa to pokuta, którą każda z tych postaci sama sobie zadała i postanowiła wypełnić, mimo małych szans na sukces. Już samo postanowienie i podjęcie próby staje się oczyszczające i daje pewność, że tym razem działają w słusznej sprawie.

Literatura fantasy ma przede wszystkim charakter eskapistyczny. Jej główny cel to zabawienie czytelnika, dostarczenie mu rozrywki, oderwanie od codzienności. Schemat fabularny większości utworów przebiega w następujący sposób: a) zawiązanie akcji — stworzenie sytuacji, która zmusza bohatera do podjęcia jakichś działań; b) nagromadzenie na drodze bohatera problemów, z których musi on wyjść zwycięsko, aby przygotować się do realizacji celu; c) punkt kulminacyjny — osiągnięcie celu (dotarcie na miejsce

przeznaczenia i bardzo często ostateczna walka z głównym przeciwnikiem lub wielka rozstrzygająca bitwa); d) *katharsis* — zazwyczaj w postaci happy endu. Wysłanie bohatera w podróż to jeden z najczęstszych sposobów na zawiązanie akcji w literaturze fantasy. W domu, trawestując cytowany fragment *Hobbita*, nic ciekawego się nie zdarza, dopiero po wyjściu za drzwi możemy spotkać elfy, smoki czy gobliny. Tylko wyruszając na wędrowkę, mamy szansę na znalezienie skarbu czy uratowanie świata przed Złem. Powieści podróżnicze, awanturnicze od zawsze miały szeroki krąg czytelników przede wszystkim wśród ludzi, którzy na co dzień poruszają się między pracą, sklepem i domem. Szybki rozwój środków transportu i mediów XX i XXI wieku umożliwił każdemu poznanie tajemnic dalekich lądów. Dziś wyjazd do Afryki, na Antypody, czy nawet na koło podbiegunowe nie stanowi większego problemu. Dla leniwych pozostaje zawsze telewizja i Internet. Świat się skurczył, a białe plamy na mapach zniknęły. Dlatego jedyną możliwością podróży w nieznane jest świat wyobraźni. Tylko tam można jeszcze poczuć ten dreszcz emocji, który towarzyszył odkrywcom Ameryki, zdobywcom bieguna północnego czy badaczom Czarnego Łądu. Tylko tam większość czytelników może zaspokoić swoje instynkty, które zawsze pchały człowieka do zdobywania najwyższych szczytów, przepływania oceanów lub zapuszczania się w niebezpieczne dżungle. Stąd też bierze się wciąż rosnąca popularność literatury fantasy.