



Wyprawa w stronę fantastyki

- [Wprowadzenie](#)
- [Przeczytaj](#)
- [Audiobook](#)
- [Ilustracja interaktywna](#)
- [Dla nauczyciela](#)

Bibliografia:

- Źródło: Agnieszka Fulińska, *Wyprawa w stronę fantastyki*.
- Źródło: Jonathan Swift, *Podróże Guliwera*.



Wyprawa w stronę fantastyki

Czy *Podróż Guliwera* Jonathana Swifta to powieść podróżniczo-przygodowa, pierwsza powieść fantastyczna czy satyra społeczna? Na czym polega moc jej oddziaływania?

Podróż Guliwera to utwór uważany za prototyp literatury *fantasy* i *science fiction*. Geniusz Swifta, irlandzkiego kaznodziei i satyryka, autora słynnych *pamfletów*, sprawił, że *Podróż Guliwera* odczytywano na różne sposoby i na wielu poziomach – książka była nawet publikowana w różnych wariantach, adresowanych do określonych grup czytelników. Jako typową książkę przygodową odbieramy ją w dzieciństwie. Ale *Podróż Guliwera* to niewątpliwie także powieść satyryczna, co sytuuje ją w głównym nurcie literatury oświecenia. Współcześni autorowi widzieli w tej powieści aluzje do brytyjskiej sceny politycznej, ostrą krytykę nietolerancji, pychy i głupoty. Utwór fascynował George'a Orwella, nawiązywał do niego Stanisław Lem.

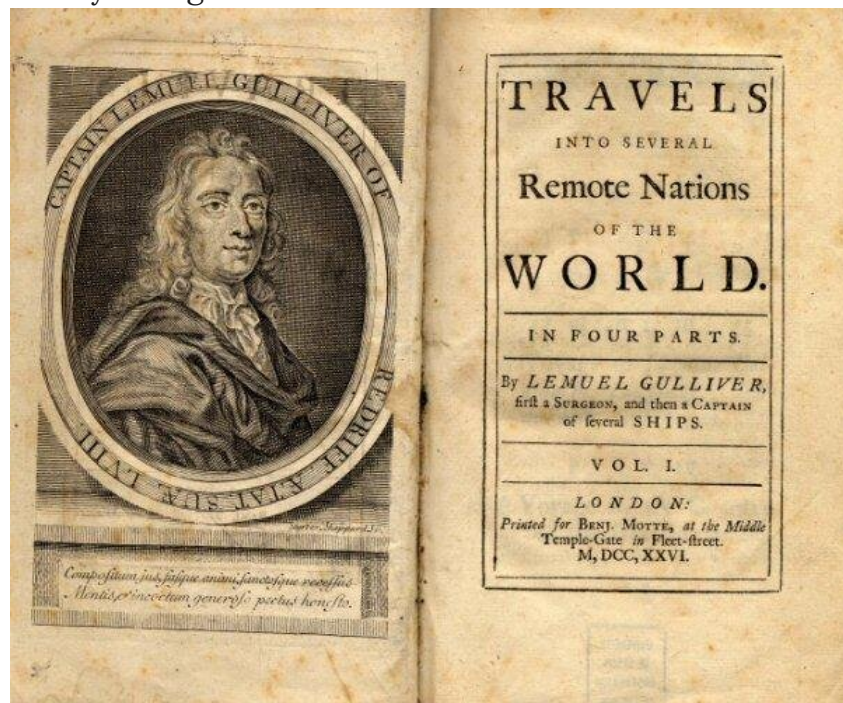
Twoje cele

- Dostrzeżesz problemy zawarte w powieści Jonathana Swifta, uważanej za pierwszą powieść fantastyczną.
- Prześledzisz wpływ *Podróży Guliwera* na rozwój gatunków *science fiction* i *fantasy*.
- Przeanalizujesz, w jaki sposób Swift połączył motyw podróży z utopią i satyrą.

Przeczytaj

Wyprawa w stronę fantastyki

Podróże Guliwera wpisują się w nurt popularnej już od czasów starożytnych, a w nowożytnej Europie odnowionej przez Marca Polo (XIII/XIV w.), dokumentalnej lub na poły fikcyjnej literatury podróżniczej, w której ogromną rolę odgrywają opisy dalekich krain, zamieszkujących je ludów i ich obyczajów, nierzadko zaprawiane pewną dozą fantazji, wynikającej chociażby z niezrozumienia inności i obcości. Swift wykorzystuje motyw podróży do pokazania całkowicie fikcyjnych krajów (Liliput, Brobdingnag, Laputa, Glubbdubdrib i innych), rzekomo położonych gdzieś na obrzeżach naszych map, czyli w obrębie świata rzeczywistego.



Jedną z najważniejszych powieści angielskiego oświecenia są opublikowane w 1726 r. *Podróże Guliwera do wielu odległych narodów świata* irlandzkiego kaznodziei i satyryka Jonathana Swifta. Powieść ta uznawana jest za pierwszą ważną powieść fantastyczną w dziejach literatury. Na narodziny prawdziwej fantastyki naukowej trzeba będzie poczekać jeszcze co najmniej do roku 1818 (publikacja *Frankensteina* Mary Shelley), dzieło Swifta natomiast przynosi wiele wątków, które będą istotne dla rozwoju tej odmiany literatury w XX w.

Źródło: Pierwsza edycja *Podróży Guliwera*, 1726, domena publiczna.

Uwiarygodnieniu opowieści służy z jednej strony forma pamiętnikarska, z drugiej – liczne retoryczne **chwyty** stosowane przez narratora.

Najdoskonalsze z nich zawarte zostały w ostatnim rozdziale powieści, gdzie czytamy: „**I tak, Miły Czytelniku, przekazałem ci wierne sprawozdanie z mych podróży [...], a nie dbałem w nim tyle o kwiecistość, co o prawdę. Mógłbym, być może, na podobieństwo innych autorów, zaskoczyć cię nieprawdopodobnymi i przedziwnymi przygodami, lecz wolałem raczej zdać sprawę z rzeczy zwykłych [...], gdyż głównym mym zamiarem było**

wzbogacenie twojej wiedzy, a nie twa rozrywka.” Dalej narrator sugeruje, że każdy autor powinien składać przysięgę przed Lordem Kanclerzem Anglii, że to, co opisuje, jest prawdą – sam oczywiście bez trudu taką przysięgę by złożył.

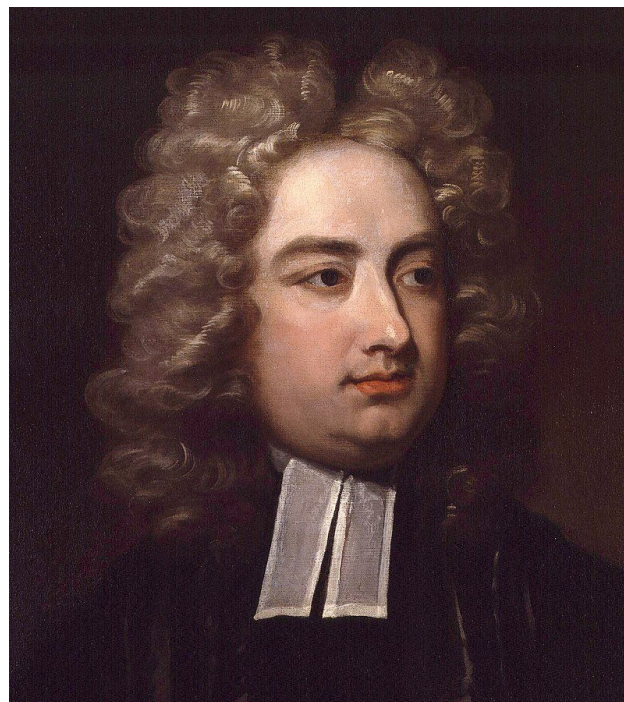
Czy te deklaracje narratora *Podróży Guliwera* są jedynie grą z fikcją literacką i retoryką? To pytanie prowadzi nas ku najważniejszej bodaj warstwie powieści, jaką jest **satyra** społeczna. Jonathan Swift znany był współczesnym przede wszystkim jako autor ostrych **pamfletów** uderzających we wszelkie sfery życia: politykę, religię, kulturę. W swoich satyrach potrafił posługiwać się drastycznymi środkami, jak chociażby w słynnej *Skromnej propozycji*, w której opisał makabryczne rozwiązanie problemu głodu w Irlandii przez hodowanie dzieci na mięso. Również w przygodowej fikcji literackiej, jaką są *Podróże Guliwera*, zawarł rozważania społeczne, przedstawiając rozmaite przywary współczesnych sobie ludzi w krzywym zwierciadle dziwacznych ludów żyjących w nieznanych krainach. A zatem w odautorskiej retoryce tkwi przewrotne ziarno prawdy: *Podróże* przy całej swej fantastyczności opisują istotnie prawdziwy świat. Do najsłynniejszych satyrycznych epizodów powieści należy ten z podróży do krainy Liliputu, w którym opisane są zwalczające się frakcje zwolenników wysokich i niskich obcasów oraz trwająca od trzech lat wojna między sąsiadującymi mocarstwami – jej powodem jest spór o to, z której strony należy tłuc jajka przed zjedzeniem.

Ostatnia wyprawa Guliwera, do kraju Houyhnhnmów i Yahoosów, oprócz elementów satyry społecznej, obecnych w całym dziele, ma również cechy utopijne: opisanie doskonałego, harmonijnego społeczeństwa istot o kształtach koni. Podobnie jak we wcześniejszych **utopiach** – a i późniejszych antyutopiach – ład społeczny w państwie Houyhnhnmów opiera się na odgórnych przepisach regulujących życie obywateli. Wiek XX miał zrewidować te poglądy, niemniej podobne wizje społeczne stały się istotnym bodźcem dla popularnego nurtu literackiego.

Podróże Guliwera Jonathana Swifta i *Frankenstein* Mary Shelley to dwie powieści, które najsilniej wpłynęły na rozwój literatury fantastycznej. Historia szalonego naukowca z Ingolstadt jest archetypem powieści *science fiction* – eksperyment doktora Frankensteina odbija poglądy naukowe epoki, jest również wyrazem dążenia romantyków do zrównania się z Bogiem w dziele tworzenia. Powieść Swifta z kolei wprowadza elementy, które okazały się ważne zarówno dla fantastyki naukowej jak i literatury *fantasy*.

Na koniec należy wspomnieć o jeszcze jednej odmianie fantastyki, która zapewne zawdzięcza sporo powieści Jonathana Swifta. Mianowicie o nurcie humorystyczno-satyrycznym w obrębie tego gatunku. Doskonałym przykładem opowiadań, w których wyobrażenia fantastycznonaukowe miesza się z groteską,

wykorzystując przy tym konwencję „podróży do wielu odległych narodów wszechświata”, są *Dzienniki gwiazdowe* Stanisława Lema. Ich bohatera, Ijona Tichego, różni od Guliwera właściwie jedynie to, że jego podróże do obcych krain są zamierzone, nie jest rozbitkiem na nieznanym lądzie. Natomiast zarówno drobiazgowość opisów mieszkańców poszczególnych planet i obyczajów tam panujących, jak i pomysłowość w wymyślaniu absurdalnych sytuacji, widzie swój literacki ród właśnie od *Podróży Guliwera*.



Jonathan Swift nie był pierwszy, który opisywał literacko odległe krainy, nawet nie pierwszy, który opisywał lądy nieistniejące, nie był też pierwszy, który opisał ustrój wymyślonego państwa. Nie tworzył też literatury fantastycznej w nowoczesnym rozumieniu, ponieważ gatunek taki jeszcze nie istniał. Niemniej jednak w swojej powieści po mistrzowsku połączył kilka istniejących już wcześniej w literaturze elementów, tworząc w ten sposób model, do którego świadomie lub nieświadomie odnosi się spora część późniejszych powieści, określanych przez nas mianem fantastyki.

Źródło: Charles Jervas, *Jonathan Swift*, domena publiczna.

Słownik

antyutopia

inaczej: dystopia; utwór przedstawiający wizję społeczeństwa zmierzającego ku katastrofie i samounicestwieniu

chwyty retoryczne

środki językowej ekspresji mające na celu wywołanie określonego wrażenia na odbiorcy, np. wzmocnienie emocjonalności lub obrazowości opisu, także uwiarygodnienie przekazywanych treści

fantasy

utwór literacki, filmowy lub gra komputerowa, w których świat przedstawiony rządzi się prawami magii; także współczesny nurt fantastyki obejmujący tego typu utwory

pamflet

(ang. *pamphlet* – broszura, krótka rozprawa na dany temat) utwór publicystyczny lub literacki krytykujący i ośmieszający określone grupy społeczne, instytucje albo osoby

satyra

(łac. *satira*) krytyka polegająca na ośmieszeniu danej osoby, rzeczy, zjawiska; w literaturze gatunek wywodzący się ze starożytnej Grecji, ukazujący świat w krzywym zwierciadle, piętnujący coś lub kogoś

science fiction

(ang.) fantastyka naukowa, dzieło literackie lub filmowe, którego fabuła umieszczona jest w przyszłości lub w innych częściach wszechświata

utopia

(gr. *ou* – nie, *topos* – miejsce) wizja lub projekt doskonałego ustroju społeczno-politycznego, którego idealny ład przedstawiany jest zazwyczaj bez względu na możliwość jego urzeczywistnienia; utopia nierzadko stanowi formę krytyki istniejącej rzeczywistości społeczno-politycznej lub jakichś jej aspektów; termin ten został stworzony przez angielskiego humanistę, filozofa i polityka **Tomasza Morusa** (1478–1535); wydał on w 1516 r. dzieło zatytułowane *Prawdziwie złota księżeczka o najlepszym urządzeniu rzeczypospolitej i o nowej wyspie Utopii*; Morus nie był pierwszym myślicielem, który proponował w traktacie literacko-filozoficznym idealny ustrój społeczny – tradycja ta sięga *Państwa* Platona, ale to jego dzieło dało nazwę gatunkowi; inną słynną utopią jest *Miasto Słońca* (1602) **Tommasa Campanelli** (1568–1639); do wizji wczesnych utopistów odwoływali się późniejsi filozofowie, zwłaszcza pierwsi teoretycy socjalizmu, i pisarze, w Polsce m.in. Ignacy Krasicki; pod koniec wieku XIX w wizjach utopijnych zaczęto dostrzegać elementy negatywne: „idealne” państwa są państwami policyjnymi, porządek społeczny ma w nich zapewniać całkowita kontrola władzy nad społeczeństwem; powstanie systemów totalitarnych w XX w. potwierdziło te obserwacje, co dało bodziec do powstania nurtu antyutopii bądź dystopii, ukazującego skutki proponowanej przez utopistów inżynierii społecznej; najsłynniejsze dwudziestowieczne dystopie to *Rok 1984* George’a Orwella, *Nowy wschodni świat* Aldousa Huxleya, *Wyspa doktora Moreau* Herberta George’a Wellsa, *My Jewgienija Zamiatina*, *451 stopni Fahrenheita* Raya Bradbury’ego.

Polecenie 1

Na podstawie audiobooka napisz, jakie motywy - charakterystyczne dla literatury fantastycznej - obecne są w książce *Podróże Guliwera* Jonathana Swifta.

Audiobook można wysłuchać pod adresem: <https://zpe.gov.pl/b/P14VSMqBs>

Agnieszka Fulińska

Wyprawa w stronę fantastyki

[...] tytułowa „podróż do odległych narodów” – motyw obecny w ogromnej ilości dzieł, chociażby tych o podboju kosmosu i *space opera*. Oczywiście motyw ten obecny był już w literaturze wcześniejszej, poczynając co najmniej od *Odysei* Homera, niemniej dopiero Swift dokonał przeniesienia ciężaru z przygód jednostkowego bohatera na szersze społeczne obserwacje wiążące się z podróżami. *Science fiction* rozwinię część wątków, które u Swifta przedstawione są jeszcze z naiwnością wynikającą z jednej strony z etapu rozwoju, na jakim znajdowała się powieść, a także wiedza psychologiczna i *etnologiczna*, z drugiej – z satyrycznego charakteru powieści. Brak realizmu widoczny jest w *Podróżach Guliwera* chociażby w szybkości i łatwości, z jaką bohater uczy się nowych języków i nawiązuje kontakt z odmiennymi istotami.

Jednym z głównych tematów dojrzałej *science fiction* jest zderzenie cywilizacji i nierzadko niemożność porozumienia. Rozwój *antropologii* i etnologii sprawił, że głównym problemem poruszonym przez autorów, takich jak na przykład Stanisław Lem, Ursula K. Le Guin czy Orson Scott Card, by wymienić tylko najwybitniejszych, stało się prawo człowieka do ingerencji w życie, obyczaje czy poziom cywilizacyjny odkrywanych krajów. Niemniej, niezależnie od problematyki, niezmienna pozostaje główna oś fabularna: podróż, lądowanie na obcym lądzie (planecie), kontakt z obcą cywilizacją. Z tym że w nowoczesnej powieści „kontakt” może paradoksalnie oznaczać brak porozumienia, jak chociażby w powieści *Niezwykły* Stanisława Lema, w której kosmiczni rozbitkowie trafiają na planetę „zamieszkałą” przez twory będące rezultatem

ewolucji technologicznej, mające wprowadzić zbiorowy „umysł”, ale taki, z jakim człowiek nie jest w stanie nawiązać dialogu. Nie jest nawet w stanie ocenić intencji działań: czy „agresywne zachowania”, jakie obserwuje, są celowe, czy też wynikają z instynktownych mechanizmów obronnych właściwych społecznościom owadom.

Podróżami do odległych krain można nazwać również wiele powieści *fantasy*, które kreują nowe, obce dla czytelnika światy. Istnieje nawet odmiana *fantasy*, w której bohaterowie – jak najbardziej przynależni do naszego, rzeczywistego świata – przekraczają mniej lub bardziej dosłowne bramy prowadzące do innych, równoległych, najczęściej magicznych światów. Podobnie jak rozbitek Guliwer znajdują się nagle wśród obcych ludów, nie znając języka ani obyczajów, nierzadko narażeni, przynajmniej początkowo, na wrogość mieszkańców równoległego świata. Najbardziej znanymi przykładami takiego rozwiązania są powieści *Świat czarownic* Andre Norton i *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka* Stephena Donaldsona, ale warto wiedzieć, że taki był również pierwotny zamiar Tolkiena, który – jeszcze przed napisaniem *Hobbita* i zanim powstała ostateczna koncepcja *Władcy Pierścieni* – zamierzał pokazać świat Śródziemia oczami wędrowca z naszego świata, który przez przypadek wylądował na wyspie zamieszkaney przez starożytne elfy. Te zaś miały przekazać żeglarzowi mity i historię Śródziemia. Motyw przejścia między światami pojawia się również w klasycznej amerykańskiej powieści dziecięcej – *Czarnoksiężniku z Oz* Franka Bauma, gdzie trąba powietrzna przenosi Dorotę, dziewczynkę z farmy w Kansas, do czarodziejskiej krainy.

((Agnieszka Fulińska

Wyprawa w stronę fantastyki

[...] tytułowa „podróż do odległych narodów” – motyw obecny w ogromnej ilości dzieł, chociażby tych o podboju kosmosu i *space opera*. Oczywiście motyw ten obecny był już w literaturze wcześniejszej, poczynając co najmniej od *Odysei* Homera, niemniej dopiero Swift dokonał przeniesienia ciężaru z przygód jednostkowego bohatera na szersze społeczne obserwacje wiążące się z podróżami. *Science fiction* rozwinie część wątków, które u Swifta przedstawione są jeszcze z naiwnością wynikającą z jednej strony z etapu rozwoju, na jakim znajdowała się powieść, a także wiedza psychologiczna i *etnologiczna*, z drugiej – z satyrycznego charakteru powieści. Brak realizmu widoczny jest w *Podróżach*

Guliwera chociażby w szybkości i łatwości, z jaką bohater uczy się nowych języków i nawiązuje kontakt z [odmiennymi istotami](#).

Jednym z głównych tematów dojrzałej *science fiction* jest zderzenie cywilizacji i nierzadko niemożność porozumienia. Rozwój [antropologii](#) i etnologii sprawił, że głównym problemem poruszonym przez autorów, takich jak np. Stanisław Lem, Ursula K. Le Guin czy Orson Scott Card, by wymienić tylko najwybitniejszych, stało się prawo człowieka do ingerencji w życie, obyczaje czy poziom cywilizacyjny odkrywanych krajów. Niemniej, niezależnie od problematyki, niezmienna pozostaje główna oś fabularna: podróż, lądowanie na obcym lądzie (planecie), kontakt z obcą cywilizacją. Z tym że w nowoczesnej powieści „kontakt” może paradoksalnie oznaczać brak porozumienia, jak chociażby w powieści *Niezwyciężony* Stanisława Lema, w której kosmiczni rozbitkowie trafiają na planetę „zamieszkałą” przez twory będące rezultatem ewolucji technologicznej, mające wprawdzie zbiorowy „umysł”, ale taki, z jakim człowiek nie jest w stanie nawiązać dialogu. Nie jest nawet w stanie ocenić intencji działań: czy „agresywne zachowania”, jakie obserwuje, są celowe, czy też wynikają z instynktownych mechanizmów obronnych właściwych społecznościom owadzim.

Podróżami do odległych krain można nazwać również wiele powieści *fantasy*, które kreują nowe, obce dla czytelnika światy. Istnieje nawet odmiana *fantasy*, w której bohaterowie – jak najbardziej przynależni do naszego, rzeczywistego świata – przekraczają mniej lub bardziej dosłowne bramy prowadzące do innych, równoległych, najczęściej magicznych światów. Podobnie jak rozbitek Guliwer znajdują się nagle wśród obcych ludów, nie znając języka ani obyczajów, nierzadko narażeni, przynajmniej początkowo, na wrogość mieszkańców równoległego świata. Najbardziej znanymi przykładami takiego rozwiązania są powieści *Świat czarownic* Andre Norton i *Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka* Stephena R. Donaldsona, ale warto wiedzieć, że taki był również pierwotny zamiar J.R.R. Tolkiena, który

- jeszcze przed napisaniem *Hobbita* i zanim powstała ostateczna koncepcja *Władcy Pierścieni* - zamierzał pokazać świat Śródziemia oczami wędrowca z naszego świata, który przez przypadek wylądował na wyspie zamieszkaney przez starożytne elfy. Te zaś miały przekazać żeglarzowi mity i historię Śródziemia. Motyw przejścia między światami pojawia się również w klasycznej amerykańskiej powieści dziecięcej - *Czarnoksiężniku z Oz* Franka L. Bauma, gdzie trąba powietrzna przenosi Dorotę, dziewczynkę z farmy w Kansas, do czarodziejskiej krainy.

Źródło: Agnieszka Fulińska, *Wyprawa w stronę fantastyki*.

Polecenie 2

Odwołując się do audiobooka, napisz, w jaki sposób Jonathan Swift przetworzył znany od czasów antycznych motyw „podróży do odległych narodów”.

Tekst do ćwiczeń 1-2

((Jonathan Swift

Podróże Guliwera

Piątego listopada, kiedy lato zaczyna się w tamtym kraju, czas był pochmurny i żeglarze ujrzeni skałę wtedy dopiero, gdy już nie więcej jak na połowę długości liny była oddalona od statku. Wiatr był tak gwałtowny, że nas prosto na nią napędził i w jednej chwili statek się nasz rozbił. Sześciu z nas pośpieszyło do szalupy, usiłując oddalić się od skały i statku. Przez trzy prawie mile płynęliśmy, robiąc wiosłami, aż na koniec, gdyśmy zupełnie z sił opadli, zdaliśmy się na łaskę fal i w przeciągu może pół godziny jeden szturm północnego wiatru nas wyrócił.

Nie wiem, co się stało z towarzyszami moimi, którzy byli na szalupie, ani z tymi, co próbowali dostać się na skałę albo na statku zostali;

mniemam, że wszyscy zginęli. Płynąłem na los szczęścia, będąc przez wiatr i morze pędzony naprzód. Nieraz opuszczałem nogi w dół, ale nie mogłem zgruntować. Na koniec, gdy już ustawał na siłach, dostałem dna, a jednocześnie nawałnica znacznie osłabła. Dno podnosiło się powoli, toteż szedłem morzem około pół mili, nim się do lądu dostałem; było to około godziny ósmej wieczór, według mojej rachuby. Uszedłszy jakby pół mili, nie postrzegłem ani domów, ani śladu mieszkańców lub może byłem zbyt wyczerpany, aby je dostrzec. Zmęczenie, upał i pół kwarty wódki, którą wypilem, opuszczając statek, pobudziły mnie do snu. Położywszy się na trawie, która była bardzo niska i miękka, usnąłem smaczniej niż kiedykolwiek w życiu i spałem przez dziewięć godzin, podług mego rachunku. Dzień już był jasny, gdy się obudziłem, chciałem wstać, ale nie mogłem. Leżąc na wznak, spostrzegłem, że moje ręce i nogi były do ziemi przymocowane, tak samo i włosy, które miałem długie i gęste, czułem też cieniutkie sznurki, które mnie od piersi aż do nóg opasywały. Mogłem patrzeć tylko w górę, a słońce zaczęło dopiekać i wielka jego jasność raziła moje oczy.

Usłyszałem około siebie niewyraźny szmer, ale w położeniu, w jakim byłem, mogłem widzieć tylko słońce. Wtem poczułem, że się coś porusza po mojej lewej nodze i lekko postępując po piersiach, zbliża aż ku brodzie. Jakie było moje zdziwienie, gdy ujrzałem osobkę malutką, ludzką, nie więcej jak sześć cali wysoką, z łukiem i strzałą w ręku i z kołczanem na ramieniu! Postrzegłem w tym samym czasie przynajmniej ze czterdziestu innych tegoż rodzaju.

Natychmiast zacząłem głosem przeraźliwym wrzeszczeć, tak że wszystkie te drobne stworzenia przejęte bojaźnią umknęły i niektóre z nich, jak dowiedziałem się potem, uciekając porywczo i skacząc ze mnie na ziemię, poniosły szwank na zdrowiu. Wkrótce jednak wrócili i ten, co miał odwagę tak się do mnie zbliżyć, że mógł całą moją twarz zobaczyć, podniósłszy z podziwienia ręce i oczy, piskliwym, ale wyraźnym głosem zawołał: *Hekinah degul!* Inni też te same słowa kilkakrotnie powtórzyli, ale ja wówczas nie rozumiałem ich znaczenia.

Położenie moje nie było najwygodniejsze, jak łatwo to czytelnik zrozumie.

Źródło: Jonathan Swift, *Podróże Guliwera*.

Ćwiczenie 1

W przytoczonym fragmencie *Podróży Guliwera* Jonathana Swifta znajdź motywy kontynuowane we współczesnej literaturze *science-fiction* i *fantasy*.

Ćwiczenie 2

Odwołując się do wiadomości z lekcji, znajdź w podanym fragmencie *Podróży Guliwera* chwyt, które mają na celu uwiarygodnienie treści.

Ilustracja interaktywna

Polecenie 1

Obejrzyj galerię zdjęć przedstawiających podróż Guliwera i zastanów się, czego bohater się mógł nauczyć od innych cywilizacji. Swoje wnioski zapisz w postaci notatki.

Podróże do odległych krain



1

Wstęp

Guliwer podczas swej podróży zwiedził wiele fantastycznych krain, w których poznał obce społeczności. Komunikacja z odmiennymi istotami nie zawsze była łatwa. Bohater często się zmagał z niechęcią i wrogością, ponieważ był inny niż społeczności zamieszkujące odwiedzone przez niego miejsca. Jego doświadczenia okazały się jednak bardzo cenne pod względem poznawczym. Zwiedzając świat, bohater poznaje nie tylko obce cywilizacje, ale

również samego siebie. Może także spojrzeć z dystansu na ludzi, co prowadzi go do ciekawych wniosków.

2

Guliwer w kraju Liliputów



Litografia Ferdynanda-Philippe d'Orléans (1810–1842).

domena publiczna

Opis biblioteki Biblioteki Kongresu: „Francuska kreskówka polityczna wykorzystuje scenę z Podróży Guliwera Jonathana Swifta, aby porównać sytuację wokół rewolucji lipcowej 1830 we Francji do czasu, gdy francuski rząd rewolucyjny ogłosił 11 lipca 1792 r. reakcję na zagrożenie wojenne. Grafika pokazuje Lilliputów mocujących Guliwera do ziemi. Nad sceną unosi się balon na gorące powietrze. Wrogość Liliputów podyktowana jest strachem przed istotą znacznie od nich większą.

3



Tadeusz Pruszkowski, *Guliwer i olbrzym*, 1920

Kraj olbrzymów nazwany został krainą Brobdingnag. Olbrzym, który odnalazł Guliwera, traktował go jak zabawkę i odpłatnie pokazywał innym członkom społeczności. W końcu sprzedał go królowej.

4



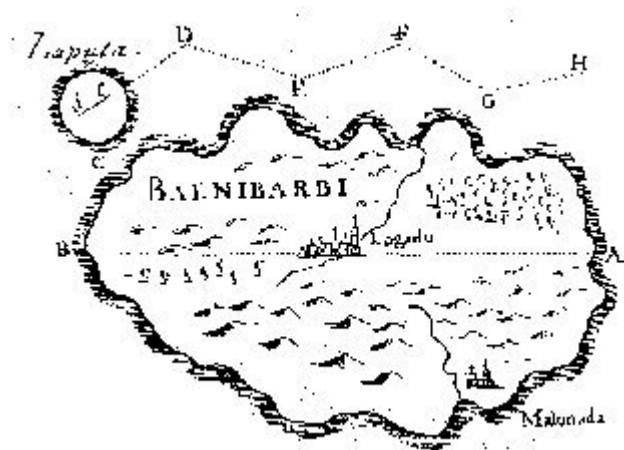
Jonathan Swift, *Podróże Guliwera* (wydanie 1839)

Latająca wyspa Laputa

domena publiczna

Wyspa Laputa to kraina muzyków i matematyków, którzy oddają się sztuce i nauce, ale nie potrafią praktycznie wykorzystać swojej wiedzy. Opis silnika, który napędza wyspę, uważany jest za pierwszy w historii opis urządzenia posiadającego funkcje podobne do komputera.

5



Mapa Laputy i Balnibarbi do wydania *Podróży Guliwera* Jonathana Swifta z 1726 r.

Guliwer opisuje Balnibarbi jako „ziemię nieszczęśliwie uprawianą, z domami źle zaprojektowanymi i zrujnowanymi, a twarze jej mieszkańców wyrażają nędzę i niedostatek”. Do takiego stanu doprowadziły tę krainę bezsensowne eksperymenty, które zaczęli prowadzić jej mieszkańcy pod wpływem podróży do Laputy. Badania dotyczyły m.in. wiecznych materiałów, przyspieszenia zbudowania pałacu do jednego tygodnia, zwiększenia wydajności człowieka czy urodzajności ziemi, by mogła rodzić owoce o każdej porze roku. Nie przyniosły one żadnych rezultatów, a tylko zniszczyły krainę. Opis ten uważany jest za satyrę na Towarzystwo Królewskie w Londynie, które prawdopodobnie prowadziło tego typu eksperymenty w XVIII wieku.

6

Na wschód od Japonii Guliwer zwiedził między innymi Glubbdubdrib Luggnagg. Glubbdubdrib to wyspa magów i czarowników. Dzięki zdolnościom nekromantów ¹ bohater spotkał tu wiele postaci historycznych, w tym Brutusa i Sokratesa. Luggnagg zamieszkiwana jest przez struldburgów, którzy są nieśmiertelni, ale cierpią na dolegliwości starcze.

¹ nekromancja – wróżenie polegające na wywoływaniu duchów zmarłych w celu pytania ich o przyszłość

7

Krainą Houyhnhnmów zamieszkiwana jest przez mądre konie, które zarządzają ludźmi zwanymi Yahoosami. Opis ten jest satyrą na zdegenerowaną kulturę europejską. W rozmowach Guliwera i Houyhnhnmów często pojawiają się aluzje do cywilizacji ludzkiej. Nawet gdy bohater wrócił do Anglii, wciąż jeszcze odczuwał wstręt do ludzi.

Mapa podróży Guliwera

Ilustracja z francuskiego tłumaczenia utworu *Voyages du capitaine Lemuel Gulliver, en divers pays eloignez*, 1727.

Źródło: Wikimedia Commons, domena publiczna.

Polecenie 2

Zastanów się, czemu służy umieszczenie mapy w *Podróżach Guliwera*. W swojej odpowiedzi odwołaj się do wiadomości z lekcji.

Dla nauczyciela

Autor: Joanna Oparek

Przedmiot: Język polski

Temat: Wyprawa w stronę fantastyki

Grupa docelowa:

Szkoła ponadpodstawowa, liceum ogólnokształcące, technikum, zakres podstawowy

Podstawa programowa:

Zakres podstawowy

Cele kształcenia – wymagania ogólne

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

4. Rozróżnianie kultury wysokiej i niskiej, elitarnej i popularnej oraz dostrzeganie związków między nimi.

6. Kształtowanie różnorodnych postaw czytelniczych: od spontanicznego czytania do odbioru opartego na podstawach naukowych.

IV. Samokształcenie.

4. Wyrabianie nawyku samodzielnej, systematycznej lektury.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

1. Czytanie utworów literackich. Uczeń:

1) rozumie podstawy periodyzacji literatury, sytuuje utwory literackie w poszczególnych okresach: starożytność, średniowiecze, renesans, barok, oświecenie, romantyzm, pozytywizm, Młoda Polska, dwudziestolecie międzywojenne, literatura wojny i okupacji, literatura lat 1945–1989 krajowa i emigracyjna, literatura po 1989 r.;

2) rozpoznaje konwencje literackie i określa ich cechy w utworach (fantastyczną, symboliczną, mimetyczną, realistyczną, naturalistyczną, groteskową);

3) rozróżnia gatunki epickie, liryczne, dramatyczne i synkretyczne, w tym: gatunki poznane w szkole podstawowej oraz epos, odę, tragedię antyczną, psalm, kronikę,

satyrę, sielankę, balladę, dramat romantyczny, powieść poetycką, a także odmiany powieści i dramatu, wymienia ich podstawowe cechy gatunkowe;

6) rozpoznaje w tekstach literackich: ironię i autoironię, komizm, tragizm, humor, patos; określa ich funkcje w tekście i rozumie wartościujący charakter;

9) rozpoznaje tematykę i problematykę poznanych tekstów oraz jej związek z programami epoki literackiej, zjawiskami społecznymi, historycznymi, egzystencjalnymi i estetycznymi; poddaje ją refleksji;

2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

1) przetwarza i hierarchizuje informacje z tekstów, np. publicystycznych, popularnonaukowych, naukowych;

2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację;

6) odczytuje pozaliterackie teksty kultury, stosując kod właściwy w danej dziedzinie sztuki;

III. Tworzenie wypowiedzi.

2. Mówienie i pisanie. Uczeń:

1) zgadza się z cudzymi poglądami lub polemizuje z nimi, rzeczowo uzasadniając własne zdanie;

4) zgodnie z normami formułuje pytania, odpowiedzi, oceny, redaguje informacje, uzasadnienia, komentarze, głos w dyskusji;

IV. Samokształcenie.

2. porządkuje informacje w problemowe całości poprzez ich wartościowanie; syntetyzuje poznawane treści wokół problemu, tematu, zagadnienia oraz wykorzystuje je w swoich wypowiedziach;

7. wzbogaca swoją wypowiedź pozajęzykowymi środkami komunikacji;

Kształtowane kompetencje kluczowe:

- kompetencje w zakresie wielojęzyczności;
- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się;
- kompetencje obywatelskie;
- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej;
- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji.

Cele operacyjne. Uczeń:

- definiuje termin literatury science-fiction;
- tworzy mapę myśli przedstawiającą *Podróżę Guliwera* jako antyutopię;
- wyjaśnia, jak powieść *Podróżę Guliwera* wpłynęła na rozwój fantastyki i fantasy.

Strategie nauczania:

- konstruktywizm;
- konektywizm.

Metody i techniki nauczania:

- ćwiczeń przedmiotowych;
- z użyciem komputera;
- mapa myśli.

Formy pracy:

- praca indywidualna;
- praca całego zespołu klasowego.

Środki dydaktyczne:

- komputery z głośnikami, słuchawkami i dostępem do internetu;
- zasoby multimedialne zawarte w e-materiale;
- tablica interaktywna/tablica, pisak/kreda.

Przebieg lekcji

Faza wprowadzająca:

1. Nauczyciel zachęca uczniów do zdefiniowania terminu literatura science-fiction. Zaznacza, że gatunek nie jest łatwy do zdefiniowania – może przytoczyć zdanie Isaaca Asimova z 1953 roku, że jest to „gałąź literatury zajmującą się wpływem rozwoju nauki na istoty ludzkie”. Może dodać, że bywa określana jako literatura, która mówi „o tym, co się nie zdarzyło”. Po próbach definicji sformułowanych przez uczniów nauczyciel podsumowuje, że gatunek science-fiction przedstawia podróże na odległe planety, podróże w czasie, zderzenie z obcymi cywilizacjami, walkę z najeźdźcami z kosmosu, różne wizje rozwoju ludzkości, społeczne skutki odkryć naukowych itp. Zaznacza, że akcja może toczyć się w kosmosie lub na Ziemi, w przyszłości (także w przeszłości, gdy jest to podróż w czasie) lub w czasie równoległym. Podkreśla, że przy wprowadzaniu motywów fantastycznych zostają zachowane pozory prawdopodobieństwa. Nauczyciel dodaje, że fantastykę naukową wywodzi się od utopii oraz, że zapożycza ona pewne konwencje od literatury podróżniczej i przygodowej, a także powieści grozy.

2. Nauczyciel wprowadza uczniów w temat lekcji, mówiąc, że jej tematem będzie pierwsza powieść fantastyczna *Podróż Guliwera* Swifta. Zaznacza, że choć za początek fantastyki naukowej uważa się opublikowaną w 1818 roku powieść *Frankenstein* Mary Shelley, to *Podróż Guliwera* wprowadzają do literatury motywy niezwykle istotne dla rozwoju fantastyki w wieku XX.
3. Nauczyciel udostępnia uczniom e-materiał. Następnie wraz z uczniami ustala cele zajęć i kryteria sukcesu.

Faza realizacyjna:

1. Uczniowie indywidualnie zapoznają się z treścią sekcji „Przeczytaj”.
2. Nauczyciel (w nawiązaniu do e-materiału) prosi uczniów o wspólne sporządzenie mapy myśli przedstawiającej *Podróż Guliwera* jako antyutopię. Nauczyciel może także rozszerzyć opisane w e-materiale zestawienie *Dzienników gwiazdowych* Lema z *Podróżami Guliwera* Swifta
3. Uczniowie zapoznają się z treścią sekcji „Audiobook” i wykonują zamieszczone tam polecenia oraz ćwiczenia. Wybrane osoby prezentują odpowiedzi, a nauczyciel komentuje. Następnie analogicznie postępują z materiałem w sekcji „Galeria zdjęć interaktywnych”.

Faza podsumowująca:

1. Nauczyciel stawia pytanie podsumowujące: Jak powieść *Podróż Guliwera* wpłynęła na rozwój fantastyki i fantasyfantasy? Następnie pyta, na jakie rodzaje fantastyki wpłynęła powieść Swifta (literatura podejmująca motyw podróży oraz zderzenia cywilizacji, literatura dystopijna, nurt humorystyczno-satyryczny).
2. Nauczyciel ponownie odczytuje temat lekcji i inicjuje krótką rozmowę na temat spełnienia kryteriów sukcesu.
3. Nauczyciel podkreśla, że choć Jonathan Swift nie był pierwszym, który opisywał nieistniejące krainy i utopijne ustroje państwowe, to po mistrzowsku połączył kilka istniejących już motywów, tworząc w ten sposób model, do którego odnosi się późniejsza literatura nurtu fantastyki.
4. Na zakończenie nauczyciel może przytoczyć opinię Orwella, który powiedział, że gdyby miał wybrać sześć książek, które miałyby ocalić, podczas gdy wszystkie inne uległyby zniszczeniu, *Podróż Guliwera* z pewnością znalazłaby się wśród nich. Nauczyciel też może krótko przedstawić historię ekranizacji powieści Swifta – od filmu niemego z roku 1902, przez rosyjski film z 1935, filmy animowane, mini-serial z 1996, aż do ekranizacji amerykańskiej z 2010.

Praca domowa:

1. Przeanalizuj wybrany film science-fiction i określ jakiego rodzaju inspiracje czerpie z *Podróży Guliwera* Swifta

Materiały pomocnicze:

- Witold Bobiński, *Konteksty kulturowe w dydaktyce literatury*, w: *Polonista w szkole*, pod red. Anny Janus-Sitarz, Kraków 2004.
- Ryszard Handke, *Alfabet kultury w lekturze tekstu literackiego*, w: *Metodyka literatury*, tom 2, wybór i oprac. J. Pachecka, A. Piątkowska, K. Sałkiewicz, Warszawa 2002.

Wskazówki metodyczne

- Uczniowie mogą przed lekcją zapoznać się z multimediami z sekcji „Audiobook”, aby aktywnie uczestniczyć w zajęciach i pogłębiać swoją wiedzę.