

# Ocalone w legendzie. Saga o Wiedźminie jako przykład literatury fantasy


- Wprowadzenie
- Przeczytaj
- Audiobook
- Galeria zdjęć interaktywnych
- Dla nauczyciela


**Bibliografia:**


- Źródło: Andrzej Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2011, s. 7–8.
- Źródło: Grzegorz Trębicki, *Synkretyzm fantasy. Fantasy świata wtórnego: literatura, kultura, mit*, Kraków 2014, s. 16–17.
- Źródło: Katarzyna Kaczor, *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrophe*, [w:] *Anatomia wyobraźni*, red. S. J. Konefał, Gdańsk 2014, s. 186.
- Źródło: Katarzyna Kaczor, *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrophe*, [w:] *Anatomia wyobraźni*, red. S. J. Konefał, Gdańsk 2014, s. 185.
- Źródło: Katarzyna Kaczor, *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrophe*, [w:] *Anatomia wyobraźni*, red. S. J. Konefał, Gdańsk 2014, s. 186–187.
- Źródło: Agnieszka Fulińska, *Ocalone w legendzie*.
- Źródło: Dorota Ucherek, *Czarodziejki (i czarodzieje) w świecie wiedźmina*, [w:] *Wiedźmin - polski fenomen popkultury*, red. Robert Dudziński, Joanna Płoszaj, Wrocław 2016, s. 67–69.



# Ocalone w legendzie. Saga o Wiedźminie jako przykład literatury fantasy

Źródło: Midhras, dostępny w internecie: Flickr.com, licencja: CC BY-NC-SA 2.0.

Początek XXI wieku z całą odpowiedzialnością nazwać można złotą erą fantastyki. Błyskawiczny rozwój technologii przyczynił się do rozkwitu branży gier komputerowych, których twórcy upodobali sobie tematykę fantasy. To właśnie za sprawą przede wszystkim trzeciej części polskiej gry *Wiedźmin*, książkowa saga Andrzeja Sapkowskiego zdobyła niewyobrażalną wręcz popularność na całym świecie, gromadząc rzeszę zagorzałych fanów, nawet z egzotycznych rejonów globu.
W kinematografii olbrzymi rozgłos zyskały seriale, których scenariusze oparto na poczytnych powieściach tego gatunku m.in. na *Grze o tron*, czyli pierwszym tomie sagi *Pieśń lodu i ognia* George'a R.R. Martina. Natomiast trzyczęściowa adaptacja powieści *Władca pierścieni* J.R.R. Tolkiena, wyreżyserowana przez P. Jacksona, zdobyła łącznie 17 Oscarów (na 30 nominacji), przyciągając do kin miliony widzów i zarabiając ok. 2 916 596 544 dolarów.

**Twoje cele**

- Scharakteryzujesz cechy gatunkowe literatury fantasy.

- Przeanalizujesz, w jaki sposób Saga o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego realizuje założenia gatunku.
- Omówisz nawiązania Sagi o Wiedźminie do konwencji baśni.

# Przeczytaj

## Geneza gatunku

Twórczość Sapkowskiego należy do gatunku zwanego po angielsku fantasy lub *sword and sorcery*, co po polsku najczęściej tłumaczy się jako „fantastyka baśniowa" lub „fantastyka magii i miecza". Gatunek ten wywodzi się z jednej strony od *Władcy Pierścieni* J.R.R. Tolkiena, z drugiej zaś od przygód Conana z Cimmerii, powołanego do życia przez Roberta E. Howarda. Rzeczywistość przedstawiona w utworach tego gatunku to stworzone przez pisarzy rozmaite „Nibylandie" – światy mające własną fikcyjną geografię, historię, nierzadko zamieszkane przez istoty nieistniejące w rzeczywistym świecie.

Andrzej Sapkowski

### Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy

Za początek, za datę historyczną powstania gatunku fantasy uznaje się (...) rok 1930. W roku tym Robert E. Howard, mając lat dwadzieścia cztery, wymyśla postać Conana z Cimmerii i pisze dla magazynu „Weird Tales" pierwsze opowiadanie o mającym później zdobyć nieśmiertelną sławę osiłku i barbarzyńcy. Opowiadanie nosi tytuł *Feniks na mieczu* (*The Phoenix on the Sword*) i ukazuje się w roku 1932. (...) Tymczasem prawdziwa rewolucja szykuje się w Starym Świecie. Krótko po śmierci Howarda, w roku 1937, mało znany pan John Ronald Reuel Tolkien, mający lat czterdzieści pięć profesor literatury średniowiecznej w Oksfordzie, publikuje książeczkę dla dzieci zatytułowaną *Hobbit, czyli tam i z powrotem*. Książeczka odnosi spektakularny sukces. (...) Wydawnictwo George Allen & Unwin prosi Tolkiena o kontynuację, ale na *Władcę Pierścieni* przyjdzie światu poczekać aż do roku 1954. Tworzenie dzieła, trylogii,

> która ma wstrząsnąć światem, zajęło Tolkienowi dwanaście lat. Wyprzedził go krajan i kolega Inkling, profesor C.S. Lewis ze swoją *Narnią*, wydaną w roku 1950, ale mimo tego to nie Lewis, ale Tolkien rzucił świat na kolana.
>
> Źródło: Andrzej Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2011, s. 7–8.

## Cechy gatunku

Jak każdy gatunek literacki, fantasy charakteryzuje się własnym zespołem cech oraz konwencji, w granicach których pojawiają się specyficzne motywy i sposoby kształtowania świata przedstawionego, bohaterów oraz samego języka.



Badacze zajmujący się fantastyką jako gatunkiem literackim wskazują także na jej pierwszorzędne oraz drugorzędne cechy.

**Grzegorz Trębicki**

## Synkretyzm fantasy. Fantasy świata wtórnego: literatura, kultura, mit

Do pierwszorzędnych cech gatunkowych można by (...) zaliczyć te elementy, które na przestrzeni lat okazują się względnie stałe i niezmienne, i których obecność wydaje się również decydować o zaliczeniu danego dzieła do gatunku przez jego odbiorców. W przypadku SWF byłyby to zapewne przede wszystkim: prezentacja egzomimetycznego modelu świata przedstawionego w głównych partiach tekstu, obecność magii oraz umieszczenie akcji w quasi-średniowiecznej (bądź quasi-starożytnej) rzeczywistości na relatywnie niskim poziomie rozwoju technologicznego, o względnie zamkniętych parametrach przestrzennych. Za cechy drugorzędne z kolei można uznać te elementy, które wykazują dużą zmienność, zarówno w diachronicznym, jak i nierzadko synchronicznym przeglądzie gatunku. Wymienić tu należy w pierwszej kolejności motywy – czy też zespoły motywów – kształtujących akcję (takie jak chociażby motyw quest, motyw inicjacji i przemiany duchowej bohatera, motywy „magii i miecza" czy też motywy walki dobra ze złem), sposób funkcjonowania bohatera, konstrukcję świata przedstawionego, zaznaczoną w tekście aksjologię czy też wreszcie sposób kształtowania języka. Teksty SWF mogą się też odwoływać – lub nie – do całej mnogości zjawisk kulturowych, wprowadzać motywy o charakterze psychologicznym, filozoficznym i religijnym, czerpać z takich czy innych źródeł, z konwencji literackich czy też pozaliterackich. We wszystkich tych drugorzędnych elementach gatunku można dostrzec ogromną różnorodność, która właśnie decyduje o tym, iż współczesną fantasy świata wtórnego można nazwać gatunkiem prawdziwie synkretycznym.

Źródło: Grzegorz Trębicki, *Synkretyzm fantasy. Fantasy świata wtórnego: literatura, kultura, mit*, Kraków 2014, s. 16–17.

## *Wiedźmin* jako przykład literatury fantasy

Wszystkie te elementy odnaleźć można w sadze o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego:

> **Katarzyna Kaczor**
>
> **Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrophe**
>
> Drugim spośród archetekstów polskiej literatury fantasy okazał się *Wiedźmin* Andrzeja Sapkowskiego. Kreował on ikonicznego bohatera – władającego magią i każdym orężem eksterminatora bestii wszelakich, białowłosego wiedźmina Geralta. Stworzył też pozbawiony ontologii świat, którego funkcją jest bycie tłem przygód bohatera, ale przede wszystkim sankcjonował kreowanie świata przedstawionego jako melanż przywołanych wprost lub *a rebours* postaci, motywów, struktur fabularnych – znanych elementów o najróżniejszej proweniencji, których źródłem są: baśnie i legendy, teksty kultury wysokiej i popularnej. W funkcji organizującej całość opowieści, zamiast przynależnego fantasy patosu, ustanawiał ironię, manifestującą się na wszystkich poziomach struktury tekstu.
>
> Źródło: Katarzyna Kaczor, *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrophe*, [w:] *Anatomia wyobraźni*, red. S. J. Konefał, Gdańsk 2014, s. 186.




Wiedźmin Andrzeja Sapkowskiego rozpoczął literacki żywot od opowiadania, które w 1986 r. wygrało konkurs miesięcznika ,,Fantastyka". Szybko doczekał się dwóch tomów opowiadań, a następnie pięciotomowej sagi, łączącej wątki pojawiające się we wcześniejszych utworach z rozległą panoramą wymyślonego przez autora świata oraz galerią nowych postaci. Na ilustracji rysunek promujący rosyjską rock-operę *Droga bez powrotu* na podstawie sagi o Wiedźminie.

Źródło: Doktor Pronin, Wikimedia Commons, licencja: CC BY-SA 3.0.

Splot brutalnych, realistycznych scen (obecnych chociażby w opisach bitew, a także w licznych epizodach z dziejów głównych bohaterów) oraz baśniowości jest charakterystyczny dla sagi Sapkowskiego, który odchodzi nie tylko od klasycznego podziału na dobro i zło, ale też od wysokiego stylu, tak typowego zarówno dla średniowiecznego eposu i romansu, jak i dla *Władcy Pierścieni* Tolkiena.

Katarzyna Kaczor

## Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrophe

W odmienności od *Twierdzy Trzech Studni*, łącząc wizję świata przyszłości z motywami zaczerpniętymi z Tolkienowskich *Dwóch wież*, okazała się amalgamatem science fiction i fantasy epickiej, *Smok* Jacka Piekary, pierwsze opowiadania o Szererze i *Wiedźmin*

Andrzeja Sapkowskiego zrywały z paradygmatem fantasy klasycznej, której bohaterowie są szlachetni, a ich czyny mające moc ocalenia świata zostają nagrodzone.

Źródło: Katarzyna Kaczor, *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrophe*, [w:] *Anatomia wyobraźni*, red. S. J. Konefał, Gdańsk 2014, s. 185.

Bohaterowie wykreowani przez Sapkowskiego poruszają się po obszernym, różnorodnym, inspirowanym quasi-średniowiecznymi realiami świecie przedstawionym, zdominowanym przez magię oraz nadprzyrodzone istoty:

**Katarzyna Kaczor**

## Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrophe

Ostatnia dekada XX wieku była niewątpliwie okresem dominacji Andrzeja Sapkowskiego. (...) powrócił do wiedźmińskiego Neverlandu i uczynił Geralta bohaterem tytułowym pięciotomowej sagi, której protagonistką w istocie okazała się kilkuletnia dziewczynka. Rozwijając opowieść o przygodach wiedźmina, Cirii i Yennefer w *Czasie pogardy*, na tle ogarniającej cały świat wojny, jej autor zabrał śledzących ich przygody czytelników, do quasi-średniowiecznych miast, chramu Wielkiej Bogini Melitele, wyspiarskiego księstwa Skellige, w którym mieszkają druidzi i czci się




Aleksander Stiepczenkow, *Geralt z Rivii*
Źródło: Wikimedia Commons, licencja: CC BY-SA 2.0.

Wielką Boginię. Zawiódł ich do inspirowanego średniowieczną Szampanią Toussaint, władanych przez Francescę Findabair i Auberona Muircetacha królestw Elfów, zamieszkałych przez Niziołków Zarzecza, wiedźmińskiej warowni i szkoły czarownic, do ruin elfich pałaców, władanych przez driady Brokilonu i wieży Nimue. Zaprezentował wszelkie rasy mieszkańców baśniowego świata, w którym swoje miejsce znalazł też przyjazny ludziom wampir-abstynent.

Źródło: Katarzyna Kaczor, *Bogactwo polskich światów fantasy. Od braku nadziei ku eukatastrophe*, [w:] *Anatomia wyobraźni*, red. S. J. Konefał, Gdańsk 2014, s. 186–187.

## Słownik

**fantastyka**

(gr. *phantasis* - zjawa) – typ twórczości literackiej, w sposób swoisty budujący świat przedstawiony: składają się nań elementy, które nie dopowiadają przyjętym w danej kulturze kryteriom rzeczywistości, a wiec wątki nadnaturalne i wszelkiego rodzaju cudowności. Fantastyka w zasadzie przypisuje swym tworom realny byt w obrębie rzeczywistości, którą konstruuje, zakłada tym samym swoistą postawę czytelnika: musi on założyć że to, co fantastyczne, rzeczywiście istnieje, inaczej nie mógłby odbierać utworów tego typu, ale jednocześnie waha się co do rzeczywistego charakteru ontologicznego opowiadanych wydarzeń i ich uczestników

**fantasy**

(gr. *phantasia* – fantazja) – terminem tym określa się zarówno strategię poznawczą czy też narracyjną, skutkującą tworzeniem określonego rodzaju dzieł literackich, jak i bardzo rozmaicie definiowany przez krytyków i badaczy zbiór tekstów. Zbiór ten może, w znaczeniu najszerszym, obejmować wszystkie teksty literackie o charakterze niemimetycznym („literatura fantasy" byłaby więc tutaj synonimem potocznego polskiego określenia „fantastyka" czy też terminu „literatura niemimetyczna")

**literatura niemimetyczna**

(w mowie potocznej „fantastyka") – zbiorcze określenie tych wszystkich typów supragenologicznych, które nie udają, iż świat przedstawiony jest kopią rzeczywistości empirycznej.

**legendy arturiańskie**

średniowieczne opowieści o królu Arturze i rycerzach Okrągłego Stołu, ich pierwotnym źródłem jest mitologia celtycka; obecne są w nich wątki romansowe, elementy rycerskich wypraw i przygód (często o charakterze nadprzyrodzonym) i chrześcijańskiej moralistyki (motyw poszukiwań św. Graala, kielicha Ostatniej Wieczerzy)

# Audiobook

**Polecenie 1**

Zapoznaj się z treścią audiobooka, a następnie opisz schemat przygodowy, w jaki wpisują się pierwsze utwory Andrzeja Sapkowskiego o Wiedźminie.

Audiobook można wysłuchać pod adresem: https://zpe.gov.pl/b/P19jHGojA

**Joanna Płoszaj**

***Przygody pewnego wiedźmina. Konstrukcja i destrukcja schematów fabularnych w opowiadaniach Sapkowskiego***

Przygodowy schemat fabularny należy do najstarszych i najsilniej ugruntowanych sposobów organizowania i komponowania utworów literatury popularnej. Jego korzenie sięgają antycznego romansu awanturniczego (zwanego również powieścią prób). […] Według rosyjskiego badacza [Michaiła Bachtina] najważniejszymi wyróżnikami powieści przygodowej są sposób konstruowania czasoprzestrzeni […] oraz działającego w niej bohatera. Wpłynęły one na ukonstytuowanie się struktury fabularnej wykorzystywanej z drobnymi tylko modyfikacjami nie tylko – jak pisze Bachtin – do połowy XVIII w.; bazuje na niej również wiele gatunków współczesnej literatury popularnej.

[…]

Schemat fabularny powieści przygodowej przyswoiła sobie również literatura fantasy […]. Wśród utworów, które z powodzeniem wykorzystywały wypracowany w starożytności model powieści awanturniczej, wymienić należy przede wszystkim średniowieczne romanse rycerskie […].

[...] To dzięki [romansom rycerskim] w dużej mierze schemat powieści awanturniczej ugruntował się w literaturze, znajdując nowe realizacje w formie powieści historyczno-przygodowej, przygodowej powieści podróżniczej, a także w rodzących się ówcześnie gatunkach prozy fantastycznej. Wśród nich popularność zyskiwały również książki należące do kształtującej się stopniowo opowieści o zaginionych cywilizacjach, której jednym prekursorów i czołowych autorów był Henry Rider Haggard. [...] Wśród najważniejszych powieści Haggarda, które wywarły bezpośredni wpływ na rozwój fantasy jako literatury przygodowej, wymienić należy *Kopalnie Króla Salomona* [...] oraz *Oną* [...]. Jawne wykorzystanie w drugiej z wymienionych powieści elementów magicznych wyraźnie zbliża powieści o zaginionych cywilizacjach do literatury fantasy w takiej formie, jaka znana jest obecnie. Na ich kanwie powstała bowiem odmiana fantasy, na gruncie której awanturniczy schemat fabularny realizowany jest najwierniej, czyli przygodowa fantasy typu *sword and sorcery*, zapoczątkowana opowiadaniami o Conanie z Cymerii autorstwa Roberta Ervina Howarda. Przyglądając się ich szkieletowi fabularnemu, nietrudno zauważyć, że powiela on typową strukturę kompozycyjną powieści awanturniczej. Można wręcz rzec, że autor opowiadań o Conanie zawarł i połączył w nich najatrakcyjniejsze elementy zaczerpnięte z poszczególnych dziedzin literatury przygodowej (quasi-historyczna sceneria, wątki przygodowe, historie pirackie), wzbogacając je umiejscowieniem akcji w rzeczywistości pełnej magii, demonów i potworów, którym stawia czoła potężny barbarzyńca. Skonstruowana w ten sposób historia okazała się niezwykle atrakcyjna dla czytelników, zyskała ich uznanie, a przygody Conana „nie tylko weszły na stałe do kanonu *sword and sorcery*, ale w sposób trwały oddziaływały na całą konwencję, stabilizując w jej ramach już u jej zarania charakterystyczny zespół wątków i motywów oraz styl i technikę budowania opowieści".

---

Źródło: Joanna Płoszaj, *Przygody pewnego wiedźmina. Konstrukcja i destrukcja schematów fabularnych w opowiadaniach Sapkowskiego* [w:] *Wiedźmin. Polski fenomen popkultury*, pod. red. R. Dudzińskiego, J. Płoszaj, Wrocław 2016, s. 10–14.

Audiobook można wysłuchać pod adresem: https://zpe.gov.pl/b/P19jHGojA

---

[...] tradycja powieści przygodowej ma istotne znaczenie podczas analizy struktur kompozycyjnych, jakimi posługują się zarówno anglosascy, jak i polscy autorzy fantasy. Z wzorców typowych dla literatury przygodowej czerpie również –

przynajmniej w początkowej fazie twórczości – Andrzej Sapkowski. Mimo pewnej przełomowości, która cechuje łódzkiego autora, w zakresie wykorzystanych rozwiązań fabularnych jego pierwsze utwory, czyli opublikowane w latach 1986–1990 opowiadania *Wiedźmin*, *Ziarno prawdy*, *Mniejsze zło* oraz *Kwestia ceny* realizują awanturniczy schemat kompozycyjny charakterystyczny dla przygodowej fantasy typu *sword and sorcery*, wyrosłej na kanwie twórczości Howarda. Każde z nich zostało pomyślane i skomponowane jako samoistny tekst, luźno powiązany z pozostałymi postacią głównego bohatera – wiedźmina Geralta z Rivii. W cztery lata po debiucie najwcześniejsze opowiadania Sapkowskiego po raz pierwszy ukazały się w formie książkowej, w tomie pod tytułem *Wiedźmin*. Opublikowane w nim teksty zostały zebrane i połączone w sposób czysto mechaniczny [...]. Nie tworzą one kompozycyjnej całości: brak tu przede wszystkim porządku chronologicznego oraz związków przyczynowo-skutkowych między opowiadaniami, których obecność sugerowałaby przemyślany i spójny układ zbioru. Taka strategia wydawnicza nieobca jest fantasy przygodowej [...].

Do fantasy typu *sword and sorcery* zbliża wczesną twórczość Sapkowskiego nie tylko pisanie opowiadań jako samoistnych tekstów, ale również to, że w warstwie fabularnej autor *Wiedźmina* posługuje się znanym i chętnie wykorzystywanym schematem przygodowym. Punktem wyjścia dla fabuły jest zawsze wprowadzenie głównego bohatera i jego charakterystyczna dla literatury awanturniczej ekspozycja. Protagonista w pierwszej kolejności przedstawiany jest jako tajemniczy jeździec znikąd, zmierzający w nieznanym kierunku, następnie określany po prostu jako „wiedźmin", ostatnie zaś wymienione zostaje imię: Geralt, które – podobnie jak pochodzenie bohatera – ma charakter czysto umowny [...]. Każdorazowe wprowadzanie bohatera przede wszystkim jako wiedźmina – pozbawionego ludzkich uczuć mutanta, biegłego w sztuce władania mieczem, wędrującego po świecie i zarabiającego na życie zabijaniem potworów, a tym samym uwalniającego ludzi od zagrożenia, któremu sami nie potrafią stawić czoła – pozwala czytelnikowi w pierwszej kolejności rozpoznać postać właśnie poprzez funkcję, jaką będzie ona pełnić w danym tekście. Taka ekspozycja bohatera charakterystyczna jest dla literatury przygodowej [...].

Z wzorców charakterystycznych dla literatury przygodowej czerpie Sapkowski również w zakresie ukazywania przestrzeni. Miejsca, które odwiedza główny bohater, są wyraźnie obce i nieprzyjazne, nie cieszą się dobrą sławą, a ich opis wzbudza niepokój [...].

Przestrzeń w opowiadaniach Sapkowskiego [...] charakteryzują wszystkie cechy, jakimi posłużył się Bachtin, opisując przestrzeń awanturniczą – obcą, nieprzyjazną, niepokojącą. [...] Warto też zwrócić uwagę, że w stosunkowo niedługich wczesnych tekstach łódzkiego prozaika przestrzeń przedstawiana jest w sposób fragmentaryczny i kreowana jest na potrzeby konkretnego epizodu. Stanowi jedynie tło dla działań głównego bohatera – świat tworzy się jakby razem z fabułą, sprawiając wrażenie otwartego i bardzo rozległego, co również jest charakterystyczne dla kompozycji powieści przygodowej. Wykorzystanie w utworze przestrzeni awanturniczej implikuje uruchomienie w ramach konstruowanej opowieści czasu przygodowego. Jego najważniejszymi cechami [...] są: brak historycznej lokalizacji, niezwykła intensywność oraz brak powiązania z czasem biograficznym bohaterów. Charakterystyczny jest również dla niego podział na szereg krótkich odcinków-przygód. W taki właśnie sposób skonstruowany jest również czas w opowiadaniach Sapkowskiego. Powstaje on wyłącznie na potrzeby konkretnej przygody i jest zorganizowany w sposób techniczny, właściwy jedynie kreowanym w tekście „tu i teraz". [...] Kompozycyjny szkielet pierwszych utworów Sapkowskiego, jak nietrudno zauważyć, niewiele różni się od awanturniczego schematu opowiadań Howarda. Geralt, podobnie jak Conan, przybywa do obcego mu miejsca, gdzie angażuje się w wydarzenia wiodące go ku konfrontacji z tajemniczym zagrożeniem. Nie cofa się przed czekającymi go wyzwaniami, przeciwnie – od początku konsekwentnie stawia im czoła. Jedynym w zasadzie istotnym odstępstwem od pierwotnego schematu fantasy typu *sword and sorcery* jest stosunek do postaci kobiecych, które w utworach polskiego autora przestają być jedynie elementem schematu kompozycyjnego. Pewną różnicę stanowi również większą samodzielność głównego bohatera w zakresie podejmowanych przez niego działań. W odróżnieniu od muskularnego barbarzyńcy bowiem wiedźmin najczęściej angażuje się w przygody świadomie – tego wymaga od niego funkcja, jaką pełni. Geralt nie ignoruje niepokojących sygnałów, szuka informacji i ma je cały czas na względzie, ponieważ jego zwycięstwo w ostatecznym starciu zależy nie tylko od warunków i umiejętności fizycznych, ale również od znajomości zagrożenia, przed którym staje. Konfrontacja z nim stanowi jednocześnie punkt kulminacyjny opowiadania – rozwiązuje akcję i kończy przygodę. Różnice te jednak uwypuklają jedynie to, że schemat fabularny, którym posługuje się Sapkowski, jest niczym innym jak zmodyfikowanym w pewnym zakresie i dostosowanym do oczekiwań współczesnego czytelnika modelem przygodowej odmiany fantasy.

Źródło: Joanna Płoszaj, *Przygody pewnego wiedźmina. Konstrukcja i destrukcja schematów fabularnych w opowiadaniach Sapkowskiego* [w:] *Wiedźmin. Polski fenomen popkultury*, pod. red. R. Dudzińskiego, J. Płoszaj, Wrocław 2016, s. 14–20.

Audiobook można wysłuchać pod adresem: https://zpe.gov.pl/b/P19jHGojA

---

## Rozpad schematów przygodowych

Awanturniczy schemat kompozycyjny, którym posłużył się Sapkowski w swoich pierwszych opowiadaniach i który wykorzystywał również, pisząc kolejne opowiadania o wiedźminie Geralcie, ulega jednak załamaniu. Paradoksalnie dzieje się to w momencie, w którym pisarz podejmuje próbę zebrania autonomicznych tekstów w ramach pewnej spójnej całości. Jak już wspomniano, czas między poszczególnymi przygodami jest nieokreślony – stanowi lukę, która może zostać w każdej chwili wykorzystana przez autora i wypełniona kolejnymi wydarzeniami. Z właściwości tej skorzystał Sapkowski komponując tom Ostatnie życzenie, w którym znane z czterech pierwszych tekstów przygody Geralta zostały uzupełnione trzema nowymi opowiadaniami: *Kraniec świata*, *Ostatnie życzenie* oraz *Głos rozsądku*. Dwa pierwsze skonstruowane są wokół scharakteryzowanego już przygodowego schematu fabularnego; są również pomyślane jako samoistne teksty i mogą być czytane niezależnie od pozostałych. Istotną modyfikację w zakresie awanturniczej struktury kompozycyjnej stanowi natomiast opowiadanie *Głos rozsądku* – podzielone na fragmenty, między które wpleciono pozostałe utwory. W ten sposób autonomiczne pierwotnie teksty powiązane zostały ramą tekstową, organizującą je w większą, kompozycyjnie spójną całość. Poszczególne części *Głosu rozsądku* stanowią nie tylko pewnego rodzaju komentarz do kolejnych, wprowadzanych w formie retrospekcji opowieści, ale również rozwijają postać głównego bohatera i uspójniają jego historię. Kompozycja tomu nie wskazuje chronologii wydarzeń opisanych w poszczególnych opowiadaniach [...], porządkuje je jednak w sposób zewnętrzny, wprowadzając jako szereg luźnych, oderwanych od siebie wspomnień, które znajdują zakorzenienie w biografii protagonisty.

Ta swoista rama metatekstowa, jaką posłużył się Sapkowski w komponowaniu zbioru *Ostatnie życzenie*, bardzo wyraźnie załamuje dotychczasową strukturę fabularną opowieści. Oczywiście nie zaburza ona wewnętrznego schematu poszczególnych opowiadań, które – rozpatrywane jako odrębne teksty – nadal

zorganizowane są według prawideł literatury awanturniczej. Jednak w obrębie ułożonego w spójną całość zbioru zasadniczo zmienia ich charakter. Otóż czysta, niczym nieskrępowana przygoda, której główną zaletą jest atrakcyjna, wartka akcja, zostaje tu zdegradowana [...].

[...]

Wraz z rozwojem cyklu swój awanturniczy rys traci również postać głównego bohatera. Choć do pełnego załamania niezachwianej dotąd tożsamości Geralta jako wiedźmina dochodzi dopiero w powieściach składających się na „Sagę...", to w opowiadaniach również można zaobserwować stopniowe odchodzenie od kreowanego początkowo dość konsekwentnie awanturniczego charakteru protagonisty. Widoczne jest to przede wszystkim w momentach wahania i niepewności głównego bohatera, stawiania pytań o moralność czy rozterek miłosnych, zmuszających do zwątpienia we własną, ustaloną dotąd tożsamość. Choć kolejne teksty wnoszą do charakterystyki i opisu bohatera nowe elementy, rozbudowując przedstawiony w *Wiedźminie* obraz typowego bohatera awanturniczego, w przeciwieństwie do muskularnego barbarzyńcy z prozy Howarda Geralt nie pozostaje protagonistą szablonowym i niezmiennym do końca. Sapkowski stopniowo coraz wyraźniej zarysowuje bohatera charakterologicznie i indywidualizuje go, dzięki czemu wiedźmin staje się postacią wyrazistą i oryginalną. Jego jasno określona tożsamość, pozwalająca od razu niemal rozpoznać go w funkcji, jaką pełni w opowiadaniach, stopniowo załamuje się i okazuje w gruncie rzeczy brakiem tożsamości.

Nietrudno zauważyć, że problem samookreślenia powraca w utworach Sapkowskiego niczym mantra, skłaniając do namysłu, czy rzeczywiście narzucona profesja jest w stanie determinować tożsamość protagonisty. Rozterki te trudno uznać za typowe dla bohatera powieści przygodowej, który – rzucony w wir czasu awanturniczego – zmuszony jest do ciągłego ruchu, intensywnego działania podporządkowanego logice przypadku i wymogom wartkiej akcji, co nie pozwala mu zasadniczo na prowadzenie pogłębionej autorefleksji nad zasadnością podejmowanych decyzji oraz własną kondycją w przedstawionej rzeczywistości.

---

Źródło: Joanna Płoszaj, *Przygody pewnego wiedźmina. Konstrukcja i destrukcja schematów fabularnych w opowiadaniach Sapkowskiego* [w:] *Wiedźmin. Polski fenomen popkultury*, pod. red. R. Dudzińskiego, J. Płoszaj, Wrocław 2016, s. 20–24.

**Polecenie 2**

Wyjaśnij, na czym polega załamanie awanturniczego schematu kompozycyjnego w twórczości Sapkowskiego.

# Galeria zdjęć interaktywnych

**Polecenie 1**

Zapoznaj się z galerią zdjęć i wyjaśnij, na czym polega awanturniczy charakter Geralta.

Grafika z gry Wiedźmin 3: Dziki Gon wyprodukowanej i wydanej przez CD Projekt Red
Źródło: Barkar B, *The Witcher 3 Wild Hunt*, flickr.com, dostępny w internecie: https://www.flickr.com/photos/141604050@N05/45288926262/in/album-72157672290613747/, licencja: CC BY-NC 2.0.

Grafika z gry Wiedźmin 3: Dziki Gon wyprodukowanej i wydanej przez CD Projekt Red
Źródło: Stefans02, *The Witcher 3: Wild Hunt / Staring at the Fire*, flickr.com, dostępny w internecie: https://www.flickr.com/photos/stefans02/29517861388/in/album-72157672975022311/, licencja: CC BY 2.0.

Grafika z gry Wiedźmin 3: Dziki Gon wyprodukowanej i wydanej przez CD Projekt Red
Źródło: Barkar B, *The Witcher 3 Wild Hunt*, flickr.com, dostępny w internecie: https://www.flickr.com/photos/141604050@N05/44828163944/in/album-72157672290613747/, licencja: CC BY-NC 2.0.

Grafika z gry Wiedźmin 3: Dziki Gon wyprodukowanej i wydanej przez CD Projekt Red
Źródło: Barkar B, *The Witcher 3 Wild Hunt*, dostępny w internecie: https://www.flickr.com/photos/141604050@N05/45431367001/in/album-72157672290613747/, licencja: CC BY-NC 2.0.

Grafika z gry Wiedźmin 3: Dziki Gon wyprodukowanej i wydanej przez CD Projekt Red
Źródło: Barkar B, *The Witcher 3 Wild Hunt*, flickr.com, dostępny w internecie: https://www.flickr.com/photos/141604050@N05/30376550407/in/album-72157672290613747/, licencja: CC BY-ND 2.0.

Grafika z gry Wiedźmin 3: Dziki Gon wyprodukowanej i wydanej przez CD Projekt Red
Źródło: l a n g g i, *Fatherly Comfort. THE WITCHER 3: WILD HUNT*, flickr.com, dostępny w internecie: https://www.flickr.com/photos/gilangdanu/34865013981/in/album-72157683237675525/, licencja: CC BY-NC-ND 2.0.

**Polecenie 2**

Na podstawie galerii zdjęć wskaż najważniejsze cechy Geralta z Rivii, biorąc pod uwagę jego usytuowanie w społeczeństwie, genezę i działalność.

**Ćwiczenie 1**

**Ćwiczenie 2**

Scharakteryzuj przestrzeń *Wiedźmina*, podając cechy właściwe literaturze fantasy.

# Dla nauczyciela

**Autor:** Anna Grabarczyk

**Przedmiot:** Język polski

**Temat: Ocalone w legendzie. Saga o Wiedźminie jako przykład literatury fantasy**

**Grupa docelowa:**

Szkoła ponadpodstawowa, liceum ogólnokształcące, technikum, zakres podstawowy i rozszerzony

**Podstawa programowa:**

Zakres podstawowy

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;

10) rozpoznaje w utworze sposoby kreowania: świata przedstawionego (fabuły, bohaterów, akcji, wątków, motywów), narracji, sytuacji lirycznej; interpretuje je i wartościuje;

II. Kształcenie językowe.

1. Gramatyka języka polskiego. Uczeń:

1) wykorzystuje wiedzę z dziedziny fleksji, słowotwórstwa, frazeologii i składni w analizie i interpretacji tekstów oraz tworzeniu własnych wypowiedzi;

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.

1. rozwija umiejętność pracy samodzielnej między innymi przez przygotowanie różnorodnych form prezentacji własnego stanowiska;

9. wykorzystuje multimedialne źródła informacji oraz dokonuje ich krytycznej oceny;

Zakres rozszerzony

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

1. Czytanie utworów literackich. Uczeń: spełnia wymagania określone dla zakresu podstawowego, a ponadto:

6) rozpoznaje w utworach literackich konwencje: baśniową, oniryczną, turpistyczną, nadrealistyczną, postmodernistyczną;

7) określa przemiany konwencji i ich przenikanie się w utworach literackich; rozpoznaje odmiany synkretyzmu (rodzajowego, gatunkowego) oraz interpretuje jego znaczenie;

9) rozumie pojęcie archetypu, rozpoznaje archetypy w utworach literackich oraz określa ich rolę w tworzeniu znaczeń uniwersalnych;

10) rozumie pojęcie parafrazy, parodii i trawestacji, wskazuje ich wzorce tekstowe; wykorzystuje te pojęcia w interpretacji utworu literackiego;

II. Kształcenie językowe.

2. Zróżnicowanie języka. Uczeń: spełnia wymagania określone dla zakresu podstawowego, a ponadto:

6) rozpoznaje i charakteryzuje styl indywidualny (dzieła literackiego, autora) oraz styl typowy (gatunku literackiego, prądu literackiego, epoki) i wykorzystuje tę wiedzę w interpretacji utworu literackiego;

**Kształtowane kompetencje kluczowe:**

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

**Cele operacyjne. Uczeń:**

- scharakteryzuje cechy gatunkowe literatury fantasy;
- przeanalizuje, w jaki sposób Saga o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego realizuje założenia gatunku;
- omówi nawiązania Sagi o Wiedźminie do konwencji baśni.

**Strategie nauczania:**

- konstruktywizm;
- konektywizm.

**Metody i techniki nauczania:**

- ćwiczeń przedmiotowych;
- z użyciem komputera;
- dyskusja;
- plakat.

**Formy pracy:**

- praca indywidualna;
- praca w parach;
- praca w grupach;
- 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;
- arkusze szarego papieru.

**Przebieg lekcji**

**Przed lekcją:**

1. Przed zajęciami chętni uczniowie zapoznają się z wybranymi tomami Sagi o Wiedźminie (chętne osoby czytają całość) Andrzeja Sapkowskiego. Korzystając z różnych źródeł, przygotowuje się do rozmowy o literaturze fantasy (pojęcie fantastyki, charakterystyczne cechy gatunku itp.).
   Mogą skorzystać z artykułu Magdaleny Roszczynialskiej *Wielogatunkowość „Sagi o wiedźminie" Andrzeja Sapkowskiego,* Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria 1, 179-188, 2002.

**Faza wprowadzająca:**

1. Nauczyciel wyświetla na tablicy temat lekcji, formułuje cel zajęć oraz kryteria sukcesu. Uczniowie zapoznają się z sekcją „Wprowadzenie" i „Przeczytaj".
2. Prowadzący zajęcia rozpoczyna dyskusję o literaturze fantasy. Uczniowie przedstawiają najważniejsze zagadnienia związane z tą odmianą fantastyki. Nauczyciel pilnuje porządku dyskusji.

**Faza realizacyjna:**

1. Chętni uczniowie, którzy czytali Sagę o Wiedźminie, dzielą się na forum klasy swoimi refleksjami po lekturze. Opowiadają o bohaterach, najważniejszych wątkach oraz o tym, w jaki sposób Saga o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego realizuje założenia gatunku. Omawiają również nawiązania Sagi o Wiedźminie do konwencji baśni.
2. Uczniowie zapoznają się z audiobookiem i opisują w parach schemat przygodowy, w jaki wpisują się pierwsze utwory Andrzeja Sapkowskiego o Wiedźminie. Następnie wyjaśniają, na czym polega załamanie awanturniczego schematu kompozycyjnego w twórczości Sapkowskiego.
3. Uczniowie indywidualnie zapoznają się z galerią zdjęć interaktywnych. Następnie w kilkuosobowych grupach tworzą plakaty, które będą odzwierciedlały informacje na temat Geralta - jego awanturniczy charakter, cechy, działalność.

**Faza podsumowująca:**

1. Przedstawiciele zespołów wieszają plakaty w widocznym miejscu w klasie i je omawiają.
2. Uczniowie indywidualnie wykonują ćwiczenia z sekcji „Galeria zdjęć interaktywnych".
3. Wybrany uczeń podsumowuje zajęcia, zwracając uwagę na nabyte umiejętności.

**Praca domowa:**

1. Wyjaśnij, czy Saga o Wiedźminie faktycznie jest sagą, zgodnie z założeniami tego gatunku. Możesz skorzystać z artykułu Magdaleny Roszczynialskiej *Wielogatunkowość „Sagi o wiedźminie" Andrzeja Sapkowskiego,* Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria 1, 179-188, 2002.

**Materiały pomocnicze:**

- K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego,* Gdańsk 2006.
- *Wiedźmin. Polski fenomen popkultury,* pod red. R. Dudzińskiego i J. Płoszaj, Wrocław 2016.

**Wskazówki metodyczne**

- Nauczyciel może wykorzystać medium w sekcji „Audiobook" do podsumowania lekcji.