



Na czym polega fenomen wiedźmina?

- [Wprowadzenie](#)
- [Przeczytaj](#)
- [Gra interaktywna](#)
- [Sprawdź się](#)
- [Dla nauczyciela](#)

Bibliografia:

- Źródło: Andrzej Sapkowski, *Głos rozsądku 5*, [w:] tegoż, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2014, s. 190–191.
- Źródło: Andrzej Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2014, s. 113.
- Źródło: Andrzej Sapkowski, *Sezon burz. Wiedźmin*, Warszawa 2013, s. 5.
- Źródło: Andrzej Sapkowski, *Mniejsze zło*, [w:] tegoż, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2000, s. 111–113.
- Źródło: Andrzej Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 9.
- Źródło: Andrzej Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 24.
- Źródło: Andrzej Sapkowski, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 2014, s. 288.
- Źródło: Andrzej Sapkowski, *Wiedźmin*, [w:] tegoż, *Jawnogrzesznicza*, Warszawa 1991, s. 111.



Na czym polega fenomen wiedźmina?

Źródło: Enot91, dostępny w internecie: Flickr, licencja: CC BY-SA 2.0.

Trudno dziś nie usłyszeć o wiedźminie: jego wizerunek pojawia się na okładkach gazet, w Internecie i na afiszach reklamowych. Wiedźmin stał się rodzimym towarem eksportowym – literackim i nie tylko. Wykreowany przez Andrzeja Sapkowskiego bohater wciąż wzbudza emocje, najczęściej przy okazji prób adaptacji literackiego pierwowzoru. Polski film *Wiedźmin* z 2001 roku spotkał się z bezlitosną krytyką. Z kolei powstający obecnie serial stał się przedmiotem sporów, jeszcze zanim rozpoczęto zdjęcia do pierwszego sezonu. Nie ustają dyskusje dotyczące gier komputerowych opartych na prozie Sapkowskiego. Świadczy to o tym, że zabójca potworów jest dziś bardzo ważną częścią popkultury.

Twoje cele

- Scharakteryzujesz bohaterów w świecie wiedźmina.
- Wskażesz obecne w twórczości Andrzeja Sapkowskiego motywy i aluzje literackie.
- Stworzysz alternatywną wersję wydarzeń jednego z opowiadań o wiedźminie.

Przeczytaj

Bohater masowej wyobraźni

Opowiadania i cykl powieści o [wiedźminie](#) należą do gatunku [fantasy](#). Kategoria ta obejmuje dzieła, których fabuła osadzona jest w alternatywnej rzeczywistości, najczęściej przypominającej minione epoki w dziejach ludzkości. Jest to tak zwana mityczna przeszłość – nieumieszczona w konkretnym okresie historycznym, podobna w wielu aspektach do świata realnego, lecz zawierająca cechy obce, wykreowane przez autora. Bardzo ważnym elementem kreacji świata przedstawionego, nadającym mu cech nadprzyrodzoności, jest magia. Trudno jednak podać prostą definicję gatunku fantasy, ponieważ obejmuje on bardzo różne dzieła. Na tę definicyjną trudność zwracał uwagę sam autor [Sagi o wiedźminie](#), Andrzej Sapkowski (ur. 1948) w swoim kompendium wiedzy o literaturze fantasy *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini* (2001):



Postać Geralta z Rivii od kilku lat funkcjonuje w świecie popkultury. Na podstawie sagi powstał film, serial, gra komputerowa oraz towarzyszące promocji gadżety, takie jak figurki czy stroje.

Źródło: domena publiczna.

((Andrzej Sapkowski

Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy

Definiowanie fantasy, jak dowodzi praktyka, jest niezwykle trudne. Definicji jest i owszem, wiele, imię ich, można powiedzieć, jest legion,

a wszystkie mają ze sobą coś wspólnego. To zaś mianowicie, że każda przeczy następnej, każda zawiera w sobie te cechy gatunku, które następna wyklucza. Z problemem, który w ten sposób powstał, poradzono sobie w sposób tyleż zmyślny co bulwersujący. Wobec niemożności ukucia jednej definicji, zdolnej objąć całość gatunku o nazwie fantasy, rozbito gatunek na wiele nazw, czy też, jak kto chce, subhaseł.

Źródło: Andrzej Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 9.

Wśród tych haseł znajdują się przeciwstawne *high fantasy* i fantasy magii i miecza. Pierwsze z tych pojęć określa utwory, w których fabuła skoncentrowana jest na walce dobra ze złem, a ukazywany konflikt ma wymiar globalny – dotyczy całego uniwersum. Do *high fantasy* należą między innymi *Władca pierścieni* J.R.R. Tolkiena oraz cykl powieści o Harrym Potterze J.K. Rowling. Inaczej jest w przypadku literatury magii i miecza, która opowiada o przygodach pojedynczych postaci, ich osobistych dążeniach i porachunkach. Do tej kategorii zalicza się między innymi proza Andrzeja Sapkowskiego opisująca dzieje Geralta z Rivii. Dzieła Sapkowskiego należą do literatury popularnej. Jego opowiadania i powieściowa *Saga o wiedźminie* powstawały w latach 1986–1999, czyli w czasie, kiedy ten rodzaj literatury (a zwłaszcza utwory fantasy) nie był poważany przez krytyków. Autor buntował się przeciwko temu stanowi rzeczy, mówiąc o wartości gatunku, którego nie można uznać za czysto rozrywkowe fantazjowanie. Powołując się na najwybitniejszych przedstawicieli fantasy, takich jak J.R.R. Tolkien czy Ursula K. Le Guin, wskazywał, że literatura ta jest często odzwierciedleniem podświadomych lęków i marzeń ludzkości. Fantasy pozwala na symboliczne przedstawienie rzeczywistości, bez konieczności jednoznacznego odniesienia do współczesnych wydarzeń.

((Andrzej Sapkowski

Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy

Fałszywym i głupim jest mniemanie, że to, co łatwo się czyta, łatwo się pisze. Głupie jest mniemanie, że pisarzy popularnych i czytanych należy traktować protekcjonalnie, bo są to tacy, którzy – w odróżnieniu od pisarzy prawdziwych – piszą na pół gwizdka, lewą ręką, nie wysilają się i nie przykładają i nie męczą twórczo – bo

przecież nie muszą, poczytność i tak załatwi im gatunek, który uprawiają.

Źródło: Andrzej Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 24.

Wielotomowa opowieść Andrzeja Sapkowskiego o świecie pełnym zabójczych potworów, fantastycznych istot oraz zwykłych ludzi z ich codziennymi troskami, pragnieniami i żądzami do dziś pobudza wyobraźnię odbiorców. Pisarz stworzył skomplikowany świat z własnymi prawami, historią i relacjami społecznymi. Jednak nie kreacja świata przedstawionego jest w opowiadaniach o wiedźminie najważniejsza. Autor wielokrotnie wspominał w wywiadach, że wizja alternatywnej rzeczywistości była wtórna względem historii, które chciał opowiedzieć. Proza Andrzeja Sapkowskiego zawdzięcza swą wyjątkowość przede wszystkim intrygującej akcji oraz wyrazistym bohaterom. Charakter postaci ujawnia się poprzez podejmowane przez nie decyzje, a także sposób wypowiadania się, niejednokrotnie pełen dowcipu i wykwintnej retoryki. Świat wiedźmina jest również pełen aluzji do tekstów kultury, do mitologii, a także do współczesnych realiów.

Słowiańskie inspiracje

Na wyjątkowość fantasy Sapkowskiego składają się między innymi nawiązania do słowiańskich podań. W opowiadaniach i powieściach pojawiają się stworzenia takie jak strzyga, rokita czy kuroliszek. Autor inspirował się także podaniem o smoku wawelskim, którego pokonał sprytny szewczyk Dratewka. Przywołał je w pełnym humoru opowiadaniu *Granica możliwości*. Pojawia się w nim szewc Kozojed, który daje niebezpiecznemu smokowi do pożarcia owcę wypełnioną siarką. Stworzenie jest jednak odporniejsze niż jego legendarny pobratymca z Wawelu, a prawdziwymi potworami okazują się ludzie.



Smok wawelski
Źródło: domena publiczna.

Legendy arturiańskie

Mity greckie, skandynawskie i nordyckie

Fantasy

Ekonomia

Wiedźmin Geralt – główny bohater

Siłą opowieści o Geralcie z Rivii są zapadające w pamięć charaktery. Wiedzieli o tym twórcy gier, którzy sugestywnie przedstawili takie postaci, jak czarodziejka Yennefer, Ciri czy tytułowy wiedźmin. Być może właśnie wykreowana przez Sapkowskiego sylwetka zimnego zabójcy potworów, który głęboko skrywa gorące uczucia i ważne refleksje, zdecydowała o światowym sukcesie gier komputerowych.



Andrzej Sapkowski

Andrzej Sapkowski jest drugim – po Stanisławie Lemie – najpopularniejszym polskim autorem literatury fantastycznej. Ciepłe przyjęcie przygód bohatera opowiadania pt. *Wiedźmin* zaowocowało serią kontynuacji w postaci kolejnych opowiadań oraz pięciotomowego *Sagi o wiedźminie*. Choć Sapkowski znany jest głównie jako twórca fantasy, w jego dorobku znajdują także powieści historyczne wzbogacone o elementy nadprzyrodzone.

Źródło: Niccolò Caranti, dostępny w internecie: commons.wikimedia.org, licencja: CC BY-SA 4.0.

Słownik

fantastyka

(niem. *Phantastik* – fantastyka < gr. *phantasia* – fantazja) gatunek literacki i filmowy obejmujący dzieła, których świat przedstawiony odbiega od rzeczywistości za sprawą opisywanych elementów nadprzyrodzonych lub nieznanymi technologiami

fantasy

(gr. *phantasia* – fantazja) odmiana fantastyki; określa dzieła, których akcja toczy się najczęściej w wymagowanym świecie lub w dalekiej przeszłości, a na przebieg fabuły mają wpływ siły nadprzyrodzone, magia

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 Wieczery)

Saga o wiedźminie

cykl pięciu powieści autorstwa Andrzeja Sapkowskiego opowiadających historię wiedźmina Geralta z Rivii i dziecka-niespodzianki Ciri. Sagę tworzą kolejne tomy: *Krew elfów*, *Czas pogardy*, *Chrzest ognia*, *Wieża Jaskółki* i *Pani Jeziora*

samostrzał

broń strzelecka, staropolskie określenie kuszy – łuku z korbą

wiedźmin

(rodzaj męski rzeczownika wiedźma) fikcyjna postać literacka występująca w powieściach Andrzeja Sapkowskiego; człowiek-mutant, którego zadaniem jest walka z potworami

Gra interaktywna

Polecenie 1

Rozwiąż interaktywny quiz i sprawdź swoją wiedzę na temat świata wiedźmina. Przed tobą 15 pytań o rosnącym poziomie trudności. Na każdą odpowiedź masz 30 sekund. Podczas gry trzy razy możesz skorzystać z kół ratunkowych: dodatkowego czasu, zawężenia wyboru odpowiedzi do dwóch oraz dodatkowej szansy. Każdy błąd uniemożliwia kontynuowanie quizu – zacznij wtedy od nowa. W grze możesz zdobyć maksymalnie 1500 punktów.



Test

Sprawdź swoją wiedzę

Poziom
trudności:

łatwy

Limit czasu:

4 min

Twój ostatni
wynik:

-

Uruchom

Polecenie 2

W grach komputerowych inspirowanych postacią wiedźmina gracz decyduje o zakończeniu fabuły w wybrany przez siebie sposób. Natomiast opowiadania i powieści mają jedno zakończenie. W poniższej grze możesz stworzyć nową wersję wydarzeń z opowiadania *Wiedźmin*. Podejmuj kolejne decyzje i sprawdź, jak historia się zakończy. Uwaga: jedno z ośmiu dostępnych zakończeń jest zgodne z pierwowzorem.

Polecenie 3

Ułóż dodatkowe pytanie quizowe dotyczące świata wiedźmina i daj je do rozwiązania innym uczniom.

Question: ...

- a. ...
- b. ...
- c. ...
- d. ...

Sprawdź się

Pokaż ćwiczenia:   

Ćwiczenie 1



Zaznacz właściwą odpowiedź. Do jakiego podgatunku literatury fantasy można zaliczyć opowiadania i powieści o wiedźminie?

☐ magia i miecz

☐ heroic fantasy

☐ high fantasy

☐ science fiction

Ćwiczenie 2



Bohaterowie prozy Sapkowskiego słyną z wyrazistych charakterów. Przy każdej z postaci wpisz do tabeli jej najważniejszą (według ciebie) cechę. Następnie uzasadnij swój wybór i zilustruj go przykładem zachowania.

Geralt

Ciri

Yennefer

Jaskier

Calanthe

Ćwiczenie 3



Opowiadanie *Wiedźmin* odwołuje się do popularnego w kulturze motywu zaczarowanej królewny, obecnego między innymi w baśniach braci Grimm. Porównaj klasyczne realizacje z wersją Andrzeja Sapkowskiego. Zwróć uwagę na to, jak królewna została zaczarowana lub w co została zaklęta, kto ją odczarował i w jaki sposób to uczynił.

Ćwiczenie 4



Wypisz współczesne dzieła filmowe, które również wykorzystują motyw zaczarowanej królewny.

Ćwiczenie 5



Przeczytaj fragment i zastanów się, czy Jaskra można nazwać typowym artystą romantycznym. Odpowiedź uargumentuj.

((Andrzej Sapkowski

Głos rozsądku 5

Nie. Tym razem to Jaskier, twój kumpel, ta powsinoga, ten truteń i nierób, ów kapłan sztuki, świecąca jasno gwiazda ballady i miłosnego wiersza. Jak zwykle opromieniony sławą, nadęty jak świński pęcherz i śmierdzący piwem. (...) być może umiejętność swobodnego przeskakiwania od wzruszającej liryki do obscenicznego świństwa to właśnie jest talent. Mniejsza z tym. Wybacz, ale nie dotrzymam wam towarzystwa. Nie jestem dziś w nastroju ani do jego poezji, ani do jego wulgarnych żartów.

Źródło: Andrzej Sapkowski, *Głos rozsądku 5*, [w:] tegoż, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2014, s. 190–191.

Ćwiczenie 6



Czy postać Geralta można porównać do rycerzy ze średniowiecznych legend? Wskaż podobieństwa i różnice, weź pod uwagę wyznawane wartości, zasady postępowania, sposób życia.

Podobieństwa

Różnice



Przeczytaj fragment opowiadania *Mniejsze zło* Andrzeja Sapkowskiego. Zwróć uwagę na sposób budowania napięcia i prowadzenia opisu walki. Następnie zanotuj swoje obserwacje dotyczące języka i obrazowania.

((Andrzej Sapkowski

Mniejsze zło

Na rynku zakotłowało się od uciekających przekupniów, zahurkotały przewracane stragany, wzbił się kurz i krzyk. Tavik jeszcze raz spróbował unieść się na rozedrganych rękach, upadł.

– Z lewej Piętnastka! – ryknął Nohorn, biegnąc półkolem, by zająć wiedźmina z tyłu.

Piętnastka obrócił się szybko. Nie dość szybko. Dostał raz, przez brzuch, wytrzymał, złożył się do ciosu, wtedy dostał drugi raz, w bok szyi, tuż pod ucho. Wyprężony, postąpił cztery rozkołysane kroki i zwałił się na wózek pełen ryb. Wózek potoczył się. Piętnastka zsunął się na bruk srebrzący się od łusek.

Civril i Nohorn uderzyli jednocześnie z dwóch stron, elf zamaszystym ciosem z wysoka, Nohorn z przyklęku, nisko, płasko. Oba ciosy zostały sparowane, dwa metaliczne szczęknięcia zlały się w jedno. Civril odskoczył, potknął się, utrzymał na nogach, chwytając się drewnianej konstrukcji straganu. Nohorn rzucił się i załonił go trzymanym pionowo mieczem. Odbił cios, tak silny, że rzuciło go w tył, musiał przyklęknąć. Podrywając się, złożył paradę, za wolno. Dostał cięcie przez twarz, symetryczne do starej blizny.

Civril odbił się plecami od straganu, przeskoczył padającego Nohorna, zaatakował z półobrotu, oburącz, nie trafił, momentalnie odskoczył. Nie

poczuł uderzenia, nogi ugięły się pod nim dopiero, gdy po odruchowej paradyzie usiłował przejść od finty do kolejnego ataku. Miecz wypadł mu z ręki przeciętej po wewnętrznej stronie, powyżej łokcia. Upadł na klęczki, potrząsnął głową, chciał wstać, nie zdołał. Opuścił głowę na kolana, tak zamarł w czerwonej kałuży, wśród porzrzuconej kapusty, obwarzanków i ryb.

Na rynek weszła Renfri.

Źródło: Andrzej Sapkowski, *Mniejsze zło*, [w:] tegoż, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2000, s. 111–113.

Cechy języka

Co buduje napięcie w tekście?



Przeczytaj poniższy fragment i zastanów się, jaka lektura mogła posłużyć Sapkowskiemu do stworzenia potwora Idra. Zapisz swoje obserwacje.

((Andrzej Sapkowski

Sezon burz. Wiedźmin

Żył tylko po to, by zabijać.

Leżał na nagrzanym słońcem piasku.

Wyczuwał drgania, przenoszone przez przyciśnięte do podłoża włosowate czułki i szczecinki. Choć drgania wciąż były odległe, Idr czuł je wyraźnie i dokładnie, na ich podstawie zdolny był określić nie tylko kierunek i tempo poruszania się ofiary, ale i jej wagę. Dla większości podobnie polujących drapieżników waga zdobyczy miała znaczenie pierwszorzędne – podkradanie się, atak i pościg oznaczały utratę energii, która musiała być zrekompensowana energetyczną wartością pożywienia. Większość podobnych Idrowi drapieżników rezygnowała z ataku, gdy zdobycz była zbyt mała. Ale nie Idr. Idr egzystował nie po to, by jeść i podtrzymywać gatunek. Nie po to go stworzono.

Żył po to, by zabijać.

Źródło: Andrzej Sapkowski, *Sezon burz. Wiedźmin*, Warszawa 2013, s. 5.

Praca domowa

Napisz rozprawkę na temat: *Wiedźmin – pogromca potworów czy rycerz dobrej sprawy?*
Rozważ problem na podstawie wybranych scen z utworów Andrzeja Sapkowskiego.

Dla nauczyciela

Autorka: Sabina Światły

Temat: Na czym polega fenomen powieści o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego?

Adresat

III etap edukacyjny, liceum, technikum, zakres podstawowy i rozszerzony

Podstawa programowa

Zakres podstawowy

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

1. Czytanie utworów literackich.

Uczeń:

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

5) interpretuje treści alegoryczne i symboliczne utworu literackiego;

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

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

11) rozumie pojęcie motywu literackiego i toposu, rozpoznaje podstawowe motywy i toposy oraz dostrzega żywotność motywów biblijnych i antycznych w utworach literackich; określa ich rolę w tworzeniu znaczeń uniwersalnych;

13) porównuje utwory literackie lub ich fragmenty, dostrzega kontynuacje i nawiązania w porównywanych utworach, określa cechy wspólne i różne;

15) wykorzystuje w interpretacji utworów literackich potrzebne konteksty, szczególnie kontekst historycznoliteracki, historyczny, polityczny, kulturowy, filozoficzny, biograficzny, mitologiczny, biblijny, egzystencjalny.

II. Kształcenie językowe.

2. Zróżnicowanie języka.

Uczeń:

- 1) rozróżnia pojęcie stylu i stylizacji, rozumie ich znaczenie w tekście
- 7) rozpoznaje słownictwo o charakterze wartościującym; odróżnia słownictwo neutralne od słownictwa o zabarwieniu emocjonalnym, oficjalne od potocznego;

III. Tworzenie wypowiedzi.

2. Mówienie i pisanie.

Uczeń:

- 1) zgadza się z cudzymi poglądami lub polemizuje z nimi, rzeczowo uzasadniając własne zdanie;
- 2) buduje wypowiedź w sposób świadomy, ze znajomością jej funkcji językowej, z uwzględnieniem celu i adresata, z zachowaniem zasad retoryki.

Zakres rozszerzony

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

1. Czytanie utworów literackich.

Uczeń:

- 6) rozpoznaje w utworach literackich konwencje: baśniową, oniryczną, turpistyczną, nadrealistyczną, postmodernistyczną;
- 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;
- 12) rozumie pojęcie aluzji literackiej, rozpoznaje aluzje w utworach i określa ich znaczenie w interpretacji utworów.

Kształtowane kompetencje kluczowe

- Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
- Kompetencje cyfrowe;
- Kompetencje w zakresie wielojęzyczności;
- Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

Cele operacyjne

Uczeń:

- rozpoznaje konwencję fantastyczną w utworach Sapkowskiego i określa jej cechy;
- interpretuje symbolikę elementów świata przedstawionego w tekstach o wiedźminie;
- wskazuje aluzje literackie w prozie Sapkowskiego;
- rozpoznaje podstawowe motywy i toposy oraz dostrzega ich żywotność w sadze o wiedźminie;
- charakteryzuje styl prozy Sapkowskiego;
- analizuje świat przedstawiony sagi o wiedźminie;
- opisuje kreację bohatera – wiedźmina;
- w swoich wypowiedziach stosuje słownictwo oceniające i wartościujące;
- rzeczowo uzasadnia swoje zdanie.

Strategie nauczania

- konstruktywizm.

Metody i techniki nauczania

- metoda oglądowa;
- pogadanka;
- metoda ćwiczeń przedmiotowych;
- metoda aktywizująca – rybki w akwarium;
- praca z tekstem.

Formy pracy

- praca indywidualna;
- praca całego zespołu klasowego;
- praca w grupach.

Środki dydaktyczne

- komputery z głośnikami i dostępem do internetu, słuchawki;
- zasoby multimedialne zawarte w e-materiale;
- tablica interaktywna/tablica, pisak/kreda;
- książki z cyklu *Saga o wiedźminie* Andrzeja Sapkowskiego;
- artykuł Michała Fala pt. *Czekając na Wiedźmina, czyli za co fani kochają prozę Andrzeja Sapkowskiego*.

Przebieg zajęć

Przed zajęciami

Przed zajęciami uczniowie zapoznają się z dwoma pierwszymi tomami *Sagi o wiedźminie* (chętne osoby czytają całość) Andrzeja Sapkowskiego (na zajęcia przynoszą książki).

Ponadto dwóch chętnych uczniów przygotowuje się do rozmowy o literaturze fantasy. W tym celu co najmniej miesiąc przed zajęciami przygotowuje scenariusz rozmowy i czyta wskazaną przez nauczyciela literaturę, np.:

- M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009.
- A. Gemra, E. Rudolf, *Fantasy* [hasło], w: *Słownik literatury popularnej*, pod red. T. Żabskiego, Wrocław 2006, s. 149-153.

Rozmowa powinna toczyć się wokół takich zagadnień, jak:

- pojęcie fantastyki
- czym charakteryzuje się gatunek fantasy
- inspiracje fantasy (tu także renarracje)

Faza wstępna

1. Uczestnicy zajęć siadają w okręgu, w środku którego znajdują się cztery krzesła – dwa z nich zajmują uczniowie, którzy przygotowali się wcześniej do rozmowy.
2. Para uczniów rozpoczyna rozmowę o literaturze fantasy. Przedstawiają najważniejsze zagadnienia związane z tą odmianą fantastyki. Jeżeli któraś z osób zewnętrznego kręgu chciałaby coś dodać lub o coś zapytać, siada w kręgu wewnętrznym. Odpowiedzi udzielają osoby z wewnętrznego oraz zewnętrznego kręgu. W razie potrzeby wspomaga je nauczyciel.

Uczniowie w trakcie rozmowy robią notatki.

3. Po zakończonej rozmowie jej uczestnicy zastanawiają się nad tym, jaką drogę wybrał Andrzej Sapkowski. Nauczyciel wyświetla cytaty:

((Andrzej Sapkowski

Wiedźmin

Opowiadanie fantasy chciałem napisać zawsze [...] jaki typ wybrać? Czy *the quest*, w którym bohaterowie, wzorem tolkienowskich hobbitów, wędrują przez fantasty krainy i szlaki, z reguły po to, by zbawiać świat? Czy może typ drugi, *fighting fantasy*, w którym nie ważne o co chodzi, liczy się ilość zakłutych, zarąbanych i ułożonych w równe sztaple wrogów. Oba powyższe typy musiałem odrzucić. [...] Został typ trzeci, typ *Jak to było naprawdę*. Zakładając, że baśnie nie zrodziły się tylko w wyobraźni bazarzy. Że baśń jest tylko wersją,

moralizatorsko przyprawioną wersją zdarzenia, które faktycznie miało miejsce. W przeszłości. W przyszłości. Lub po prostu w czasie innym.

Źródło: Andrzej Sapkowski, *Wiedźmin*, [w:] tegoż, *Jawnogrzesznicza*, Warszawa 1991, s. 111.

4. Nauczyciel pyta, którzy uczniowie czytali *Sagę o wiedźminie* i jak ją oceniają.

5. Podanie celu i tematu zajęć.

Faza realizacyjna

1. Nauczyciel rozdaje uczniom artykuł Michała Fała pt. *Czekając na Wiedźminą, czyli za co fani kochają prozę Andrzeja Sapkowskiego*. Prosi o przeczytanie tekstu. W trakcie lektury uczniowie wypisują opinie czytelników na temat prozy Sapkowskiego i dyskutują, jak je rozumieją.

2. Pracę z artykułem można zakończyć pytaniem: jakie cechy prozy Andrzeja Sapkowskiego cenią uczniowie?

3. Uczniowie w grupach analizują opinie czytelników na temat prozy Sapkowskiego oraz wpisują swoje spostrzeżenia i oceny w tabeli.

	Fabula	Bohaterowie	Język	Czas i miejsce akcji
cechy				
co mogą doceniać czytelnicy				
co może się nie podobać czytelnikom				
Twoja ocena				

4. Wyniki pracy grup omawiane są wspólnie z nauczycielem. Prowadzący komentuje i – jeśli uczniowie nie zwrócili na to uwagi – pyta o wykorzystanie motywów znanych z baśni i mitów, trawestacje obiegowych wątków, oryginalność kreacji poszczególnych bohaterów, styl profetyczny, styl rubaszny.

Faza podsumowująca

1. Uczniowie uzupełniają ostatni wiersz z tabeli (*Twoja ocena*). Chętne osoby czytają.

Praca domowa:

1) Katarzyna Kaczor napisała:

„Andrzej Sapkowski za pomocą kostiumu fantasy opowiada świecie jak najbardziej współczesnym i rzeczywistym. Z jego racjonalizmem i relatywizmem, zdegradowanymi wartościami i pustką ideową, przemocą, brutalnością, kobietami dominującymi nad swoimi partnerami. W tym świecie bohaterem jest zmęczony wojownik fatalista z naturalną skłonnością do ponoszenia porażek. Destrukcja bohatera stanowi jeden z przejawów destrukcji świata przedstawionego”.

Czy zgadzasz się ze stwierdzeniem badaczki? Swoją wypowiedź uzasadnij. Odwołaj się do konkretnych przykładów z *Sagi o wiedźminie* Andrzeja Sapkowskiego.

Materiały pomocnicze:

Michał Fal, *Czekając na Wiedźmina, czyli za co fani kochają prozę Andrzeja Sapkowskiego*

Czekając na Wiedźmina, czyli za co fani kochają prozę Andrzeja Sapkowskiego

Wiedźmin powraca. I tym razem nie chodzi o grę komputerową, lecz o książkę – ta informacja wprawiła licznych fanów prozy Andrzeja Sapkowskiego w stan niezwyklej ekscytacji. I nie ma się co dziwić, bo twórca wiedźmińskiej sagi to w polskiej literaturze postać wyjątkowa. O jego fenomenie opowiadają nam nie tylko eksperci, ale i sami fani.

– Jestem psychofanem Sapkowskiego i się tego nie wstydzę – mówi mój redakcyjny kolega Michał Wąsowski – jedna z tych osób, które od czwartku żyją informacją o rychłej premierze *Sezonu burz*. Nowa powieść o przygodach wiedźmina Geralta na półki ma trafić już w listopadzie. „Sapkowski zamiast Sienkiewicza do szkół”, „Fantastycznie!”, „Uwielbiam” – to przykładowe komentarze, które można było znaleźć pod informacją o nowym Wiedźminie na naszej stronie.

Skąd tak ogromny entuzjazm? W czym tkwi tajemnica prozy Andrzeja Sapkowskiego? Odpowiedzi pewnie jest tak wiele, jak jej fanów. Dlatego też to do nich skierowałem to pytanie.

Cykl wiedźmiński

Cykl wiedźmiński Sapkowskiego rozpoczyna się od opowiadań publikowanych na łamach miesięcznika „Fantastyka”. Pierwszym z nich był *Wiedźmin* – opublikowany w grudniu 1986 roku. Później krótkie formy bliżej lub dalej związane z losami Geralta wydawano w formie książkowej. Były to: *Wiedźmin* (1990), *Ostatnie życzenie* (1993), *Miecz Przeznaczenia* (1993), *Coś się kończy, coś się zaczyna* (2000).

Poza opowiadaniem Sapkowski stworzył także pięć powieści o losach Geralta, które razem z opowiadaniem tworzą tzw. wiedźmińską sagę. Te powieści to: *Krew elfów* (1994), *Czas pogardy* (1995), *Chrzest ognia* (1996), *Wieża Jaskółki* (1997), *Pani Jeziora* (1999).

„Ważne jest, co i jak się śpiewa, a nie gdzie się śpiewa”

– Uwielbiam jego książki z prostego powodu – tłumaczy z przejęciem Michał Wąsowski. – Sapkowski napisał fantasy, które absolutnie wymyka się klasyfikacji fantasy. Świat Wiedźmina to nie jest czarno-białe Śródziemie Tolkiena, gdzie jest jasny podział na dobrych i złych, gdzie fabuła jest – mimo wszystko – prosta jak konstrukcja cepa, a postacie są do bólu przewidywalne – mówi przekonując, że Sapkowski potrafił stworzyć świat, w którym jest bardzo dużo odcieni szarości. Jak w życiu.

Czytelniczą opinię mojego redakcyjnego kolegi podziela ekspert zajmujący się literaturą SF i fantasy, prof. Jakub Lichański z Instytutu Polonistyki Stosowanej Wydziału Polonistyki UW. Jego zdaniem to, że fikcyjna przecież rzeczywistość wiedźmińskiej sagi tak bardzo przypomina momentami nasze realia, nie jest przypadkiem: – Sapkowski wpisuje się w ten nurt polskiej fantastyki, która przez wiele lat była kostiumem, pozwalającym pisarzom w alegoryczny sposób portretować otaczającą ich rzeczywistość społeczną i polityczną – tłumaczy prof. Lichański.

I choć dziś pisarze nie muszą już jak w czasach PRL uciekać do innych światów, by mówić swobodnie o tym, co ich otacza, Sapkowski pozostaje wierny tej metodzie, budując w swojej prozie cały system odniesień do naszych realiów, ale również do innych tekstów kultury.

– *Wiedźmina* można z powodzeniem odczytywać jako zbiór aluzji do polskiego romantyzmu, do Sienkiewicza – mówi prof. Jakub Lichański. Przyznaje, że sam chętnie podejmuje zaproszenie do zabawy składane przez Sapkowskiego, gdy ten wplata w swoją prozę przeróżne wątki, odniesienia, toposy.

– Jego powieści są nie tylko świetnie napisanymi wciągającymi fabułami. Sapkowski w gatunkowe konwencje, które zna jak mało kto, wplata cytaty z innych utworów, odwołania historyczne i problemy moralne, czyniąc tę rozrywkową literaturę jednocześnie piekielnie inteligentną – ocenia Bartosz Szurik, kulturoznawca, doktorant w Szkole Nauk Społecznych Polskiej Akademii Nauk, prywatnie wielki fan Sapkowskiego.

„Walkę kończy śmierć, każda inna rzecz walkę jedynie przerywa”

Wiele osób wartość prozy Sapkowskiego widzi właśnie w tym, że autor chętnie podejmuje problematykę moralną. Jak twierdzi prof. Lichański, jest to zresztą element szerszego procesu.

prof. Jakub Lichański:

„Zwłaszcza w USA widać wyraźnie, że literatura popularna przejmuję część problematyki od literatury głównego nurtu. Autorzy związani z tym ostatnim często uciekają w świat przeżyć wewnętrznych, unikając pytań, które wyraźnie stawiali po raz ostatni chyba egzystencjaliści. Tymczasem fantastyka nie boi się np. zadawać pytań o charakterze moralnym”.

Ale co niezwykle istotne u Sapkowskiego, nawet pisząc o sprawach niezwykle poważnych, w przeciwieństwie do wielu pisarzy fantasy stroni on raczej od patosu. – Dużo w jego powieściach autoironii i humoru podanych specyficznym językiem – ocenia Bartosz Szurik.

Wszystko to sprawia, że prof. Lichański potwierdza do pewnego stopnia intuicję Michała Wąsowskiego mówiącego o tym, że Sapkowski pisze fantasy, które nie do końca mieści się w definicji fantasy. – To rodzaj literatury popularnej, która odsyła do czegoś więcej, inspiruje, otwiera nowe perspektywy – mówi polonista. I właśnie owej „głębi” w książkach Sapkowskiego od lat z lubością doszukują się jego fani.

Bartosz Szurik:

„Cenię sobie w pięcioksięgu wiedźmińskim sposób, w jaki Sapkowski maluje tło głównych zdarzeń: często pokazuje czytelnikom jakieś epizody, z różnych miejsc i czasów, które czytelnik sam musi sobie poskładać w większy obraz”.

„Masz lat prawie 40, wyglądasz na niecałe 30, myślisz, że masz niespełna 20, a zachowujesz się jakbyś miał 10”.

Czy do fanów z pokolenia „wychowanego” na *Wiedźminie* wraz z przerwaniem dłuższego milczenia autora dołączą także młodzi ludzie? – Dzisiejszy nastolatek, mający za sobą doświadczenie gier komputerowych i lektury zachodnich autorów fantasy, ma zupełnie inne oczekiwania niż ktoś taki jak ja – zastanawia się prof. Lichański. Być może będzie nawet rozczarowany *Sezonem burz*?

Polonista zauważa jednak, że pytanie o to, czy czytelnicy nie będą zawiedzeni nową książką, jest źle postawione. – Żeby ich nie zawieść, pisarz musiałby najpierw dokładnie rozpoznać ich oczekiwania, a później się do nich dostosować. Historia literatury uczy jednak, że to nie przynosi dobrych efektów. Po latach pamięta się o tych, którzy pisali “od siebie”, czasem wbrew oczekiwaniom odbiorców. Dobra literatura się obroni – mówi Lichański.

K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.

M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009.

M. Roszczynialska, *Wielogatunkowość „Sagi o wiedźminie” Andrzeja Sapkowskiego*, Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria 1, 2002, s. 179-188.

Wiedźmin. Polski fenomen popkultury, pod red. R. Dudzińskiego i J. Płoszaj, Wrocław 2016.

P. Żołądź, *Potworność i krytyka. Studia o cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego*, Kraków 2018.

Wskazówki metodyczne opisujące różne zastosowania multimedium:

Uczniowie mogą wykorzystać quiz i grę interaktywną do przypomnienia sobie treści tekstów A. Sapkowskiego.