

Krąg mitów arturiańskich w twórczości Johna Ronalda Reuela Tolkiena i Andrzeja Sapkowskiego

Jowita Kosiba

Uniwersytet Rzeszowski

ORCID: 0000-0003-3584-5831

The Arthurian Myths in the Works of J.R.R. Tolkien and A. Sapkowski

Abstract: The article is devoted to the functioning of the Arthurian legends in the works by both J.R.R. Tolkien and A. Sapkowski. The universe of Andrzej Sapkowski, who inscribed his own story into the Arthurian myth, makes an impression of being rooted in a long, centuries-old tradition. Tolkien also drew from the legend of King Arthur and the Knights of the Round Table, using the eternal desire for the coming of the king – restorer. The most interesting issue is the different approach to the legend presented by both writers. Tolkien omitted elements „contaminated” with Christian influence, extracting the pure essence of pagan Celticism, while renouncing an inspiration from the medieval history. Sapkowski, on the contrary, openly admits to his fascination, apotheosing the Arthurian myth in both its forms – the primitive one and the one filtered through the Christian tradition.

Keywords: mythology, the Arthurian myths, J.R.R. Tolkien, Andrzej Sapkowski

Słowa kluczowe: mitologia, mity arturiańskie, J.R.R. Tolkien, Andrzej Sapkowski

Fantasy mitopoetycka – mit w twórczości Johna Ronalda Reuela Tolkiena

Termin „mythopoeia” został użyty po raz pierwszy przez Tolkiena w poemacie pod tym samym tytułem, w którym w poetycki sposób wyłożył swoje poglądy na temat aktu kreacji. Sam wyraz pochodzi z greki i oznacza „mitu-robienie”, używa się go zaś dla określenia działań literackich mających

¹ J. Z. Lichański, *Tolkienowska Mythopoeia – Bóg, wiara i wolność?*, „Aiglos. Almanach tolkienowski” 2011, nr 16, s. 58.

na celu transformację znanych mitów². Tolkien jednak tym terminem określał nie przetwarzanie, a tworzenie mitów od początku, oczywiście nie odżegnując się od różnorodnych inspiracji. Tym samym dał początek pionierskiemu nurtowi literatury, a mianowicie fantasy mitopoetyckiej, projektującemu zupełnie nową, nieznaną mitologię, czerpiącą z dostępnych teorii, wątków, archetypów czy toposów istniejących w kulturowym obiegu. Założeniem tego gatunku jest wykreowanie świata jawiącego się czytelnikowi jako zamierzchła historia, a także ukazanie fundamentalnych prawd i zasad moralnych stanowiących gwarant ładu społecznego i harmonii w przyrodzie. Sięgając do prapoczątków istnienia, fantasy mitopoetycka zakłada obecność wymiaru metafizycznego, który warunkuje taką a nie inną konstrukcję świata przedstawionego. Stanowi także osobistą próbę autora odpowiedzi na nurtujące go pytania o początek i koniec, o miejsce jednostki we wszechświecie, a więc kwestie kardynalne dla zrozumienia siebie i świata. Zdaniem Tolkiena ta nowa odmiana fantasy „aspiruje do zaspokojenia tych potrzeb psychologicznych i estetycznych, które są kluczowe dla ludzkiej równowagi psychicznej, ale są zaniedbane lub marginalizowane w większości współczesnej literatury”³. Taką funkcję przed tysiącami lat spełniał właśnie mit, tłumacząc pierwotnym ludziom zawilości otaczającego ich świata.

Zarówno Tolkien, jak i jego bliski przyjaciel Clive Staples Lewis, byli świadomi, iż swoją twórczością wykraczają poza ramy tego, co zwyczajowo określano fantastyką i czemu przydawano znamiona baśniowości. Swoje poglądy na temat nowego gatunku mistrz Śródziemia wyłożył w eseju *O baśniach*, opublikowanym w 1947 r., zaś twórca Narnii w szeregu artykułów, m.in. w *Opowieściach* (1940) i *Czasami baśń wyraża najlepiej co wyrazić trzeba* (1956). W publikacjach tych oksfordzcy profesorowie podali cechy i wyznaczniki fantasy mitopoetyckiej, zaś ich praktycznej realizacji dokonali w swych najbardziej znanych dziełach – *Opowieściach z Narnii* oraz *Władcy Pierścieni* i *Silmarillionie*. Tolkienowskie legendarium⁴, oszalałające pietyzmem i bogactwem szczegółów, stanowi do dzisiaj pierwszy i modelowy wzorzec mitopoetyckiej wizji. Jej głównymi wyznacznikami pozostają dwie cechy dystynktywne: czerpanie ze struktur, schematów i konwencji mitów, a także specyficzny stosunek do nich, zakładający powagę i szacunek wobec prezentowanych rozwiązań metafizycznych, których istnienie traktuje się jako zjawisko obiektywne⁵.

² Tamże.

³ M. Oziewicz, *Stulecie fantastyczne, stulecie fantasy: Literatura fantasy, rehabilitacja mitu*, „Kultura – Historia – Globalizacja” 2010, nr 7, s. 73. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://www.scielo.org.ar/pdf/synth/v11/v11a03.pdf> (dostęp: 19.12.2014).

⁴ Termin „Tolkienowskie legendarium” ma dwa znaczenia – odnosi się zarówno do całego uniwersum stworzonego przez pisarza świata, jak również, w węższym rozumieniu, do wierzeń i tradycji różnych ras, stanowiących dla bohaterów *Władcy Pierścieni* po części legendarną przeszłość.

⁵ M. Oziewicz, *Stulecie fantastyczne...*, s. 72.

Wykrystalizowanie się koncepcji nowej fantazy stanowi element składowy procesu oczyszczania i ponownego odkrywania mitów, który Marek Oziewicz w artykule *Stulecie fantastyczne, stulecie fantazy...* nazywa „rehabilitacją mitu”⁶. Jego przejawem była wzmożona działalność pisarska i krytyczna opisująca rolę i funkcje pierwotnych opowieści w świecie współczesnym. Początków tej swoistej „mody” można się doszukiwać w opublikowanej w 1941 r. pracy Carla Junga i Carla Kerényiego *Essays on a Science of Mythology*, zaś apogeum w poglądach Amerykanina Jamesa Campbella i rumuńskiego religioznawcy oraz filozofa Mircei Eliadego. Skutkiem tej swoistej „krucjaty” w obronie mitu było odkrycie jego doniosłej roli w życiu współczesnego człowieka.

W dwudziestowiecznym wielogłosie na temat roli i znaczenia mitów spojrzenie Tolkiena wydaje się zaskakująco świeże i, choć niepozbawione naukowej perspektywy, opierające się na przesłankach natury uczuciowej. Aby je pełniej zrozumieć, warto przytoczyć rozmowę twórcy Śródziemia i jego dwóch przyjaciół, Hugo Dysona i Clive’a S. Lewisa. Ten ostatni, pomimo uznania dla mitów, sceptycznie odnosił się do kwestii ich prawdziwości, nazywając je „tchnieniem kłamstwa poprzez srebro”⁷. Tolkien starał się nakłonić go do przyjęcia swojej perspektywy, tłumacząc:

Spoglądasz na drzewa i nazywasz je „drzewami”, zapewne wcale się nad tym nie zastanawiając. Nazywasz gwiazdę „gwiazdą” i więcej o tym nie myślisz. Musisz jednak pamiętać, że takie słowa, jak „drzewo” czy „gwiazda” były (w pierwotnej formie) nazwami nadanymi tym obiektom przez ludzi o zupełnie odmiennych zapatrywaniach niż twoje. Dla ciebie drzewo jest po prostu organizmem roślinnym, a gwiazda kulą nieożywionej materii poruszającą się po ściśle określonym torze. Tymczasem pierwsi ludzie mówiący o „drzewach” i „gwiazdach” widzieli je zupełnie inaczej. Dla nich świat roił się od mitologicznych istot. Spoglądali na gwiazdy jak na żywe srebro stojące w ogniu pod wpływem wieczystej muzyki. Widzieli niebo jako kopułę wyszywanego klejnotami namiotu, a ziemię jako łono, z którego wyszło wszelkie życie. Dla nich cały proces stworzenia był „przetykany mitem i usiany elfami”⁸.

Twórca *Silmarillionu* w mitach dostrzegał głęboką prawdę o świecie takim, jaki istniał, zanim ludzie zaczęli nadawać rzeczom i zjawiskom nazwy. Jego zdaniem, odsyłając do wiedzy nadzmysłowej, zawierają one w sobie mądrość pierwotną i nieskażoną, jednak zgłębić ją można jedynie w sposób charakterystyczny dla myślenia mitycznego, tzn. nadającego każdej czynności znaczenia symbolicznego⁹. Ponadto Tolkien traktował mity nie tyle z pozycji badacza poszukującego obiektywnych prawd, co przede wszystkim miłośnika i pasjonata, gdyż stanowiły one drugi, obok języka, obiekt jego zainteresowań. „Równie podstawową moją pasją był ab inito mit”¹⁰.

⁶ Tamże.

⁷ P. Gulisano, *Tolkien. Mit i laska*, tłum. A. Kuciak, Poznań 2002, s. 6.

⁸ Tamże, s. 6–7.

⁹ E. Mieleński, *Poetyka mitu*, tłum. J. Dancygier, Warszawa 1981, s. 203.

¹⁰ J.R.R. Tolkien, *Listy*, tłum. A. Sylwanowicz, Poznań 2000, s. 217.

W jednym z listów Tolkien stwierdził, iż „nie jest uczony w kwestiach mitu i baśni”¹¹, lecz stwierdzenie to należy uznać za przesadną skromność, zważywszy na fakt, jak rozległą wiedzę na ten temat posiadał¹². W rzeczywistości poświęcił wiele czasu studiom nad systemami mitologicznymi, zwłaszcza kultury germańskiej, celtyckiej i fińskiej. Właśnie ich dogłębna znajomość spowodowała u Tolkienu swoisty „kompleks braku własnej mitologii”. Ubolewał nad ubóstwem swego kraju w tej kwestii, zazdroszcząc bogatej tradycji państwu skandynawskiemu, Finlandii czy Irlandii. Pragnienie zniesienia tej luki w kulturze Anglii stało się katalizatorem literacko-mitotwórczych działań Tolkienu, który wykorzystał zdobytą wiedzę do stworzenia wizyjnej, oryginalnej kosmogonii oraz zbioru uzupełniających ją opowieści:

Kiedyś jednak [...] chciałem stworzyć zbiór mniej lub więcej powiązanych ze sobą legend, poczynając od tych największych, kosmogonicznych, aż do poziomu romantycznej baśni – te większe miały być oparte na mniejszych, pozostających w kontakcie z ziemią, a mniejsze miały czerpać chwałę z rozległego tła tamtych – który mógłbym zadedykować po prostu: Anglii, mojemu krajowi. Powinien on mieć zamierzony przeze mnie ton, chłodny i czysty, powinien tchnąć naszą atmosferą (klimatem północnego zachodu, to znaczy Brytanii i okolicznych części Europy, a nie Italii czy rejonów Morza Egejskiego, a jeszcze mniej Wschodu) i odznaczać się (jeśli udałoby mi się to osiągnąć) delikatnym, ulotnym pięknem, takim, jakie niektórzy określają przymiotnikiem „celtyckie” (choć trudno je znaleźć w oryginalnych dawnych celtyckich przedmiotach), powinien być „wysoki”, pozbawiony prostactwa i odpowiedni dla dojrzałego umysłu, pochodzącego z kraju od dawna zanurzonego w poezji. Niektóre z wielkich opowieści napisałbym w całości, a inne pozostawiłbym ledwie naszkicowane, o jedynie naznaczonym planie. Cykle powinny być połączone w majestatyczną całość, zostawiając jednak pole do opisu innym umysłem i dłońmi, które parają się malarstwem, muzyką i dramatem. To było absurdalne¹³.

O kształcie i charakterze Tolkienuńskiego legendarium zdecydowała więc przede wszystkim świadomość zakorzenienia w angielskiej kulturze i historii. Centrum powieściowego Śródziemia stanowi swojskie Shire i to ono jest punktem wyjścia na mapie przygód niziołków zarówno w *Hobbicie*, jak i *Władcy Pierścieni*. W Shire wszystko się zaczyna i w Shire wszystko się kończy. Analogicznie w przypadku aktu mitopoetyzowania wykreowany świat Śródziemia ma swoje źródło w sielskich, idyllicznych krajobrazach hrabstwa West Midlands. Ojczyzna hobbitów stanowi literacką wizję Anglii przełomu XIX i XX w., tak jak Bilbo to typowy angielski dżentelmen w średnim wieku¹⁴. Atmosfera stworzonego uniwersum odpowiada doświadczeniom osoby zakorzenionej w tradycji określonego fragmentu Europy. Elwin Fairburn w pracy pod znaczącym tytułem *J.R.R. Tolkien. Mitologia dla Anglii* stwierdza, iż twórca Śródziemia „zaferował swoim czytelnikom wyraźne poczucie tożsamości kulturowej i etnicznej,

¹¹ Tamże.

¹² W przypisie do tego samego zdania przyznał, że wiele o mitach rozmyślał. Zob. tamże.

¹³ J.R.R. Tolkien, *Listy...*, s. 218.

¹⁴ J. Pearce, *Tolkien: człowiek i mit*, tłum. J. Kokot, Poznań 2001, s. 153.

które odpowiadało jego własnemu poczuciu tożsamości¹⁵. Wielka, niemająca sobie równych wizja Śródziemia wyrosła więc głównie z głębokiej miłości do ojczyzny i chęci zrehabilitowania jej na tle innych, bogatych w mity, kultur.

Andrzej Sapkowski – człowiek, pisarz, mitotwórca

O ile Tolkiena nazwać można by ojcem chrzestnym całej literatury fantasy, o tyle na gruncie polskim podobny tytuł przypisać należałoby Andrzejowi Sapkowskiemu. Twórczość łódzkiego pisarza stanowi fenomen zarówno na gruncie literackim, jak i kulturowo-społecznym. Od debiutu w 1985 r. na łamach „Fantastyki” należy on do grona najpopularniejszych i najpoczytniejszych prozaików w Polsce, o czym świadczą przede wszystkim wyniki sprzedaży jego powieści oraz działalność fandomowa, a także liczne nagrody, jak na przykład Śląkfa w kategorii Twórca Roku 1992, pięciokrotnie nagroda Fandomu Polskiego czy Paszport „Polityki” 1997 roku oraz nominacja do literackiej nagrody Nike za *Narrenturm* w roku 2003. Zainteresowanie czytelnicze wykroczyło poza Polskę i tam również zaowocowało licznymi gratyfikacjami, takimi jak Eurocon dla najlepszego autora w 1996 r. czy nagroda im. Davida Ben Guriona w 1997 r. za „fundamentalny wkład do fantastyki”¹⁶. To odznaczenie mówi samo za siebie – proza Sapkowskiego jest zjawiskiem niezwykłym nie tylko na gruncie polskim, gdzie literatura spod znaku „magii i miecza” przeżywa spore problemy z określeniem swojej tożsamości i pozycji na mapie światowej fantasy¹⁷, ale także międzynarodowym, co stanowi tym większy wyczyn, iż koniec XX w. i początek wieku XXI na rynku wydawniczym to prawdziwa eksplozja pisarstwa tego typu. Ponadto Sapkowski jako pierwszy autor nieanglojęzyczny w historii otrzymał Nagrodę Davida Gemmela dla twórców fantasy¹⁸. Cykl opowieści o Geraltzie z Rivii zawładnął masową wyobraźnią, czego wymiernym efektem są film i serial Marka Brodzkiego z 2001 r., amerykańsko-polski serial platformy Netflix z 2019 r., komiks na podstawie sagi, a także gry RPG i komputerowa, zaś zwieńczeniem swoistej „mody na *Wiedźmina*” jest bardzo żywy ruch pisarzy-amatorów, publikujących w Internecie swoje opowiadania inspirowane prozą Sapkowskiego¹⁹.

¹⁵ M. Fairburn, *J.R.R. Tolkien. Mitologia dla Anglii*, w: *Tolkien. Księga pamiątkowa*, red. J. Pearce, tłum. J. Kokot, Poznań 2003, s. 79.

¹⁶ M. Roszczynialska, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków 2009, s. 5.

¹⁷ Zob. A. Sapkowski, *Piróg, albo nie ma złota w szarych Górach*, „Nowa Fantastyka” 1993, nr 5(128), s. 65–72.

¹⁸ Źródło: <http://www.andrzejsapkowski.pl/autor.html> (dostęp: 9.01.2015).

¹⁹ Źródło: <https://www.fanfiction.net/book/Witcher-Wied%C5%BAMin-Andrzej-Sapkowski/> (dostęp: 9.01.2015).

W 2005 r. ukazał się wywiad-rzeka z Sapkowskim przeprowadzony przez wybitnego historyka i krytyka literatury, Stanisława Beresia, zatytułowany *Historia i fantastyka*, w którym artysta wykłada swoje poglądy na pracę twórczą oraz literaturę, zwłaszcza gatunek fantasy²⁰. Zwany przez miłośników „Asem” pisarz jest jedynym, obok Stanisława Lema, twórcą szeroko pojętej fantastyki, któremu udało się wyzwolić z jej „getta” i znaleźć w obszarze zainteresowań akademickiego literaturoznawstwa.

Materię, z której Sapkowski „przędzie” nici swojego uniwersum, stanowi mitologia ludów indoeuropejskich. Pisarz czerpie przede wszystkim ze spuścizny Słowian i Celtów, ale też Germanów i wiecznie żywych w kulturze europejskiej legend arturiańskich. Traktuje je także w dwojaki sposób: wybiera atrakcyjne dla siebie motywy i wplata je w konstrukcję powieści, co ma na celu przede wszystkim estetyzację stworzonego świata lub twórczo przetwarza znane z opowieści kultury śródziemnomorskiej schematy i struktury. Trawestacja prowadzi do modyfikacji mitologicznego sztafażu, ale także wprowadza głębsze treści, zmuszającą do refleksji symbolikę. Odwołując się do konkretnej tradycji, nie zawsze dba o przekazanie faktów czy treści w sposób zgodny z pierwotnym zapisem, operuje raczej zakotwiczonymi w zbiorowej świadomości siatkami mitologicznych pojęć. Saga o wiedźminie stanowi prawdziwe wyzwanie dla kompetencji czytającego, prowadząc z nim grę w skojarzenia i wiedzę. Sapkowski celowo posługuje się mitem zdegradowanym²¹, oddalając się nieraz w znacznym stopniu od korzeni i podstaw myślenia mitycznego, co nie jest w żadnym wypadku zarzutem – koncepcja mitu jako decorum jest świadomym wyborem pisarza. Projektowanie fikcyjnego uniwersum i postawa wobec materiału źródłowego to dwa główne czynniki różnicujące twórczość Tolkiena i Sapkowskiego: każdy z nich inaczej postrzega obecność czynnika mitycznego w swojej twórczości, równocześnie obaj robią to w sposób nowatorski i interesujący zarówno z punktu widzenia literaturoznawstwa, jak i filozofii.

Mit arturiański w kulturze europejskiej

Święty Graal i inne opowieści z tzw. kręgu arturiańskiego nieustannie nęcą i pobudzają wyobraźnię tysięcy miłośników romansów rycerskich, wśród których miejsce honorowe przypada opowieści o Rycerzach Okrągłego Stołu. „Legenda, która zrodziła się w VI–VII wieku na Wyspach Brytyjskich, podówczas niemalże Ultima Thule Europy, huknęła w dzwon europejskiej i światowej kultury z impetem i wywołała taki rezonans, że

²⁰ A. Sapkowski, S. Beres, *Historia i fantastyka*, Warszawa 2005.

²¹ O micie żywym i zdegradowanym oraz o fantasy zdegradowanej zob. W. Szostak, *Degradacja mitu – degradacja fantasy*, „Aiglos. Almanach tolkienowski” 2011, nr 16, s. 75–89.

ów dzwon dźwięczy do dziś dnia – a minęło blisko tysiąc czterysta lat²². Historia króla Artura i jego wiernej drużyny tak mocno zakorzeniła się w świadomości Europejczyków, iż ewoluowała w nieodłączną część kultury śródziemnomorskiej. Wielokrotnie transponowana, przekształcana i trawestowana, przeniknęła do literatury, malarstwa, opery, filmu i telewizji, stając się kanwą setek dzieł sztuki i wytworów produkcji masowej. Wyrosła z tradycji celtyckiej, legenda arturiańska jak żadna łączy w sposób niezwykle harmonijny wątki pogańskie z chrześcijańskimi.

Mit arturiański można zdefiniować jako bogatą, występującą w wielu wariantach, wielowątkową narrację, której główną oś stanowi osoba króla Artura, a także towarzysząca mu drużyna Rycerzy Okrągłego Stołu. Pierwotnie opowieści osnute wokół na wpół legendarnego władcy przekazywane były ustnie przez wędrownych poetów i śpiewaków, z czasem zaczęto spisywać je, tak iż powstało wiele różnych, często odbiegających od siebie, wersji. Cechą charakterystyczną wszystkich wariantów legendy jest jej swoisty synkretyzm, polegający na połączeniu pogańskiej tradycji Celtów z chrześcijańską optyką wartości. Do pogańskiej warstwy legendy należą m.in. tajemnicze postacie czarodziejek, potężny Merlin oraz mityczna Wyspa Jablek, zaś panująca od średniowiecza w Europie religia odpowiada za kreację doskonałych rycerzy, idealnego władcy, a nade wszystko – za motyw świętego naczynia. Gałąź mitu arturiańskiego związana ze Świętym Graalem „zrodziła się na celtyckich peryferiach wczesnośredniowiecznego świata jako mieszanina na wpół pogańskich tradycji, które następnie podlegały stopniowej racjonalizacji i chrystianizacji zgodnie z gustami i wierzeniami francuskiego i anglonormańskiego społeczeństwa²³.

Postać króla Artura pojawia się zarówno w utworach fabularnych, jak też w kronikach historycznych, poświadczających istnienie wodza, który zjednoczył skłóconych Brytów i obronił swój lud przed najazdami Sasów na początku VI w.²⁴ Do najważniejszych dzieł dokumentujących działalność charyzmatycznego władcy należą *Historia Brittonum* Walijszyka Nenniusa, *Annales Cambriae* anonimowego autora oraz *Gesta Regum Anglorum* autorstwa mnicha Williama z Maesbury²⁵. Około XII w. nastąpił rozwój średniowiecznej epiki dworskiej opiewającej ideał rycerza, a także miłość idealną²⁶. W schemat ten doskonale wpasowywała się opowieść o królu Arturze – dobrym i walecznym władcy, a także o niezwykłym uczuciu, jakie połączyło Ginewrę i Lancelota. Dziełem, które spopularyzowało legendę

²² A. Sapkowski, *Świat króla Artura. Maladie*, Warszawa 1998, s. 7.

²³ S. Loomis, *Graal. Od celtyckiego mitu do chrześcijańskiego symbolu*, tłum. J. Piątkowska, Kraków 1998, s. 13–14.

²⁴ A. Sapkowski, *Świat króla Artura...*, s. 24.

²⁵ Tamże, s. 27–29.

²⁶ T. M. Lebiecki, *Legendy arturiańskie jako element kultury europejskiej*, „Literatura Ludowa” 2002, z. 4–5, s. 16–17.

arturiańską, jest *Historia Regum Britanniae* walijskiego duchownego Geoffreya z Monmouth, wydana w 1139 r.²⁷ Stworzona przez niego wersja przygód Rycerzy Okrągłego Stołu stała się niemal kanoniczną i zaważyła na kolejnych mutacjach celtyckiej legendy. Geoffrey z Monmouth wprowadził, wywodzące się z tradycji irlandzkiej, postacie Utera Pendragona, Ginewry i czarodzieja Merlina, a także motyw cudownego miecza – Excalibura, oraz wyspę Avalon, na którą odpłynął ranny Artur²⁸. *Historia...*, nim została uznana za niegodną uwagi konfabulację, długo traktowana była jako źródło historyczne, co pomogło jej stać się jedną z najpopularniejszych pozycji wśród średniowiecznej epiki rycerskiej²⁹. Dzieło Walijszyka wywarło ogromny wpływ nie tylko na kolejne wersje opowieści o królu Arturze, ale także na całą literaturę angielską. Kolejnym kamieniem milowym w rozwoju legendy była twórczość francuskiego poety i truvera Chrétiena de Troyes. W swoich wierszowanych romansach rycerskich – *Lancelot z Jeziora czyli rycerz na podwodzie* oraz *Perceval z Walii, czyli opowieść o Graalu* wprowadził postacie Lancelota i Ginewry, wątek ich miłości, a także, co najistotniejsze – motyw Graala³⁰, szmaragdowej czary, w której przechowywano krew ukrzyżowanego Chrystusa³¹. Enigmatyczne, owiane tajemnicą naczynie weszło na stałe do repertuaru elementów arturiańskiej legendy. Wykorzystał je Francuz Robert de Boron w dziele *Józef z Arymatei*, a następnie Święty Graal pojawił się w *cyklu Wulgaty*, jednym z najważniejszych dla rozwoju mitu arturiańskiego utworów. Jego autorstwo przypisuje się grupie anonimowych mnichów z zakonu cystersów, pracujących nad nim w latach 1215–1235. *Wulgata* stała się kopalnią motywów i wątków, z których najważniejsze są grzeszny związek Lancelota i Ginewry oraz poszukiwania Graala, którego odkrywcą okazał się rycerz bez skazy – Galahad. W ciągu dwóch wieków legenda przeniknęła do większości państw europejskich, w tym także do Polski, robiąc zawrotną karierę jako czołowe dzieło nurtu epiki rycerskiej. Śpiewano ją lub recytowano na niemal wszystkich dworach królewskich, tworzone też coraz to nowe wersje, skupiające się często na przygodach towarzyszy Artura. Kulminację i zwieńczenie opowieści o mieszkańcach Camelotu stanowi *Śmierć Artura* Thomasa Malory’ego – wydany w 1485 r. „prawdziwy monument dla legendarnego króla i pięknych, dobrych, minionych czasów rycerskich”³². Utwór ten, będący kompilacją wszystkich wcześniejszych wariantów legendy, nadał kształt naszemu dzisiejszemu wyobrażeniu o przygodach króla Artura, poszukiwaniach Graala, magicznej działalności Merlina i miłosnych perypetiach Rycerzy Okrągłego Stołu.

²⁷ A. Bartnik, *Zarys wierzeń plemion celtyckich*, Kraków 2013, s. 262.

²⁸ Tamże.

²⁹ A. Sapkowski, *Świat króla Artura...*, s. 30.

³⁰ Tamże, s. 33–34.

³¹ J. Gąssowski, *Mitologia Celtów*, Warszawa 1978, s. 201.

³² A. Sapkowski, *Świat króla Artura...*, s. 39.

Legenda arturiańska, bogata i różnorodna, wywarła ogromny wpływ na kulturę europejską. Na jej podstawie powstało wiele powieści, spektakli teatralnych, oper, filmów oraz seriali. Czerpie z niej przede wszystkim literatura fantasy, wykorzystująca charakterystyczne schematy, motywy i wątki, lub reinterpretująca mit, ukazująca go na nowo, w innym świetle. Do tej drugiej grupy utworów należy cykl awaloński amerykańskiej pisarki Marion Zimmer Bradley, którego najsłynniejszą część stanowią *Mgły Avalonu*. Dzieło to, uznawane za jedno z najwybitniejszych realizacji wzorca fantasy³³, prezentuje postawę „euhemeryzacji”³⁴, czyli pozbawiania legendy znamion baśniowości i tłumaczenia pewnych zjawisk w sposób logiczny. Podobną strategię przyjął Terence H. White, autor *Był sobie raz na zawsze król*, który wiernie podążył za oryginałem Thomasa Malory’ego, jednak stosując karykaturę i groteskę, nadał mu ton prześmiewczy³⁵. Nieco inaczej mit arturiański wykorzystali czołowi przedstawiciele angielskiej i polskiej fantasy. Zarówno Tolkien, jak i Sapkowski posilkowali się w pewnym stopniu legendą, nie stworzyli jednak jej nowej interpretacji, lecz wykorzystali samą konstrukcję do kreacji własnej legendy. Zdaniem autora *Wiedźmina* zakorzeniony w świadomości czytelników archetyp pozwala bez trudu dekodować uniwersalne prawdy, zawoalowane w różnorodny sposób u różnych twórców, gdyż „legenda żyje. Graal wciąż jest do odnalezienia. Avalon wciąż istnieje. Ale wciąż osnuwają go mgły”³⁶.

Uniwersum Tolkiena a opowieść o Rycerzach Okrągłego Stołu

Twórczość autora *Hobbita* uważana jest powszechnie za jedną z najbardziej oryginalnych w dziejach całej literatury. Wykreowany przez niego świat, bogaty, różnorodny i niezwykle spójny stanowi jednak owoc wielu opowieści, które wraz z tradycją grecko-rzymską legły u podstaw cywilizacji europejskiej – mitologii germańskiej i celtyckiej. Jednak to nie wykorzystanie kulturowych matryc Wysp Brytyjskich i Północy zaważyło na sukcesie, a nade wszystko uniwersalności i żywotności dzieł Tolkiena. O tym zadecydowało wykorzystanie pewnego schematu zakorzenionego w świadomości wzorca baśniowości. Wzorcem tym jest legenda arturiańska.

Dowodząc daleko posuniętych inspiracji opowieściami Okrągłego Stołu w przypadku twórczości autora *Władcy Pierścieni*, należy zachować ogromną ostrożność, gdyż on sam odnosił się z dużym dystansem

³³ Pogląd taki wyraża m.in. A. Sapkowski, zob. *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini*, Warszawa 2001, s. 221.

³⁴ Tamże, s. 39.

³⁵ A. Sapkowski, *Świat króla Artura...*, s. 86.

³⁶ Tamże, s. 165.

do legend arturiańskich. Cenił je, a będąc dzieckiem, bardzo lubił czytać opowieści o przygodach mężnych rycerzy z Camelotu, jednak nie traktował ich jako homogenicznego systemu mitycznego, uważając, iż są „zbyt bogate i fantastyczne, niespójne i powtarzające się”³⁷. Przede wszystkim widział w legendzie arturiańskiej wytwór świata chrześcijańskiego, narrację, której celtyckie podłoże zostało pokryte zbyt grubą warstwą naleciałości średniowiecznych. Niemniej jednak pozostawała ona przez pewien czas w orbicie jego zainteresowań, o czym świadczy nieukończony poemat *Upadek króla Artura*³⁸, nad którym Tolkien pracował przez kilka lat, lecz ostatecznie prace te porzucił w 1937 r., prawdopodobnie na rzecz studiów nad Śródziemiem³⁹, które pochłonęły go bez reszty. Niechęć do chrześcijańskiego pierwiastka legendy ujawniła się w samym poemacie, w którym Tolkien całkowicie pominął wątek Graala, stanowiący wkład panującej w Europie religii. Osia wydarzeń *Upadku...* jest wyprawa Artura i sir Gawaina do ziemi saskiej, zaś jego autor skupia się na elementach mitu wywodzących się z tradycji Celtów. Dzieło to jest dowodem na zainteresowanie Tolkiena tematyką arturiańską. Nie sposób także nie zauważyć występujących już na powierzchni analogii pomiędzy *Władcą Pierścieni* a legendą o Rycerzach Okrągłego Stołu. Miłośnik Śródziemia łatwo dostrzeże podobieństwo Aragorna do legendarnego przywódcy Brytów, zauważy, iż Gandalf wydaje się wcieleniem Merlina, zaś *Andúril* nosi znamiona cudownego Excalibura. Jednak archetypy króla i maga, a także topos miecza, który sankcjonuje boskie pochodzenie władcy, są znacznie starsze niż legenda arturiańska, wywodzą się z mitologii skandynawskiej. Dowodzi tego Tadeusz Andrzej Olszański, którego zdaniem przypisywanie Tolkienowi inspiracji średniowieczną epiką rycerską jest założeniem zgoła błędnym, stereotyp ten zaś umacniają eseje Andrzeja Sapkowskiego⁴⁰. Teza Olszańskiego jednak, zaprzeczająca wpływom nie tylko arturiańskim, ale też celtyckim na twórczość mistrza z Oksfordu, wydaje się zbyt daleko posuniętą. Trudno jednoznacznie ustalić, gdzie kończą się rzeczywiste inspiracje, a gdzie zaczynają domysły, niemniej jednak sporo racji wydaje się mieć Andrzej Sapkowski, przypisujący Tolkienowi twórcze przetworzenie arturiańskiego archetypu i stworzenie nowej jakości:

Byłoby zapewne zbyt wielkim uproszczeniem równoległe czytanie „Władcy Pierścieni” i „Le Morte Darthur”, byłoby uproszczeniem odkrywcze wołanie, że Artur to Aragorn, Andúril to Excalibur, że Pierścień to Graal, Frodo to Galahad, Merlin to Gandalf, a Sauron to kombinacja Morgan Le Fay i dzikich Saksonów, pokonanych pod Mount Badon (na polach Pelennoru). Ale nie sposób nie zauważyć podobieństw w głębszej warstwie obu tych utworów i faktu, że cały gatunek fantasy eksploatuje mit arturiański w jednym, podstawowym kanonie, w leitmotiwie walki Sił Dobra i Postępu, reprezentowanych przez Artura, Merlina,

³⁷ H. Carpenter, *J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyiciel*, tłum. A. Sylwanowicz, Kraków 1997, s. 16.

³⁸ Utwór ten, zredagowany przez Ch. Tolkiena, wydany został po raz pierwszy w Anglii i USA w maju 2013 r. W Polsce książka ukazała się w listopadzie tego samego roku.

³⁹ W tym bowiem roku ukazał się *Hobbit*.

⁴⁰ T. A. Olszański, *Tolkien i mit arturiański*, „Fantastyka” 2004, nr 8 (263), s. 69.

Excalibur i Okrągły Stół, a Siłami Ciemności i Destrukcji, uosabianymi przez Morgane, Mordreda i stojące za nimi moce. Legenda o Arturze stała się nie tylko archetypem, prawzorem fantasy – była też polem do popisu dla autorów, którzy woleli twórczo eksploatować sam mit miast opierać na nim „własne” pomysły.

[...] Mistrz Tolkien pojechał po arturiańskim archetypie jak doński Kozak po stepie, ale cóż – był Pierwszy i Wielki. Kto później ruszał po tym samym, archetypicznym łądzie, dostawał etykietkę naśladowcy. A jak nie miał dostać? Przecież archetyp był ten sam. I nadal jest ten sam⁴¹.

Władca Pierścieni wpisuje się w strukturę narracyjną powieści typu „quest”, podejmującą tematykę wędrówki i poszukiwań. Rycerze Okrągłego Stołu próbują odnaleźć Święty Graal, w tym celu wytrwale przemierzają puszcze na polu mitycznej krainy Brytów. Inny zamiar towarzyszy Drużynie Pierścienia – pragną oni zniszczyć niebezpieczny artefakt, tak aby nie mógł zostać odnaleziony przez kogoś, w czyich rękach zagrażałby całemu światu. Ostatecznym celem Froda i jego kompanów jest ocalenie świata przed zagładą, ich wędrówka ma więc zgłębić inny charakter niż peregrynacja rycerzy Camelotu, chcących odkryć zagadkę i sięgnąć po doskonałość. Wciąż jednak jest to ten sam schemat, realizowany według zasady wyprawy w nieznane – wyprawy, która odmieni oblicze znanej nam rzeczywistości, wszak po odkryciu Graala nic już nie będzie takie samo. Pomimo więc pozornego odwrócenia schematu Tolkien konsekwentnie go realizuje, rozpinając akcję swej najsłynniejszej powieści pomiędzy złym (w Schodem i dobrym Zachodem, prowadząc czystych i mężnych bohaterów (w ostatecznym rozrachunku nawet Boromir, który dał się zwieść mocy Pierścienia, ratuje swój rycerski honor i odchodzi z godnością) do pełnych niebezpieczeństw, straszliwych miejsc, dając im poznać mroczne tajemnice, a finalnie – prawdę, która spływa na nich niczym błogosławieństwo. Misja zostaje wykonana, przeznaczenie się dopełnia, a wszystko za sprawą istoty niewinnej, prostaczka, będącego narzędziem w potężnym boskim planie. Frodo, z pomocą najwierniejszego z towarzyszy, Sama, niziołka o równie czystym sercu, niszczy Pierścień. Oparcie się pokusie i pozostanie nieskalanym jest jedyną drogą do odnalezienia Graala, dlatego tylko Percival, czyli „przez litość świadom prostaczek czysty”⁴², może odnaleźć cudowny przedmiot. Niziołkowi z Shire, tak jak synowi króla Pellinora, pozwolono dostąpić największego zaszczytu. Kolejne wersje legendy czynią z Percivala jedynie towarzysza rycerza, któremu objawia się Graal, czyli Galahada, wciąż jednak wybrańcem losu pozostaje człowiek bez skazy. Ceną, a raczej nagrodą za poświęcenie jest śmierć i wstąpienie do nieba. Frodo także odchodzi ze świata, jaki znamy, przekracza granicę pomiędzy wymiarami – jego rany nie chcą się goić, w czym przypomina okaleczonego Króla Rybaka, więc odpływa za mityczny Zachód, o którym opowiadają celtyckie baśnie i legendy. Do Avalonu, wyspy wiecznej szczęśliwości, odchodzi

⁴¹ A. Sapkowski, *Piróg, albo...*, s. 67.

⁴² R. Wagner, *Parsifal*, przeł. L. Popławski, Lwów–Warszawa 1906, s. 38.

ranny Artur. Tam, w osnutej mgłą, odległej krainie, ma zostać uleczony i powrócić któregoś dnia do swego królestwa. Frodo także kiedyś powróci, lecz jedynie po to, by umrzeć. Artur natomiast przybędzie w blasku chwały i uleczy swoją krainę. Tęsknota za królem, który odmieni ziemię, to kolejny element, spajający *Władcę...* z mitem brytońskim. Mieszkańcy Śródziemia żyją w oczekiwaniu na powrót prawowitego władcy ludzi, powrót, który kładzie się cieniem na planach Wroga Wolnych Ludów, Saurona. Tylko wybrany przez los bohater może zjednoczyć rozproszone młodsze Dzieci Ilúvatara i pokonać Zło. Aragorn, towarzysz Froda, jest tym oczekiwanym królem, którego powrót ma zmienić świat:

Wtedy wystąpił Frodo, wziął koronę z rąk Faramira i podał ją Gandalfowi; Aragorn ukląkł i Gandalf włożył mu na głowę białą koronę, po czym rzekł:

– Nadszedł nareszcie czas Króla i niech będzie błogosławiony, póki trwają trony Valarów!

Kiedy Aragorn wstał, wszystkim się zdało, że widzą go po raz pierwszy w życiu. Wysoki jak dawni królowie mórz, górował nad tymi, którzy go otaczali, wydawał się zarazem wiele wiekowy i w kwiecie wieku, czoło jego promieniało mądrością, dłonie miał silne, obdarzone mocą uzdrawiania, otaczała go świetlista aureola.

– Oto nasz Król!⁴³

Zwieńczenie losów nękanego Ciemnością Śródziemia może więc stanowić realizację mitu o oczekiwanym powrocie Króla z za światów, o czasie, na który wciąż czeka Ziemia Jałowa, czyli potrzebujące ozdrowienia królestwo. Marzenie o nadejściu nowej epoki nie może się ziścić w świecie rzeczywistym, dlatego „Tolkien wyprowadza Prawdziwego Króla poza naszą historię”⁴⁴ i wpisuje swoją epicką opowieść w czas mitu, odwieczny i wciąż na nowo powracający. Obdarzając Aragorna zwycięstwem, spełnia ukryte pragnienie europejskiej społeczności wychowanej na legendzie o Arturze, pragnienie triumfu sił Dobra i ostatecznej klęski Zła. Należy pamiętać jednak, iż wiara w narodziny króla-odnowiciela nie jest tworem mitu arturiańskiego, ale wyraża tęsknotę o wiele starszą, tkwiącą u samych podstaw wszystkich kultur, na co zwraca uwagę Tadeusz Andrzej Olszański. Jego zdaniem opowieść o Estelu wyrasta z tej uniwersalnej, wspólnej wszystkim mitologiom tęsknoty „za Prawdziwym Królem, który odnowi oblicze ziemi”⁴⁵, nie zaś z wtórnej wobec niej historii władcy Camelotu. Tę samą tezę można postawić, mówiąc o Aragornie jako kolejnym wcieleniu Artura, czy też o Gandalfie jako Merlinie Śródziemia. Pierwowzorów tych postaci należy doszukiwać się w mitologiach skandynawskiej (Beowulf, Sygurd, Odyn) oraz celtyckiej (druidzi), gdyż zarówno Tolkien, jak i twórcy legendy o Rycerzach Okrągłego Stołu podążali szlakiem utartym przez surową tradycję pogańskiej Europy. Niemniej jednak najpełniejszą transformację owej tradycji stanowi [...] właśnie

⁴³ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, tłum. M. i C. Frąć, A. Januszewska, A. Jagiełowicz, R. Derdziński, Warszawa 2013, s. 848.

⁴⁴ T. A. Olszański, *Tolkien i mit arturiański...*, s. 70.

⁴⁵ Tamże.

mit arturiański, który, przeniesiony na grunt fantasy, stanowi podstawę kompozycji niektórych wątków:

Kto chce, niechaj zamknie oczy i na oślepie wyciągnie rękę ku półce z książkami, niechaj wytaszczy z niej na chybił-trafił jedną powieść fantasy. I niechaj sprawdzi. Książka opisuje dwa królestwa (kraj, imperia) – jedno jest Krainą Dobra, drugie wręcz przeciwnie. Jest Dobry Król, z tronu i dziedzictwa wyzuty i próbujący je odzyskać, przeciw czemu są Siły Zła i Chaosu. Dobrego Króla wspiera Dobra Magia i Dobry Czarodziej, jak również zgromadzona wokół sprawiedliwego władcy Drużyna Dzielnych Chwatów. Do totalnego zwycięstwa nad Siłami Ciemności niezbędny jest jednakowoż Cudowny Artefakt, przedmiot magiczny o niebywałej mocy. Przedmiot ten we władzy Dobra i Ładu posiada właściwości integrujące i pokojowe, w rękę Zła jest siłą destrukcyjną. Magiczny artefakt trzeba więc odnaleźć i zawiadnąć nim, zanim wpadnie w łapy Odwiecznego Wroga...⁴⁶

Takim odwołaniem jest również postać Gandalfa, „Dobrego Czarodzieja”, który wspiera Wolne Ludy w walce z Wielkim Nieprzyjacielem, doprowadza do wykrycia i zniszczenia Pierścienia, a nade wszystko jest doradcą i przyjacielem Aragorna, daleko widzącym mędrcom i biegłym w sztukach magicznych wędrowcem-włóczęgą. Legendarny Merlin, który przeniósł krąg Stonehenge do Brytanii, przepowiedział narodziny króla (walnie się do nich przyczyniając), a następnie brał czynny udział w rządach i wyprawach Artura, to dzisiaj klasyczny wzór czarodzieja. Kanoniczność tej wizji przyczyniła się do kojarzenia Gandalfa z Merlinem, mających ze sobą wiele wspólnych cech jako postaci należące do tej samej rasy. Pierwowzoru maga z arturiańskiego świata należy jednak szukać w irlandzkich i walijskich opowieściach, w postaciach mitycznych druidów: boskiego Matha, nauczyciela Tuatha Dé Danann, Gwydiona oraz Myrddina Emrysa, mędrca i proroka, od którego imienia miano swoje otrzymał Merlin⁴⁷. I tu znów pojawiają się źródła celtyckie.

Tolkien sceptycznie odnosił się do legendy arturiańskiej z powodu jej oddalenia się od pogańskich korzeni, z których wyrosła. Irytowało go, iż „jest [ona] związana z religią chrześcijańską i wyraźnie zawiera jej elementy”⁴⁸, deprecjonując równocześnie celtyckie dziedzictwo. Z tego powodu w swojej interpretacji opowieści o królu Arturze pominął stricte chrześcijański wątek poszukiwań Świętego Graala, jednak odniósł się do niego w swojej twórczości. Taką tezę wysuwa Andrzej Szyjewski, według którego transpozycję boskiego naczynia w legendarium stanowią Silamrile⁴⁹. Tolkien miałby podążyć tropem Wolframa von Eschenbacha, który w swoim *Parsifalu* wprowadził koncepcję Graala jako cudownego kamienia lub „Kamienia Wygnańców”, w świetle której Silamrile, wykute przez Noldorów, zwanych Wygnańcami, pełniłyby rolę odpowiadającą tej, jaką przypisuje się Graalowi. Eschenbach przedstawia go jako kamień pochodzący z korony

⁴⁶ A. Sapkowski, *Piróg, albo...*, s. 66.

⁴⁷ A. Sapkowski, *Świat króla Artura...*, s. 90.

⁴⁸ J. R. R. Tolkien, *Listy...*, s. 218.

⁴⁹ A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w świecie Tolkiena*, Kraków 2004, s. 263.

samego Lucyfera. Odebrać go miał Archanioł Michał, który jednak upuścił go na ziemię, co umożliwiło Parsifalowi jego odnalezienie. Ostatecznie korona przypadła w udziale Maryi, uwieńczonej w tradycji koroną z gwiazd (w legendarium przeciwniczką Morgotha jest Varda, zwana Elentári, czyli Królową Gwiazd)⁵⁰.

Analogiczną do opozycyjnego duetu Morgoth – Varda jest para Sauron – Galadriela. Najbardziej zawzięta przeciwniczka Czarnego Władcy wiele zawdzięcza Pani Jeziora. Czarodziejka arturiańskiego świata ma bardzo niejasny status, choćby z powodu posiadania różnych imion i pełnienia różnych funkcji. Panią Jeziora jest Nimue, zwana też Vivianą, która wręcza młodemu Arturowi Excalibur i która wychowała Lancelota. Panią Jeziora jest tajemnicza postać kobieca, wspomagająca Rycerzy Okrągłego stołu. To samo miano nosi czarodziejka, której udaje się uwieść i uwięzić samego Merlina⁵¹. Wreszcie Panią Jeziora nazywana bywa Morgana (Morgan Le Fay) – okrutna czarodziejka zamieszkująca mroczny las Broceliande. Przyrodnia siostra Artura początkowo knuje spisek, którego celem jest detronizacja króla i zemsta, jednak tuż przed śmiercią brata godzi się z nim⁵². To ona zabiera rannego władcę do Avalonu, odpływa wraz z nim do osnutej mgłami krainy nieśmiertelności. Pani Lothlórien ma wiele imion: Nerwena, Altariel, Galadriela, a także wiele twarzy. Członkowie Drużyny Pierścienia widzą w niej potężną elfią królową, dobrą, serdeczną, ale też niedostępną, podczas gdy w przeszłości żona Celeborna przewodziła buntem Noldorów (lub jedynie wzięła w nim udział)⁵³. Obłożona zakazem Valarów, a być może zbyt dumna, by powrócić do Amanu, z którego dobrowolnie odeszła, Galadriela obrała sobie siedzibę w lesistej dolinie, którą spowija niesamowita aura magii i tajemnicy. Zdaniem Szyjewskiego „czarodziejskie tehnenie Lothlórien jest echem tajemniczego królestwa Morgan Le Fay w lesie Broceliande”⁵⁴, nietrudno też dostrzec analogię pomiędzy pozycją celtyckiej czarodziejki i Pani Elfów. Morgana włada krainą Faerie, czyli wróżek lub elfów, ukrytą przed oczami śmiertelników, tak jak Kwiat Lórien dostępny jest tylko wybrańcom, takim jak Frodo i jego towarzysze. Pani Jeziora wspiera rycerzy Camelotu, zaś Galadhri-mowie wspomagają Drużynę, której członkowie otrzymują od Galadrieli podarunki. Jeden z nich, naczynie zawierające światło Eärendila, ratuje życie niziołków, pomaga też Powiernikowi Pierścienia przewyciężyć moc straszliwego artefaktu. Niejednoznaczny status czarodziejki z arturiańskich legend współgra z pozycją zajmowaną przez Panią Elfów, której postać nie jest kryształowa, o czym najlepiej świadczy fakt, iż przez wiele lat pożądała ona Pierścienia, zaś w wizjach (prawdopodobnie w Zwier-

⁵⁰ Tamże, s. 263–264.

⁵¹ A. Sapkowski, *Świat króla Artura...*, s. 108–110.

⁵² Tamże, s. 104–105.

⁵³ J. R. R. Tolkien, *Niedokończone opowieści*, tłum. R. Kot, Warszawa 2013, s. 270–271.

⁵⁴ A. Szyjewski, *Od Valinoru...*, s. 13.

ciadłe) widziała siebie jako potężną królową Śródziemia. Gdy zdołała oprzeć się pokusie, odpłynęła na Zachód. Zabrała ze sobą poranionego na duszy Froda, tak jak Morgana śmiertelnie ugodzonego Artura. Wraz z odpłynięciem z Szarej Przystani ostatniego statku ze świata zniknęła magia – zakończył się czas baśni, nastał czas historyczny. Odpłynięcie króla i jego siostry do Avalonu także zakończyło epokę mitu, bo legenda o Rycerzach Okrągłego Stołu była ostatnią wielką opowieścią tamtych dni. Demoniczna Morgana obdarzyła swoimi przymiotami nie tylko Galadrielle, ale też Saurona, władającego przepęlną grozą krainą Mordor. Zarówno Wielki Nieprzyjaciel, jak Pani Elfów, posiadali ogromną moc i zdolność przenikania do ludzkich umysłów. W czasie wojny o Pierścień królowa Lothlórien zniszczyła mury twierdzy Dol Guldur i przegoniła sługi Saurona. Swoją zawziętą walką z siłami Ciemności odpokutowała dawne winy, dlatego dozwolono jej odpłynąć do ziemskiego raju, Amanu. Bardzo podobny charakter miała ostatnia podróż Morgany, która pogodziła się z bratem i zabrała go ze sobą na Zachód. Jej winy wobec Artura zostały w ten sposób wybaczone.

Błogosławione Królestwo, położona za Morzem równoległa rzeczywistość, to bodaj najbardziej oczywiste z występujących u Tolkiena nawiązanie do legendy arturiańskiej. Pisarz chętnie z niej czerpał jako z koncepcji wywodzącej się z mitów przedchrześcijańskiego świata Celtów. Wykorzystał zarówno status rajskiej wyspy (kraina wiecznej szczęśliwości, mieszkanie bogów), jej położenie (na Zachód od Śródziemia), jak również samą etymologię (nazwę Avallónë nosi główne miasto i port Tol Eressëi, części Nieśmiertelnych Krain). Przesiąknięty ewangelicznym przesłaniem o prymarnej roli miłosierdzia i poświęcenia świat Śródziemia pozostaje więc na wskroś pogański, opowiedziany jedynie z perspektywy chrześcijanina. Tolkien, niczym średniowieczni kronikarze, spisał wielką, epicką opowieść o dawnych czasach – czasach wciąż powracających, wiecznie żywych w świadomości Europejczyków. I ten zamysł najmocniej zbliża jego legendarium do nieśmiertelnego mitu o Arturze.

Interktestualne gry, mityczne nawiązania – legenda o królu Arturze w cyklu wiedźmińskim

Zupełnie inną od prezentowanej przez Tolkiena postawę względem mitu arturiańskiego przyjął Andrzej Sapkowski. Nie odżegnuje się on od legendy o królu Arturze jako źródła swoich inspiracji, przeciwnie – dostrzega w niej swoisty archetyp literatury fantasy, prawdziwe epicentrum nieśmiertelnych figur i wiecznie żywych motywów. Wyrazem jego fascynacji jest obszerny esej *Świat króla Artura*, w którym przedstawia różne warianty i rozwój legendy arturiańskiej, jej genezę i elementy składowe, a także tworzy wyczerpujący rejestr bohaterów historii. Pozycja ta jest obowiązkowa dla

wszystkich pragnących lepiej poznać niezwykle żywotną w kulturze europejskiej narrację osnutą wokół Rycerzy Okrągłego Stołu, a także zrozumieć uniwersalność przekazu sagi o wiedźminie, która zasadza się właśnie na mitycznej, celtycko-chrześcijańskiej opowieści:

Jako że jednak trącony przez legendę arturiańską dzwon dźwięczy niezwykle silnie zwłaszcza pod sklepieniem katedry (gmaszyska?) współczesnej literatury *fantasy*, niech tedy wolno będzie pogawędzić o królu Arturze autorowi *fantasy*. Którym niżej podpisany jest i być zamierza⁵⁵.

Pomimo prezentowania przeciwstawnego stosunku do mitu arturiańskiego zarówno Tolkien, jak i Sapkowski w podobny sposób traktują literackie i kulturowe tworzywo opowieści o Arturze. Obaj czerpią z niego, lecz wykorzystują je twórczo, dokonując daleko posuniętych transpozycji, w odróżnieniu od innych twórców *fantasy*, jak np. Marion Zimmer Bradley, autorki *Mgiel Avalonu*. Sapkowski zdaje się inspirować podejściem autora *Hobbity*, który „włożył tyle intensywnego trudu w przetworzenie archetypu w opowieść przyswajalną współcześnie, że... stworzył własny archetyp, archetyp Tolkiena”⁵⁶. Tym samym przyznał, iż sam również podąża tropem mitu arturiańskiego, gdyż zakorzenione w świadomości pisarzy i czytelników wyznaczniki *fantasy* w nim mają swoje źródło, a „archetyp [...] nadal jest ten sam”⁵⁷. O ile jednak angielski twórca wykorzystuje tkankę mitu do utworzenia własnej, odrębnej kosmogonicznej historii, o tyle Sapkowski sięga po nią, aby zagwarantować czytelnikowi udział w swoistej grze, której celem jest deszyfracja ukrytych sensów, intertekstualnych odniesień i aluzji do utrwalonych w umyśle Europejczyka opowieści legendarnych. Dopiero odczytanie kontekstowych odwołań pozwala w pełni zrozumieć świat przedstawiony sagi o wiedźminie Geralcie.

Proza ta nasycona jest wręcz obecnością opowieści o królu Arturze, a owa obecność zaznacza się w różnoraki sposób: jako dyskretne aluzje, bezpośrednie odniesienia poprzez przywołanie nazwy czy też charakterystyczne wątki i motywy zaczerpnięte z legendy. Charakterystyczna jest także celtycko-arturiańska organizacja czasoprzestrzeni.

Czynnikiem porządkującym akcję legend arturiańskich jest poszukiwanie Świętego Graala, w które zaangażowani są Rycerze Okrągłego Stołu. Trudny do zdefiniowania, tajemniczy obiekt istnieje w cyklu wiedźmińskim na dwóch płaszczyznach: dosłownej, jako przedmiot pożądania rycerza Galahada, oraz metaforycznej, jako cel dążeń bohaterów sagi. W trakcie uczytu weselnej Geralta i Yennefer Galahad, podejrzewając, iż znalazł się w Avalonie, zaabsorbowany jest poszukiwaniem wśród zastawy stołowej tego jedyne go, upragnionego naczynia. W rozmowie z Jaskrem określa je jako niezbędny, brakujący element ludzkiej duszy:

⁵⁵ A. Sapkowski, *Świat króla Artura...*, s. 9.

⁵⁶ A. Sapkowski, *Piróg, albo...*, s. 67.

⁵⁷ Tamże.

coś, czego się szuka [...] coś, co jest najważniejsze. Coś, bez czego życie traci sens. Coś, bez czego jest się niepełnym, niedokończonym, niedoskonałym⁵⁸.

Nieświadomego prawdziwej natury tajemniczego artefaktu rycerza oświeca bard i poeta, mówiący: „Cały wieczór siedziałeś przy swoim Graalu, matołku”⁵⁹. Daje tym jasno do zrozumienia, że owym świętym przedmiotem jest zjawisko, a mianowicie miłość do kobiety. Sapkowski dowodzi tej teorii w *Świecie króla Artura*, w którym to eseju rozważania nad przemianami w literaturze miłosnej XII w. kończy konstatacją: „Graal to kobieta”⁶⁰. W ten nieoczekiwany sposób wyjaśniona zostaje tajemnica legendarnego przedmiotu, lecz utożsamienie Graala z uczuciem do kobiety nie jest tworem Sapkowskiego, który jedynie podąża tropem atrakcyjnej teorii Josepha Campbella i Teodora Parnickiego⁶¹. Według Elżbiety Żukowskiej Graal jako synonim kobiety ma źródła zarówno w kulturze celtyckiej, w której gloryfikowano pierwiastek żeński natury, jak i w balladach średniowiecznych trubadurów opiewających miłość czystą i doskonałą⁶². Jednak takie wyjaśnienie statusu mitycznego kielicha istnieje nieco na uboczu wydarzeń cyklu, nie mając większego wpływu na ich przebieg, za to „posłużyło jako pretekst do prezentacji możliwości interpretacyjnych legendy”⁶³.

W centrum akcji natomiast znajduje się druga płaszczyzna funkcjonowania Graala, a mianowicie działania podejmowane przez bohaterów powieści w celu odnalezienia Ciri. Księżniczka Cintry jest obiektem poszukiwań przedstawicieli wielu ras, gdyż małżeństwo z nią jako spadkobierczynią tronu potężnego królestwa dawałoby prawo zapanowania nad ważną częścią Kontynentu. Przede wszystkim jednak Ciri jest nosicielką genu Starszej Krwi, Hen Ichaer.

Właśnie fakt posiadania w sobie skalanej elfiej krwi sprawia, iż Ciri jest tak cenna dla uniwersum *Wiedźmina*. Tylko ona może uratować pozostałe na Kontynencie elfy przed zagładą, jej krew potrzebna jest, aby ponownie otworzyć przejście między portalami i dotrzeć do alternatywnej rzeczywistości, tak jak przed wiekami uczynił to Lud Olch. Ponadto według przepowiedni Ithlinne osoba, w której żyłach płynie Hen Ichaer, odmieni losy świata:

– Masz rację, to są bajki. Ale czy wiesz, kiedy bajki przestają być bajkami? W momencie, gdy ktoś zaczyna w nie wierzyć. A w bajkę o Starszej Krwi ktoś wierzy. Zwłaszcza we fragment mówiący o tym, że z krwi Falki narodzi się mściciel, który zniszczy stary świat, a na jego gruzach zbuduje nowy⁶⁴.

⁵⁸ A. Sapkowski, *Coś się kończy, coś się zaczyna*, Warszawa 2001, s. 194.

⁵⁹ Tamże, s. 195.

⁶⁰ A. Sapkowski, *Świat króla Artura...*, s. 82.

⁶¹ Tamże.

⁶² E. Żukowska, *Mitologie Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2004, s. 118.

⁶³ Tamże.

⁶⁴ Tamże, s. 153.

Idea poszukiwania uświęconej krwi wywodzi się wprost z legendy arturiańskiej, w której Graal interpretowano jako naczynie, do którego spłynęła krew Jezusa⁶⁵. Teoria ta dała asumpt do wywiedzenia etymologii nazwy „Graal” od wyrażenia „królewska krew”. Sapkowski odwołuje się do takiej interpretacji tajemniczego artefaktu arturiańskiego świata – jego Ciri, nosicielka genu Lary, jest swoistym naczyniem, wypełnionym uświęconą, królewską krwią. Dlatego jest obiektem tak uporczywych poszukiwań władców Północy, czarodziejów i Ludu Olch. Każda grupa pragnie jej dla siebie, każdy chce za jej pomocą zrealizować własne pragnienia i cele. W większości są to egoistyczne dążenia związane z przejęciem kontroli nad innymi, jednak są osoby, dla których Ciri jest czymś więcej niż sposobem do realizacji swoich planów, dla których jest celem sama w sobie. Tymi osobami są Gerlat i Yennefer, wiedźmin i czarodziejka pozbawieni możliwości posiadania potomstwa. Dla nich wnuczka Calanthe stanowi spełnienie marzeń o dziecku, jest obiektem miłości i tęsknoty. Owe uczucia popychają ich ku nieustannym poszukiwaniom zagubionej córki, a Geraltowi towarzyszy w nich drużyna, której członkowie gnani są mistycznym pragnieniem odnalezienia Graala – Ciri:

Wyruszyliśmy z Brokilonu [...] w obłąkańczej misji. Podejmując wariackie ryzyko, rzuciliśmy się w szaleńczy i pozbawiony najmniejszej szansy na sukces pościg za mirażem. Za majakiem, senną zjawą, za szaleńczym marzeniem, za absolutnie niezniszczalnym ideałem. Ruszyliśmy w pościg jak głupcy, jak wariaci⁶⁶.

Ciri, „Lodowy Płomień Północy”⁶⁷, pełni w sadze nie tylko funkcję Graala, tajemniczej i pożądanej idei, posiada także moc Pani Jeziora. Zwana Morganą, Vivianą, a także Nimue, czarodziejka z wyspy Avalon to jedna z najbardziej enigmatycznych postaci cyklu arturiańskiego. Ofiarowuje ona Arturowi Excalibur, sankcjonując tym samym jego prawo do korony; wspomaga drużynę królewską w poszukiwaniach Świętego Graala; uwodzi i więzi Merlina; wreszcie zabiera rannego Artura na Wyspę Jabłek. Pani Jeziora występująca w różnych wersjach legendy wydaje się nie być jedną i tą samą osobą – być może tytuł ten przynależał każdej potężnej czarodziejce i kapłance? Zdaniem Sapkowskiego „nosi [go] czarodziejka władająca Krainą Czarów, ulokowaną na śródjeziornej wyspie”⁶⁸. Do charakterystyki tej doskonale pasuje Ciri, obdarzona potężną mocą, której magiczne talenty daleko przekraczają to, czego spodziewano się po młodziutkiej wiedźmince.

Najważniejszą umiejętnością daną Pani Jeziora jest właśnie panowanie nad czasem i przestrzenią. Ciri może swobodnie poruszać się pomiędzy rzeczywistościami równoległymi, jej krew ma moc otworzyć „Ard Gaeth, wielkie i stałe wrota, przez które przeszliby wszyscy”⁶⁹. Ta umiejętność

⁶⁵ J. Gąsowski, *Mitologia Celtów...*, s. 201.

⁶⁶ A. Sapkowski, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999, s. 99.

⁶⁷ A. Sapkowski, *Chrzest ognia*, Warszawa 1996, s. 248.

⁶⁸ A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony...*, s. 114.

⁶⁹ A. Sapkowski, *Pani Jeziora...*, s. 172.

może ocalić elfy przed katastrofą, dlatego Lud Olch pragnie, aby cINTRYJSKA księżniczka urodziła dziecko ich władcy i tytułuje ją „Panią Jeziora”. Ciri jednak wzbrania się przed tą rolą, gani także Galahada, gdy ten nazywa ją w ten sposób:

- Pani Jeziora?
- Nazywam się Ciri. Nie nazywaj mnie Panią Jeziora. Źle mi się to kojarzy, nieprzyjemnie i niemile. Tak mnie nazywali oni, w Krainie... Jak ty nazwałeś tę krainę?
- Faërie. Albo, jak mówią druidzi: Annwn. A Sasi powiadają Elfland⁷⁰.

Ciri odkrywa swoją prawdziwą tożsamość, gdy odwozi rannych Geralta i Yennefer na tajemniczą, zasnutą mgłami wyspę – Avalon:

Zrobiło się nagle bardzo zimno. Powierzchnia jeziora zadymiała jak kocioł czarownic, zasnuła się oparem. Mgła rosła szybko, kłębiła się nad wodą, falami wychodziła na ląd, spowijając wszystko białym, gęstym mlekiem, w którym cichły i marły dźwięki, w którym ginęły kształty, rozmazywały się formy.

[...]

Weszła do łodzi, która zakołysała się i natychmiast zaczęła odpływać. Niknąc we mgle. Stojący na brzegu nie słyszeli najmniejszego plusku, nie widzieli fal ani ruchu wody. Jakby to nie była łódź, ale widmo⁷¹.

W tym miejscu, w zakończeniu, saga najmocniej zbliża się do mitu, który zdaje się czynnikiem spajającym wewnętrzną strukturę opowieści o wiedzminie. Sapkowski stworzył własną legendę, w której osadził legendę znaną wszystkim i przez to nadał swemu dziełu wrażenie głębi. Odwieczna opowieść zostaje opowiedziana na nowo – w innych okolicznościach, z innymi bohaterami, w innym czasie – lecz jest to wciąż ta sama opowieść, której uniwersalność nie przemija. Mit trwa nadal i trwać będzie, co konstatują dwaj bohaterowie sagi, spoglądając na oddalającą się łódź:

- Coś się skończyło – powiedział zmienionym głosem Jaskier.
 - Coś się zaczyna – zawtórował mu Yarpem Zigrin.
- Skądś od strony miasta głośno zapiał kogut.
Mgła szybko zaczęła się unosić⁷².

Ciri przybiera rolę Morgany, która zabiera swego śmiertelnie ranionego brata Artura na Wyspę Jablek, gdzie pragnie przywrócić mu zdrowie i siły. Taka wersja śmierci legendarnego króla, wprowadzona przez biskupa Goefreya z Monmouth⁷³, stała się kanoniczną i zaważyła na kształcie kolejnych, późniejszych wariantów opowieści. Odpłynięcie na zachód, nie zaś śmierć cielesna, dało powód, by przypuszczać, iż któregoś dnia Artur ponownie przebędzie drogę z Avalonu do Brytanii. Ta wiara, wiara w powrót króla, jest istotnym składnikiem legendy, bo sankcjonuje jej żywotność i umożliwia wieczny powrót do początku:

⁷⁰ Tamże, s. 12.

⁷¹ Tamże, s. 514–515.

⁷² Tamże, s. 516.

⁷³ A. Sapkowski, *Świat króla Artura...*, s. 29–30.

Ta historia [...] coraz bardziej wygląda mi na taką, która nie ma początku. Nie mam też pewności, czy aby się już skończyła. Strasznie się, musisz wiedzieć, poplątała przeszłość z przyszłością. Pewien elf powiedział mi nawet, że to jest jak z tym węzem, który capnie zębami własny ogon. Wąż ten, wiedz o tym, nazywa się Uroboros. A to, że gryzie swój ogon, znaczy, że koło jest zamknięte⁷⁴.

Sapkowski realizuje w ten sposób mityczny wymiar czasu – nieskończony, cykliczny i uniwersalny, istniejący równolegle obok tego historycznego, ściśle w obrębie świata przedstawionego określonego. Przenikaniu się różnych wymiarów czasu towarzyszy przenikanie się alternatywnych światów, współistniejących ze sobą na jednej płaszczyźnie, jak w micie celtyckim. Tymi wariantowymi rzeczywistościami są Wieża Jaskółki, Kraj Olch, twierdza Vilgefortza, a nade wszystko – Avalon.

Wywodząca się z celtyckiej koncepcji zaświatów i przejęta przez mit arturiański wizja rajskiej wyspy znalazła się w kształcie niemal niezmienionym na kartach prozy o wiedźminie Geralcie. Avalon, ukryta wśród mgieł kraina na zachodnim morzu, to miejsce wiecznej szczęśliwości. Ci, którym uda się do niej dotrzeć, żyją jako nieśmiertelni pośród niekończącej się wiosny, w błogości i pokoju. „Zamieszkują ją wróżki lub bogowie” *Tuatha Dé Danann*. Arturiańska narracja do atrybutów Avalonu dodała owocujące jabłonie, które to nadały wyspie jej nazwę – Avalon to Wyspa Jabłek⁷⁵. Jej wyobrażenie pokrywa się z tym, co widzi Geralt po przebudzeniu, gdy ujrzał „nad sobą liście, kalejdoskop migoczących w słońcu liści. Zobaczył ciężkie od jabłek gałęzie”⁷⁶. Avalon Sapkowskiego, nienazwany tak wprost, jest przecież celtycko-arturiańskim rajem, co potwierdza umieszczenie go jako odległej wyspy, panująca na niej atmosfera szczęśliwości i wszechobecność jabłek. „Śpiewały ptaki, dzwońce albo drozdy. Pachniały trawy, zioła, kwiaty. Jabłka”⁷⁷.

Do opowieści o Rycerzach Okrągłego Stołu nawiązuje także las Brokilon – „teren zakazany. Królestwo leśnych driad”⁷⁸. Stanowi on odpowiednik puszczy Broceliande, „wielkiej wszechpuszczy świata arturiańskiego, sceny większości przygód rycerzy Okrągłego Stołu”⁷⁹. Jednak to zamknięte sanktuarium przyrody, enklawa pierwotnych sił natury, odwołuje się do legendy głównie na poziomie semantycznym. Nie zawsze bowiem przywołania przez Sapkowskiego miejsc czy postaci z mitu arturiańskiego są kluczem do głębszego zrozumienia tekstu, nie zawsze wywierają wpływ na sam przebieg fabuły i konstrukcję świata przedstawionego. Niektóre nazwy znane z legendy istnieją jedynie na zasadzie intertekstualnej gry i są luźno powiązane z opowieścią o Rycerzach Okrągłego Stołu. Chwilami czytelnik może donieść wrażenie, jakby odwołania do celtyckiej baśni były jedynie

⁷⁴ A. Sapkowski, *Pani Jeziora...*, s. 13.

⁷⁵ A. Sapkowski, *Świat króla Artura...*, s. 154.

⁷⁶ A. Sapkowski, *Pani Jeziora...*, s. 517.

⁷⁷ Tamże.

⁷⁸ A. Sapkowski, *Krew elfów*, Warszawa 2001, s. 252.

⁷⁹ Źródło: <http://www.mojairlandia.pl/varia/v-artur.htm> (dostęp: 11.04.2015).

ukłonem w stronę świadomego uczestnika kultury i hołdem dla uwielbianego mitu, „jakby pisarz w niektórych punktach przymierzał do siebie obydwaj kosmosy, bawił się oryginalnością paralel, wpuszczał w maliny erudytyw”⁸⁰. Do tych żartobliwych nawiązań zaliczyć można postacie Percivala, Nimue czy Króla Rybaka.

Spośród zaczerpniętych z mitu arturiańskiego bohaterów sagi najmniej cech wspólnych z pierwowzorem wydaje się mieć Percival. Gnom, towarzysz Zoltana Chivaya, „jest z zawodu szlifierzem kamieni, chce założyć własny warsztat”⁸¹ i niewiele wnosi do arturiańskiej narracji w cyklu. Legendarny Perceval był towarzyszem króla Artura, jednym z najdzielniejszych i najszlachetniejszych rycerzy Camelotu. Nosząca to samo imię postać w uniwersum Sapkowskiego jawi się tymczasem jako pijak, karciarz i hulaka, który mimochodem, w stanie upojenia alkoholowego, wspomina o Graalu:

– Puchar... – bełkotał Percival Schuttenbach. – Kielich, znaczy... Z jednego kawałka mlecznego opalu wyróżniony... o, taki wielki. Znalazłem go na szczycie góry Montsalvat. Brzeg miał wysadzany jaspisami, a podstawa była złota. Istne чудо...⁸²

Niepasujący w żadnym wypadku do idei rycerza doskonałego gnom Percival został tym samym wpisany w krąg postaci mających do czynienia z mistycznym naczyniem, choć tak naprawdę wspomniany przez niego artefakt może być jedynie zwyczajnym, acz drogocennym kielichem. Potwierdza to w dalszej części swego wywodu sam Schuttenbach, kończąc historię swojej przygody z rzekomym Graalem:

Wymieniłem go na muła. Potrzebowałem muła, by przewieźć ładunek [...]. Po cholere mi był ten puchar?⁸³

Sapkowski rozprawia się więc z mitem świętego naczynia, wprowadzając jego motyw jedynie jako kontekstualne przywołanie legendy, gdyż sprytny czytelnik wie już, iż prawdziwym Graalem jest w uniwersum wiedźmińskim Ciri. Jednak w świadomości ludzi XXI w. Graal to wciąż osnuty aurą tajemnicy przedmiot i ta sama świadomość jest udziałem bohaterów sagi, dlatego Jaskier zadaje pytanie o legendarny kielich. Mit boskiego naczynia, niewyrażony w cyklu wprost, jest w nim nieustannie obecny, żyje jako odległa opowieść, którą czas przekształcił i odsunął od pierwotnego przekazu. Sapkowski w zaskakujący sposób odkrywa przed czytelnikiem prawdę, wyjaśnia zagadkę, odsłania mechanizm powstawania legendy. „Sugerowana prawda historyczna mogła przecież zostać przekształcona na drodze podobnych zabiegów, jak ta o królu Arturze i jego czasach”⁸⁴.

⁸⁰ J. Sieradzki, *Geralt, wróć*, „Polityka” 1999, nr 12, s. 58.

⁸¹ A. Sapkowski, *Chrzest ognia...*, s. 111.

⁸² Tamże, s. 134.

⁸³ Tamże.

⁸⁴ N. Lemann, *Literatura arturiańska w twórczości Andrzeja Sapkowskiego, czyli wszystkie drogi prowadzą do Kamelotu*, „Zeszyty Naukowe WSHE w Łodzi” 2001, nr 6 (19), s. 96.

Legendarny Percival był, według jednej z wersji legendy, wnukiem Pel-lama, Króla Rybaka, rannego władcy, którego okaleczenie spowodowało na królestwo nieurodzaj, uczyniło je Ziemią Jałową. Chrześcijańska wersja Chretien de Troyes mówi o ranie w udzie, gdy tymczasem celtycki wzór tej postaci cierpiał od rany w genitaliach, która uniemożliwiała mu posiadanie potomstwa. Tradycja Celtów przypisywała władcy mistyczną moc zapładniania ziemi, którą uosabiała królewska małżonka. Słabość w tej kwestii była ogromnym piętnem, świadczyła o braku predyspozycji do pełnienia godności króla⁸⁵. Stąd, zachowany pomimo braku logicznego wyjaśnienia, motyw Jałowej Ziemi w opowieściach arturiańskich. Król Rybak miał być ostatnim opiekunem Świętego Graala, wielkim władcą, czekającym na uzdrowienie swoje i swojego królestwa. Jego odpowiednik w cyklu wiedźmińskim to prosty rybak, kochanek Nimue i rezydent w jej wieży położonej na tajemniczej wyspie, osnutej mgłą i dostępnej jedynie wybrancom losu. Sapkowski przedstawia go jako humorystyczny odpowiednik legendarnej postaci – nietowarzyskiego mruka, z równą pasją oddającego się łowieniu ryb, co czytaniu, gdyż „z książką chodził nawet do klozetu”⁸⁶. Bohater ten nie spełnia żadnej roli, poza użytkową funkcją kochanka czarodziejki, i nie ma nic, poza nazwą, wspólnego z legendarnym królem. Jednakże jego status – okaleczonego mężczyzny spełniającego zachcianki potężnej kobiety – w pewien sposób nawiązuje do roli, jaką mężczyznom, zwłaszcza bogom, przypisywała matriarchalna tradycja celtycka.

W cyklu wiedźmińskim pojawia się jeszcze jedna postać mogąca pretendować do miana arturiańskiego Króla Rybaka. Jest to Auberon Muircetach, przywódca Ludu Olch, stary i pozbawiony sił witalnych władca, pragnący odrodzenia swej wymierającej rasy. Elfy bowiem, wyparte przez ludzi i kryjące się w górach, chyłą się ku upadkowi, a ich królestwo staje się swoistą „Ziemią Jałową”. Aby odnowić swoje królestwo i tchnąć w nie iskrę życia, Auberon potrzebuje Ciri, tak jak Król Rybak potrzebował Graala, który uzdrowiłby jego ranę. Tylko dziecko urodzone przez księżniczkę Cintry bowiem mogło uzdrowić krainę elfów, jednak zniedołężniały władca nie potrafił spłodzić potomka, tak jak nie mógł tego uczynić ranny Pellam. I znów Ciri ujawnia swoją moc, analogiczną z tą przypisywaną mistycznemu naczyniu.

Odległą od swego pierwowzoru postacią jest także kochanka Króla Rybaka, Nimue, która w uniwersum Sapkowskiego jedynie formalnie posiada tytuł Pani Jeziora. Faktyczną mocą przypisywaną tej postaci obdarzona jest Ciri. To fascynacja cintryjską księżniczką właśnie doprowadziła córkę ubogiego stelmachu do pozycji potężnej czarodziejki. W czasach Nimue bowiem historia Dziecka Starszej Krwi jest już jedynie legendą, odległą i często zniekształcaną. Opętana obsesją na punkcie Ciri bada

⁸⁵ Tamże, s. 84–85.

⁸⁶ A. Sapkowski, *Pani Jeziora...*, s. 34.

ona utworzony wokół córki Pavetty, a także wokół Geralta i Yennefer, mit, docieka prawdy, pragnie odkryć tajemnicę. Tym samym staje się kolejnym poszukiwaczem Graala – wielkiej zagadki, kulturowego symbolu, obiektu, który odmienić ma świat, czyli księżniczki Cirilli.

W rekonstrukcji biografii Dziecka Starszej Krwi pomagają Nimue Condwiramurs Tilly, młoda czarodziejka, wyspecjalizowana w onejroskopii, czyli poznawaniu przyszłości za pomocą snów. Jej imię zapożyczone zostało z *Parzivala* Wolframa von Eschenbacha, w którym nosiła je ukochana żona tytułowego rycerza⁸⁷. Jednak płaszczyzna semantyczna pozostaje jedyną, na której spotykają się bohaterka *Wiedźmina* i bohaterka legendy, gdyż nic nie wskazuje, aby heroinę średniowiecznego romansu i mistrzynię magii łączyło coś więcej.

Postacie Percivala, Króla Rybaka, Nimue i Condwiramurs zostały wprowadzone do uniwersum na zasadzie skojarzeń z mitem arturiańskim poprzez odwołania onomastyczne, a także przypisywanie im atrybutów znanych z legendy. W zgoła inny sposób w sadze funkcjonuje Galahad, który zdaje się literalnie przeniesiony wprost ze średniowiecznych opowieści. Syn rycerza Lancelota i czarodziejki Elaine jeszcze przed poczęciem został predestynowany do niezwykłych czynów. To on zajął przy Okrągłym Stole *Siege Perilous*, Niebezpieczne Miejsce, gdzie nikt nie ważył się usiąść. On odnalazł Świętego Graala, gdyż tylko najczystszy i najniewinniejszy spośród druhów króla Artura mógł tego dokonać⁸⁸. Wychowany przez kapłanki z dala od świata, w duchu wiary chrześcijańskiej i ideałów rycerskości, Galahad stał się bohaterem doskonałym, wzorem średniowiecznego męża.

Nosząca to imię w uniwersum Sapkowskiego postać pojawia się na końcu cyklu, gdzie spotyka Ciri. Słowa, jakie do niej kieruje, nie pozostawiają wątpliwości, kim naprawdę jest nieznajomy rycerz:

Jestem Galahad z Caer Benic, rycerz króla Artura, pana zamku Kamelot, władcy Letniego Kraju. [...] Jestem Galahad, syn Lancelota du Lac i Elaine, córki Pellesa, pana na Caer Benic⁸⁹.

Dziewiętnastoletni młodzieniec, onieśmielony widokiem nagiej dziewczyny, podejrzewa ją o bycie wróżką, przedstawicielką Tylwyth Teg, czyli „Pięknej rodziny”, jak Walijszczy przezornie zwali drobne, zamieszkujące lasy i jeziora istoty o magicznych mocach⁹⁰. Zanurzony całkowicie w legendzie, wychowany „na powieściach bardów i opowieściach rycerskich”⁹¹, nie wie nic o świecie Ciri, nie słyszał nigdy o Temerii, Redanii, Rivii, Aedirn czy Nilfgaardzie. Różnice kulturowe sprawiają, że Galahad i księżniczka nie mogą się porozumieć, jak gdyby pochodzili z dwóch różnych, odle-

⁸⁷ N. Lemann, *Literatura arturiańska...*, s. 82.

⁸⁸ S. Umdset, *Legendy o królu Arturze*, tłum. B. Hłasko, Warszawa 2002, s. 226–227, 289–293.

⁸⁹ A. Sapkowski, *Pani Jeziora...*, s. 8.

⁹⁰ J. i C. Matthews, *Mitologia Wysp Brytyjskich*, tłum. Z. Ziółkowska, Poznań 1997, s. 197.

⁹¹ A. Sapkowski, *Pani Jeziora...*, s. 6.

głych czasowo epok. Galahad omyłkowo bierze Ciri za czarodziejkę, która ofiarowuje wybrańcowi cudowny miecz i chociaż córka Pavetty niewiele ma wspólnego z arturiańską kapłanką, to ona, nie zaś zamieszkująca Inis Vitre Nimue jest tytułową Panią Jeziora. Potwierdza to niejednoznaczny status bohaterki legendy, mającej różne imiona i różne wcielenia. Galahad, widząc w Ciri kogoś więcej, zadaje więc istotne dla opowieści o świętym Graalu pytania:

– Co znaczy... – odezwał się nagle Galahad dziwnie egzaltowanym głosem. – Co znaczy włócznia z krwawiącym ostrzem? Co znaczy i dlaczego cierpi Król z przebitym udem? Co znaczy panna w bieli niosąca graal, półmisek srebrny...⁹²

Galahad nie jest więc postacią inspirowaną mitem arturiańskim, on jest postacią wprost z tego mitu wyjętą, niepasującą do rzeczywistości *Wiedźmina*. Lecz okazuje się, iż Ciri, obiekt pragnień wielu ras i oczekiwane zbawienie świata, także do niego nie pasuje. Dlatego przystaje na propozycję młodego rycerza i wraz z nim udaje się do jego świata, do rzeczywistości mitu o królu Arturze. Tym samym Sapkowski wpisuje opowieść o wiedźmince w wielowiekową narrację, w tkwiącą w podświadomości czytelników niczym archetyp legendę o królu, który powróci, i odwiecznym poszukiwaniu niezdefiniowanego Graala. Potwierdza też, iż rolę mistycznego przedmiotu w sadze pełni Ciri – zgodnie z przekazem to Galahad, rycerz bez skazy, odnajduje święty artefakt, u Sapkowskiego dodatkowo sprowadza go z powrotem na swoje miejsce. Być może Graal nie mógł zostać wcześniej odnaleziony, gdyż zagubił się w innej, równoległej rzeczywistości, w której jednak nie milkną opowieści o nim. Galahad nie ma pełnej świadomości, czego poszukuje i kogo odnalazł, jego pytania wypływają z żywego mitu, on sam wie jedynie, iż jego przeznaczeniem jest nie stracić swojej szansy:

– Ja jeno pytam.

– A je jeno nie rozumiem twojego pytania. To jakieś umówione hasło? Sygnał, po którym rozpoznają się wtajemniczeni? Objaśnij łaskawie.

– Kiedy nie zdołam.

– Dlaczego więc pytałeś?

– A bo to... – zacukał się. – No, krótko rzekłszy... Jeden z naszych nie spytał mając okazję. Zapomniał języka w gębie albo wstydził się... Nie spytał i było z tego powodu siła nieprzyjemności. Więc my teraz pytamy zawsze. Na wszelki wypadek⁹³.

Zagubiona pomiędzy różnymi wymiarami rzeczywistości Ciri odnajduje swoją drogą i podąża do Camelotu. Przy okazji przedstawia towarzyszowi historię swego życia – saga o niej i wiedźminie Geralcie została więc ujęta w ramy opowiadania, jakie odnaleziony Święty Graal snuje Galahadowi, młodzieńcowi, któremu dane było doświadczyć rzeczy najniezwykleszych spośród wszystkiego, co podaje opowieść o Rycerzach Okrągłego Stołu.

⁹² Tamże, s. 11.

⁹³ Tamże.

W ten sposób powstała legenda wewnątrz legendy, gdyż tkanki mitu arturiańskiego i cyklu wiedźmińskiego nakładają się na siebie, tak iż nie sposób stwierdzić, która opowieść jest tą zasadniczą, a która jedynie tłem. Sapkowski wystylizował legendę o Ciri, stwarzając złudzenie prawdy historycznej, „o której zapominamy, widząc tylko mit historyczny”⁹⁴.

Wraz z Galahadem w opowieści pojawiają się Artur, Merlin, Mrogana, Gawain (zwany tutaj Gowainem⁹⁵), Bors i Tristan. Młodzieniec jedynie wspomina o nich, lecz cień upragnionego władcy, króla, który powróci, ciąży nad historią o Geralcie, przenika ją na wskroś tęsknota za dobrym i sprawiedliwym ojcem narodu. W prozie tej pojawia się także Okrągły Stół, symbol równości (pozorny, wszak król zajmował przy nim miejsce honorowe⁹⁶). Przy jednym zasiadają przedstawiciele Niflgaardu i Nordlingów, przy drugim, znajdującym się w zamku Montecalvo – czarodziejki. Oba stoły, zgodnie z duchem średniowiecznych podań, mają jedno miejsce szczególne, dane wybrańcowi – jest nim, w przypadku pierwszego stołu, królowa Calanthe, zaś puste krzesło stołu w Montecalvo przeznaczone jest Ciri. *Siege Perilous*, czekające na Galahada, odkrywcę Graala, w sadze należy do... Graala właśnie.

Spośród wszystkich mitów obecnych w prozie Sapkowskiego najsilniejsze piętno na niej odcisnął właśnie ten o królu Arturze, występujący na kilku płaszczyznach: jako przywołanie nazwy, odniesienie do warstwy fabularnej mitu, jako swoista zabawa współczesną recepcją średniowiecznej opowieści. Ostatnią płaszczyzną obecności legendy w cyklu jest połączenie jej w sposób bezpośredni z akcją sagi, wpłcenie we własną, wiedźmińską legendę, legendy bardzo starej i doskonale wszystkim znanej. Taka konstrukcja powieści wynika zarówno z fascynacji Sapkowskiego mitem arturiańskim, jak też z przekonania, iż pierwszą i najdoskonalszą realizacją literatury fantastycznej jest celtycko-chrześcijańska baśń, że „archetypem, prawozorem WSZYTKICH utworów fantasy jest legenda o królu Arturze i rycerzach Okrągłego Stołu”⁹⁷.

Bibliografia

- Bartnik A., *Zarys wierzeń plemion celtyckich*, Kraków 2013.
Carpenter H., *J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel*, tłum. A. Sylwanowicz, Kraków 1997.
Fairburn M., *J.R.R. Tolkien. Mitologia dla Anglii*, w: *Tolkien. Księga pamiątkowa*, red. J. Pearce, tłum. J. Kokot, Poznań 2003.
Gaśkowski J., *Mitologia Celtów*, Warszawa 1978.

⁹⁴ N. Lemann, *Literatura arturiańska...*, s. 96.

⁹⁵ A. Sapkowski, *Pani Jeziora...*, s. 519.

⁹⁶ Sapkowski ironicznie nawiązuje do idei równości wszystkich Rycerzy Okrągłego Stołu – „Okrągły stół okrągłym stołem, ale musi być widać, kto jest najważniejszy” (*Pani Jeziora...*, s. 401).

⁹⁷ A. Sapkowski, *Piróg, albo...*, s. 66.

- Gulisano P., *Tolkien. Mit i laska*, tłum. A. Kuciak, Poznań 2002.
- Lebiecki T. M., *Legendy arturiańskie jako element kultury europejskiej*, „Literatura Ludowa” 2002, nr 4–5.
- Lemann N., *Literatura arturiańska w twórczości Andrzeja Sapkowskiego, czyli wszystkie drogi prowadzą do Kamelotu*, „Zeszyty Naukowe WSHE w Łodzi” 2001, nr 6 (19).
- Lichański J. Z., *Tolkienowska Mythopoeia – Bóg, wiara i wolność?*, „Aiglos. Almanach tolkienowski” 2011, nr 16.
- Loomis S., *Graal. Od celtyckiego mitu do chrześcijańskiego symbolu*, tłum. J. Piątkowska, Kraków 1998.
- Matthews J. i C., *Mitologia Wysp Brytyjskich*, tłum. Z. Ziółkowska, Poznań 1997.
- Mieletinski E., *Poetyka mitu*, tłum. J. Dancygier, Warszawa 1981.
- Olszański T. A., *Tolkien i mit arturiański*, „Fantastyka”, sierpień 2004, nr 8 (263).
- Oziewicz M., *Stulecie fantastyczne, stulecie fantasy: Literatura fantasy, rehabilitacja mitu*, „Kultura – Historia – Globalizacja” 2010, nr 7. (pismo internetowe Instytutu Kulturoznawstwa). Źródło: <http://www.scielo.org.ar/pdf/synth/v11/v11a03.pdf> (dostęp: 19.12.2014).
- Pearce J., *Tolkien: człowiek i mit*, tłum. J. Kokot, Poznań 2001.
- Roszczyńska M., *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Kraków 2009.
- Sapkowski A., *Chrzest ognia*, Warszawa 1996.
- Sapkowski A., *Coś się kończy, coś się zaczyna*, Warszawa 2001.
- Sapkowski A., *Krew elfów*, Warszawa 2001, s. 252.
- Sapkowski A., *Pani Jeziora*, Warszawa 1999, s. 99.
- Sapkowski A., *Piróg, albo nie ma złota w szarych Górach*, „Nowa Fantastyka” 1993, nr 5 (128).
- Sapkowski A., *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini*, Warszawa 2001.
- Sapkowski A., *Świat króla Artura. Maladie*, Warszawa 1998.
- Sapkowski A., Bereś S., *Historia i fantastyka*, Warszawa 2005.
- Sieradzki J., *Geralt, wróć*, „Polityka” 1999, nr 12.
- Szostak W., *Degradacja mitu – degradacja fantasy*, „Aiglos. Almanach tolkienowski”, lato 2011, nr 16.
- Szyjewski A., *Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w świecie Tolkiena*, Kraków 2004.
- Tolkien J. R. R., *Listy*, tłum. A. Sylwanowicz, Poznań 2000.
- Tolkien J. R. R., *Niedokończone opowieści*, tłum. R. Kot, Warszawa 2013.
- Tolkien J. R. R., *Władca Pierścieni*, tłum. M. i C. Frąć, A. Januszewska, A. Jagielowicz, R. Derdziński, Warszawa 2013.
- Undset S., *Legendy o królu Arturze*, tłum. B. Hłasko, Warszawa 2002.
- Wagner R., *Parsifal*, przeł. L. Popławski, Lwów–Warszawa 1906.
- Żukowska E., *Mitologie Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2004.

Strony internetowe

- <http://www.andrzejsapkowski.pl/autor.html> (dostęp: 9.01.2015).
- <http://www.mojairlandia.pl/varia/v-artur.htm> (dostęp: 11.04.2015).
- <https://www.fanfiction.net/book/Witcher-Wied%C5%BAm-in-Andrzej-Sapkowski/> (dostęp: 9.01.2015).