



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Tworzenie quasi-średniowiecznego Świata w cyklu *Pieśń lodu i ognia*
G.R.R. Martina

Author: Michał Sapa

Citation style: Sapa Michał. (2016). Tworzenie quasi-średniowiecznego Świata w cyklu *Pieśń lodu i ognia* G.R.R. Martina? W: B. Gontarz (red.), "Kulturowe gry w *Grze o tron*" (S. 11-28). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

MICHAŁ SAPA

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Tworzenie quasi-średniowiecznego świata w cyklu *Pieśń lodu i ognia* G.R.R. Martina

Cyklem *Pieśń lodu i ognia* G.R.R. Martin zdobył sobie ogromną popularność, jaką może się pochwalić tylko niewielu pisarzy *fantasy*, a także tworzących poza tą konwencją. Co więcej, saga Martina zyskała wielu fanów, którzy poza tym nie wykazują większego zainteresowania powieściami *fantasy*, a nawet – zyskuje pochwały za *realizm*, mimo że akcja powieści dzieje się w całkowicie fikcyjnym świecie. Niekiedy przybiera to formy komiczne, jak przypadek amerykańskiego rapera, który pochwalił się w wywiadzie, że czyta *Grę o tron*, żeby „zrozumieć, jak świat był urządzony przed naszymi czasami”¹. Jednak również poważni krytycy chwalą Martina za to, że trafia w gusta ludzi spoza kręgu fanów fantastyki, ponieważ jego powieści „bardziej nie są, niż są *fantasy*” a raczej swoistą fikcją historyczną (*historical fiction*)². Według Joanny Kokot cykl Martina jest „skonstruowany w sposób bliższy powieści historycznej” niż

¹ H. PHULL: *Snoop Dogg thinks 'Game of Thrones' is based on real history*. <http://nypost.com/2015/05/09/snoop-dogg-thinks-game-of-thrones-is-based-on-real-history/> [dostęp: 28.03.2016]. Jeżeli nie podano inaczej: tłumaczenie własne – M.S.

² K. HOFFMAN: *Pop, mały ekran, grube książki i widma ciągłości (na motywach z pisarstwa Martina)*. „Czas Kultury” 2013, nr 2, s. 172.

jakiegokolwiek formie powieści *fantasy*³. Celem mojego artykułu jest – patrząc z perspektywy nie tylko kulturoznawstwa, ale i historii – przynajmniej częściowo wyjaśnić, w jaki sposób G.R.R. Martin zdołał nakłonić swoich czytelników do tak daleko posuniętego zawieszenia niewiary.

Moja analiza ogranicza się do wątków i postaci związanych z kontynentem i królestwami Westeros. W obrębie świata przedstawionego powieści występuje wyraźny podział przestrzeni na terytorium, na którym dominują „realistyczne” stosunki społeczne, a magia i świat nadprzyrodzony są odsuwane na margines⁴, oraz obszary pozostające poza jego obrębem (na północ od Muru i na kontynencie Essos), gdzie fikcyjny świat Martina zbliża się do typowego uniwersum *fantasy*, nasyconego magią i cudownością, rządzonego przez reguły naśladujące już nie historię, ale mit (spełniające się przepowiednie, symboliczna śmierć i odrodzenie Daenerys na stosie i in.). Świadomie zdecydowałem się też nie uwzględniać wydanego w 2014 r. kompendium *Świat lodu i ognia. Nieznana historia Westeros oraz Gry o tron*, gdyż można założyć, że większość czytelników nie sięgnie po tę pozycję, a więc wrażenie historyczności świata przedstawionego powstaje u nich w zupełnie odmienny sposób niż po lekturze swego rodzaju encyklopedii.

Naśladowanie średniowiecza przez światy przedstawione literatury *fantasy* jest jedną z definiujących cech tej konwencji, przy czym tak naprawdę w równej mierze korzysta ona z obrazu średniowiecza, wyłaniającego się z wzorców średniowiecznego romansu, co z dorobku historiografii, czy raczej jej odbioru wśród czytelników, nieposiadających kompetencji zawodowego histo-

³ J. KOKOT: *The Text and the World*. In: *George R.R. Martin's "A Song of Ice and Fire" and Medieval Literary Tradition*. Red. B. BŁASZKIEWICZ. Warszawa 2014, s. 55.

⁴ *Ibidem*, s. 50.

ryka. Zgodnie z definicją Grzegorza Trębickiego, w klasycznej *fantasy* akcja ma miejsce w „quasi-średniowiecznej rzeczywistości, zapożyczony z baśni i romansu rycerskiego”⁵. Autorzy, chcący *fantasy* uzupełnić elementami obrazu prawdziwego średniowiecza, z reguły sięgają do ostatniego okresu wieków średnich (XII–XV w.), który w powszechnym odbiorze jest tożsamy z całą tą epoką⁶. Uważany za prekursora konwencji angielski pisarz William Morris zastosował jako pierwszy ten wzorzec w swoich powieściach, takich jak *The Well at the World's End* (*Studnia na końcu świata*) i *The Wood beyond the World* (*Las poza światem*). Świat przedstawiony jest w nich odwzorowaniem obrazu społeczeństwa ze średniowiecznej epiki: bohaterami są biskupi, rycerze, damy, zbójcy itp., których łączą charakterystyczne dla tego gatunku relacje (dama i jej rycerz, rycerz dobry kontra rycerz niegodziwy), jednocześnie ma charakter w dużej mierze autonomiczny do historycznego – odniesienia do rzeczywistych miejsc i postaci historycznych są marginalne, a akcja rozgrywa się w fikcyjnych krainach, nieznanymi rzeczywistej geografii, np. Pustynia Pragnienia, Morze Roztopionych Skał (*Thirsty Desert, Sea of Molten Rocks*)⁷. O ile późniejsi autorzy doprowadzili do końca uniezależnienie się świata przedstawionego od rzeczywistości, to średniowieczny wzorzec zdominował fikcyjne społeczeństwa magii i miecza. Nawet w eklektycznej *Erze hyboryjskiej* cyklu o Conanie R. Howarda pojawili się – obok ludów wyraźnie wzorowanych na wikingach, starożytnych Celtach, Sumerach itp. – feudalni rycerze⁸. Decydującą rolę oczywiście odegrała klasyczna

⁵ G. TRĘBICKI: *Fantasy. Ewolucja gatunku*. Kraków 2007, s. 19.

⁶ T. HONEGGER: *(Heroic) Fantasy and the Middle Ages – Strange Bedfellows or an Ideal Cast*. In: *Médiévalisme, modernité du Moyen Âge* (Itinéraires LTC, 2010–3), Paris 2010, s. 61.

⁷ G. TRĘBICKI: *Fantasy...*, s. 30.

⁸ T. MAJKOWSKI: *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*. Kraków 2013, s. 73.

dla konwencji *fantasy* powieść *Władca Pierścieni*. Wprawdzie Tolkien zrezygnował z niektórych elementów quasi-średniowiecznego sztafażu, np. z rozwiniętej feudalnej hierarchii rang i tytułów (co wynikało z fascynacji pisarza wczesnośredniowieczną Anglią i jej „czysto angielską”, bo wolną od francuskich wpływów, kulturą), lecz zachował bliski średniowieczu poziom techniki, świat wartości rycerskich bohaterów, a w pewnej mierze nawet strukturę fabuły – osią akcji jest *quest*, czyli wędrówka w celu wykonania zadania⁹. Tworząc swój w pełni egzomimetyczny model świata, zastosował zresztą techniki literackie zaczerpnięte z wieków średnich – roczniki i listy królów (w aneksach do głównego tekstu). Naśladownictwo Tolkiena, będące jedną z cech (według krytyków – plag) późniejszej literatury *fantasy*, utrwaliło dominację tego modelu świata powieściowego. Do większości utworów z tej konwencji wprowadzeni zostali monarchowie, panowie na zamkach, rycerstwo, wieśniacy itp. W miarę rozwoju *fantasy* pojawiły się tendencje do wyrwania się z cienia brytyjskiego pisarza, jednak o ile część autorów wybrała drogę większego nasycenia świata przedstawionego mocami nadprzyrodzonymi w stopniu osłabiającym związek z realiami średniowiecza (przykładem jest cykl o Ziemiomorzu Ursuli Le Guin), to powstał też nurt *fantasy* bliższy właściwemu przedmiotowi mojego artykułu, a mianowicie powieści łączących cechy powieści historycznej i *fantasy*. Ten nurt *fantasy* historycznej charakteryzuje się naciskiem na wywoływanie wrażenia realizmu świata przedstawionego (w przeciwieństwie do Tolkienowskiego wzorca, który średniowieczne elementy wykorzystuje do budowy wyidealizowanego, romantycznego świata), minimalizowaniem udziału magii i łamaniem schematu rozwoju postaci¹⁰. Historia

⁹ T. MAJKOWSKI: *W cieniu...*, s. 141.

¹⁰ L. GAŚOWSKA: *Fantasy – gra z czytelnikiem o historii*. „Śląskie Studia Polonistyczne” 2011, nr 1 (1), s. 47.

dostarcza źródła inspiracji i pomysłów dla autora jako konstruktora świata przedstawionego, jednocześnie pojawia się też jako zjawisko w jego obrębie, poddane analizie czy spekulacji¹¹.

Przykładem *fantasy* historycznej jest cykl o imperium Videssos Harry'ego Turtledove'a, rozgrywający się w państwie częściowo wzorowanym na średniowiecznym Bizancjum, ale istniejącym w fikcyjnym świecie, w którym funkcjonują siły magiczne. Lepiej znany polskiemu czytelnikowi przykład tego zabiegu to powieści Guya Gavriela Kaya, jak dylogia o Sarancjum (*Pożęglować do Sarancjum, Władca cesarzy*)¹², której akcja również rozgrywa się w swego rodzaju pseudo-Bizancjum, czy *Ostatnie promienie Słońca*, opisująca losy mieszkańców wyspiarskiego królestwa o nietrudnej do rozszyfrowania nazwie Anglcyn, zagrożonego inwazją Erlingów („pseudo-wikingów”). Zabieg przeniesienia w fikcyjny świat średniowiecznych krajów nasuwa skojarzenia z Westeros Martina, choć trudno nie odnieść wrażenia, że umagicznione królestwa Kaya są znacznie prostszymi kopiami swoich historycznych wzorców. Na polskim gruncie ten nurt reprezentuje Andrzej Sapkowski, przy czym o ile późniejsza tzw. trylogia husycka jest bliższa powieści historycznej – świat przedstawiony to zasadniczo rzeczywistość wieku XV, do której dodano elementy nadprzyrodzone – to we wcześniejszym cyklu o Wiedźminie, umiejscowionym we w pełni fikcyjnym uniwersum (zasadniczo standardowym „Neverlandem” zachodniej *fantasy*, jedynie z dodatkiem słowiańskiego nazewnictwa), znalazło się miejsce na refleksję nad procesami historycznymi. Jak stwierdził sam Sapkowski, konwencja *fantasy* zachęca pisarza do zainteresowania „mechanizmami historycznymi”, a uwalnia

¹¹ D. KUREK: *Oblicza historii w literaturze fantasy*. „Akcent” 2012, nr 2, s. 100.

¹² J. DUDEK: *Bizancjum w świecie fantasy*. W: *Fantastyczność i cudowność. Człowiek w zwierciadle przeszłości*. Red. T. RATAJCZAK, B. TROCHA. Zielona Góra 2014, s. 130.

od ciężaru drobiazgowej faktografii i ryzyka zaangażowania ideologicznego¹³. Podobny sentyment wyraził Martin, stwierdzając, że w powieściach historycznych, pomimo satysfakcjonującego wrażenia kontaktu z przeszłością, przeszkadzał mu fakt, że zakończenie było z góry znane: „Kiedy czytasz o Wojnie Róż, to wiesz, że ci mali książęta [synowie Edwarda IV, zamordowani na rozkaz Ryszarda III, późniejszego szekspirowskiego złooczyńcy – M.S.] nie wydostaną się z tej wieży. *Fantasy*, oczywiście, jest wolna od tych ograniczeń”¹⁴. Twórczość Sapkowskiego i Martina łączy też zabieg tworzenia wrażenia realizmu przez dekonstrukcję właściwych dla quasi-średniowiecznej *fantasy* motywów oraz popularnych wyobrażeń średniowiecznej rzeczywistości, czemu z reguły służą sceny brutalności, cynicznego postępowania postaci, wreszcie brak konfliktu między metafizycznym Dobrem a Złem jako osią wydarzeń.

Chyba najczęściej przypisywaną cyklowi Martina cechą jest „surowy” czy „okrutny realizm” (*gritty realism* u krytyków anglojęzycznych – określenie powtarzające się tak często, że według krytyk Shiloh Carroll nie jest praktycznie możliwe wyliczenie czy skatalogowanie przypadków jego użycia¹⁵). Martin świadomie zdecydował się nadać taki charakter swojej fikcyjnej rzeczywistości – jak tłumaczył, w literaturze *fantasy* zawsze przeszkadzał mu fakt, że pisarze starali się stworzyć światy przedstawione wzorowane na świecie średniowiecza, z tym że „Średniowiecze Disneylandu”,

¹³ *Wiedźmin i historia*. Z Andrzejem SAPKOWSKIM rozmawiał Andrzej BRZOWSKI. „Mówią Wieki” 2002, nr 1, s. 42.

¹⁴ *GRRM Interview Part 2: Fantasy and History*. Rozmawiał J. PONIEWOZIK, <http://entertainment.time.com/2011/04/18/grrm-interview-part-2-fantasy-and-history/> [dostęp: 27.03.2016].

¹⁵ SH. CARROLL: “*You Ought to be in Skirts and Me in Mail*”: *Gender and History in George R.R. Martin’s “A Song of Ice and Fire”*. In: *George R.R. Martin’s “A Song of Ice and Fire”...*, s. 248.

w którym pojawiają się zamki, arystokracja itp., ale mentalność i zachowania ludzi są albo te same, co współczesnych Amerykanów, albo są całkowicie podyktowane ideałami przypisywanymi średniowiecznemu społeczeństwu, według Martina, całkowicie różni się z ówczesną rzeczywistością. Jak wyjaśnił w wywiadzie dla portalu SF Site, „Kościół podzielił społeczeństwo na rycerzy, na tych, których rycerze mieli bronić, i tych, którzy się modlili za jednych i drugich [...] Oczywiście, w praktyce chłopci najczęściej potrzebowali obrony przed swoimi obrońcami”¹⁶. Ten zabieg konfrontacji wzniesłego ideału ze zgrzebną i często brutalną rzeczywistością świata przedstawionego jest niewątpliwie podstawową techniką Martina, wzbudzającą u czytelnika wrażenie obcowania z realistycznym obrazem świata.

W sytuacjach, w których znajomość konwencji *fantasy* i popularne wyobrażenia średniowiecza sugerują czytelnikowi, że postępowanie bohaterów będzie podyktowane wzniesłymi ideałami, Martin z reguły nadaje akcji taki bieg, aby działanie oparte na wartościach zostało odrzucone lub okazało się nieadekwatne i nieskuteczne. Bardzo wyraźnie jest to widoczne w wykorzystaniu przez niego motywu rycerskości, podwójnie istotnego, zarówno ze względu na centralne znaczenie dla powszechnych wyobrażeń o średniowiecznej rzeczywistości, którą stara się naśladować Westeros, jak i dla klasycznej *fantasy*, gdzie jednym z podstawowych archetypów jest postać szlachetnego wojownika o sprawę Dobra, zasadniczo wierzącego etosowi rycerstwa, nawet jeśli dany bohater nie przynależy do tej grupy.

Problem ideałów rycerskich w świecie Martina jest przede wszystkim związany z postaciami Eddarda i Sansy Starków.

¹⁶ Cyt. za: M. CHARLTON: *A Clash of Words: Challenging the Medieval Rhetorical Tradition of the Moral Speaker in George R.R. Martin's "A Song of Ice and Fire"*. In: *George R.R. Martin's "A Song of Ice and Fire"...*, s. 125.

Co istotne, tylko jeden z tych bohaterów jest ucieleśnieniem archetypu szlacheckiego rycerza – Ned, którego postać jednocześnie nawiązuje do dwóch średniowiecznych ideałów – prawego rycerza i sprawiedliwego władcy. Sansa sama oczywiście nie jest wojowniczką, a jedynie początkowo interpretuje świat za pośrednictwem dworskich ideałów. Eddard jest w porównaniu z innymi bohaterami postacią nie tylko szlachezną, ale i archaiczną; podobnie jak jego ojczysta kraina, Ned w większym stopniu przypomina wcześnieśredniowiecznych Anglosasów, niż mieszkańców Anglii doby XV wieku, którą imituje społeczeństwo pozostałych królestw¹⁷. Jako człowiek wierny prostszej kulturze Północy negatywnie odnosi się do pomysłu zwołania turnieju, gdyż „Nie powinno się zamieniać wojny w grę” (oraz z powodu kosztów). W odbiorze przeciętnego czytelnika klóci się to ze wzorem średniowiecznego rycerza, nigdy nieunikającego okazji do stawania w szranki. Jego postępowanie ma jednak głębsze uzasadnienie: Ned w pierwszej części cyklu spełnia rolę strażnika norm etycznych, a średniowieczni moralisci jeszcze w XIV w. potępiali turnieje z tych samych powodów¹⁸. Co bardziej istotne, Eddard wypełnia zasadnicze obowiązki rycerza: odmawia – jako jedyny członek rady koronnej – organizacji zamachu skrytobójczego na życie Daenerys, dotrzymuje przysięg (prześladuje go wspomnienie tajemniczej obietnicy złożonej umierającej siostrze, mimo to nie rezygnuje z jej wypełnienia), naraża życie w nieudanej próbie ocalenia swoich przybocznych, gdy wpadają w zasadzkę Jaime’a Lannistera, wreszcie chroni kobiety i dzieci, kiedy po zdemaskowaniu Cersei daje jej szansę ucieczki:

¹⁷ J. SZWED-ŚLIWOWSKA: *Ned'sofermod or the Anglo-Saxon Lordship and the Stark Dynasty in G.R.R. Martin's "A Song of Ice and Fire"*. In: George R.R. Martin's "A Song of Ice and Fire"... , s. 166.

¹⁸ J. HUIZINGA: *Jesień średniowiecza*. Przeł. T. BRZOSTOWSKI. Warszawa 1992, s. 104.

– Przede wszystkim – odpowiedział Ned – nie zabijam dzieci. Radzę ci, moja pani, żebyś mnie dobrze posłuchała. Powiem to tylko raz. Kiedy Król powróci z polowania, przedstawię mu całą prawdę. Do tego czasu już cię tu nie będzie. Ani ciebie, ani dzieci. Na waszym miejscu nie jechałbym do Casterly Rock. Raczej do Wolnych Miast albo jeszcze dalej, na Wyspy Letnie lub do Portu Ibben. Jak najdalej¹⁹.

Oczywiście, miłosierdzie wobec – jak mu się wydaje – pokonanej przeciwniczki obraca się na niekorzyść Eddarda, podobnie jak z gruntu rycerskie założenie, że może zaufać swoim zaprzysiężonym sojusznikom, takim jak Petyr Littlefinger. Reguły „gry o tron” nie pozwalają zachować władzy bez uszczerbku na honorze. Konflikt między wymogami osobistej etyki a wypełnianiem obowiązków wobec suwerena nie był obcy kulturze średniowiecza, jednak inaczej niż w eposie, w powieści Martina kończy się on porażką rycerza, który traci zarówno życie, jak i godność, zmuszony przed śmiercią publicznie przyznać się do niesłusznie zarzuconej mu zdrady.

Sansa Stark, początkowo jedenastoletka, postrzegająca otoczenie przez pryzmat romansów rycerskich, jednocześnie reprezentuje naiwną wizję średniowiecza jako epoki rycerskości i konwencji klasycznej *fantasy*, jako opowieści o walce szlachetnych (moralnie i w sensie pochodzenia) bohaterów i pięknych bohaterek z nikczemnymi złoczyńcami²⁰. Bezkrytyczna wiara w to, że romanse odzwierciedlają prawdziwe życie, doprowadza ją do nieumyślnej zdrady, kiedy wyjawia królowej Cersei ustalony przez Neda plan ucieczki z Królewskiej Przystani. W rezultacie jej iluzje zostają brutalnie rozwiane: jej ojciec ginie, a ona sama staje się więźniem.

¹⁹ G.R.R. MARTIN: *Gra o tron*. Tłum. P. KRUK. Poznań 2011, s. 509.

²⁰ R. FOWLER: *Sansa's Songs: The Allegory of Medieval Romance in George R.R. Martin's "A Song of Ice and Fire Series"*. In: *George R.R. Martin's "A Song of Ice and Fire"...*, s. 79.

Kiedy zrozpaczona Sansa stwierdza, że „Nie ma bohaterów [...] W życiu wygrywiają potwory”, potwierdza, że swoisty realizm Martina opiera się na kreacji nasyconej przemocą i okrucieństwem rzeczywistości²¹.

Głównym źródłem inspiracji dla fikcyjnej rzeczywistości Siedmiu Królestw jest ewidentnie średniowieczna Brytania. Oczywiście Martin nie tworzy prostej analogii między Westeros a Anglią, czego przykładem jest choćby geografia. Westeros stanowi odrębny kontynent, jak się wydaje, obejmujący wielokrotnie większe terytorium niż Wyspy Brytyjskie, niemniej pochodzenie niektórych części tej konstrukcji jest widoczne na pierwszy rzut oka, np. Siedem Królestw przywołuje Heptarchię, czyli dosłownie „siedem królestw” Anglosasów, które istniały w Anglii we wczesnym średniowieczu, Mur na Północy to poddany zabiegowi hiperbolizacji (i wyposażony w moce magiczne) Wał Hadriana, postać Lorda Berica – wyjętego spod prawa rycerza, który staje się obrońcą zwykłych ludzi – przywołuje na myśl Robin Hooda itp. Oprócz paralel historycznych związków Westeros z Anglią jest widoczny w stworzonej przez Martina kulturze fikcyjnego kontynentu. Powtarzająca się regularnie zapowiedź nadchodzącej zimy nie byłaby całkowicie obca dla średniowiecznego Anglika, skoro we wczesnośredniowiecznej Anglii upływ lat liczono według zim, a popularnym motywem w ówczesnej poezji był *wintres woma* – „chaos zimy”, pory roku przynależnej ciemności i nieprzyjaznym ludziom siłom nadprzyrodzonym²², a więc wyobrażanej sobie w sposób nie tak odległy od długich zim w świecie Martina, gdzie rzeczywiście jest porą aktywności złowrogich Innych. Hierarchia rang wśród rycerzy odzwierciedla stratyfikację angielskiej szlachty w późnym średniowieczu, np. „chorąży” jako określenie zwykłego rycerza wydaje się

²¹ SH. CARROLL: *You Ought to be in Skirts...*, s. 257.

²² J. SZWED-ŚLIWOWSKA: *Ned's offermod...*, s. 164.

odpowiadać angielskiemu *knight banneret*, tj. mającemu prawo do własnej chorągwi dla swojego pocztu. Martin zrezygnował zasadniczo z zabiegów archaizacji językowej, wyjątkami od tej reguły są honoryfiki „Ser” (dawna forma obecnego „Sir”) i „Maester” (ukuta przez Martina, ale tworząca wrażenie archaizmu forma magistra), oraz niektóre imiona (Petyr, Eddard itp. zamiast Peter, Edward). Nazwy własne są w obrębie Westeros głównie wzorowane na autentycznym nazewnictwie, co, podobnie jak w innych *fantasy*, ma wywoływać wrażenie, że pochodzą z nieokreślonej, ale powiązanej ze średniowieczną rzeczywistością epoki²³. Winterfell, Reach itd. są dla angielskiego czytelnika „przezroczyste” (podobnie jak nazwy przetłumaczone w polskim wydaniu, typu Wysogród, Słoneczna Włócznia), podczas gdy w krainach położonych poza granicami kontynentu napotykamy na lokacje takie jak Quarth, Ghis, Mereen – już same nazwy tych miast sugerują, że przynależą do innych kręgów kulturowych, przy których kreacji Martin nie posiłkował się wzorcami europejskimi. Geografia Westeros odsłania się stopniowo, a uważny czytelnik dostrzeże, że mapy kontynentu dopiero od trzeciej części stają się bardziej dokładne; mapa w *Grze o tron* nie jest zbyt szczegółowa, a nawet późniejsza wersja nie dorównuje pod tym względem wymyślnej kartografii, z jaką czytelnik ma do czynienia w np. *Władcy Pierścieni* czy *Malazańskiej księdze poległych*, gdzie mapy świata nie tylko pokazują zarysy przestrzeni, w której przyszło działać bohaterom, ale i tworzą wrażenie realności świata, dostarczając informacji o miejscach, które we właściwym tekście są wspomniane zdawkowo lub w ogóle.

Ważne jest nie tylko naśladowanie przeszłości przez fikcyjną rzeczywistość, w której funkcjonują bohaterowie, ale też two-

²³ E. URBAŃSKA-MAZURUK: *Językowa kreacja świata fantastycznego (na przykładzie twórczości Andrzeja Sapkowskiego)*. W: *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych*. Red. T. RATAJCZAK, B. TROCHA. Zielona Góra 2009, s. 198.

zenie całej przeszłości świata przedstawionego, którą odbiorca zauważy dopiero przy uważnej lekturze całości cyklu. Odślaniająca się – w szczątkowej formie i za pośrednictwem bohaterów, a więc jednostkowych relacji – historia Westeros naśladuje pod pewnymi względami ogólną strukturę dziejów średniowiecznej Anglii. Czytelnik ma okazję poznać tę strategię po raz pierwszy w scenie, gdy maester Luwin opowiada Branowi skróconą historię kontynentu²⁴. Cztery kolejno następujące po sobie epoki – Dzieci Lasu, Pierwszych Ludzi, najazd Andalów i wreszcie panowanie Targaryenów – można uznać za odpowiedniki kolejnych cywilizacji na Wyspach. Dzieci Lasu – pierwotna ludność Westeros – odpowiadałaby w tym ujęciu ludności pre-celtyckiej, Pierwsi Ludzie – Celtom, Andalowie – Anglosasom, a podbój Targaryenów, tworzący zjednoczone królestwo – podbojowi Anglii przez Wilhelma Zdobywcę w 1066 roku i ustanowieniu w tym kraju systemu feudalnego²⁵. Pierwsza z tych analogii jest o tyle atrakcyjna, że występujące w irlandzkim i walijskim folklorze elfy uważa się za mityczne echo historycznej ludności pre-celtyckiej, a pozostałości wytworów tych kultur (np. Stonehenge) w angielskim folklorze przypisywano olbrzymom, czarodziejom itp., co przypomina Martinowską kreację Dzieci Lasu – rasy (gatunku?) obdarzonej magicznymi mocami, ale żyjącej poza cywilizacją, która nie dotrwała do czasów współczesnych wydarzeniom powieści, ale pozostawiła po sobie artefakty o znaczeniu nadprzyrodzonym (boże gaje, Mur, przy którego budowie pomagały Dzieci, według tradycji rodzinnej Starków). W mitologii celtyckiej Irlandii również ważną rolę odgrywał cykl mitów o pięciu inwazjach, w tym o wojnie przodków Irlandczyków z dysponującym magicznymi mocami ludem Tuatha De Danann, który po ostatecznej klęsce był

²⁴ G.R.R. MARTIN: *Gra o tron...*, s. 767.

²⁵ J. SZWED-ŚLIWOWSKA: *Ned's offermod...*, s. 169.

zmuszony przenieść się ze świata ludzi do świata podziemnego²⁶, co nasuwa skojarzenia z wojną Pierwszych Ludzi przeciwko Dzieciom Lasu. Skojarzenie Andalów z plemionami Anglów i Sasów jest o tyle zasadne, że – podobnie jak ich historyczny pierwowzór w Anglii – zdecydowali oni o kulturowym obliczu Westeros: „język powszechny” (jak na użytek świata przedstawionego nazywa się angielski – zgodnie z Tolkienowskim precedensem) to język Andalów, a „Starym Językiem” (tj. mową Pierwszych Ludzi) posługują się już tylko Dzicy zza Muru²⁷; rycerstwo Westeros wywodzi się od tradycji andalskich wojowników, tak samo, jak dominująca religia kontynentu – Wiara w Siedmiu, choć pod tym względem zawodzi analogia z Anglosasami, którzy z czasem przyjęli chrześcijaństwo od ludności celto-rzymskiej. Ostatnia, trzecia inwazja, jest chyba najslabiej umocowana w rzeczywistej historii: Targaryenowie, podobnie jak dynastia normańska, pochodzili z innego kręgu kulturowego i władzę osiągnęli bez pomocy tubylców, a jedynie dzięki swojej wyższości militarnej (smoki w tym ujęciu odgrywałyby rolę normańskich rycerzy), ale w przeciwieństwie do Wilhelma Zdobywcy, nie sprowadzili ze sobą własnej, obcojęzycznej arystokracji ani nie narzucili podbiteму krajowi nowego ustroju – w każdym razie nie ma wzmianki, by feudalizm Westeros nie istniał przed Podbojem. Biorąc pod uwagę związki Targaryenów z mocami magicznymi – smoki, korzystanie z żywiołu ognia, który łączył się z zagrażającym członkom dynastii szaleństwem (jak dowiadujemy się choćby od Barristana Selmego: „Król Jaehaerys rzekł mi kiedyś, że obłęd i wielkość są dwiema stronami tej samej monety. Powiedział, że za każdym razem, gdy rodzi się nowy Targaryen, bogowie rzucają w górę monetę i świat wstrzymuje oddech, by zobaczyć,

²⁶ J. GAŚSOWSKI. *Mitologia Celtów*. Warszawa 1987, s. 171.

²⁷ G.R.R. MARTIN: *Nawałnica mieczy. Stal i śnieg*. Tłum. M. JAKUSZEWSKI. Poznań 2012, s. 67.

na którą stronę ona spadnie²⁸) – należałoby raczej stwierdzić, że Targaryenowie należą w większym stopniu do fantastycznej niż do quasi-histerycznej części świata przedstawionego.

Historia Westeros – zarówno ta dawna, jak i dziejąca się na oczach powieściowych postaci – ma podwójny charakter. Z jednej strony, świat przedstawiony jest dynamiczny – bohaterów spotykają ciągle wzloty i upadki, nierzadko sukces wymyka im się z rąk w chwili, gdy już wydawało się, że mają zapewnione bezpieczeństwo (tak jest np. gdy Ned szykuje się do odsunięcia Cersei i Joffreya od tronu, kiedy wypuszczony z niewoli Jaime wpada w ręce najemników itp.). Dotyczy to także zmagania pomiędzy wielkimi rodami Westeros, w których jedno niepowodzenie może zrujnować dotychczasowe zwycięstwa (taki los jest udziałem Robba i Neda Starków, ale też – w mniejszym stopniu – Lannisterów w *Tańcu ze smokami*). Z drugiej strony – niezależnie od tego, jak zmienia się liczba graczy i ich wpływy, w grze o tron uczestniczą wyłącznie arystokraci, podczas gdy reszta mieszkańców Westeros biernie stara się przeżyć w dramatycznej sytuacji wojny domowej. Dopiero w tomie *Uczty dla wron* pojawia się wątek rewolty odtworzonej Wiary Wojującej, zasadniczo opartej na „ubogich”, tj. chłopach i mieszczanach. Pod tym względem Martin zrywa z odtwarzaniem schyłkowego średniowiecza, w zachodniej Europie okresu licznych i gwałtownych buntów ludowych (takich jak np. wielki bunt chłopów angielskich w 1381 r., którego uczestnicy byli w pewnym momencie bliscy zdobycia władzy nad krajem), ale można się spodziewać, że jest to zgodne z wyobrażeniem średniowiecznego społeczeństwa, podzielanym przez przeciętnego czytelnika. Paradoksalnie zatem Martin wzmacnia zamiast osłabiać wrażenie realizmu. Arystokratyczny charakter ma nawet narracja: postacie,

²⁸ G.R.R. MARTIN: *Taniec ze smokami*. T. 2. Tłum. M. JAKUSZEWSKI. Poznań 2011, s. 242.

których oczami oglądamy Westeros – z wyjątkiem epizodycznych bohaterów prologów – prawie wyłącznie pochodzą z elity rządzącej kontynentem (co prawda, nie zawsze chroni to je przed deklasacją). Jedynymi wyjątkami są Davos – były przemytnik, który jednak został pasowany na rycerza jeszcze przed rozpoczęciem się właściwej akcji cyklu – oraz Areo Hotah, strażnik książęcy z Dorne. Panorama społeczna jest zatem zakreślona szeroko, pokazuje nam przekrój społeczeństwa Westeros od wiejskich chat, przez domy boże (i publiczne), aż po pałace, jednak obraz ten powstaje z określonego punktu widzenia²⁹.

Martin nie obciąża czytelnika informacjami o przeszłości Westeros, w zasadzie pojawiają się one w niewielkich fragmentach, mających zapewnić kontekst dla działań bohaterów, np. kiedy Starkowie zastanawiają się nad zaatakowaniem twierdzy Harrenhall, Catelyn przypomina sobie, co słyszała o zamku:

Przed trzystu laty, gdy Siedem Królestw rzeczywiście było siedmioma odrębnymi królestwami, postawił ją nad wodami Oka Boga król Harren Czarny. Dorzeczem w owym czasie władali żelazni ludzie z wysp. W swej dumie Harren zapragnął mieć największy zamek i najwyższe wieże w całym Westeros. Budowa gmachu, który wznosił się na brzegu jeziora niczym olbrzymi cień, trwała czterdzieści lat. Cały ten czas armie Harrena nękały sąsiadów, łupiąc kamień, drewno, złoto i robotników. Tysiące jeńców postradały życie w kamieniołomach, gdzie musieli ciągnąć sanie, albo przy budowie pięciu kolosalnych wież. [...] A gdy Harrenhall wreszcie ukończono, tego samego dnia, gdy zamieszkał w nim król Harren, w Królewskiej Przystani wylądował Aegon Zdobywca. [...] I wtedy król Harren przekonał się,

²⁹ J. Kokot: *The text and the World*. In: *George R.R. Martin's "A Song of Ice and Fire"...*, s. 55.

że grube mury i wysokie wieże nie przydają się na wiele przeciw smokom³⁰.

Powyższy fragment, informując czytelnika o istnieniu króla Harrena, podbojach żelaznych ludzi i jednocześnie umiejscawiając te wydarzenia w chronologii Westeros (tuż przed podbojem Aegona, czyli trzysta lat przed wydarzeniami opisywanymi w powieści), składa się z innymi na całość, która wywiera na czytelniku wrażenie, że poznaje wiarygodną, realistyczną historię, jednocześnie zachowując większą atrakcyjność literacką, niż mógłby mieć aneks z listą królów Dorzecza, na wzór Tolkiena. Martin jednak nie zadowolona się samym kreowaniem fikcyjnej historii, ale porusza też kwestię wiarygodności przekazów historycznych. W pierwszej części maester Luwin określa ramy czasowe, w jakich rozgrywały się dzieje Westeros: pojawienie się Pierwszych Ludzi „dwanaście tysięcy lat temu”, trwająca cztery tysiące lat Era Herosów i Era Długiej Nocy, potem przybycie Andalów i opanowanie przez nich „po setkach lat” Westeros. W *Uczcie dla wron* Samwell Tarly, badający kroniki Nocnej Straży, kwestionuje wiarygodność takich informacji:

Wszystko, co wydaje nam się, że wiemy o Erze Herosów, Erze Świtu i Długiej Nocy, pochodzi z relacji spisanych przez septonów tysiące lat później. Niektórzy arcymaesterzy z Cytadeli kwestionują prawdziwość wszystkich tych zapisów. W starych opowieściach pełno jest królów, którzy panowali całe stulecia, i rycerzy ruszających do boju na tysiąc lat przed tym, nim pojawili się pierwsi rycerze [...].³¹

Niepewność co do chronologii wyraża też syn lorda Blackwooda, który, rozmawiając z Jaime'm o historii swojego rodu, stwierdza, że

³⁰ G.R.R. MARTIN: *Starcie królów*. Tłum. M. JAKUSZEWSKI. Poznań 2012, s. 127.

³¹ G.R.R. MARTIN: *Uczta dla wron*. *Cienie śmierci*. Tłum. M. JAKUSZEWSKI. Poznań 2006, s. 137.

od przybycia Andalów minęło dwa lub cztery tysiące lat i że nie da się obecnie ustalić dokładnej chronologii, gdyż „Przed pewnym punktem wszystkie daty stają się nieokreślone i niejasne. Klarowość historii przeradza się w mgłę legendy³²”. Wielotysiącletnie trwanie quasi-średniowiecznego społeczeństwa Westeros, które samo w sobie byłoby poważnym wyłomem w wysiłkach Martina do stworzenia wiarygodnej historii (zarzucała mu to m.in. Anna Brzezińska³³), może zatem być tylko kolejnym mitem w obrębie świata przedstawionego, tym samym ponownie upodabniając go do rzeczywistego średniowiecza, kiedy naprawdę sądzono, że rycerstwo – i inne instytucje społeczne – istnieją odwiecznie w nieziennej postaci³⁴. Jednocześnie Martin w bardzo postmodernistyczny sposób przypomina fanom, że historia fikcyjna, aby być naprawdę wiarygodna, powinna uwzględniać obecny w prawdziwych dziejach element niepewności.

Chociaż trudno uznać, by *Pieśń lodu i ognia* stanowiła rewolucyjny przełom w rozwoju literatury *fantasy*, jest to zapewne pierwsza powieść reprezentująca nurt *fantasy* historycznej, która zdobyła sobie tak ogromną popularność, podczas gdy jego poprzednicy (Kay, Glenn Cook i in.) pozostają znani głównie w węższym kręgu koneserów konwencji. Niewątpliwie też Martin zasłużył sobie na ten sukces, umiejętnie łącząc elementy historyczne i fikcyjne w jeden przekonujący świat przedstawiony, w którym mogą wystąpić jego, tak przykuwający uwagę czytelników, bohaterowie. Niewykluczone, że – w dużej mierze dzięki sukcesowi serialu HBO na podstawie powieści – fikcyjny świat Martina zyska wpływ na popularne wyobrażenia schyłkowego średniowiecza.

³² G.R.R. MARTIN: *Taniec ze smokami*. Część 2. Tłum. M. JAKUSZEWSKI. Poznań 2011, s. 231.

³³ *Prawie bez historii*. Wywiad z A. BRZEZIŃSKĄ, G. KURKIEM i B. SPIERAŁSKĄ. „Mówią Wieki” 2012, nr 5, s. 10.

³⁴ J. HUIZINGA: *Jesień średniowiecza...*, s. 95.

Michał Sapa

Creating the Quasi-medieval World in G.R.R. Martin's *A Song of Ice and Fire*

Summary

This paper aims at analysing the creation of the world in *A Song of Ice and Fire*, which combines together fantastic elements with the ones imitating the medieval reality and results in such a convincing work that an impression of reading a historical novel is created. In order to do so, the article identifies such aspects recurring within the series as the deconstruction of chivalric ideals and the historical, cultural, and even geographical analogies between the British Isles and the fictional world of Westeros. Moreover, the paper critically investigates the manner in which Martin provides his readers with information concerning the history of the fictional continent. As it turns out, he simultaneously embeds his work in the events and phenomena from the past which are not necessarily known to the average reader, and seeks inspiration in the popular image of the Middle Ages, rather than its actual shape, as reconstructed by numerous scholars