

<https://doi.org/10.19195/0867-7441.29.10>

Zuzanna Hejniak

ORCID: 0000-0002-9258-6517

Szkoła Doktorska Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Łódzkiego

Realizacja mitu heroicznego na przykładzie cyklu wiedźmińskiego Andrzeja Sapkowskiego oraz mangi *Berserk* Kentarō Miury

Słowa kluczowe: „Wiedźmin”, *Berserk*, Andrzej Sapkowski, Kentarō Miura, mit heroiczny, Carl Gustav Jung

Keywords: *The Witcher*, *Berserk*, Andrzej Sapkowski, Kentarō Miura, heroic myth, Carl Gustav Jung

A Realisation of the Heroic Myth: The Example of Andrzej Sapkowski's *The Witcher* Series and Kentarō Miura's Manga *Berserk*

Summary

The heroic myth is one of the most common literary tropes around the world. In different cultural circles, the plot of a myth may take a different form, but it always oscillates around the same events. Examples of the realization of the heroic myth are both the series about the witcher by Andrzej Sapkowski and the manga *Berserk* by Kentarō Miura. Geralt and Guts exhibit similar traits and behaviours on the way to understanding their identity and destiny. The article presents different attitudes of the protagonists who implement the aforementioned heroic myth. Comparative considerations have been enriched with the context of the concept of archetypes by Carl Gustav Jung.

Cykl¹ o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego (rozpoczęty w 1986 roku) i *Berserk* (ベルセルク, ukazujący się od 1989) Kentarō Miury są niewątpliwie fenome-

¹ W literaturze przedmiotu oraz materiałach prasowych cykl wiedźmiński określany jest często mianem „saga”, co wzbudza kontrowersje na polu rozważań genealogicznych opisane przez

nami kultury popularnej, które przez fanów zostały wpisane do kanonu fantastyki. Zarówno „Wiedźmin”, jak i *Berserk* doczekały się wielu tłumaczeń oraz adaptacji na inne media, co przełożyło się na ogólnoswiatową fascynację dziełami i ich komercyjny sukces².

W dyskursie naukowym seria potocznie określana jako „Wiedźmin” często staje się materiałem do prac językoznawczych³, analizie poddawany jest także świat przedstawiony cyklu⁴, kulturowe nawiązania wykorzystane przez Sapkowskiego⁵ oraz międzynarodowa popularność polskiego dzieła i szczególnie wpływ, jakie wywarło ono na rodzimej literaturze⁶. W wypadku badań komparatystycz-

Magdalenę Roszczynialską (zob. M. Roszczynialska, *Wielogatunkowość „Sagi o wiedźminie” Andrzeja Sapkowskiego*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 1, 2002, s. 179–188). Sam Andrzej Sapkowski wypowiedział się nieprzychylnie na temat użycia tego terminu: „Nie lubię i niechętnie widzę określenie »saga o wiedźminie«. Był to niezbyt szczęśliwy pomysł mojego wydawcy, pragnącego jakoś przyozdobić okładkę. Wolalibyśmy nazwę »wiedźmiński pięcioksiąg«” (cyt. za: *ibidem*, s. 181).

² Na podstawie cyklu wiedźmińskiego powstały komiksy, seriale, gry planszowe, karciane, mobilne i przede wszystkim gra komputerowa wyprodukowana przez CD Projekt Red, której sprzedaż firma oblicza na ponad 65 milionów egzemplarzy, w tym ponad 40 milionów sprzedanych egzemplarzy tylko trzeciej części gry (zob. CD Projekt Red, *Sprawozdanie zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2021 r.*, <https://www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2022/04/sprawozdanie-zarządu-cdr-fy2021-1.pdf>, dostęp: 25.03.2022). Natomiast na podstawie mangi *Berserk* w 1997 roku powstało anime, docenione przez międzynarodową publikę i krytyków, czego nie doświadczyły już późniejsze adaptacje kolejnych historii ukazanych w mandze. Wydano także kilka książek artystycznych, powieść o jednym z bohaterów mangi, gry komputerowe oraz grę karcianą. Dzieło Kentarō Miury osiągnęło sprzedaż ponad 50 milionów egzemplarzy, stając się tym samym jedną z najchętniej kupowanych mang w historii, na co wpływ niewątpliwie miała śmierć autora w 2021 roku (zob. N. Valdez, “*Berserk*” is Selling Out Following Kentarō Miura’s Death, Comic Book, 23.05.2021, <https://comicbook.com/anime/news/berserk-kentarō-miura-death-manga-sold-out-amazon>, dostęp: 25.03.2022).

³ Zob. J. Kaczerzewska, *Archaizacja języka wspólnego jako wyznacznik odrębności uniwersum wiedźmina oraz jego wewnętrznych podziałów*, [w:] *Po nitce do kłębka. Triumf rozumu*, red. M. Gudowska, A. Gudowski, B. Noworyta-Kuklińska, Lublin 2018, s. 259–273.

⁴ Zob. M. Karpińska, *Korelacja mitologicznych światów w sadze o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego*, [w:] *Sfery kreacji*, red. J. Gościńska, M. Karpińska, A. Luboń, Rzeszów 2016, s. 229–240; M. Dziwisz, *Kreowanie rzeczywistości fantastycznej w oryginalne i przekładzie wybranych utworów literatury fantasy*, Kraków 2020.

⁵ Zob. M. Roszczynialska, *Nowa baśń. Strzyga Romana Zmorskiego i Wiedźmin Andrzeja Sapkowskiego*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 3, 2003, s. 257–266; K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006; B. Tomalak, *Motywy baśniowe w fantasy. Konfrontacja tradycyjnego przekazu z problemami naszej współczesności*, [w:] *W kręgu języka, literatury i nauczania. Księga pamiątkowa z okazji jubileuszu 70-lecia urodzin profesora Wojciecha Gorczyca*, red. L. Pavera, Bielsko-Biała 2017, s. 277–290; M. Karpińska, *Tradycja słowiańska jako źródło wątków magicznych w cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego*, „Maska. Magazyn społeczno-kulturalno-antropologiczny” 2017, nr 33, s. 35–43.

⁶ Zob. *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński et al., Wrocław 2015; P. Żołądź, *Potworność i krytyka. Studia o cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego*, Kraków 2018; A. Flamma, *Wiedźmin. Historia fenomenu*, Wrocław 2020; J. Płoszaj, *Krew i brud. Uwagi na te-*

nych „Wiedźmin” zestawiany jest najczęściej z „Władcą Pierścieni” J.R.R. Tolkiena⁷. W polskiej literaturze przedmiotu nie znajdzie się natomiast wielu wzmianek o *Berserku*⁸. Niezależnie od przyczyny wystąpienia takiej luki badawczej pozostaje jednak poczucie, że Miura stworzył dzieło tak kunsztowne, że nie sposób pominąć go w dyskursie naukowym.

Zestawienie, którego dokonuję w niniejszym artykule, wynika z podobnego, niezwykle pozytywnego, waloryzowania obu dzieł w powszechnej świadomości odbiorców⁹. Choć na popularności zyskały one dzięki adaptacjom na inne niż pierwotne media¹⁰ („Wiedźmin” zyskał międzynarodową sławę i uznanie za sprawą gry komputerowej; *Berserk* — dzięki anime z 1997 roku), to nie nastąpiłoby to, gdyby nie potencjał kulturowych sensów. Oba omawiane teksty należy przy tym zaliczyć do kultury masowej, której wyznacznikami według Edwarda Kuracińskiego są homogenizacja, zasada wspólnego mianownika oraz semiotyczność¹¹. Dodatkowo, biorąc pod uwagę uniwersalizację doświadczeń kulturowych, zasadne jest szukanie punktów zbieżnych w kontekście różnych kręgów kulturowych i odmiennych mediów¹².

mat estetyki oraz poetyki opisów śmierci w cyklu o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego, „Literatura i Kultura Popularna” 26, 2020, s. 127–149.

⁷ Zob. M. Poradecki, *Światy i przyroda w literaturze fantasy — na podstawie utworów Tolkiena i Sapkowskiego*, „Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Litteraria Polonica” 7, 2005, nr 1, s. 495–514; A. Bartnicka, *Postać czarodzieja w literaturze fantasy. J.R.R. Tolkien, A. Sapkowski, J.K. Rowling*, Toruń 2014.

⁸ Krótki komentarz można przeczytać w magazynie „Fronda Lux” z 2017 roku, który nie otwiera jednak nowego pola interpretacyjnego, a jedynie zostawia czytelnika z konstatacją, że „intencją autora [*Berserka* — Z.H.] jest brutalność sama w sobie” — P. Bolc, *Berserk*, „Fronda Lux” 2017, nr 82, s. 131.

⁹ Dla fanów *Berserka* niezwykle istotna stała się platforma YouTube, na której wideoeseje poddające mangę i anime szczegółowej analizie zyskują miliony wyświetleń; ich twórcy podkreślają, że dzieło Kentarō Miury jest najlepszą mangą w historii. Zob. Super Eyepatch Wolf, *Why You Should Watch/Read “Berserk”*, YouTube, 10.09.2016, <https://www.youtube.com/watch?v=rQa-UEr65eal> (dostęp: 25.03.2022); Soul, *Why Guts Stands Out from Other Protagonists*, YouTube, 14.04.2018, https://www.youtube.com/watch?v=H9KqA_KJd3g (dostęp: 25.03.2022); AlexEnterprises, *The Genius of “Berserk”*, YouTube, 30.08.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=jql-bLB7OwI0> (dostęp: 25.03.2022).

¹⁰ W artykule zajmuję się analizą archetekstów, a więc prozy Andrzeja Sapkowskiego i mangi Kentarō Miury. Z obranej perspektywy drugorzędne znaczenie ma odmienność formalna badanych utworów.

¹¹ Zob. E. Kuraciński, *Wyznaczniki kultury masowej*, „Seminare. Poszukiwania naukowe” 2005, nr 21, s. 409–423.

¹² Oczywiście zdaję sobie sprawę, że odmienne media wykorzystują inne środki przekazu, co rodzi konsekwencje interpretacyjne. Charakter mojego artykułu nie zakłada jednak pogłębionej analizy struktury komiksu. Opis pojedynczych kadrów służyć będzie przybliżeniu warstwy symbolicznej omawianych scen, nie zaś naukowym dywagacjom na temat konsekwencji posługiwania się odmiennymi mediami, bo — jak stwierdził Jerzy Szyłak — „w komiksie najważniejsza jest opowieść, bieg zdarzeń, przygody bohaterów, gesty postaci” — J. Szyłak, *Komiks. Świat przerysowy*

Podobieństwo między omawianymi dziełami można odnaleźć przede wszystkim w konstrukcji głównych bohaterów, przy czym obierając za tło mit heroiczny, należy pamiętać, że nie są to bohaterowie typowi dla tego rodzaju opowieści. Główny bohater cyklu wiedźmińskiego Geralt z Rivii, znany także jako Gwynbleidd („Biały Wilk”) i Rzeźnik z Blaviken, został oddany przez matkę na nauki do szkoły wiedźmińskiej w Kaer Morhen. Tam po szeregu prób i mutacji stał się wiedźminem i od tego momentu to inni mu podobni, zwłaszcza Vesemir, najstarszy z cechu, zastępowali mu rodzinę. Podobny los spotkał Gutsa, znanego też jako Czarny Szermierz i Zabójca Stu, głównego bohatera mangi *Berserk*. Chłopiec został znaleziony i przygarnięty przez grupę najemników po tym, jak przyszedł na świat z martwego ciała zlinczowanej matki. Od pierwszych chwil życia Guts był naznaczony przez śmierć, która podążała za nim krok w krok. Trzy lata później na jego oczach umarła kobieta, która opiekowała się nim za zgodą Gambina, przywódcy najemników. Od tego momentu jedynymi „rodzicami” bohatera jest grupa dorosłych mężczyzn, którzy zapominają, czy raczej nigdy nie dopuszczali do siebie myśli, że mają do czynienia z niewinnym dzieckiem.

Geralt i Guts wykazują również podobne cechy w dorosłym życiu. Są skoncentrowani na nieustannej walce, na oczyszczaniu świata z potworów, których zaczynają niebezpiecznie przypominać w chwilach wzmożonego gniewu i determinacji¹³. Obaj zmagają się też ze słabościami charakteru, przy czym nie ustają w próbie zrozumienia swojej tożsamości i przeznaczenia na drodze realizacji mitu heroicznego.

Tożsamość i przeznaczenie

Dla Geralta problem z tożsamością wynika z odwiecznego separowania wiedźminów od ludzi przy jednoczesnym pogardliwym określaniu tych pierwszych jako mutantów. Z takim podejściem bohater ma wielokrotnie do czynienia. W opowiadaniu *Ziarno prawdy* z tomu *Ostatnie życzenie* podczas spotkania z Nivellenem Geralt słyszy:

Opowiadano mi o wiedźminach. Zapamiętałem, że wiedźmini porywają maleńkie dzieci, które potem karmią magicznymi ziołami. Te, które to przeżyją, same zostają wiedźminami, czarownikami o nieludzkich zdolnościach. Szkoli się je w zabijaniu, wykorzystania wszelkie ludzkie uczucia i odruchy. Czyni się z nich potwory, które mają zabijać inne potwory. Słyszałem, jak mówiono, że najwyższy czas, by ktoś zaczął polować na wiedźminów. Bo potworów jest coraz mniej, a wiedźminów coraz więcej¹⁴.

wany, Gdańsk 1998, s. 8. Szerzej zob. J. Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Gdańsk 1999; J. Szyłak, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.

¹³ Więcej na temat transformacji w *Berserku* zob. N. Kućma, *Transhuman and Posthuman in Popular Culture on the Basis of Miura Kentarō's Berserk*, „Phenomenology of the Object and Human Positioning. Analecta Husserliana” 2021, nr 122, s. 191–201.

¹⁴ A. Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2014, s. 63.

Choć Geralt wykonuje swój fach bezbłędnie, stara się zachować w sobie chociażby pierwiastek człowieczeństwa, nawet jeśli nie do końca potrafi określić jego istotę. Tego problemu nie ma Nenneke, kapłanka ze świątyni bogini Melitele, która przy każdej okazji otacza Geralta opieką i troską niczym matka. Podczas rekonwalescencji wiedźmina Nenneke jasno określa, na czym polega człowieczeństwo bohatera: „Dla ciebie [...] powinno być oczywiste, że nigdy nie będziesz człowiekiem, a przecież ciągle starasz się nim być. Popołniając ludzkie błędy. Błędy, których wiedźmin popełniać nie powinien”¹⁵.

Geralt, mimo świadomości swojej dwoistej natury, ma radykalne poglądy na temat kondycji rasy ludzkiej:

Ludzie [...] lubią wymyślać potwory i potworności. Sami sobie wydają się wtedy mniej potworni. Gdy piją na umór, oszukują, kradną, leją żonę lejcami, morzą głodem babkę starszuskę, tłuką siekierą schwytanego w paści lisa lub szpikują strzałami ostatniego pozostałego na świecie jednorożca, lubią myśleć, że jednak potworniejsza od nich jest Mora wchodząca do chat o brzasku. Wtedy jakoś lżej im się robi na sercu. I łatwiej im żyć¹⁶.

Natomiast dla Gutsa tożsamość jest czymś, co zostało mu narzucone z góry. Ojciec w historii jego życia nie istnieje, matki również nie poznał — *de facto* Guts nie powinien był się narodzić. Od dziecka nauczony, że jego istnienie sprowadza nieszczęście, w wieku 11 lat zabija w samoobronie swojego opiekuna Gambino, który oskarżał go o utratę nogi w jednej z walk oraz o śmierć jego kobiety. Ciągłe obcowanie z bandą najemników sprawiło, że to właśnie ten model życia stał się dla chłopca wzorem, a jedynym celem okazało się bycie najsilniejszym i najsukuteczniejszym wojownikiem. Już jako sześciolatek Guts otrzymał jasny sygnał od Gambina podczas ćwiczenia operowania mieczem: „[Guts] nie może jeść za darmo w nieskończoność. Musi zarobić na chleb. W końcu jesteśmy najemnikami!”¹⁷. Pierwszego momentu chwały bohater doczekał się w wieku 15 lat, gdy jako niezrzeszony najemnik zabił niezwykłego dotychczas Bazusa.

Warto przy tym zwrócić uwagę na sposób, w jaki przeciwnicy zostali przedstawieni na kartach mangi. Na następujących po sobie stronach sylwetki zarówno Bazusa, jak i Gutsa zostały zaprezentowane w analogicznej kompozycji. Pierwsze panele to zbliżenia na twarze wojowników, po czym kadr zostaje oddalony i widzimy oponentów wypełniających niemal całą stronę w towarzystwie swoich sojuszników. Mając na uwadze, że „podobieństwo osób i sytuacji pokazanych na ustawionych obok siebie obrazkach jest znakiem tożsamości tych osób i sytuacji”¹⁸, można wysnuć wniosek, że dla Gutsa jest to pierwsze starcie z kimś mu równym.

Wygrana walka z Bazuso była dla bohatera chwilą oświecenia, w której odnalazł swoje powołanie — zabijając szybko, skutecznie i za dobre wynagrodzenie. Po

¹⁵ *Ibidem*, s. 252.

¹⁶ *Ibidem*, s. 201–202.

¹⁷ K. Miura, *Berserk*, z japońskiego przeł. J. DeAngelis, t. 3, Millwaukie 2017, s. 202; jeśli nie podano inaczej, przeł. Z.H.

¹⁸ J. Szyłak, *Poetyka komiksu...*, s. 34.

tej brawurowej akcji zainteresował się nim Griffith, założyciel i dowódca Drużyny Jastrzębia (*Band of Hawk*). Od tego momentu Griffith staje się dla Gutsa przewodnikiem, po części opiekunem duchowym i przyjacielem, a wreszcie kimś, kto wyznacza mu życiową drogę.

Kolejną — po wielokrotnych próbach ustanowienia własnej tożsamości — wspólną cechą Geralta i Gutsa w kontekście realizacji mitu heroicznego jest ich chęć zrozumienia własnego przeznaczenia i miejsca, jakie zajmują w świecie. W cyklu Sapkowskiego kategoria przeznaczenia odgrywa tak dużą rolę, że została zawarta w tytule jednej z części — *Mieczu przeznaczenia*. W fachu Geralta wpisane jest bowiem poddanie się przeznaczeniu, a on sam tłumaczy tę zależność następująco: „Aby zostać wiedźminem, trzeba urodzić się w cieniu przeznaczenia, a bardzo niewiele tak się rodzi. Dlatego jest nas tak mało”¹⁹. I choć bohater ma pełną świadomość praw rządzących światem, w jakim przyszło mu egzystować, usilnie stara się uciec od tego, co nieuniknione: „Nie ma przeznaczenia [...]. Nie ma. Nie ma. Nie istnieje. Jedyne, co jest przeznaczone wszystkim, jest śmierć”²⁰. Dla Geralta przeznaczenie nie jest jednocześnie wystarczającym argumentem do podejmowania jakiegokolwiek akcji:

Nie chcę patrzeć w oczy przeznaczeniu, bo w nie nie wierzę. Bo wiem, że by złączyć dwoje ludzi, samo przeznaczenie nie wystarczy. Trzeba czegoś więcej niż przeznaczenie. Drwię sobie z takiego przeznaczenia, nie będę szedł za nim jak ślepiec wiedziony za rękę, nierozumiejący i naiwny²¹.

Nieco odmienne podejście do przeznaczenia ma Guts. Choć sam go nie dostrzega, zewsząd dostaje sygnały, że wszelkie złe rzeczy dzieją się z jego powodu. Po śmierci swojej opiekunki, kobiety Gambina, protagonista podsłuchuje rozmowę najemników: „Słyszałem, że narodził się z trupa. Dla ludzi naszej profesji, którzy ryzykują życiem, to zły omen. On przyniesie nam pecha!”²². Te słowa chłopiec słyszy, leżąc w łóżku otoczony mrokiem nocy. Dopiero ostatni panel ujawnia sylwetki rozmówców, a na drugim planie widać bohatera, który na pewno zapamięta te słowa do końca życia. Jednak przeznaczeniem Gutsa nieustannie okazuje się walka o przetrwanie.

W wieku 11 lat po raz kolejny otarł się o śmierć po zabójstwie Gambina. Po zatarciu śladów swojego czynu Guts ucieka i raniony w pościgu spada w przepaść, gdzie atakuje go wataha wilków²³. Niezwykle wymowna jest plansza przedsta-

¹⁹ A. Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, s. 189.

²⁰ A. Sapkowski, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 2014, s. 319.

²¹ *Ibidem*, s. 369–370.

²² K. Miura, *Berserk*, t. 3, s. 207.

²³ Warto zwrócić uwagę, że zarówno Guts, jak i Geralt mają do czynienia z wilkami. Guts musi się przed nimi bronić, ledwo uchodząc z życiem, Geralt natomiast — poprzez przyjęcie pseudonimu Biały Wilk — dokonuje wewnętrznej integracji z drapieżnikiem. Jest to o tyle istotne, że wilki według powszechnego przekonania są jedynym gatunkiem, który gdyby nie ekspansja człowieka, byłyby w stanie „panować” na Ziemi. Ważnym aspektem symbolu wilka w kulturze jest przy

wiająca zranionego chłopca na dnie wąwozu²⁴. Dwustronicowa scena, ukazująca w istocie obezwładniający bezkres nocnego, rozgwieżdżonego nieba, jest symboliczną prezentacją siły przeznaczenia, w które Guts został bezwiednie wpisany. Zostaje to podkreślone przez scalenie jego ciała z krajobrazem — sylwetka leżącego młodzieńca przypomina pasmo górskie, którego kontury zlewają się z rysunkiem chmur. Umieszczenie bohatera na ziemi w samym rogu kadru jest przy tym wyrazem jego bezsilności wobec wszechświata — Guts jest w tym momencie dosłownie przytłoczony rzeczywistością.

Atak wilków to kolejna sytuacja, po tym jak chłopiec został zabrany spod wiszącego trupa własnej matki, która powinna była zakończyć się dla niego śmiercią. Bohater jednak działa podświadomie, automatycznie wyprowadza cios zabijający pierwszego wilka, co tylko uruchamia w nim pierwotny instynkt walki i przetrwania. Spontaniczność zachowania podkreśla umiejscowienie ciosu mieczem poza kadrem. Dzięki temu zabiegowi odnosi się wrażenie, że sam Guts jest zdziwiony swoim zachowaniem, którego tak naprawdę nie planował. Taka postawa nie opuszcza go w dorosłym życiu. To dzięki niej protagonista sam decyduje o własnym przeznaczeniu, czy raczej — usilnie walczy z przeznaczeniem, nauczony, że zawsze była nim śmierć.

Pierwsza rozmowa z Griffithem jest doskonałym podsumowaniem brawury i odwagi młodego najemnika, bez których nie byłby w stanie przetrwać: „Czuję, że szukasz niebezpieczeństw, aby tylko znaleźć wyjście z tych sytuacji. Podobasz mi się”²⁵. Guts ma w istocie perwersyjny stosunek do śmierci, nigdy nie ucieka przed niebezpieczeństwem; zawsze stawia czoła przeciwnikowi, mimo że każdy pojedynek opiera się na widocznej na pierwszy rzut oka asymetrii sił. W trakcie rozmowy z dowódcą Drużyny Jastrzębia Guts po raz kolejny wychodzi z założenia, że o jego przeznaczeniu zdecyduje fizyczna siła. Zgadza się zatem na dołączenie do kompanii, pod warunkiem że Griffith wygra z nim pojedynek, co dzieje się nie bez zaskoczenia dla bohatera.

Symboliczny wymiar mitu heroicznego

Jednym z istotnych aspektów cyklu wiedźmińskiego jest twórcze przetwarzanie znanych baśni i legend. Andrzej Sapkowski, korzystając z nawiązań do mitologii słowiańskiej, legend arturiańskich, bajek ludowych i licznych innych nurtów kształtujących kulturę europejską, stwarza świat spójny, w którym zapożyczone elementy koegzystują, a nie są tylko ciekawostkami pozostawionymi dla wprawionego czytelnika. Podobnego zabiegu dokonuje Kentarō Miura, którego *Berserk*

tym jego konotacja z uciekinierami i porzuconymi dziećmi, co wyszczególnia Władysław Kopański (zob. *Wilk*, [hasło w:] W. Kopański, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 1988, s. 1286).

²⁴ K. Miura, *Berserk*, t. 4, Millwaukie 2017, s. 70–71.

²⁵ *Ibidem*, s. 172.

jest syntezą symboli i konceptów zapożyczonych z chrześcijaństwa, hinduizmu, mitologii nordyckiej oraz psychologii głębi Carla Gustava Junga. Tak jak Guts podróżuje po świecie pełnym grozy i wyzwań, tak samo czytelnik zostaje zaproszony do podróży przez meandry filozoficznych nurtów wpływających na myśl europejską. W rozważaniach na temat Geralta i Gutsa interesuje mnie w związku z tym przede wszystkim Jungowska koncepcja archetypów w kontekście realizacji mitu heroicznego oraz symbolika charakterystyczna dla tego rytu inicjacyjnego.

Mit o herosie, którego realizacją jest historia zarówno Geralta, jak i Gutsa, jest jednym z najpowszechniejszych na świecie²⁶. Choć w różnych kulturach mit bohaterski przybiera nieco odmienne formy, to na podstawie rozlicznych podań można wywnioskować jego podstawową strukturę fabularną:

Wciąż słyszy się opowieści o cudownych, a przy tym skromnych narodzinach bohatera, jego wczesnodziecięcej nadludzkiej sile, szybkiemu osiągnięciu sławy lub zdobyciu władzy, zwycięskich zmaganiach z siłami zła, podatnościami na grzechy pychy (*hybris*) i upadku za sprawą zdrady, lub „heroicznym” poświęceniu, które kończyło się jego śmiercią²⁷.

Realizacja mitu heroicznego ma w głównej mierze za zadanie ustanowić tożsamość bohatera. Ma mu umożliwić rozwój indywidualnej świadomości ego po konfrontacji z Cieniem. Służy temu szereg wyzwań, przed jakimi musi stanąć, aby w pełni zintegrować swoją osobowość.

W kontekście mitu heroicznego warto przyjrzeć się spotkaniu Geralta ze smoczą Myrgtabrakke, do którego doszło przy okazji próby przeprawy przez rzekę Braa. Smok w jungowskiej symbolice nie jest czymś jednoznacznie złym; utożsamia się go ze strażnikiem złota, a więc czymś, co potencjalnie przynosi nagrodę. Potwór, do którego podchodzi się z szacunkiem bez zamiaru zabicia go, nie stanowi zagrożenia. Dlatego właśnie próby zabicia Myrgtabrakke przez rycerza Eycka z Denesle, Rębaczy z Crinfrid i Yarpaena Zigrina zakończyły się porażką.

Wariacja na temat symbolu smoka występuje także w *Berserku* — chodzi o postać Nosferatu Zodda, jednego z Apostołów, znanego z tego, że pojawia się nad polami bitwy i trzepocząc swoimi potwornymi skrzydłami, zapowiada niewyobrażalnie krwawą rzeź. Pierwsze spotkanie Zodda z Gutsem następuje w podziemiach fortecy, której zdobycie jest jednym z zadań Drużyny Jastrzębia. Protagonista decyduje się wówczas na samotne starcie z Nosferatu po tym, jak zdał sobie sprawę, że wszyscy wysłani do podziemi żołnierze nie żyją. Monstrualnej postury i rozmiarów antropomorficzny potwór z kłami i rogami, którego bohater

²⁶ Joseph Campbell w książce *Bohater o tysiącu twarzy* stawia tezę, że podróż bohatera jest uniwersalnym tematem kultury, a postać z tak niezwykłą biografią może zostać sprowadzona do cech podstawowych, archetypowych. Choć mit o herosie nie jest tożsamy z campbellowską podróżą bohatera, to ich podobieństwa — samotność w walce ze złem, szereg prób, porzucenie rodziny — potwierdzają założenie, że obecna w wielu kulturach wędrówka (w sensie dosłownym i duchowym) ku samorozwojowi jest wyrazem silnej potrzeby człowieka do powtarzania struktur mitycznych; zob. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Kraków 2013.

²⁷ C.G. Jung, *Człowiek i jego symbole*, przeł. R. Palusiński, Katowice 2018, s. 151.

widzi w scenerii przypominającej labirynt, przywodzi na myśl Minotaura z mitu o Tezeuszu. Guts w charakterystyczny dla siebie sposób rezygnuje wówczas z zbiorowego modelu walki na rzecz wykonania indywidualnego zadania.

Istotna różnica między walką Gutsa z Zoddem a starciem Geralta ze smokiem to otoczenie, w którym się odbywają. Młody najemnik spotyka bowiem potwora w podziemiach przypominających labirynt, gdzie czeka na niego potwór o nadludzkiej sile fizycznej. Jest to niewątpliwie proces inicjacyjny, a mityczna katabaza²⁸ w przypadku Gutsa skutkuje wzbogaceniem się o nową wiedzę — młodzieniec słyszy od Nosferatu, że przy boku Griffitha czeka na niego śmierć:

Nasza walka dobiega dziś końca, ale nie wiem, czy jeszcze się spotkamy. Otrzymasz więc ostrzeżenie... nie... przepowiednię. Bądź przygotowany, bo jeśli uważasz tego człowieka [Griffitha — Z.H.] za przyjaciela, to gdy spełni się jego marzenie, staniesz w obliczu śmierci, której nie da się uciec²⁹.

Geralt z kolei decyduje się na starcie ze smokiem na powierzchni, w sielskiej scenerii nieprzystającej raczej do zaciekłych zmagania z potworami. Zdaje się to potwierdzeniem wcześniejszej rozmowy Borchy Trzy Kawki z Geralem o sile Chaosu, którą reprezentują smoki, oraz o tym, że stworzenia te są w istocie ofiarami ludzi, a nie odwrotnie. Tę niesprawiedliwość podkreśla także sam smok Villentretenmerth (pierwotna postać Borchy Trzy Kawki): „Cóż, takie czasy. Stworzenia, które wy zwykliście nazywać potworami, od pewnego czasu czują się coraz bardziej zagrożone przez ludzi. Nie dają już sobie rady same. Potrzebują Obrońcy. Takiego... wiedźmina”³⁰.

Mityczna sytuacja walki ze smokiem, która dla Gutsa zakończyła się poznaniem jego przyszłości, a więc była momentem oświecenia, dla Geralta była raczej chwilą wytechnienia i dała mu nadzieję, że jego rozterki na temat własnej tożsamości kiedyś się skończą. Skoro bowiem smok Villentretenmerth zdecydował się na przybranie ludzkiej postaci i stał się bardziej uosobieniem równowagi i Ładu niż Chaosu („Człowiek budzi w smokach instynktowny, nieracjonalny wstręt. Ze mną jest inaczej. Dla mnie... jesteście sympatyczni”³¹), to może również Biały Wilk nie musi żyć w przekonaniu, że można być albo człowiekiem, albo mutantem.

Dla Gutsa ważnym momentem konfrontacji z własnym Cieniem jest poranek po kolejnej wygranej bitwie w szeregach Drużyny Jastrzębia. Dowiaduje się wte-

²⁸ Klasycznymi przykładami katabazy są między innymi: zejście Heraklesa do Hadesu po Cerbera w ramach jednego z dwunastu zadań, zejście Orfeusza do Hadesu po Eurydykę czy zejście Eneasza do podziemia w celu zebrania informacji na temat swojej podróży w VI księdze *Eneidy* Wergiliusza. Transpozycja mitu o Orfeuszu i Eurydyce z mocno zaznaczonym wątkiem katabazy obecna jest również w literaturze japońskiej, o czym pisze Katarzyna Rybak (zob. K. Rybak, *Mit Orfeusza i Eurydyki w amerykańskiej współczesności i u początków literatury japońskiej*, „Tekstura. Rocznik filologiczno-kulturoznawczy” 8, 2019, s. 163–170).

²⁹ K. Miura, *Berserk*, t. 5, Millwaukie 2017, s. 201–203.

³⁰ A. Sapkowski, *Miecz przeznaczenia*, s. 89.

³¹ *Ibidem*, s. 90.

dy, że Griffith ma tajemniczy plan, dla którego warto ryzykować życie setki podwładnych, a dotychczasowe zwycięstwa są tylko początkiem jego realizacji. Po tej rozmowie Guts dokonuje samoświadomych przemyśleń nad taflą wody, która pełni funkcję lustra. Krytykując postawę Griffitha, zwraca się w istocie do swojego oblicza: „To tylko jeden człowiek. Jak może mówić z takim przekonaniem?... Jest szalony”³². A jednak to właśnie Guts jest tym, który dokonuje niemożliwego, który zwycięża niezwyciężonych w pojedynkach z góry skazanych na porażkę i w śmiertelnie niebezpiecznych sytuacjach znajduje w sobie coraz większe pokłady nadludzkiej siły, co imponuje nawet Apostołom, wysłannikom Ręki Boga, którzy są fizyczną reprezentacją Idei Zła. Krytyka pewności siebie Griffitha może być jednocześnie próbą odcięcia się od takiej postawy, choć wodne lustro sugeruje, że mamy do czynienia z rozmową Gutsa z samym sobą.

Takie „spotkania” są niezwykle istotne dla rozwoju bohatera, co Jung tłumaczy w następujący sposób:

Kto spogląda w zwierciadło wody, ten zrazu widzi obraz samego siebie. Kto udaje się do samego siebie, ryzykuje, że spotka się z sobą. Zwierciadło nie komplementuje, lecz wiernie pokazuje tego, kto w nie spogląda, czyli ową twarz, której nigdy nie pokazujemy światu, ponieważ zakrywamy ją personą, maską aktora. Ale zwierciadło leży za maską i pokazuje prawdziwe oblicze. Tak przedstawia się pierwsza próba odwagi na owej drodze wewnętrznej — próba, która wystarczy, by większość ludzi odstraszyć, albowiem spotkanie z samym sobą należy do przeżyć nieprzyjemnych, którym próbujemy schodzić z drogi tak długo, jak długo wszystkie treści negatywne da się projektować na otoczenie³³.

To, że Guts przekroczył granicę między prawdziwym sobą a Personą, zostaje podkreślone układem kadrów — konkluzję „Jest szalony” Guts wypowiada dopiero po spojrzeniu na swoje odbicie w zwierciadle wody. Autorefleksyjny charakter tej sytuacji wzmacniają kolejne kadry, w których bohater rozmyśla nad tym, czego dokonał przez ostatnie cztery lata.

* * *

Cykl wiedźmiński Andrzeja Sapkowskiego oraz *Berserk* Kentarō Miury to teksty kultury, które pozornie mają z sobą niewiele wspólnego. Zagłębienie się w lekturę pokazuje jednak, że choć powstały w różnych kręgach kulturowych i opowiadają odmienne historie, są przykładami utworów traktujących *de facto* o tym samym. Przyczyną tego zjawiska może być fakt, że oba teksty, przynależące do nurtu fantastyki, są wytworami kultury masowej, której podstawowym założeniem jest opisywanie zjawisk i doświadczeń uniwersalnych.

Najważniejsze pytanie, jakie stawia zarówno „Wiedźmin”, jak i *Berserk*, to jak przetrwać w świecie pełnym potworów, nie stając się jednocześnie jednym

³² K. Miura, *Berserk*, t. 5, s. 68.

³³ C.G. Jung, *Archetypy i nieświadomość zbiorowa*, przeł. R. Reszke, Warszawa 2011, s. 28.

z nich. Oba utwory traktują przy tym o tożsamości jednostki oraz jej przeznaczeniu w świecie nadludzko okrutnym, w związku z czym realizują mit heroiczny. I Geralt, i Guts zostali naznaczeni, ich powołaniem jest walka, nieustanne zmaganie się z przeciwnościami losu, jednak wykazują odmienne postawy w jego obliczu. Geralt jest tym, który przeznaczeniem nie jest zainteresowany, nie wierzy w nie, przez co ma do niego stosunek lekceważący. Guts natomiast, uwikłany w siły przeznaczenia, aktywnie z nimi walczy i od dziecka przeciwstawia się śmierci, przekonany, że przy pomocy swojej niezwykłej siły fizycznej będzie w stanie wygrać z przeznaczeniem.

Bibliografia

Teksty

- Sapkowski A., *Miecz przeznaczenia*, Niezależna Oficyna Wydawnicza NOWA, Warszawa 2014.
Sapkowski A., *Ostatnie życzenie*, Niezależna Oficyna Wydawnicza NOWA, Warszawa 2014.
Miura K., *Berserk*, z japońskiego przeł. J. DeAngelis, t. 1–14, Dark Horse Comics, Millwaukie 2017.

Opracowania

- Bartnicka A., *Postać czarodzieja w literaturze fantasy. J.R.R. Tolkien, A. Sapkowski, J.K. Rowling*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014.
Bolz P., *Berserk*, „Frona Lux” 2017, nr 82, s. 128–131.
Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, przeł. A. Jankowski, Nomos, Kraków 2013.
Dziwisz M., *Kreowanie rzeczywistości fantastycznej w oryginale i przekładzie wybranych utworów literatury fantasy*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2020.
Flamma A., *Wiedźmin. Historia fenomenu*, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław 2020.
Jung C.G., *Archetypy i nieświadomość zbiorowa*, przeł. R. Reszke, Wydawnictwo KR, Warszawa 2011.
Jung C.G., *Człowiek i jego symbole*, przeł. R. Palusiński, Wydawnictwo KOS, Katowice 2018.
Kaczerewska J., *Archaizacja języka wspólnego jako wyznacznik odrębności uniwersum wiedźmi-
na oraz jego wewnętrznych podziałów*, [w:] *Po nitce do kłębka. Triumf rozumu*, red. M. Gudo-
wska, A. Gudowski, B. Noworyta-Kuklińska, Wydawnictwo ARTmagedon, Lublin 2018,
s. 259–273.
Kaczor K., *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Wydawnic-
two słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2006.
Karpińska M., *Korelacja mitologicznych światów w sadze o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego*,
[w:] *Sfery kreacji*, red. J. Gościńska, M. Karpińska, A. Luboń, Wydawnictwo Uniwersytetu
Rzeszowskiego, Rzeszów 2016, s. 229–240.
Karpińska M., *Tradycja słowiańska jako źródło wątków magicznych w cyklu wiedźmińskim An-
drzeja Sapkowskiego*, „Maska. Magazyn społeczno-kulturalno-antropologiczny” 2017, nr 33,
s. 35–43.
Kopaliński W., *Słownik mitów i tradycji kultury*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1988.
Kućma N., *Transhuman and Posthuman in Popular Culture on the Basis of Miura Kentarō’s Ber-
serk*, „Phenomenology of the Object and Human Positioning. Analecta Husserliana” 2021,
nr 122, s. 191–201.

- Kuraciński E., *Wyznaczniki kultury masowej*, „Seminare. Poszukiwania naukowe” 2005, nr 21, s. 409–423.
- Płoszaj J., *Krew i brud. Uwagi na temat estetyki oraz poetyki opisów śmierci w cyklu o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego*, „Literatura i Kultura Popularna” 26, 2020, s. 127–149.
- Poradecki M., *Światy i przyroda w literaturze fantasy — na podstawie utworów Tolkiena i Sapkowskiego*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica” 7, 2005, nr 1, s. 495–514.
- Roszczyńska M., *Nowa baśń. Strzyga Romana Zmorskiego i Wiedźmin Andrzeja Sapkowskiego*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 3, 2003, s. 257–266.
- Roszczyńska M., *Wielogatunkowość „Sagi o wiedźminie” Andrzeja Sapkowskiego*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria” 1, 2002, s. 179–188.
- Rybak K., *Mit Orfeusza i Eurydyki w amerykańskiej współczesności i u początków literatury japońskiej*, „Tekstura. Rocznik filologiczno-kulturoznawczy” 8, 2019, s. 163–170.
- Szyłak J., *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1999.
- Szyłak J., *Komiks. Świat przerysowany*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1998.
- Szyłak J., *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000.
- Tomalak B., *Motywy baśniowe w fantasy. Konfrontacja tradycyjnego przekazu z problemami naszej współczesności*, [w:] *W kręgu języka, literatury i nauczania. Księga pamiątkowa z okazji jubileuszu 70-lecia urodzin profesora Wojciecha Gorczyca*, red. L. Pavera, Wydawnictwo Naukowe Akademii Techniczno-Humanistycznej, Bielsko-Biała 2017, s. 277–290.
- Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popularnej „Trickster”, Wrocław 2015.
- Żołądź P., *Potworność i krytyka. Studia o cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego*, Universitas, Kraków 2018.

Źródła internetowe

- AlexEnterprises [właśc. Grayson A.], *The Genius of “Berserk”*, YouTube, 30.08.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=jqlbLB7Ow10>.
- CD Projekt Red, *Sprawozdanie zarządu z działalności Grupy Kapitałowej CD PROJEKT za 2021 r.*, <https://www.cdprojekt.com/pl/wp-content/uploads-pl/2022/04/sprawozdanie-zarzadu-cdr-fy2021-1.pdf>.
- Soul, *Why Guts Stands Out from Other Protagonists*, YouTube, 14.04.2018, https://www.youtube.com/watch?v=H9Kqa_KJd3g.
- Super Eyepatch Wolf [właśc. Walsh J.], *Why You Should Watch/Read “Berserk”*, YouTube, 10.09.2016, <https://www.youtube.com/watch?v=rQaUEr65eaI>.
- Valdez N., *“Berserk” is Selling Out Following Kentarō Miura’s Death*, Comic Book, 23.05.2021, <https://comicbook.com/anime/news/berserk-kentaro-miura-death-manga-sold-out-amazon>.