

Grzegorz Trębicki

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

Inspiracja i reinterpretacja — afiliacje gatunkowe *Niekończącej się historii* Michaela Endego oraz *Brave Story* Miyuki Miyabe²

Już nawet bardzo pobieżna analiza jednej z ostatnich powieści japońskiej pisarki Miyuki Miyabe, *Brave Story*, ujawnia uderzające podobieństwa do *Niekończącej się historii*, klasycznego już dzieła literatury młodzieżowej.

Niekończąca się historia została wydana po raz pierwszy w 1979 roku i stanowi najbardziej znane dzieło Michaela Endego (1929–1995), wybitnego niemieckiego autora książek dla dzieci, które doczekały się tłumaczeń na ponad 40 języków. W ciągu kolejnych lat powieść uzyskała wspomniany już status współczesnej klasyki (warto zauważyć, że japońskie wydanie z 1982 o rok wyprzedziło wydanie amerykańskie)³.

Chociaż popularność swą książka w dużej mierze zawdzięcza nakręconemu na jej podstawie filmowi⁴, to jej literackie walory wydają się niezaprzeczalne, co zostało odnotowane przez licznych krytyków. Powieść Endego wydaje się również archetypiczna w tym sensie, że wprowadza pewien zbiór motywów, które zostaną później wykorzystane przez innych autorów.

Miyuki Miyabe (ur. 1960) z kolei jest niezwykle popularną japońską autorką, przede wszystkim thrillerów, których akcja osadzona jest we współczesnym

¹ Zgodnie z obowiązującymi obecnie normami „niekończąca” należy pisać razem. Uprzednio (jeszcze w latach 80. ubiegłego wieku, gdy ukazało się pierwsze polskie wydanie powieści) zapis był odmienny.

² Tekst niniejszego artykułu w znacznej mierze opiera się na tezach mojego referatu *Japanese Novel Meets Western Genre*, zaprezentowanego w języku angielskim na konferencji ACAH (Asian Conference on Arts & Humanities), Osaka, Japonia, 18–22 czerwca 2010.

³ Pierwsze wydanie polskie ukazało się w 1986 r. (M. Ende, *Niekończąca się historia od A do Z*, przeł. S. Błaut, Warszawa 1986).

⁴ Sam Ende był bardzo krytyczny względem ekranizacji Wolfganga Petersena i nawet bezskutecznie pozywał do sądu producentów filmu.

japońskim kontekście kulturowo-społecznym i które podejmują wątki o charakterze społecznym. W powieściach tych często — choć nie zawsze — występuje element fantastyki, związany zwykle z różnego rodzaju motywami parapsychologicznymi. Wydana natomiast również w języku angielskim *Brave Story* stanowi próbę zmierzenia się autorki z konwencją gatunkową *fantasy* (powstała na gruncie anglosaskim, a obecnie już chyba ogólnoświatową); jednocześnie Miyabe eksploruje najistotniejsze motywy powieści Endego, która wydaje się jej głównym źródłem inspiracji.

Oczywiście, podobne inspiracje nie stanowią nowego zjawiska w literaturze, jednak analiza porównawcza obu tekstów pozwoli również, moim zdaniem, na sformułowanie interesujących refleksji o charakterze genologicznym. Wydaje się bowiem, iż pomimo bardzo podobnej tematyki oraz uderzających zbieżności fabularnych, obie powieści wykorzystują znacząco odmienne konwencje gatunkowe.

Na początku naszej analizy przypomnimy podstawowe motywy, na których podstawie kształtowana jest akcja *Niekończącej się historii*, by następnie przyjąć się, w jaki sposób bardzo podobne motywy funkcjonują w *Brave Story* i jakim ulegają modyfikacjom.

Protagonistą książki Endego jest „dziesięcio-, może jedenastoletni”⁵ chłopiec, Bastian Balthazar Bux. Na początku powieści Bastian zostaje ukazany jako nieszczęśliwe, samotne dziecko, przeżywające trudności zarówno w szkole (inne dzieci wyśmiewają się z niego, a nawet prześladują go), jak i w domu (ojciec Bastiana, wciąż rozpamiętujący śmierć swej żony, zaniedbuje syna).

Życie Bastiana odmienia się, gdy, uciekając przed szkolnymi prześladowcami, przypadkowo wchodzi do antykwiariatu prowadzonego przez niejakiego pana Koreandra. Powodowany dziwnym impulsem, ukradkiem wynosi stamtąd intrygująco wyglądający tom zatytułowany *Nigdy niekończąca się historia* i rozpoczyna czytanie go na strychu swego domu.

Książka opowiada o alternatywnym, baśniowym świecie, nazwanym „Fantazjaną”, zamieszkiwanym przez rozmaite rasy i stworzenia. Świat ten znajduje się w głębokim kryzysie, spowodowanym przez tajemniczą „Nicość”, która stopniowo pożera go i dezintegruje. Jednocześnie władczyni Fantazjany (czy też, właściwie, centrum i uosobienie jej egzystencji), Dziecięca Cesarzowa, zapada na tajemniczą chorobę. Misja odnalezienia lekarstwa dla Cesarzowej (i, co za tym idzie, ocalenia Fantazjany) powierzona zostaje młodemu chłopcu-wojownikowi Atreju, wybranemu spośród wielu śmiałków. Od tej pory Bastian śledzi wędrówkę Atreju, pośrednio uczestnicząc w jego queście i coraz bardziej angażując się w opowieść.

W końcu, po wielu przygodach, Atreju powraca do Cesarzowej, w poczuciu poniesionej klęski, jako że prawie cała Fantazjana została już pochłonięta przez Nicość. Cesarzowa wyjawia mu jednak, że jego prawdziwym zadaniem było

⁵ M. Ende, *op. cit.*, s. 7.

sprowadzenie do Fantazjany dziecka z innego świata. Właśnie ono nada władczyni nowe imię, w ten sposób ocalając zarówno ją, jak i całą Fantazjanę. Czytając te słowa, Bastian uświadamia sobie, iż on sam również stał się częścią *Nigdy nie-kończącej się historii*. Przekracza granicę pomiędzy światami, spotyka Dziecięcą Cesarzową i nadając jej imię „Dziecię Księżyców”, inicjuje odnowę Fantazjany. W tym miejscu kończy się pierwsza część książki.

Część druga, opisująca przygody Bastiana w Fantazjanie, wydaje się znacznie bardziej oryginalna i enigmatyczna. Na samym początku chłopiec otrzymuje od Dziecięcego Księżyców potężny przedmiot magiczny, Auryn, z pomocą którego (i jednocześnie używając własnej wyobraźni) ma odbudować Fantazjanę. Auryn daje Bastianowi moc spełniania życzeń, jednakże z każdym życzeniem chłopiec traci jedno ze wspomnień dotyczących poprzedniego życia. W trakcie wędrówki Bastian spotyka i zaprzyjaźnia się z Atreju i jego towarzyszem, smokiem Falcorem; dołączają też do niego kolejni bohaterowie. Tracąc coraz więcej wspomnień i, stopniowo, swoje własne ja, Bastian przekształca się w swoistego antybohatera. Staje się też podatny na intrygi złej czarodziejki Xayidy. W rezultacie porzuca misję, którą powierzyło mu Dziecię Księżyców. Postanawia sam zająć miejsce Dziecięcej Cesarzowej i stać się władcą Fantazjany. Po zażartej walce zostaje pokonany przez buntowników prowadzonych przez Atreju, który staje w obronie prawowitej władczyni, i zmuszony do ucieczki, samotny i pozbawiony wszystkich wspomnień. Jednak na końcu książki, z pomocą Atreju i Falcora, Bastian odnajduje jedyne prawdziwe życzenie; wypija Wodę Życia i powraca do swego świata. Symbolicznie przynosi też Wodę Życia swemu ojcu, dzięki czemu ich wzajemne relacje zostają uzdrowione.

Jak łatwo zauważyć, zastosowana przez Endego formuła literacka⁶ pozwala na skonstruowanie współczesnej powieści inicjacyjnej o wysoce metaforycznym charakterze. Jej podstawowym założeniem jest przeciwstawienie dwóch światów — pierwotnego, „realnego” (mimetycznego), w którym protagonista doświadcza poważnych problemów natury osobistej, oraz wtórnego, dokąd — w mniej lub bardziej niecodzienny i tajemniczy sposób — zostaje przeniesiony. Ta „alternatywna” rzeczywistość zostaje przedstawiona jako niemimetyczna, z użyciem elementów nadających w jej odbiorze wrażenie fantastyczności, a w sam fakt jej istnienia zostaje wpisane odniesienie do potęgi ludzkiej wyobraźni. Jednocześnie pod wieloma względami stanowi ona metaforyczne odzwierciedlenie rzeczywistości pierwotnej. Tak więc niezwykle przygody protagonisty w świecie wtórnym mniej lub bardziej bezpośrednio odnoszą się do pozornie bardziej przyziemnych,

⁶ Oczywiście, motyw młodocianego bohatera przenoszonego z rzeczywistości mimetycznej do świata wtórnego, nie od dziś znany jest w fantastycznej literaturze młodzieżowej (moglibyśmy tu przywołać choćby takie klasyczne dzieła, jak *Alicję w krainie czarów* Lewisa Carrolla czy cykl „Opowieści z Narnii” C.S. Lewisa). Tym, co wyróżnia powieści Endego i Miyabe spośród podobnych tekstów, jest bardzo ścisła korelacja pomiędzy trudnościami, jakich doświadczają bohaterowie w rzeczywistości mimetycznej, a questem, podjętym przez nich w świecie wtórnym.

lecz podstawowych dylematów, na jakie natrafia w swej codzienności w rzeczywistości mimetycznej. Ostatecznie też pozwalają mu osiągnąć dojrzałość, która umożliwi stawienie im czoła.

Podana formuła została z powodzeniem zastosowana i rozwinięta w *Brave Story* przez Miyuki Miyabe⁷. Powieść ta wykorzystuje poznawczy potencjał wspomnianej formuły poprzez sugestywne i przekonujące przedstawienia zarówno rzeczywistości mimetycznej, jak i świata wtórnego. Już sam tytuł książki Miyabe wskazuje na powieść Endego jako główne źródło inspiracji. Sugestia ta zostaje potwierdzona w trakcie dalszej lektury na różnych poziomach struktury tekstu.

Protagonista, jedenastoletni Wataru Mitani, przypomina Bastiana przede wszystkim w tym, iż to właśnie jego problemy rodzinne od początku książki znajdują się w centrum narracji. Są one również kluczowe dla rozwoju fabuły powieści.

Książka została podzielona na dwie osobne części (w czym przypomina typową anglosaską *fantasy* „przemieszczenia”)⁸ — mimetyczny wstęp i część główną, której akcja rozgrywa się w świecie Wizji. Przez pierwsze dwieście stron wątki związane z tajemnicą otaczającą budynek Daimatsu (który okazuje się skrywać portal prowadzący do innego świata) oraz nowym uczniem, Mitsuru Ashikawą, rozwijają się stopniowo na tle codziennej rutyny typowego japońskiego ucznia oraz rosnącego napięcia w domu Mitanich. W trakcie rozwoju akcji ojciec Wataru porzuca żonę oraz syna i wyprowadza się, by zamieszkać z inną kobietą. Gdy popadająca w depresję matka Wataru podejmuje próbę samobójczą, chłopiec decyduje się podążyć za radą Mitsuru i wkroczyć do świata Wizji, aby odmienić swój los.

⁷ Analiza powieści oparta jest na wydaniu angielskim (M. Miyabe, *Brave Story*, San Francisco 2007). Jak dotąd powieść nie doczekała się wydania polskiego.

⁸ Przez „*fantasy* przemieszczenia” mam na myśli wariant „*fantasy* świata wtórnego”, w którym główny bohater (bohaterowie) w początkowo tajemniczy, ale ostatecznie wyjaśnialny w ramach obowiązującej w tekście przyczynowości sposób, zostaje przeniesiony do wtórnego świata, gdzie następnie przeżywa swoje przygody. Często ma on do wykonania określoną misję, powierzoną mu zazwyczaj przez różnego rodzaju siły transcendentne, i po wypełnieniu jej powraca do świata pierwotnego. Teksty te są zazwyczaj podzielone na dwie wyraźne części — mimetyczny wstęp i tekst właściwy, którego akcja toczy się już w świecie skonstruowanym według praw gatunkowych *fantasy* (egzomimetyczny model świata). Do najbardziej znanych tekstów tej odmiany *fantasy* można zaliczyć cykle „Kroniki Thomasa Covenanta, Niedowiarka” Stephena Reedera Donaldsona (*Jad Lorda Foula*, przeł. P.W. Cholewa, Poznań 1994; *Wojna Złotego Kamienia*, przeł. M. Duch, Poznań 1994; *Moc, która osłania*, przeł. M. Duch, Poznań 1995; *Zraniona kraina*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1998; *Jedyne Drzewo*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 2000; *Władca białego złota*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 2002) czy „Fionowski Gobelin” Gya Gaviela Kaya (*Letnie drzewo*, przeł. D. Żywno, Poznań 1995; *Wędrujący ogień*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 1995; *Najmroczniejsza droga*, przeł. D. Żywno, Poznań 1995). Patrz G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2007, s. 119–129). Warto też chyba przy tej okazji dodać, iż bardzo podobna konwencja znalazła także zastosowanie we współczesnych dziełach popkultury japońskiej, mianowicie w *anime* oraz mangach skierowanych głównie do odbiorcy nastoletniego — mam tu na myśli takie produkcje, jak *The Vision of Escaflowne* (reż. K. Akane, Japonia 1996) czy *Fushigi Yûgi* (reż. H. Kamegaki, Japonia 1995–1996).

Główna różnica pomiędzy obydwoma porównywanymi tekstami na tym etapie polega na sposobie potraktowania części mimetycznej. W wypadku *Niekończącej się historii* jest ona raczej szkicowa — zawiera bowiem, pomijając refleksje Bastiana podczas czytania książki na strychu, jedynie kilka stron, na których bezpośrednio pojawiają się zaledwie dwie inne postacie (pan Koreander i ojciec Bastiana). Tekst Miyabe z kolei kreśli szczegółową prezentację codzienności współczesnego chłopca. Co istotne, w przeciwieństwie do wielu tradycyjnych opowieści fantastycznych przeznaczonych dla młodego czytelnika, tekst nie unika wprowadzania trudnych czy nawet drastycznych sytuacji (rozpad rodziny Mitani, historia śmierci małej siostry Mitsuru i jego matki z rąk zazdrosnego ojca). W rezultacie Wataru ze swoją codziennością typowego ucznia, zainteresowaniami, rozrywkami i problemami dość powszechnymi we współczesnym świecie, w większym niż Bastian stopniu wydaje się postacią trójwymiarową, ciekawszą, pełniejszą, a przez to w odbiorze sympatyczniejszą i łatwiejszą do utożsamienia się z nią. Zatem w swej pierwszej części powieść Miyabe w o wiele większym stopniu niż książka Endego odwołuje się do współczesnych konwencji prozy mimetycznej (powieść dla młodzieży, powieść psychologiczna).

Jak zdają się sugerować same nazwy wtórnych światów w obydwu tekstach — Fantazjana i Wizja — zarówno fakt ich egzystencji, jak i ich kondycja bezpośrednio związane są z potęgą ludzkiej wyobraźni. Oba światy połączone są też subtelными więzami z rzeczywistością mimetyczną. Jak zauważa Mitsuru, zachęcając Wataru do wyruszenia w drogę: „To my stworzyliśmy wizję — my ludzie w tym świecie — naszymi wyobrażeniami. Nasze myśli stwarzają energię, która sprawia że Wizja jest tym, czym jest”⁹.

Chociaż Wizja stanowi „wymaginowany” świat *ex definitione*, to jest to świat niezwykle rozległy i złożony. Tu znowu różnice w konstrukcji obu powieściowych światów wtórnych są bardzo wyraźne. Przedstawiając przygody Bastiana w Fantazjanie, tekst *Niekończącej się historii* posługuje się konwencjami typowymi dla baśni magicznej¹⁰. Czas i przestrzeń nie są całkowicie autonomiczne, lecz — podobnie jak w baśni — wydają się podporządkowane przemieszczaniu protagonistów. W tekście przeważają nazwy opisowe, takie jak „Pustynia barw”, „Kraina martwych gór” czy „Dziecięca Cesarzowa”. Charakterystyczna dla baśni magicznej jest też rola magicznych artefaktów (klejnot Auryn, magiczny miecz Sikanda, używany przez Bastiana w drugiej części powieści), które często okazu-

⁹ „We created the Vision — us the people in this world — with our imaginations. Our thoughts create the energy that makes Vision what it is” (M. Miyabe, *Brave Story*, San Francisco 2007, s. 223, przeł. G.T.).

¹⁰ O genologicznych różnicach pomiędzy baśnią magiczną a *fantasy* czytaj w: G. Lasoń, *Magiczne zwierciadła baśni i fantasy*, „Nowa Fantastyka” 1990, nr 2, s. 56–58; G. Trębicki, *op. cit.*, s. 57–58; A. Zgorzelski, *The Syncretic Nature of John Ronald Reuel Tolkien's "The Lord of the Rings"*, Gdańsk 1997.

ją się istotniejsze dla rozwoju akcji niż sam protagonista¹¹. Wielu spośród bohaterów, zwłaszcza drugoplanowych, to postacie raczej stereotypowe, zaczerpnięte z szeroko pojętej tradycji baśni i w niewielkim tylko stopniu poddane indywidualizacji — można by tu wymienić na przykład bohatera Hynrecka czy księżniczkę Oglamar. W kategoriach odbioru wspomniane strategie wydają się między innymi skutkować tym, iż czytelnikowi nieustannie przypomina się o typowo baśniowej proveniencji tekstu, który — w przeciwieństwie do współczesnych powieści *fantasy* dla młodzieży — w niewielkim stopniu prowokuje go do zawieszenia niewiary.

W przeciwieństwie do książki Endego, powieść Miyabe (choć i tu pojawiają się motywy odwołujące się do tradycji baśni) wykorzystuje w konstrukcji świata przedstawionego oraz w budowaniu fabuły przede wszystkim konwencje zaczerpnięte z anglosaskiego gatunku *fantasy*¹². Wizja to pełnoprawna rzeczywistość alternatywna, precyzyjnie nakreślone kontinuum czasoprzestrzenne ze starannie opracowaną geografią (podobnie jak w typowej amerykańskiej powieści *fantasy*, do tekstu została dołączona mapa), strukturą społeczną i „rasową”, a nawet systemem politycznym.

Świat Wizji składa się z dwóch krain okupujących oddzielne kontynenty rozdzielone morzem: wielorasowe i demokratyczne Zjednoczone Narody Południa (ZNP) oraz tyraniczne Imperium Północne. ZNP, dokąd Wataru przybywa na początku drugiej części powieści, stanowią luźną federację miast i terytoriów zamieszkałych przez ludzi (tutaj nazywanych „ankha”) oraz inne rozumne rasy (takie jak wodny ród — olbrzymie humanoidalne jaszczury, koci ród, karula — gigantyczne ptaki i inne stworzenia). Panująca początkowo w tej krainie harmonia zagrożona jest przez przesady rasowe uchodźców z Imperium Północnego, w którym ludzie skutecznie doprowadzili do eksterminacji bądź wygnania wszystkich „nie-ankha”, a także przez religijny zamęt, spowodowany przez rosnących w siłę wyznawców Starego Boga (oficjalna doktryna Imperium Północnego, sankcjonująca przemoc wymierzoną przeciwko „nie-ankha”), którzy przeciwstawiają się tradycyjnej wierze Południa w tolerancyjną i miłosierną Boginię-Stworzycielkę. Niemal natychmiast po swoim przybyciu Wataru zostaje wpłątany w rozwijający się konflikt i musi sam zdecydować, gdzie leży granica pomiędzy dobrem i złem i po której powinien opowiedzieć się stronie. Wkrótce zaprzyjaźnia się z młodym jaszczurem Kee Keemą oraz kocią dziewczyną Meeną, którzy odtąd będą mu towarzyszyć w wyprawie, a także przyłącza się do Górali (Highlanders), tradycyjnej ochotniczej milicji Południa.

W przeciwieństwie do Bastiana, którego przygody eksponowały jego problemy osobiste, ambicje oraz defekty charakterologiczne, cały czas jednak pozostając w obrębie konwencjonalności baśni magicznej, Wataru już od samego początku

¹¹ Zob. G. Lasoń, *op. cit.*, s. 57.

¹² Przez *fantasy* czy też, bardziej precyzyjnie, „*fantasy* świata wtórnego” (*secondary world fantasy*) rozumiem określony współczesny gatunek egzomimetyczny. Wypada zaznaczyć, iż moje rozpoznanie powyższego gatunku niezupełnie jest zgodne z jego popularnymi czy też krytycznoliterackimi opisami i definicjami. Por. G. Trębicki, *op. cit.*, s. 9–25.

skonfrontowany jest z zawilnością i niejednoznacznością rzeczywistości i zostaje zmuszony do uświadomienia sobie wagi i konsekwencji dokonywanych wyborów o charakterze etycznym, zarówno w życiu społecznym, jak i prywatnym. Nawet jeśli Wizja stanowi, w pewnym sensie, emanację jego samego w podobny sposób, jak Fantazjana stanowiła emanację Bastiana, jest ona także światem innych istot; prawdopodobnie najważniejsza lekcja, jakiej Wataru musi się nauczyć podczas swego questu, to lekcja empatii, zrozumienie wzajemnych powiązań pomiędzy wszystkimi żyjącymi stworzeniami i światem, który zamieszkują.

Podstawowym celem questu Wataru, gdy za namową Mitsuru decyduje się on wkroczyć do świata Wizji i stać się Wędrowcem, jest odnalezienie drogi do mitycznej Wieży Przeznaczenia, gdzie przebywa Bogini, aby poprosić ją o spełnienie jednego życzenia. Tak więc obaj chłopcy pragną odmienić swój los i w cudowny sposób odwrócić nieszczęścia, jakie spadły na nich w rzeczywistości mimetycznej — Mitsuru jest zdeterminowany, aby przywrócić do życia swoją małą siostrzyczkę, podczas gdy Wataru pragnie, by jego rodzina na nowo się połączyła, lub też raczej, by jej rozpad nigdy się nie wydarzył.

Chłopcy wyruszają, każdy w swój indywidualny *quest* (choć ich drogi niejednokrotnie jeszcze będą się schodzić), każdy zaopatrzony we własny „Miecz Odważnego”. Ich zadaniem jest odnalezienie pięciu magicznych klejnotów i umieszczenie ich w otworach w oprawie miecza, co pomoże przemienić go w „ostrze demona” i otworzyć przejście do Wieży Przeznaczenia.

Echa *Niekończącej się historii* nieustannie pojawiają się w powieści Miyabe. Wizja, podobnie jak Fantazjana, jest kształtowana przez ludzkie myśli i emocje. Dobroczynna Bogini, stwórca i strażnik Wizji, ontologicznie odgrywa niemal tę samą rolę co Dziecięca Cesarzowa. Zakończone sukcesem kuszenie Bastiana przez Xayidę ma swój odpowiednik w spotkaniu Wataru z Lady Onbą, która próbuje namówić go, aby zniszczył Boginię i zajął jej miejsce w celu spełniania dowolnej liczby swych życzeń. Dawni Cesarze Fantazjany — śmiertelnicy, niepotrafiący odnaleźć drogi powrotnej do rzeczywistości mimetycznej — w *Brave Story* znajdują swój ekwiwalent w postaci byłych Wędrowców, którzy porzucili swój *quest* i zostali następnie uwięzieni w sanktuarium na górze Dela Rubesi.

Wszystkie te motywy jednakże ulegają w *Brave Story* znaczącym modyfikacjom i reinterpretacjom. Siła Bastiana w drugiej części *Niekończącej się historii* zasadniczo uzależniona była wyłącznie od magicznej mocy miecza Sikandy, podczas gdy moc Miecza Odważnego, otrzymanego przez Wataru, wzrasta wraz z samym protagonistą, stanowiąc jedynie odzwierciedlenie jego wewnętrznej siły i determinacji. Kusicielka Onba nie jest tylko kolejną literacką realizacją archetypu złej czarodziejki jak Xayida, lecz stanowi materialną manifestację wszystkiego, co niechciane i odrzucone — wliczając w to ciemność drzemiącą na dnie serca Wataru.

Zaprezentowane w *Brave Story* postacie i związane z nimi konflikty pod względem złożoności psychologicznej nie tylko znacząco przewyższają swe odpowiedniki z *Niekończącej się historii*, lecz także zdecydowanie wykraczają poza konwencje standardowo przyjęte w baśni magicznej dla dzieci i młodzieży. Po raz

kolejny tekst Miyabe bliższy jest tutaj tradycji współczesnej „*fantasy* świata wtórnego”, zwłaszcza w kontekście najnowszych tendencji w ramach tego gatunku. Powieść zawiera wiele ciemnych, wieloznacznych i niepokojących scen, jak na przykład spotkanie na Bagnach Żalu, podczas którego mściwa strona osobowości Wataru dosłownie oddziela się od chłopca i zabija kupca Yacoma i jego ciężarną kochankę Lily (oboje wydają się stanowić alter ego ojca Wataru oraz jego przyjaciółki Rikako, dla której Akira Mitani porzucił swą rodzinę w rzeczywistości mimetycznej)¹³.

Dylematy, jakie stają przed protagonistami, są trudne, skomplikowane i często niejednoznaczne. Przyjaciół Wataru, Mitsuru, który kilkakrotnie ratował go z opresji, ostatecznie okazuje się też jego niebezpiecznym rywalem, w trakcie trwania akcji ujawnione bowiem zostaje, iż tylko jeden z dwóch Wędrowców będzie mógł ukończyć swój *quest*, podczas gdy straszliwym przeznaczeniem drugiego będzie stać się tak zwana „połowa” — częścią ofiary niezbędnej do odnowienia uniwersum Wizji. Mitsuru stanowi również najbardziej chyba tragiczną i wieloznaczną postać w powieści. Zdeterminowany, aby za wszelką cenę przywrócić do życia swoją małą siostrzyczkę, zmierzając do Wieży Przeznaczenia, nie waha się popełniać najgorszych okrucieństw, byle tylko osiągnąć swój cel; gotów jest zniszczyć wszystko, co mogłoby stanąć mu na drodze. Jego dramatyczny koniec stanowi jeden z najbardziej poruszających momentów w książce.

Śmierć Mitsuru nie jest jedyną stratą, jakiej doświadcza Wataru, podczas gdy akcja zmierza ku kulminacji. *Brave Story* konsekwentnie unika szczęśliwego zakończenia typowego dla tradycyjnej baśni magicznej (i wywodzących się z niej większości *fantasy* dla dzieci i młodzieży)¹⁴, a jej przesłania nie są proste. Po tym, jak Wataru bezsilnie obserwuje klęskę swojego przyjaciela i rywala, następnie zaś pokonuje własną nienawiść i nie daje się zwieść kusicielce Onbie, w końcu pojawia się przed nim Bogini Przeznaczenia. Jako że cały świat Wizji stoi w obliczu zagłady, chłopiec również staje przed najtrudniejszym dylematem. W przeciwieństwie do Mitsuru, Wataru porzuca swój osobisty cel na rzecz ratowania swych nowych przyjaciół i świata, w który zdążył się już zaangażować. Na końcu książki

¹³ Oczywiście, motyw „złego” cienia protagonisty stanowi bardzo mocny topos kulturowy, wykorzystany wcześniej również w wielu innych tekstach. Historia sobowtóra Wataru, będącego ucieleśnieniem jego własnej nienawiści, walka, do jakiej dochodzi pomiędzy obydwojema, i jej niespodziewane rozstrzygnięcie bardzo przypominają zwłaszcza klasyczną powieść *fantasy* Ursuli K. Le Guin *Czarnoksiężnik z Archipelagu* (przeł. S. Barańczak, Gdańsk 1991), której protagonista Ged musi zmierzyć się z Cieniem symbolizującym ciemną stronę jego osobowości.

¹⁴ I znów uwidacznia się tutaj podobieństwo do wielu dzieł współczesnej *fantasy*, zwłaszcza tych reprezentujących jej postać epicką. Zakończenia często są tam naznaczone poczuciem smutku i osobistej straty, zwycięstwo zaś nad złem nie jest kompletne, bywa natomiast okupione wielkimi poświęceniami. W kontekście powyższym można wymienić zwłaszcza takie tytuły, jak *Najdalszy brzeg* U.K. Le Guin (przeł. J. Kozerski, Gdańsk 1991), *Władca pierścieni* J.R.R. Tolkiena (przeł. M. Skibniewska, Warszawa-Poznań 1990) czy wspomniane już „Kroniki Thomasa Covenanta, Niedowiarka” Stephena R. Donaldsona.

powraca do swego dawnego życia w rzeczywistości mimetycznej, świadom, że nigdy już nie zobaczy przyjaciół ani świata, który ocalił, i że wszystkie problemy pozostawione w „rzeczywistym” świecie, będą na niego z powrotem czekały. Jednocześnie jednak, dzięki świeżo uzyskanej dojrzałości, zdaje sobie też sprawę, że tylko on sam jest w stanie odmienić swój los — zarówno teraz, jak i w przyszłym życiu.

Dzięki wspomnianej już złożoności w konstrukcji świata przedstawionego i bohaterów, znaczenia i przesłania tekstu znacząco wykraczają poza tradycyjną, prostą baśniową apoteozę przyjaźni i wiary we własne siły, tworząc wyrafinowany moralitet poruszający kwestie sprawiedliwości, empatii, lojalności i współczucia, opowiadający o pokonywaniu własnej nienawiści i odnajdywaniu „swej prawdziwej drogi”.

Wydaje się, iż siła powieści Miyabe — podobnie jak w przypadku wielu innych tekstów współczesnej *fantasy* — wynika z jej synkretyzmu, umiejętności łączenia rozmaitych inspiracji, motywów oraz konwencji w konsekwentną i oryginalną całość. Gatunek, z którym powieść Miyabe wykazuje największe powinowactwo to, jak już zauważyliśmy, współczesna *fantasy* świata wtórnego. Można tu odnaleźć większość definiujących elementów tego gatunku — motyw questu, motyw inicjacji i przemiany duchowej głównego bohatera czy też motyw zmagania dobra ze złem na skalę kosmiczną, w których — przy znaczącym udziale protagonisty — rozstrzygnięty zostanie los świata przedstawionego. Jednocześnie, co warto odnotować, dzieło Miyabe odznacza się dużą oryginalnością, nie ograniczając się tylko do kopiowania typowych schematów gatunkowych, co znajduje odzwierciedlenie w przeważającej większości współczesnych anglosaskich tekstów *fantasy*. Widzimy to zwłaszcza w konstrukcji porządku rasowego, społecznego i ontologicznego świata Wizji, która znacząco różni się od niezliczonych wersji feudalnych światów postarturiańskich czy też posttolkienowskich, tak powszechnych we współczesnych sagach *fantasy*.

Jak już zaznaczyłem na początku niniejszego artykułu, porównawcza analiza obu powieści nasuwa też interesujące spostrzeżenia natury bardziej teoretycznej. Wykazuje mianowicie, jak ryzykowne może być wyciąganie wniosków o charakterze genologicznym na podstawie samej tylko tematyki czy też fabuły utworów¹⁵. Choć bowiem w wypadku wspomnianych tekstów są one bardzo podobne, to jednocześnie oba dzieła różni od siebie wiele innych, niezwykle istotnych elementów, sprawiających, iż *Niekończącą się historię* należałoby uznać za utwór bliski konwencji tradycyjnej baśni magicznej, podczas gdy *Brave Story*

¹⁵ Nawet i dzisiaj — zwłaszcza na gruncie analiz literatury popularnej oraz fantastyki — status gatunkowy poszczególnych tekstów czy też powinowactwo pomiędzy różnymi dziełami często wyznacza się na podstawie jedynie mniej lub bardziej powierzchownie rozumianej „tematyki” utworów, np. występowania pojedynczych motywów. Polemikę z podobnymi strategiami podejmował już A. Zgorzelski ponad 30 lat temu (*Fantastyka. Utopia. Science Fiction*, Warszawa 1980, s. 8).

to stosunkowo złożona i oryginalna *fantasy* świata wtórnego, która nie waha się poruszać skomplikowanej problematyki etycznej czy też przejmować konwencji charakterystycznych na przykład dla współczesnej powieści psychologicznej¹⁶. Ze wskazanych różnic wynikają, oczywiście, określone konsekwencje, mające wpływ na strukturę, przesłanie i, wreszcie, odbiór obydwu tekstów.

Na marginesie powyższych rozważań można też wyciągnąć interesujące wnioski o charakterze bardziej kulturowym. Tekst Miyabe stanowi doskonały przykład postępującej „globalizacji” współczesnej literatury, którą szczególnie łatwo jest chyba zaobserwować właśnie w literaturze popularnej¹⁷. Mamy tu bowiem do czynienia z tekstem japońskiej pisarki i odnoszącym się do współczesnej japońskiej rzeczywistości kulturowo-społecznej, a jednak wyraźnie zainspirowanym utworem niemieckiego pisarza, jak również czerpiącym obficie z zasadniczo wyrosłej na gruncie anglosaskim i rozwijającej się najbardziej dynamicznie w Anglii i Stanach Zjednoczonych konwencji gatunkowej *fantasy*¹⁸. Jak widzimy, w obecnych czasach teksty, motywy i konwencje stosunkowo łatwo i szybko przekraczają granice etniczne, kulturowe i te wyznaczone przez język. Gatunek *fantasy* z kolei staje się zjawiskiem prawdziwie kosmopolitycznym, nieustannie wzbogacanym o różnorakie wpływy, płynące z bardzo różnych stron, i owocującym niekiedy tekstami tak interesującymi, jak *Brave Story* Miyuki Miyabe¹⁹.

¹⁶ Innym wybitnym tekstem *fantasy* — oprócz *Czarnoksiężnika z Archipelagu* — z którym *Brave Story* budzi wyraźne skojarzenia, są „Kroniki Thomasa Covenanta Niedowiarka” Donaldsona. W obu dziełach pobyt bohaterów w światach wtórnych umożliwia im przejście przemiany duchowej, a ich *quest* ma zasadnicze znaczenie dla ocalenia tychże światów, choć w sposób bezpośredni nie wpływa na ich osobistą sytuację w rzeczywistości mimetycznej. W obu tekstach niezwykle istotny jest też motyw stosunku protagonisty do świata, w którym się znalazł — zwłaszcza zaś kwestia zaakceptowania bądź odrzucenia jego „prawdziwości” (przede wszystkim w sensie etycznym).

¹⁷ Powieść Miyabe jest z jednej strony mocno osadzona we współczesnej rzeczywistości japońskiej, z drugiej strony jednak wydaje się raczej oddalać od wzorców i konwencji typowych dla klasycznej literatury Kraju Kwitnącej Wiśni. W tym sensie stanowi chyba zdecydowanie w większym stopniu produkt globalnej kultury popularnej niż tradycyjnej kultury japońskiej.

¹⁸ Zauważmy też, iż swoimi odwołaniami do gatunku anglosaskiego *Brave Story* wyraźnie odróżnia się od wielu innych współczesnych tekstów pisarzy japońskich, które również można by chyba zaklasyfikować jako „*fantasy* świata wtórnego”. Podam tu, jako przykład, dwa przetłumaczone na język angielski tytuły: *Dragon Sword and Winter Child* Noriko Ogiwary (przeł. C. Hirano, San Francisco 2007) oraz *Moribito, Guardian of the Spirit* Nahoko Uehashi (przeł. C. Hirano, New York 2008). Akcje obu powieści zostały umieszczone w światach wtórnych, ale konwencje i motywy typowe dla anglosaskiej *fantasy* nie są tu szerzej wykorzystywane, a modele obu światów przedstawionych ściśle nawiązują do mitologii japońskiej.

¹⁹ Bardzo interesująca byłaby zapewne, podjęta już jednak bardziej z pozycji kulturoznawczych niż literaturoznawczych, próba prześledzenia, do jakiego stopnia teksty współczesnej *fantasy* japońskiej odwołują się do motywów (archetypów, mitów, rozmaitych kontekstów kulturowych) związanych z rodzimą tradycją, a do jakiego przejmują (za pośrednictwem kultury i literatury popularnej) motywy typowe raczej dla kręgu kultury europejskiej, zwłaszcza anglosaskiej, oraz w jaki sposób obie te tradycje przenikają się i oddziałują na siebie.

Inspiration and reinterpretation — generic affiliations of *The Neverending Story* by Michael Ende and *Brave Story* by Miyuki Miyabe

Summary

The article is devoted to modern popular literature, and the perspective employed is both textual and cultural. The starting point of the article is the comparative study of two contemporary fantasy novels for young readers — *The Neverending Story*, the classical work of the genre by German writer Michael Ende, which appeared in 1979 — and *Brave Story*, published recently by the acclaimed Japanese novelist Miyuki Miyabe. Both books undertake an ambitious attempt at creating a modern novel of apprenticeship addressed not only to young literary audience, in which protagonists' adventures in an alternate world parallel more mundane but nevertheless very vital problems they encounter in their everyday life. They also employ similar literary conventions as well as narrative strategies, and recount their respective stories against a vast background of social and psychological issues. At the same time, while sharing the initial assumptions, the novels in question also exhibit a considerable diversity in the treatment of their subject matter and their generic affiliations. Here, a close analysis of *Brave Story* proves especially interesting, as the book successfully transplants the conventions of Anglo-Saxon or western literary tradition on the Japanese ground. The result is a work of a very universal appeal, which also illustrates the process of globalization of contemporary literary genres and popular culture in general.