

**Miłosz Markocki**

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

## **Geralt z Rivii – antybohater w roli bohatera fantasy**

### **Abstrakt**

Andrzej Sapkowski stworzył postać bohatera fantasy, która w innych utworach fantasy mogłaby być uznana za antybohatera lub antagonistę. Geralt jest wiedźminem – zmutowanym zabójcą potworów, do którego ludzie podchodzą z obawą i nieufnością. Oryginalność Geralta jako bohatera fantasy polega głównie na niecodziennym zestawieniu cech składających się na jego postać – z jednej strony takich, które upodabniają go bardziej do nieludzkich stworzeń lub postaci złoczyńców czy nawet antybohaterów, a z drugiej tych, które są typowe dla bohaterów fantasy.

### **Słowa kluczowe**

antybohater, bohater  
fantasy, fantasy,  
Wiedźmin

Miłosz Markocki

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

## Geralt z Rivii – antybohater w roli bohatera fantasy

Fantasy jest jednym z bardziej wziętych, zwłaszcza w kulturze popularnej, gatunków w literaturze, kinie oraz przemyśle gier komputerowych. Owa popularność bierze się najprawdopodobniej ze specyficznego połączenia znanych i rozpoznawalnych elementów funkcjonujących w kulturze odbiorców z elementami niesamowitymi. Jedną z najczęściej przytaczanych cech fantasy, która oddziela ten gatunek od innych, jest występująca w nim magia i elementy nadprzyrodzone, często w postaci potworów czy magicznych istot. Jak ujmuje to Marek Pustowaruk, dla fantasy istotna jest:

obecność magii, która objawia się nie jako określony system wierzeń i praktyk, opartych na fałszywym rozpoznaniu praw rządzących kreowaną w opowieści rzeczywistością – lecz jako realnie skuteczna aktywność, której prawa i konsekwencje mają charakter obiektywny<sup>1</sup>.

Magia w światach fantasy nie pokrywa się z przyczynowością i prawami fizyki rzeczywistości znanej odbiorcom, lecz je zastępuje. Fantasy odrzuca przyczynowość cechującą naszą rzeczywistość, co nie oznacza, że jest jej całkowicie pozbawiona – logika systemu magicznego jest odmienna i nieprawdopodobna w kontekście rzeczywistości empirycznej, ale jest nadal spójna i logiczna w ramach świata przedstawionego. Prezentowane światy i ich elementy mają zachwycać czytelnika swoją niesamowitością, lecz musi ona być zaprezentowana w taki sposób, aby odbiorca mógł się odnieść do przedstawionych scenarii, obiektów i stworzeń i nie czuł się zagubiony. Być może to właśnie jest przyczyną niesłabnącej popularności fantasy jako gatunku literackiego i filmowego – konwencja ta potrafi dzięki nadprzyrodzonym i nieprawdopodobnym elementom przedsta-

<sup>1</sup> M. Pustowaruk, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Wrocław 2009, s. 21.

wiać światy, wydarzenia i bohaterów w bardzo atrakcyjny sposób, ale dokonuje tego tak, że odbiorca nie czuje się obco w świecie przedstawionym i może utożsamić się z danym bohaterem. Dlatego wiele dzieł fantasy, aby ułatwić odbiorcy poznawanie i osvajanie się z niesamowitym, operuje obrazami i pojęciami wzorowanymi na elementach istniejących kultur ludzkich, najczęściej czasów średniowiecznych, czasem też starożytnych. Mając do dyspozycji na pozór znajome elementy, łatwiej jest odbiorcy zagłębić się w różne światy fantasy; wiele dzieł tego gatunku konstruuje rzeczywistości przypominające w znacznym lub nawet wysokim stopniu średniowieczną Europę i jej realia – z tą tylko różnicą, że magia oraz stworzenia zaczerpnięte ze znanych czytelnikowi legend i tradycji ludowych lub podań i wierzeń są prawdziwe w świecie przedstawionym.

Powieści fantasy dysponują charakterystycznym typem bohaterów. Jakie cechy konstytutywne musi posiadać dana postać, aby można było ją rozpatrywać jako bohatera fantasy? Według Johna H. Timmermana jednym z wyznaczników takiej postaci jest połączenie jego działań z magią i siłami nadprzyrodzonymi: „Używanie magii i nadnaturalnych mocy nieuchronnie sprawia, że podejmowane [przez bohatera – M. M.] czyny stają się znamienne w kontekście dobra bądź zła”<sup>2</sup>. W takiej optyce działania bohatera nabierają wymiaru moralnego. Jeśli koncentrujemy się na fakcie, że samo użycie magii powoduje przypisanie działań danej postaci do jednej ze stron dychotomii, pomijamy kwestię intencji bohatera. Konsekwencją takiej sytuacji jest to, że bohater fantasy, świadomie czy też nie, poprzez swoje działanie opowiada się po stronie zła lub dobra. W wypadku fantasy najczęściej spotykanym schematem jest bohater wspierany przez magię lub siły nadprzyrodzone, który działa na rzecz dobra, w opozycji do antagonisty, który również dysponuje magicznymi i nadnaturalnymi środkami, ale jego działania jednoznacznie stawiają go po stronie zła. Trzeba jednak zauważyć, że wypowiedź Timmermana kładzie nacisk na czyny i decyzje bohatera, a nie na to, czy on sam używa magii. Jest to ważne, ponieważ większość bohaterów fantasy, znanych czytelnikom czy widzom z książek czy filmów, nie posługuje się magią bezpośrednio. Bardzo często używają oni magicznej broni lub jakichś potężnych magicznych artefaktów, jednak rzadko sami posiadają zdolności magiczne. W kwestii magii z pomocą przychodzą często wierni towarzysze głównego bohatera. Można zaobserwować, że ich działania są głównie warunkowane i dyktowane postępowaniem protagonisty – używają więc magii, aby go na różne sposoby wspomagać lub bronić.

2 Z ang. (tłumaczenie własne): “The use of magic and supernatural powers inevitably turns actions to good or evil significance”. J. H. Timmerman, *Other Worlds: The Fantasy Genre*, Bowling Green 1983, s. 72.

Dlatego też korzystanie z magii można tutaj rozpatrywać w kategoriach działań samego bohatera fantasy, jako że jego towarzysze używają jej najczęściej nie z własnej inicjatywy, lecz na jego wyraźne polecenie bądź potrzebę – innymi słowy, to właśnie jego czyny i decyzje determinują wykorzystanie nadnaturalnych środków.

Inną cechą wyróżniającą bohatera fantasy jest to, że jego działanie wymaga celu, dlatego podejmuje się on Wyprawy (*Quest*). Jak podkreśla Timmerman:

Jeśli bohater fantasy musi działać, jak zauważyliśmy już wcześniej, często musi długo i rozpaczliwie szukać powodów do działania. Wyprawa, którą podejmuje bohater, jest odmienna od przygody w bardzo znaczący sposób. Po pierwsze, przygoda może prowadzić gdziekolwiek. [...] Wyprawa zawsze zmierza ku czemuś, co często staje się jasne dopiero podczas poszukiwania. Po drugie, przygoda może być podjęta z wielu różnych powodów – znużenie obecną sytuacją życiową, chęć przeżycia przygód, brak satysfakcji z tego, jak się rzeczy mają. Natomiast Wyprawa jest związana z misją [bohatera – M. M.] i jej zakończenie ma duchowe znaczenie. Po trzecie, przygoda może być zaledwie kapryśną swawolą. W przeciwieństwie do niej, Wyprawa jest zawsze poważnym i doniosłym przedsięwzięciem, często jest śmiertelnie niebezpieczna, wiąże się z licznymi zmaganiem i nieuchronnym lub istniejącym już zagrożeniem, w których to postać musi zebrać w sobie wszystkie możliwe siły i wolę, aby się nie poddać<sup>3</sup>.

Podjęcie się Wyprawy przez protagonistę jest powodem działań bohatera fantasy, a jej ukończenie – ich celem. Najczęstszym schematem Wyprawy, z jakim mają styczność czytelnicy lub widzowie, jest swoista krucjata dobrego bohatera przeciwko złemu władcy. Zmagania bohatera z żołnierzami lub potworami naślany przez złego władcę mają konkretny cel i są kolejnymi krokami zbliżającymi protagonistę do ostatecznego celu. Finalne zwycięstwo bohatera nad wrogami ma znaczenie duchowe, ponieważ staje się zwycięstwem sił dobra nad siłami zła.

Oczywiście, tak jak ma to miejsce w przypadku niemal wszystkich typów postaci, istnieje duża różnorodność bohaterów fantasy; niekiedy postać przedstawiona w jednym dziele jako bohater może przejawiać takie

3 Z ang. (tłumaczenie własne): "If the fantasy hero must act, as we have observed earlier, he must often seek long and desperately for a basis for action. The question which this hero pursues is different from an adventure in several significant ways. In the first place, an adventure may lead anywhere. [...] The quest is always toward something, although that something often becomes clear only with the seeking of it. Second, the adventure may be undertaken for any number of reasons – boredom with one's present situation, a wonderlust, a dissatisfaction with things as they are. The quest, however, is appointed or ordained to his mission, and its end has spiritual significance. Third, the adventure may be merely a whimsical frolic. In contrast, the quest is always a grave, serious undertaking. It is often life-threatening, marked by sense of struggle, of imminent or immediate danger in which the character must call upon all of his will and power to push on". J. H. Timmerman, *op. cit.*, s. 91.

cechy, które w innym dziele byłyby raczej przypisane postaci antagonisty. Dobrze obrazuje to Richard Mathews w swojej książce *Fantasy: The Liberation of Imagination*, w której przytacza przykłady postaci bohaterów fantasy stworzonych przez Johna Ronalda Reuela Tolkiena oraz Roberta E. Howarda, aby wskazać odmienny styl kreowania bohaterów prezentowany przez tych dwóch autorów. Przykłady obu pisarzy są bardzo istotne w rozważaniach nad fantasy i bohaterami tego gatunku, gdyż zarówno wielu badaczy, jak i czytelników uważa twórczość Tolkiena i Howarda za dwa z bardzo istotnych fundamentów współczesnego fantasy. W swoich rozważaniach nad *Władcą Pierścieni* Mathews jako przykład kreacji bohatera fantasy przez Tolkiena podaje postać Aragorna:

Oto przystojny i potężny mężczyzna, którego przeznaczeniem jest zostać królem i poprowadzić ludzi, który jest w bliskim kontakcie z historią i przeznaczeniem i który ma siłę do walki, a nawet pewne zdolności, aby móc stawić czoło najpotężniejszym nadnaturalnym mocom użytym w tej wojnie<sup>4</sup>.

Decyzjami i czynami bohatera kieruje przeznaczenie; Aragorn jest tego w pełni świadomy, co wydaje się jedną z głównych rzeczy definiujących tę postać. Aragorn, będąc świadomy swojego przeznaczenia, wyrusza na wyprawę, która przyniesie mu wiele bólu i cierpienia, pozwoli mu również uciszyć swoje wątpliwości i pogodzić się z przeznaczeniem. Mathews dalej zwraca uwagę na to, w jak zupełnie inny sposób bohater fantasy kreuje Howard, podkreślając, że różnice nie dotyczą jedynie wyglądu, lecz są znacznie bardziej fundamentalne.

Robert E. Howard odwrócił drogę do tronu poprzez wybranie dzikusa na bohatera, w ten sposób tworząc model barbarzyńskiego supermana dla *heroic fantasy*, który zdobywa władzę dzięki mięśniom i sile, nie zważając zbytnio na cywilizację i filozofię po drodze. Robert E. Howard jest amerykańskim prototypem podejścia *bottom-up* do fantasy i jednym z najsilniejszych wpływów na definiowanie współczesnego podgatunku znanego [w Polsce – M.M.] jako magia i miecz<sup>5</sup>.

Po pierwsze, Conan nie jest szlachetnego pochodzenia – w jego żyłach nie płynie krew królów czy innych władców. Po drugie, zarówno on, jak i jego lud uważani są w świecie stworzonym przez Howarda za

4 Z ang. (tłumaczenie własne): “Here is a handsome and powerful man, destined to be king and to lead a people, who is in close touch with history and destiny and who possesses strength for battle and some ability to confront even the greatest supernatural forces unleashed in this war”. R. Mathews, *Fantasy: The Liberation of Imagination (Genres in Context)*, New York 2002, s. 93.

5 Z ang. (tłumaczenie własne): “Robert E. Howard reversed the path to the throne by choosing a brute as hero, thereby creating a model of barbaric superman for heroic fantasy, a path to power through muscle and might, with little affirmation of civilization or philosophy along the way. Robert E. Howard is the American prototype for a bottom-up approach to fantasy and one of the strongest influences in defining the modern subgenre known as sword and sorcery”. *Ibidem*, s. 118.

nieokrzęsanych barbarzyńców, którzy za nic mają zdobycze cywilizacji. Po trzecie, Conan nie wierzy w przeznaczenie. Jest przekonany, że to człowiek kształtuje swój los i jeśli jest tylko dostatecznie zdeterminowany, może osiągnąć wszystko, co tylko zechce. Mathews proponuje odpowiedź na pytanie, dlaczego Howard mógł się zdecydować, aby nadać swojemu bohaterowi takie, a nie inne cechy konstytutywne:

[W – M. M.] dziełach Howarda widać fascynację nie życiem wspólnoty i wartościami plemiennymi, ale walką – okazją do „waleczności, bohaterstwa i brutalności” oraz oporem przeciw „wszelkim próbom ujarznienia”, zawziętym oddaniem dla wolności<sup>6</sup>.

W kontekście kreowania zróżnicowanych sylwetek bohaterów fantasy niezmiernie interesujące jest zestawianie ze sobą Aragorna, szlachetnego potomka królewskiego rodu i urodzonego przywódcy, którego przeznaczeniem jest zjednoczyć ludzi i zasiąść na tronie, z muskularnym i prostym osiłkiem – dzikusiem nawet, jak często Conan jest nazywany przez inne postaci – który nie wierzy w przeznaczenie, a tron nie należy mu się z racji urodzenia, lecz jest czymś, co zdobywa za pomocą miecza.

Kolejny aspekt postaci bohatera fantasy łączy się bezpośrednio z inspirowaniem się autorów fantasy okresem średniowiecza, a w szczególności eposami rycerskimi i jego bohaterami – czyli ideałem rycerza. Protagonista w tego rodzaju tekstach swoją osobą i postępowaniem miał uosabiać wartości etosu rycerskiego – można więc pokusić się o stwierdzenie, że inspiracją dla fantasy były nie tyle same eposy rycerskie, co raczej prezentowane w nich wartości. Bohaterowie utworów fantasy zawdzięczają etosowi rycerskiemu kilka ważnych cech, takich jak szlachetne urodzenie, odwaga, dotrzymywanie danego słowa, obrona słabszych oraz liczne atrybuty fizyczne i umysłowe świadczące o szlachetności i wyjątkowości postaci. Odwaga, która według etosu powinna charakteryzować rycerza, jest niezbędna bohaterowi fantasy do tego, aby był w stanie podjąć działania i podjąć się wyprawy. Również motyw stania w obronie słabszych jest cechą bohaterów fantasy, która została zaczerpnięta z eposu rycerskiego; w fantasy liczne są przykłady protagonisty kreowanego na obrońcę zwykłego ludu uciskanego przez niegodziwych ludzi czy potwory, który walczy ze złem w imię Wyższej Sprawy czy Wartości. Naturalną konsekwencją takiej postawy jest to, że bohater jest często opisywany jako postać uwielbiana przez innych ludzi, która cieszy się dużym uznaniem, szacunkiem i życzliwością. Nie bez znaczenia w kontekście nawiązań do etosu rycerskiego jest także fakt, że często

6 Z ang. (tłumaczenie własne): „... in Howard’s work, the fascination is not so much with the communal life and tribal values as with the battle, the opportunity for »valor and heroism and ferocity«, and with the resistance to »all attempts at subjugation«, a fierce dedication to freedom”. *Ibidem*, s. 121.

postaci bohaterów fantasy są opisywane jako postaci, które cechuje piękno i szlachetność nie tylko wyglądu, lecz także charakteru. Odwaga i obrona słabszych składają się na szlachetność, która to z kolei cechuje osobę o dobrym sercu; pewne postaci bohaterów fantasy są definiowane w dużym stopniu przez cechy charakteru, a zwłaszcza przez szlachetność oraz dobre – momentami wręcz naiwne – serce<sup>7</sup>.

Wynikające z etosu rycerskiego szlachetność i opowiadanie się po stronie dobra są niezbędne, aby rycerz mógł pełnić rolę obrońcy wiary czy wręcz świętego wojownika walczącego w imię Boga i religii. Taka postawa również jest wykorzystywana w utworach fantasy – trzeba jednak podkreślić, że jest nie tyle naśladowana, ile raczej interpretowana i przenoszona w realia świata przedstawionego danego dzieła fantasy. Mimo że wiele dzieł fantasy jest wzorowanych na średniowieczu, to często przedstawiony w utworze system wierzeń religijnych jest bardzo odmienny od tych znanych czytelnikowi albo element religii zostaje całkowicie pominięty, trudno więc jest odnosić się do bohatera fantasy jak do obrońcy konkretnej wiary. Najczęściej taki bohater oraz jego działania i pobudki są opisywane w podobny sposób, jak w przypadku postaci rycerza w eposach, jednak z tą różnicą, że w fantasy jest on najczęściej obrońcą ogólnie pojętego dobra, pokoju i sprawiedliwości, a nie konkretnej religii.

W tym kontekście Geralt z Rivii, stworzony przez Andrzeja Sapkowskiego, jawi się jako o wiele ciekawsza postać. Tym, co najbardziej wyróżnia go na tle innych bohaterów fantasy, jest jego wiedźmińska profesja. Wiedźmini nie są zwykłymi ludźmi, lecz mutantami stworzonymi przy pomocy alchemii i magii, którzy zajmują się zawodowym zabijaniem potworów zagrażającym ludziom, zaś naturalną konsekwencją ich specyficznej natury jest nie do końca jasna kwestia ich człowieczeństwa. Geralt jest człowiekiem, ale jednak magicznie zmienionym – specjalnie po to, aby wzmocnić pewne jego cechy, takie jak siła czy refleks – żeby był w stanie walczyć z potworami, które od zwykłych ludzi są znacznie szybsze i silniejsze. Jednak na ile osoba stająca się wiedźminem oddala się od bycia człowiekiem, a na ile zbliża się do tego, na co ma polować? Właśnie to pytanie stanowi motywację dla działań Geralta, a poszukiwanie odpowiedzi na nie jest celem jego Wyprawy, która tylko pozornie przypomina prostą wędrówkę z miejsca na miejsce. Wyprawą, którą podejmuje Geralt, jest poszukiwanie odpowiedzi na pytania i na odczuwane wątpliwości co do swojego człowieczeństwa.

<sup>7</sup> Bardzo dobrym przykładem takiego przedstawiania bohatera jest postać Froda z *Władcy Pierścieni*, którego czytelnik poznaje jako naiwnego młodzieńca o dobrym sercu.

Na wątpliwe człowieczeństwo wiedźminów wskazuje już chociażby sam ich wygląd. Geralt charakteryzują białe włosy oraz to, że jego źrenice pod wpływem odpowiednich eliksirów mogą wyglądać jak źrenice kota. Do tego dochodzą jeszcze nadzwyczajna siła i refleks, które w połączeniu z antyspołecznym zachowaniem i aurą tajemniczości stawiają go na marginesie społeczeństwa. W innych utworach fantasy bohater jest zazwyczaj podziwiany przez ludzi, którym pomaga oraz których broni; darzony jest zaufaniem i witany z otwartymi ramionami. W przypadku Geralta sytuacja jest bardziej skomplikowana, ponieważ ludzie zazwyczaj podchodzą do niego z obawą i nieufnością, a niekiedy wręcz z otwartą wrogością – co zazwyczaj dla tychże ludzi kończy się fatalnie. Wiąże się to z faktem, że ludzie są skłonni postrzegać wiedźminów jako odmieńców, niewiele różniących się od bestii, na które polują – co jednocześnie nie powstrzymuje ich przed korzystaniem z usług tych profesjonalnych zabójców potworów, traktując ich jako niezbędne narzędzie lub wręcz zło konieczne. Zdarza się, że ci sami ludzie, którzy chwilę wcześniej błagali Geralt o pomoc i zabicie jakiegoś potwora, po wykonaniu zadaniu starają się jak najszybciej pozbyć się go ze swojej osady. Właśnie to skrajnie dwoiste i pełne hipokryzji nastawienie ludzi do głównego bohatera wyróżnia Geralt na tle innych bohaterów fantasy, którzy najczęściej są podziwiani przez tych, którym pomagają, a zniechęceni przez wrogów; Geralt zaś jest jednocześnie podziwiany i zniechęcony, często przez te same osoby.

Kolejnym ciekawym podejściem do fantasy w *Wiedźminie* jest kreacja wrogów głównego bohatera. W historii o zmutowanym zabójcy potworów, który ma bronić ludzi przed złymi istotami, największym i najniebezpieczniejszym przeciwnikiem wiedźmina okazują się nie potwory, ale człowiek. Taka sytuacja powoduje, że Geralt zmuszony jest bronić się przed atakującymi go napastnikami; zabija on wtedy ludzi w obronie własnej lub kogoś innego. Jednak to, z jak niesamowitą wprawą uśmierca przeciwników, w połączeniu z jego nie do końca normalnym wyglądem, powoduje, że faktycznie można się zastanawiać nad tym, czy Geralt jest bardziej bohaterem fantasy, czy antybohaterem. Katarzyna Kaczor wprost nazywa wiedźmina antybohaterem, sugerując między innymi, że skoro Geralt jest dla innych postaci przerażający, to nadaje mu to status antybohatera<sup>8</sup>.

– Pomożemy ci – syknął drągał. Wytrącił Rivowi kufel z ręki i jednocześnie chwytając go za ramię, wpił palce w rzemień przecinający skosem pierś obcego. Jeden z tych z tyłu wznosił pięść do uderzenia. Obcy zwinął się w miejscu, wytrącając ospowatego z równowagi. Miecz zasyczał w pochwie i błysnął krótko w świetle kaganków. Zakotłowało się. Krzyk. Ktoś z pozostałych gości runął ku wyjściu. Z trzaskiem upadło krzesło, glucho mlasnęły o podłogę gliniane naczynia. Karcz-

8 K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Kulturowy recykling Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006, s. 14.



marz – usta mu dygotały – patrzył na okropnie rozrąbaną twarz ospowatego, który wczepiwszy palce w brzeg szynkwasu, osuwał się, nikiął z oczu, jak gdyby tonął. Tamci dwaj leżeli na podłodze. Jeden nieruchomo, drugi wił się i drgał w rosnącej szybko ciemnej kałuży. W powietrzu wibrował, świdrujący uszy, cienki, histeryczny krzyk kobiety. Karczmarz zatrzęsł się, zaczerpnął tchu i zaczął wymiotować<sup>9</sup>.

W jednej z pierwszych scen przedstawiających czytelnikom bohatera Geralt nie jest przedstawiany jako osoba, którą bezbłędnie można rozpoznać jako protagonistę w służbie dobra – jak konwencjonalnie ma to miejsce w przypadku większości bohaterów fantasy. W tym fragmencie Geralt jako bohatera definiuje obcość (jest przedstawiony przede wszystkim jako ktoś z zewnątrz, kogo obecność antagonizuje miejscowych), która nadaje mu status kogoś wyjątkowego. Można to jednak odczytywać również jako coś definiującego wiedźmina jako antybohatera. Jak zauważa Michał Januszkiewicz, „antybohater jest outsiderem – postacią pozostającą w szczególnym konflikcie z przyjętymi potocznie normami i formami życia społecznego, kwestionującą je i uzasadniającą tę swoją postawę w sposób refleksyjny”<sup>10</sup>.

Wszystko to, co jest związane z wiedźminami, stoi w sprzeczności z przyjętymi w świecie przedstawionym normami społecznymi, poczynając od procesu wyboru kandydatów, natury treningu, śmiertelnych próby i procesu mutacji, jakim nowi rekruci są poddawani, a kończąc na samej idei i celu tej profesji, czyli walce z potworami. Jednak jednocześnie ludzie potrzebują tych outsiderów, ponieważ tylko oni są w stanie stawić czoło stworom czającym się w ciemności. Dalej Januszkiewicz zwraca uwagę, że antybohater nie musi być postacią jednoznacznie złą i pozbawioną moralności czy zasad<sup>11</sup>. Geralt, mimo że samo jego istnienie można interpretować jako sprzeczne z normami i zasadami społecznymi, przestrzega większości ogólnie przyjętych praw panujących w świecie Wiedźmina. Co ciekawe, w niektórych przygodach to właśnie jego postępowanie (kogoś obcego i z zewnątrz), sytuuje go jako najbardziej „prawą” i „normalną społecznie” postać.

Również biegłość i łatwość, z jaką Geralt potrafi zabijać, wzbudza w zwykłych ludziach przerażenie, mimo że zazwyczaj jednym z wyznaczników bohatera fantasy są jego lub jej zdolności szermiercze. Stworzony przez Sapkowskiego bohater walczy nie jak zwykły człowiek, lecz jak jednoosobowa armia czy perfekcyjnie działająca maszyna do zabijania. Nie pomaga mu też jego wygląd – wiedźmina nie cechuje, jak ma to

9 A. Sapkowski, *Wiedźmin [w:] idem, Ostatnie życzenie*, Warszawa 2000, s. 8–9.

10 M. Januszkiewicz, *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3, s. 63.

11 *Ibidem*.

miejsce w przypadku postaci z innych utworów fantazy<sup>12</sup>, piękno ani szlachetność wyglądu. Ilustrują to znakomicie spostrzeżenia Geralta we fragmencie opowiadania *Wieczny Ogień*, opisującym konfrontację wiedźmina z dopplerem, który przybrał jego postać:

Sponad prawego ramienia wysunęła się rękojeść miecza.

– Nie podchodź – rzekł chrapliwie drugi wiedźmin i uśmiechnął się. – Nie zbliżaj się, Geralt. Nie pozwolę się dotknąć.

Ależ ja mam paskudny uśmiech, pomyślał Geralt, sięgając po miecz. Ależ ja mam paskudną gębę. Ależ ja paskudnie mrużę oczy. Więc tak wyglądam? Zaraza<sup>13</sup>.

Również charakter Geralta jest daleki od ideałów rycerskich<sup>14</sup>. Mimo że Geralt wie, jak się zachować na królewskim dworze, aby nie obrazić władcy, to jednak daleko mu do standardów stawianych zwyczajowo stanowi rycerskiemu. Geralt jest szczery wobec przyjaciół i w prywatnej rozmowie nie używa wyszukanego słownictwa, a to, którym się posługuje, trudno jest uznać za wzór do naśladowania:

A wiesz, do czego przyznała mi się kiedyś Yennefer po paru kielichach? Ha, ha...

Powiedziała mi, że kiedy pierwszy raz robiła to z mężczyzną, to było dokładnie w rok po tym, jak wynaleziono dwuskibowy pług.

12 Najlepiej to widać w przypadku filmów fantazy czy filmowych adaptacji powieści fantazy, w których twórcy bardzo się starają, aby główne postaci były odgrywane przez atrakcyjne fizycznie osoby, niekoniecznie aktorów lub aktorki. Dobrym przykładem może być film *Czerwona Sonja* (*Red Sonja*, reż. R. Fleischer, USA–Holandia, 1985), w którym do roli tytułowej bohaterki została zatrudniona modelka Brigitte Nielsen.

13 A. Sapkowski, *Wieczny Ogień* [w:] *idem, Miecz...*, s. 160–161.

14 Przy okazji kwestii charakteru Geralta należy wspomnieć o serii gier *Wiedźmin*. W przypadku gier typu CRPG z założenia trudno jest mówić o typie postaci czy bohatera – albo gracz dostaje możliwość stworzenia własnej postaci od zera, albo ma większe lub mniejsze możliwości dostosowania określonej postaci do swoich preferencji. W przypadku gier *Wiedźmin* twórcy chcieli dać graczom możliwość zagrania Geralem takim, jakiego odbierali go gracze podczas lektury książek. Geralt przedstawiony w pierwszej części gry cierpi na utratę pamięci – dalej posiada swoje umiejętności i część wspomnień, ale większość tego, co stanowiło podstawę jego osobowości, zostało utracone. Dzięki temu gracz może prowadzić postać i podejmować w imieniu Geralta decyzje zgodnie z tym, jak sobie tę postać wcześniej wyobrażał. Jeśli dany gracz zatem zawsze uważał, że Geralt powinien być bardziej cyniczny i bezwzględny, w grach miał możliwość wpływania na to, aby Geralt stał się bardziej takim, jakiego sobie wyobrażał. Jeśli ktoś zaś uważał, że Geralt powinien być bardziej łagodny i dobrotliwy, też miał możliwość zmodyfikowania charakteru Geralta z gier w tym kierunku. Ponieważ twórcy gier chcieli pozostać jak najwierniejsi oryginałowi, możliwości zmiany charakteru Geralta są naturalnie dosyć ograniczone – nie ma możliwości, aby gracz zrobił z wiedźmina uosobienie ideału rycerza czy psychopatycznego mordercę żądnego krwi. Ale możliwości wpływania na postępowanie Geralta w grach są na tyle duże, że prawie każdy gracz może grać takim Geralem, jakiego widział w swojej wyobraźni; tytu, ilu jest graczy, tylu może być Geraltów w grach *Wiedźmin*.

- Łiesz, Yennefer nie cierpi cię jak morowej zarazy i nigdy by ci się nie zwierzyła.
- Niech ci będzie, zełgałem, przyznaję się.
- Nie musisz. Znam cię.
- Zda ci się jeno, że mnie znasz. Nie zapominaj, jestem naturą skomplikowaną.
- Jaskier – westchnął wiedźmin, robiąc się naprawdę senny. – Jesteś cynik, świntuch, kurwiarz i kłamca. I nic, uwierz mi, nic nie ma w tym skomplikowanego. Dobranoc.
- Dobranoc, Geralt<sup>15</sup>.

Wiedźmini są profesjonalistami i nie należą do żadnej kasty społecznej. Dlatego w przeciwieństwie do rycerzy nie są oni ograniczeni zwyczajami i oczekiwaniami społecznymi wynikającymi z urodzenia albo zajmowanej pozycji. Geralt nie musi się przejmować i martwić honorem, który jest tak ważny dla rycerza, dzięki temu trudniej jest innym go sprowokować lub zmanipulować. Profesjonalizm, którego oczekuje się od wiedźminów, stoi w wyraźnej sprzeczności z etosem rycerskim. W tym względzie przypominają oni bardziej średniowiecznych najemników czy zawodowych żołnierzy niż rycerzy. Korzyści, jakie czerpie Geralt z braku zobowiązań i oczekiwań, które dotyczyłyby rycerza, dobrze obrazuje spotkanie Geralta z żołdakami Renfri w opowiadaniu *Mniejsze zło*:

- Nieważne, gdzie go widziałeś, Tavik – powiedział Nohorn. – Słuchaj no, bracie. Civril przed chwilą strasznie cię obraził. Nie wyzwiesz go? Taki nudny wieczór.
- Nie – rzekł spokojnie wiedźmin.
- A mnie, jeśli wyleję ci na łeb tę rybią polewkę, wyzwiesz? – zarechotał goły do pasa.
- Spokój, Piętnastka – rzekł Nohorn. – Powiedział, że nie, to nie. Na razie<sup>16</sup>.

W przeciwieństwie do rycerza Geralt może sobie pozwolić na zignorowanie zaczepki, ponieważ nie jest związany oczekiwaniami społecznymi co do obrony swojego honoru. Dzięki temu Geraltowi łatwiej jest uniknąć konfrontacji, zwłaszcza w sytuacjach, w których utrudniałoby mu to wykonywanie pracy, a jako profesjonalista nie może sobie na to pozwolić.

Jednak Geralt posiada również wiele cech typowych dla bohaterów fantasy; jako wiedźmin jest zobowiązany do przestrzegania pewnych zasad, które są podobne do zasad etosu rycerskiego – mimo że on sam przyznaje, że coś takiego jak oficjalny kodeks wiedźmiński nie istnieje, to nadal odczuwa potrzebę przestrzegania pewnych zasad, aby inni nie próbowali nadużywać jego profesjonalizmu. Ważne jest to, że Geralt w swoich działaniach i rozmowach z innymi postaciami często powołuje się na niego, argumentując, że to właśnie kodeks wymusza na nim takie, a nie inne postępowanie, w podobny sposób jak rycerz uzasadniający swoje decyzje powoływałby się na etos rycerski. Niewątpliwie jednak

<sup>15</sup> A. Sapkowski, *Trochę poświęcenia* [w:] *idem*, *Miecz...*, s. 192.

<sup>16</sup> A. Sapkowski, *Mniejsze zło* [w:] *idem*, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2000, s. 95.

w wielu miejscach Geralt wspomina o zestawie zasad, którymi się kieruje i których przestrzega, jednocześnie nie zasłaniając się kodeksem wiedźmińskim:

Dajmy na to, srogi smok pustoszy...

– Zły przykład – przerwał Geralt – Widzisz, od razu kielbasi ci się wszystko. Bo smoków, które bez wątpienia reprezentują Chaos, nie zabijam.

– Jakże to? – Trzy Kawki oblizał palce. – A to dopiero! Przecież wśród wszystkich potworów smok jest chyba najwredniejszy, najokrutniejszy i najbardziej zajadły. Najbardziej wstrętny gad. Napada na ludzi, ogniem ziele i porywa te, no, dziewice. Mało to opowieści się słyszało? Nie może to być, żebyś ty, wiedźmin, nie miał paru smoków na rozkładzie.

– Nie poluję na smoki – rzekł Geralt sucho. – Na widłogony, owszem. Na oszluzgi. Na latawce. Ale nie na smoki właściwe, zielone, czarne i czerwone. Przyjmij to do wiadomości, po prostu<sup>17</sup>.

Taka postawa okazjonalnie pozwala Geraltowi na czyny i decyzje utożsamiane zazwyczaj z postacią bohatera i przypisywanymi mu prawiścią i heroizmem. Jak zauważa Januszkiewicz:

jeżeli antybohater jest antyheroiczny, to ów heroizm okazuje się nie tylko po prostu negowany, ale i afirmowany. Brak cech heroicznych ujawnia w tym przypadku tęsknotę do heroizmu; podważanie ogólnie przyjętych zasad moralnych ukazuje zarazem tęsknotę za tymi zasadami<sup>18</sup>.

Ambiwalencja wiedźmina wobec heroizmu i czynów heroicznych sytuuje go na granicy między byciem bohaterem a antybohaterem. Dlatego pozornie zimny i wyrachowany Geralt, któremu często odmawia się człowieczeństwa oraz ludzkich emocji i moralności, staje w obronie słabszych i krzywdzonych, bez względu na to, czy krzywdzącymi są potwory, czy ludzie, jak ma to miejsce w opowiadaniu *Mniejsze zło*, w którym staje on do walki z Renfri i jej bandą, aby nie dopuścić do masakry mieszkańców Blaviken<sup>19</sup>. Na koniec opowiadania Geralt jest postacią, która aby przywrócić zasady moralne (nie dopuścić do masakry), musiała część tych zasad złamać (zabił Renfri i jej ludzi mimo wyraźnego sprzeciwu wójta). Jest on również niezwykle lojalny w stosunku do postaci, które są dla niego życzliwe, traktują go jako osobę, a nie tylko jak wiedźmina – bezdusznego zabójcę potworów. Czasami prezentowany jest także jako osoba o dużej wiedzy i doświadczeniu, która jest w stanie służyć nie tylko mieczem, ale również dobrą radą. Można odnieść wrażenie, że Sapkowski w stworzonym przez siebie świecie także nawiązuje do eposów rycerskich. Jednak zamiast przedstawiać obraz eposowego ideału czasów średniowiecza, przedstawia tę bardziej bezwzględną stronę

17 A. Sapkowski, *Granica możliwości* [w:] *idem, Miecz...*, s. 12.

18 M. Januszkiewicz, *op. cit.*, s. 63.

19 A. Sapkowski, *Mniejsze zło...*

średniowiecznej epoki, bohatera zaś nie jako żywy obraz ideałów i cnót rycerskich, tylko postać skrajnie realistyczną i pragmatyczną w kontekście świata przedstawionego. Geralt, aby przeżyć, musi czasami postępować bezwzględnie i podstępnie, co nie kojarzy się ani z postacią rycerza, ani z postaciami większości bohaterów fantasy – może wyjąwszy Conana. Geralt, pozbawiony ciężaru odpowiedzialności, aby dorównać jakiemuś ideałowi (np. rycerza), pozostaje „ludzki” – kiedy jest zadowolony, to się śmieje, kiedy jest podirytowany, to przeklina, kiedy spędza czas z przyjaciółmi, to pije, a kiedy wykonuje zlecenie, jest poważny i profesjonalny. Przez takie zarysowanie charakteru i postępowania Geralta można zobaczyć w nim żywą osobę, a nie postać będącą personifikacją jakichś wartości czy idei.

Oryginalność Geralta jako typu bohatera fantasy polega głównie na niecodziennym zestawieniu cech składających się na jego postać: z jednej strony, posiada on szereg przymiotów upodabniających go bardziej do nieludzkich stworzeń lub postaci złoczyńców czy wręcz antybohaterów niż do ludzi, z drugiej natomiast, charakteryzuje go wiele cech typowych dla bohaterów fantasy. Zarówno jedne, jak i drugie zostały jednak połączone w taki sposób, że obraz postaci jest nie tylko spójny, ale również przekonujący, co nadaje postaci Geralta niezwyklej wiarygodności i sprawia, że jego postać jest wyjątkowo ciekawa i wzbudza sympatię odbiorców, którym nietrudno jest się z nim utożsamić. Również pomieszanie cech zarówno negujących, jak i afirmujących status bohatera powoduje, że należałoby odbierać Geralta nie jako wyłącznie bohatera fantasy lub jako antybohatera, ale raczej jako antybohatera pełniącego rolę bohatera fantasy.

Januszkiewicz Michał, *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3.

Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Kulturowy recykling Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.

Mathews Richard, *Fantasy: The Liberation of Imagination (Genres in Context)*, New York 2002.

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

Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 2000.

Sapkowski Andrzej, *Miecz Przeznaczenia*, Warszawa 2000.

Timmerman John H., *Other Worlds: The Fantasy Genre*, Bowling Green 1983.

## Bibliografia