

Dorota Michulka

Uniwersytet Wrocławski

Kategoria *mimesis* i poza nią. Góry fantastyczne i ich funkcja w „mapowaniu świata” we współczesnej literaturze dla młodego odbiorcy

Abstract

Mimesis and beyond. Fantasy mountains and their function in “world mapping” in contemporary children’s literature

In fantasy literature for children and youth, there function descriptions of space that may be categorized as part of the concept of “fantasy geography” (cf.: U. Eco). These regions are images of Arcadias, utopias, illusions, or simply “lands of fantasy” that exist without geographical or metaphysical limits (see: M. Ende – Fantastica). Imaginary worlds – which in a sense are representations of the real world – create poetics of place and space that is marked historically, socio-culturally, morally, and ethically.

In such works, mountains are a significant aspect of literary backgrounds for protagonists’ journeys. They lack such elements as: aesthetic and contemplative experiences, hierophany, or psychological effects that are associated with the element of aesthetic surprise – in other words, they lack spiritual emotions that come directly from observing and experiencing the world. Instead, they invoke emotions connected with fascination by otherness, childlike curiosity of the world, dream of adventure, activity, and humour. The beauty of mountains is in this case overshadowed by their dangerous nature, the will to overcome obstacles, and the resolve to accept the challenge.

Słowa kluczowe: fantasy, geografia fantastyczna, utopia, geopoetyka, *mimesis*, heterotopia (przestrzeń), przygoda

Keywords: speculative literature, fantasy, „fantasy geography”, utopia, geopoetics, *mimesis*, heterotopias (space), adventure

*Maps, as we know, are born of the orientation and purposes of their makers*¹.

*Maps are more than a means of showing the lines around your property or your country. They give public names to regions that are mysterious. They create the sense that there are routes from here to there... they are another way that we can tell stories...[...] Indeed, they are fundamental to the way we situate ourselves in relation to everything around us [...] Maps have authority [...] They make claims, stake out territory and confirm history*².

Góry, mapy i przygoda – literackie wzorce

W literaturze dla dzieci i młodzieży o charakterze fantastycznym pojawiają się opisy przestrzeni, które można by wpisać w zjawisko „geografii fantastycznej” (por. U. Eco)³ oznaczającej terytoria będące obrazami np. arkadii, utopii, iluzji lub po prostu „krain fantazji”, które „funkcjonują” bez geograficznych i metafizycznych granic (wg M. Ende – Fantazjana)⁴. Wymyślone światy – będące w pewnym sensie reprezentacją rzeczywistości realistycznej – tworzą poetykę miejsca i przestrzeni nacechowaną zarówno historycznie i socjokulturowo, jak i obyczajowo oraz etycznie⁵.

¹ D.F. Baker, *What We Found on Our Journey through Fantasy Land*, „Children’s Literature and Education”, Vol. 37, n 3, s. 238.

² Val Ross, *The Road to There: Mapmakers and their Stories*, Toronto 2003, s. 15.

³ U. Eco, *The Book of Legendary Lands*, transl. A. McEwen, New York 2013. Istotną rolę – jak się zdaje – odgrywać tu będą także – rozpatrywane z perspektywy kulturowej teorii literatury – takie dyscypliny, jak: topografia i kartografia oraz szerzej – pojęcia geopoetyki, geohistorii, geografii kultury, *place studies* i inne. Por. E. Rybicka, *Od poetyki przestrzeni do polityki miejsca. Zwrot topograficzny w badaniach literackich*, „Teksty Drugie” 2008, nr 1–2. Zob. Z. Mitosek, *Mimesis. Zjawisko i problem*, Warszawa 1997. Zob. Ch. Taylor, *Etyka autentyczności*, przeł. A. Pawelec, Warszawa 1996; D. Bühle-Niederberger, *The Radicalization of the Self – from „Totzkopf” to „Julia Nobody”. Individualization and Aestheticisation, the Change of the Self Ideal in the Children’s Literature* [w:] *Metodyka a nauka o literaturze i nauka o języku*, red. D. Michułka K. Bakula, Wrocław 2004.

⁴ B. Sundmark, „*Dragons Be Here*”: *Teaching Children’s Literature and Creative Writing with the Help of Maps* [w:] *Thinking through Children’s Literature in the Classroom*, red. A. Reye-Torres, L.S. Villacanas-de-Castro, B. Soler-Pardo, Cambridge Scholars Press, 2014; „*A Serious Game*”: *Mapping Moominland*, „*The Lion and the Unicorn*” 2014, nr 38, s. 162–181; S. Ekman, *Writing Worlds, Reading Landscapes: An Exploration of Setting in Fantasy*, Lund 2010 (PhD thesis). Odwołujemy się tu do powieści M. Endego *Niekończąca się historia* (Die unendliche Geschichte), przeł. S. Błaut, Wydawnictwo Znak-Emotikon 2014.

⁵ T. Watkins, *Space, History and Culture: The Setting of Children’s Literature* [w:] *Understanding Children’s Literature: Key Essays from the Second Edition of the International Companion Encyclopedia of Children’s Literature*, ed. P. Hunt, New York 2005; Yi-Fu Tuan,

Głównymi elementami struktury świata przedstawionego w tego typu utworach staną się: wędrówka bohatera w poszukiwaniu dobra i własnej tożsamości oraz – związana z fabularną konstrukcją podróży – przygoda.

Góry jako naturalny, ale i niezwykle element krajobrazu w wielu kulturach miały ogromne znaczenie i wartość; ze względu na swą niedostępność uznawane były za tajemnicze, nieosiągalne, niedostępne, potężne, magiczne i piękne, a jako miejsce *sacrum* – otaczano je czcią i kultem. Docenione w czasach romantycznych, zarówno jako temat literacki oraz kontekst budujący atmosferę utworu, jak i miejsce wypoczynku, wędrówek oraz tras turystycznych – góry zostały także w sposób „praktyczny” i estetyczny kulturowo „oswojone”⁶.

Postawy wobec gór mogą przyjmować w tekstach literackich charakter zarówno poznawczy (eksploracyjny) oraz estetyczny (w tym miejscu istotne stałyby się przeżycia związane z pięknem gór), jak i kontemplacyjny oraz medytacyjny, o czym przekonująco pisze Jacek Kolbuszewski⁷.

Góry fantastyczne jako temat pojawiały się często już w tradycji ludowej – głównie w baśni. W kontekście baśniowych gór podkreśla się głównie działanie bohatera. Aktywni bohaterowie baśni przede wszystkim zdobywają góry i pokonują je z trzech powodów:

- aby ocalić komuś życie (por. R. Zmorski, *Baśń o Sobotniej Górze* [1891] – w opowieści pojawia się motyw wody żywej, która wskrzesza matkę);
- aby uwolnić kogoś, kto jest uwięziony na szczycie (por. J. Porazińska, *Szklana Góra*⁸ – w opowieści obok uwięzionej na szczycie postaci królowej występuje trzech śmiałków próbujących ratować jej życie);
- aby domagać się sprawiedliwości (por. Wacław Sieroszewski, *Dary Wiatru Północnego* [1936] – w baśni wyróżniony zostaje bohater „walczący” – syn wdowy, który dociera do siedziby Wiatru Północnego, aby oskarżyć go o okrucieństwo i niesprawiedliwość); znaczącą rolę w wal-

Space and Place. The Perspective of Experience, Minneapolis 1955; G. Bachelard, *The Poetics of Space*, transl. M. Jolas, Boston 1994; P. Hunt, *Landscape and Journeys, Metaphors and Maps: The Distinctive Feature of English Fantasy*, “Children’s Literature Association Quarterly” 1987, nr 12/1, s. 11; J. Lotman, *Semiotyka kultury*, Warszawa 1977; *Antologia tekstów*, wybór i oprac. E. Janus, M.R. Mayenowa, Warszawa 1975 (zawiera m.in. tekst *O semiotycznym mechanizmie kultury* napisany z Borisem Uspienskim).

⁶ J. Kolbuszewski, *Obraz Tatr w literaturze polskiej XIX wieku 1805–1889. Funkcja artystyczna motywu przyrody*, Wrocław 1971. Kolbuszewski pisze m.in.: „[...] człowiek oświecony, racjonalista przełamał barierę przesądów i zabobonów góry otaczających”.

⁷ Zob. *Góry – literatura – kultura*, red. J. Kolbuszewski, t. 1–3, Wrocław 1996; J. Kolbuszewski, *Góry takie kamienne. Szkice o górach i ludziach*, Warszawa 1972; *idem, Przestrzenie i krajobrazy*, Wrocław 1994.

⁸ J. Porazińska, *Szklana góra [w:] U złotego źródła. Baśnie polskie*, wybór S. Wortman, Z. Rychlicki, Warszawa 1967.

ce o sprawiedliwość odegra także bohaterka baśni Marii Konopnickiej – Marysia sierotka – składająca wizytę u Królowej Tatry⁹.

Fantastyczny pejzaż górski jest barwny i różnorodny. Już w nazwach własnych kryją się znaczące pojęcia, np. Góry Magnetyczne Sindbada Żeglarza, góra Bajkacz w Bajdocji Pana Kleksa, Góry Żmijowe, w których mieszka potwór Żmij w baśni-fantasy Miłoszewskiego, są Góry Deszczu i Nocy w serii opowieści Johna Flanagana *Zwiadowcy* (tu znajdują się także Przełęcz Kruka, Wężowy Przesmyk, Przełęcz Trzech Kroków oraz Montsombre – przekł. z franc. posepna góra) i Góra Grozy, którą zawładnęły straszne gnomy w powieści – fantasy Emily Rodda, a przede wszystkim Góra Samotna (Erebor) z powieści Tolkiena.

W powyższe rozważania wpisują się znakomicie dwie współczesne powieści fantastyczne dla dzieci o tematyce górskiej: *Pas Deltory. Góra grozy* (2012) Emily Rodda – popularna seria australijskiej pisarki, nazywana „australijskim Harrym Potterem” czy „Tolkienem dla maluczkich” (zdobyła w Australii i za granicą 16 prestiżowych nagród) oraz *Góry Żmijowe* (2006) Zygmunta Miłoszewskiego – powieść, która jest swoistą zabawą konwencjami, parodiującą nieco klasykę fantastyczną z baśnią na czele (z karykaturalnymi i groteskowymi ilustracjami Katarzyny Koczubiej-Pogwizd)¹⁰. W obu opowieściach dominantą artystyczną staje się wędrówka bohatera i – wzmacniająca napięcia układu fabularnego – przygoda.

W aspekcie krain fantastycznych, szczególnie w odniesieniu do przestrzeni gór, podstawowym „narzędziem” opisu świata stanie się we współczesnej literaturze dla dzieci mapa traktowana zarówno jako tekst kultury, jak i paratekst¹¹. W narracji literackiej o charakterze fantastycznym istotne wydają się następujące elementy wykorzystania mapy: 1) jej zakorzenienie w rzeczywistej strukturze przestrzeni geograficzno-kulturowej z uwzględnieniem najważniejszych miejsc i ich funkcji na „fabularnej trasie” opowiadanej historii, 2) jej zmienność i wpływ na „rozszerzanie” świata lub przekraczanie jego granic przez „przejście” do przestrzeni innej (równoległej, alternatywnej), 3) etyczne, egzystencjalne i metafizyczne nacechowanie miejsc oraz przestrzeni oznaczonych na mapie (np. krainy dobra i zła, krainy marzeń i pragnień, krainy

⁹ W. Propp, *Historyczne korzenie bajki magicznej*, przeł. J. Chmielewski, Warszawa 2003; J. Krzyżanowski, *Polska bajka ludowa w układzie systematycznym*, t. 1, Wrocław 1962.

¹⁰ Katarzyna Koczubiej-Pogwizd – popularna ilustratorka Fundacji Edukacji Międzykulturowej; jej ilustracje są lekko przerysowane – karykaturalne i groteskowe – **jest w nich** dużo intertekstualnych nawiązań, aluzji, parodii oraz ironicznych autokomentarzy. Za *Góry Żmijowe* – baśń-fantasy Miłoszewski dostał wyróżnienie w 2006 roku w konkursie literackim im. Kornela Makuszyńskiego.

¹¹ Można by się tu zastanowić także nad pojęciem map mentalnych, map myśli, map wyobraźni i map skojarzeń. Zob. publikację Deirdre Baker, *What We Found on Our Journey through Fantasy Land*, „Children’s Literature and Education” 2006, s. 37. Autorka charakteryzuje dwa modele ilustrujące mapę wędrówek bohaterów: 1) mapę metafizyczną oraz 2) mapę narracji – fabuły.

rodzinnej i miejsca izolacji oraz odseparowania, krainy mentalnej – w tym miejsc uduchowionych i miejsc pamięci itd.)¹².

W literackich kreacjach „mapowania świata” przeznaczonych dla dziecięcego czytelnika warto zwrócić uwagę także na zjawisko heterotopii, czyli wyróżnienie „przestrzeni innych” („pomiędzy”), o których przekonująco pisze Michel Foucault¹³.

Pomimo wyraźnego „zakorzenienia” gór w przestrzeni rzeczywistej Jacek Kolbuszewski nazywa je swoistą metaprzestrzenią, współcześni badacze gatunku fantazy natomiast używają określenia *fazzy set* (czyli przestrzeń rozmyta, płynna)¹⁴. Owo semantyczne niedookreślenie wywołuje tylko iluzję poruszania się po „konkretnej” przestrzeni geograficznej i wzmacnia sytuację sprawnego przenoszenia się bohatera z jednego świata do drugiego, w których przestrzeń wykazuje co prawda pewne cechy podobieństwa, ale nie jest tożsama z jej „wersją” pierwotną; wywołuje także tylko iluzję poruszania się po „konkretnej” przestrzeni geograficznej. Najistotniejszym elementem „przestrzennej struktury świata przedstawionego” jest jednak – jak się zdaje – jej nacechowanie aksjologiczne, odsyłające do świata wartości (konkretyzacja literackiego obrazu zostaje tu wzmocniona przez poziom etyczny, np. przestrzeń jest dla bohatera życzliwa lub nieprzyjazna).

Na mapach zwykle precyzyjnie oznaczona zostaje lokalizacja fantastycznych krain oraz konkretne miejsca, do których dociera bohater w czasie swej podróży (tu wyjątkowo szczegółowo prezentują się np. mapy Śródziemia *Hobbita* oraz mapy serii E. Rodda *Pas Deltory*). Dzięki czytelnej stratyfikacji przestrzeni dziecięcy czytelnik ma także okazję do graficznego prześledzenia losów bohatera, co w połączeniu z narracją opowieści daje mu możliwość określenia położenia przemieszczającej się postaci, np. wskazania dystansu, jaki go dzieli od upragnionego celu, uzyskania informacji o zbliżaniu się do miejsc niebezpiecznych czy – w przypadku zagrożenia – oddalenia od nich (np. aby dojść do Góry Grozy bohaterowie muszą zmierzyć się z niebezpiecznymi krainami znajdującymi się na trasie podróży: Puszcza Milczenia i Jezioro Łez).

W opisie przestrzeni utworów o charakterze fantastycznym występuje również często wzmacnianie układu centralno-peryferyjnego¹⁵ i określanie tzw. centrów wartości, co wskazuje na mechanizm „dzielenia światów”, np. Góry Żmijowe (pełniące funkcję heterotopii) usytuowane są między światem Maare a krajem Szertaty i bohaterowie – idący z dwóch stron – spotykają się

¹² Zob. J. Sławiński, *Przestrzeń w literaturze* [w:] *Przestrzeń i literatura*, red. M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, Wrocław 1978.

¹³ M. Foucault, *Inne przestrzenie*, „Teksty Drugie” 2005, nr 6. Zob. http://katalog.czasopism.pl/index.php/Teksty_Drugie_6_%2896%29_2005 [dostęp: 30.03.2015].

¹⁴ *Encyclopedia of Fantasy*, red. J. Clute, J. Grant, New York–London 1999, s. 338; B. Attebery, *Strategies of Fantasy*, Bloomington–Indianapolis 1992.

¹⁵ Odwołujemy się tutaj także do publikacji Yi-Fu Tuana, *Przestrzeń i miejsce*, Warszawa 1995.

właśnie w przestrzeni tych gór; góry, które należy zdobyć, położone są gdzieś daleko i stają się celem długiej wędrówki (np. Góra Grozy); góry także mogą być usytuowane niepozornie, tajemniczo, gdzieś z boku, na widocznym miejscu, ale pozostają wciąż nieznanne, niezbadane i nierozpoznane przez nikogo, co wywołuje niepokój i lęk obserwatorów.

Najwięcej ich artystycznych kreacji, które stanowią – jak się zdaje – pierwowzór dla późniejszych dokonań literackich z obszaru *fantasy*, pojawia się jednak we *Władcy Pierścieni* i *Hobbicie*. W tolkienowskim Atlasie Śródziemia, przypomnijmy, szczególne miejsce zajmują Góry Mgliste, a w nich m.in.: Góra Samotna (Erebor – była siedziba krasnoludów, główny cel wyprawy bohaterów *Hobbita*), Wzgórza Żelazne, Wichrowe Wzgórza, Góry Północne, Góra Przeznaczenia, Góra Wypatrywania.

Tolkienowscy bohaterowie wędrują przez niezwykle wąwozy, zaczarowane przełęcze, pozornie przyjazne, malownicze doliny, z lękiem przemierzają się wzdłuż osobliwych przepaści, chronią się w jaskiniach przed górskimi lawinami i atakującymi je zwierzętami „nie z tej ziemi”, pokonując konsekwentnie złe moce. Przemierzają trudne, kręte szlaki, przełęcze i przesmyki, unikając kamiennych i śnieżnych lawin, lawirują między spadającymi kawałkami skał, narażeni na zmieniającą się często pogodę, w tym straszliwe – „nieziemskie” burze z piorunami łamiącymi drzewa i skały.

Wnętrza gór kryją tajemnice, a labirynty korytarzy i tuneli prowadzą do ukrytych głęboko skarbów lub „mieszkań” fantastycznych stworów (gnomów, goblinów, krasnoludów, smoków).

W tym świecie niezwykłości i niebezpieczeństw zwykle wydają się tylko ludzkie („krasnoludzkie” lub „hobbickie”) uczucia, emocje i czytelne zasady moralne, którymi kierują się młodzi bohaterowie. Wędrują oni zawsze w grupie, a łączy ich przyjaźń, lojalność i poświęcenie dla sprawy.

Tolkien precyzyjnie określa położenie góry. Przede wszystkim Erebor jest zaznaczony na mapach, które zostały dołączone do *Hobbita* i *Władcy Pierścieni*. Tolkien pisze, że Erebor był charakterystycznym punktem Rhovanionu, górą bardzo wysoką, usytuowaną na równinie, która mieściła w bliskiej odległości od Długiego Jeziora i od wschodniej strony północnej części Mrocznej Puszczy. Z wnętrza góry wypływała Bystra Rzeka natomiast sam masyw gór podzielony był na sześć części. Dokładne informacje na temat Ereboru zamieszczono także w *Dodatkach* do trzeciego tomu *Władcy Pierścieni*.

Erebor był pełen niebezpieczeństw, np. krętych ścieżek, tajemniczych jaskiń, zagrożeń, jakie niesie lawina czy górską burza. Autor, kreując w zasadzie realistyczny, choć utrzymany także w poetyce romantycznej (np. w kreacji artystycznej przestrzeni dominują: zawodzenie wiatru, chłód, mgła, złowieszczą górską ciszą) i bardzo szczegółowy opis wędrówki – eksponuje także stan emocji bohaterów, ich tęsknotę za domem i zagubienie¹⁶.

¹⁶ J.R.R. Tolkien, *Hobbit. Z objaśnieniami*, ilustr. Autora, przeł. A. Polkowski, wstęp i objaśnienia D.A. Anderson, przekład wstępu i objaśnień A. Sylwanowicz, Wrocław 2012, s. 123–124.

„Góry na rysunkach Tolkiena mają zwykle wygląd alpejski”¹⁷. Wiarygodność przekazu może tu wzmocnić także informacja, że Tolkienowski obraz Samotnej Góry zainspirowany został wędrówką w Alpy, którą w towarzystwie 12 osób odbył autor *Władcy pierścieni* w 1911 roku.

Oto potwierdzające powyższą informację fragmenty listów Tolkiena oraz objaśnień Douglasa A. Andersona:

W liście rozpoczętym w 1967 roku, który jednak zawieruszyl się podczas przeprowadzki i został ukończony dopiero pod koniec 1968 roku, Tolkien napisał do swego syna Michaela: „Podróż hobbita (Bilba) z Rivendell na drugą stronę Gór Mglistych, łącznie z ześlizgiem po usuwających się kamieniach do sosnowego lasu, jest oparta na moich przygodach [w Szwajcarii] z 1911 roku [...]. Nasze głównie piesze wędrówki w 12-osobowej grupie nie układają mi się teraz w wyraźny ciąg, lecz pozostawiły wiele obrazów tak żywych, jakby działa się to wczoraj [...] Szliśmy pieszo z ogromnymi plecakami [...]. My, mężczyźni spaliliśmy w spartańskich warunkach, często na strychach na sianie czy w oborach, ponieważ szliśmy kierując się mapami, unikaliśmy dróg i nie zamawialiśmy noclegów [...]. Innego dnia wybraliśmy się na długą wycieczkę z przewodnikiem na lodowiec Aletsch – wtedy omal nie postradałem życia. Mieliśmy przewodników, ale albo oni nie mieli doświadczenia w warunkach gorącego lata, albo niezbyt się przejmowali, albo za późno wyruszyliśmy. W każdym razie w południe byliśmy rozciągnięci wzdłuż wąskiego szlaku, mając po prawej stronie wznoszący się aż po horyzont ośnieżony stok, a po lewej przepaść. Tego lata stopniało sporo śniegu i widać było kamienie i głazy, które (jak przypuszczam) normalnie były przykryte. Południowe słońce nadal topiło śnieg i z niepokojem zauważyliśmy, że wiele głazów zaczyna coraz szybciej staczać się w dół. Były różnych wielkości, od pomarańczy do dużych piłek, a kilka z nich było o wiele większych. Przeskakiwały przez naszą ścieżkę i spadały w przepaść. „Mocne uderzenie” szanowni państwo. Zaczynały się toczyć powoli i zwykle prosto, ale ścieżka była nierówna i trzeba było jednocześnie patrzeć pod nogi. Pamiętam, że osoba idąca tuż przede mną (starsza nauczycielka) nagle pisała i skoczyła do przodu, a między nami przemknął spory głaz. Minął moje niemieckie kolana w odległości najwyższej stopy” (*Listy*, nr 306)¹⁸.

Schronieniem dla wędrówców może stać się jaskinia. Jednak niebezpieczeństwo jaskiń kryje się w tym, że nie wiadomo, jak głęboko sięgają, dokąd mogą prowadzić i co czeka zwiedzających w środku. Gandalf wyczarowuje jednak światło na końcu swej różdżki i oświetla pieczarę. W pieczarze panuje pozorny spokój, strudzeni wędrownicy suszą zatem ubrania i palą fajkę.

¹⁷ *Ibidem*, s. 12–124.

¹⁸ Cyt. za D.A. Anderson, objaśnienia do J.R.R. Tolkien, *Hobbit...*, s. 124–125. W wycieczce tej wziął udział młodszy brat Hilary oraz ich ciotka Jane Neave. „Wyruszyli z Interlaken i powędrowali na południe do Lauterbrunnen i Mürre, a następnie na północny wschód do Grindelwald i Meiringen, a dalej na południowy wschód przez przełęcz Grimsell i w końcu na południowy zachód wśród lodowca Aletsch w stronę Matterhornu, kończąc wyprawę w Sion”.

W nocy podczas ich głębokiego snu przez szczelinę zaczynają przenikać gobliny, które „wciągają” krasnoludy i hobbita w głąb podziemi.

A panowała tam taka ciemność, że tylko gobliny, zamieszkujące trzewia gór, mogły w niej coś zobaczyć. Mnóstwo korytarzy wiło się i krzyżowało ze sobą, ale gobliny znały drogę tak dobrze, jak wy drogę do najbliższej poczty¹⁹.

W przywołanym powyżej fragmencie przez odwołania do codzienności świata rzeczywistego pojawia się swoisty zabieg „oswajania dziecięcego czytelnika”. „Najbliższa poczta” to znak przestrzeni ludzkiej – praktycznej, przyjemnej i bezpiecznej.

Góry fantastyczne są zwykle niebezpieczne, ale nie są puste – bywają zaludnione, żyją w nich zwierzęta, a w najwyższych partiach gór rządzi prawdziwa magia. Taki ich obraz wyłania się nie tylko z opowieści Tolkiena, lecz także z *Mrocznych materii* Philipa Pullmana, z *Opowieści z Narnii* Clive’a S. Lewisa, *Czarnoksiężnika z Archipelagu* Ursuli Le Guin czy *Samotności Bogów* Doroty Terakowskiej i wymienionych wcześniej książek E. Rodda *Pas Deltory. Góra Grozy* oraz Z. Miłoszewskiego *Góry Żmijowe*. Nierzadko najtrudniejsze do zdobycia i najbardziej tajemnicze są najwyższe partie gór.

W *Czarnoksiężniku z Archipelagu* z wysokich gór zstępuje do miejscowości położonej u jej stóp czarodziej Ogion, który leczy młodego bohatera²⁰. Czarodziej nadaje chłopcu imię Get i zabiera go do swojej chaty w górach, gdzie uczy go spokoju, milczenia i rozumienia natury. W powieści Le Guin góry są niedostępne i złowrogie, kreują atmosferę lęku, a konkretyzację dookreśla – utrzymany w poetyce romantycznej – tajemniczy i posępny opis Archipelagu:

Poszarpane linie brzegowe wysp Archipelagu, spowite burą mgłą, skalne urwiska, w których wyją złowieszcze wichry, domy przytulone do zboczy gór – to

¹⁹ *Hobbit*, s. 130. Anderson pisze, że pomysł z goblinami wychodzącymi przez szczelinę może być inspirowany sztuką dla dzieci *Through the Crack* Algernona Blackwooda i Violet Pearn; premiera w 1920 roku. Sztuka oparta była na dwóch powieściach Blackwooda *The Education of Uncle Paul* – 1909 oraz *The Extra Day* – 1915, lecz nie ma w nich goblinów, które wprowadziła na scenę prawdopodobnie Violet Pearn. „W sztuce tej kilkoro dzieci przechodzi przez Szczelinę między dniem wczorajszym i jutrzejszym; muszą one uważać na monotonicznie śpiewające gobliny, które starają się chwycić ludzi i wciągać je pod ziemię, by tam przyrzędać ich na kolację”. (s. 129). „Blackwood – 1869–1951 – był płodnym autorem książek z dziedziny «fantastyki nadprzyrodzonej»; kilka z nich opowiada o przygodach dzieci w światach duchów lub czarodziejskich krainach. Tolkien najwyraźniej znał jego dzieła” – informację tę można wyczytać w *Nomenclature of the „Lord of the Rings”* w kontekście rozważań o znaczeniach słowa *crack* – szpara, pęknięcie, szczelina. Zob. D. Anderson, objaśnienia do *Hobbita*, s. 129.

²⁰ *Czarnoksiężnik z Archipelagu* – filozoficzna opowieść Ursuli Le Guin osadzona w antropologii kulturowej i naukach społecznych, zmierza do uogólnień na temat kondycji kultury ludzkiej. Zob. E. Wodniak, *Pierwotna mądrość baśni*, <http://asocjacje.pl/2014/06/03/pierwotna-madros-c-basni-ursula-k-le-guin-czarnoksiężnik-z-archipelagu/> [dostęp: 30.03.2015].

kraina słynna z czarnoksiężników [...]. To tutaj młody chłopiec, Duny, pasa kozy na górzystych stokach wyspy Gont [...]²¹.

Wyjątkowe miejsce na liście literackich wzorców obrazów gór w przestrzeni „geografii fantastycznej” wykorzystującej zabieg „*mimesis* i poza nim” zajmuje także *Cudowna podróż* Selmy Lagerlöf²².

W powieści pojawia się kreacja przestrzeni, łącząca dwie sfery istnienia świata przedstawionego: rzeczywistą i fantastyczną. Dzięki podróży o charakterze fantastycznym Lagerlöf „przeobraża” rzeczywistą geografję kraju w krajinę mityczną, natura tworzy tu przestrzenie symboliczne, przyroda jest sakralizowana, a historia Nilsa – chłopca poszukującego siebie – staje się mitem.

Poszczególne krainy i ich części – także góry – stanowią swoiste *pars pro toto* – są znaczącą częścią całego szwedzkiego kraju, np. opis gór Falun: „prześliczny łańcuch wzgórz”, gdzie na wierzchołkach rosną wspaniałe lasy sosnowe i urocze gaje brzoźowe, a na stokach są „cieniste sady owocowe”, to wyraźny znak krainy szczęśliwości. Jednak ze względu na „wpisane” w opowieść elementy ludowych podań, w tym obrazy nadnaturalnych postaci, a także ze względu na zabieg personifikacji, jakiej poddane są zwierzęta – natura nabiera tu cech nierzeczywistych i dzieją się w niej rzeczy fantastyczne. Skandynawski człowiek stara się być częścią przyrody i próbuje ją zrozumieć, między zwierzętami i ludźmi wytwarza się swoista więź porozumienia, jednak natura nie daje się oswoić do końca. Wplecione w narrację wędrowki Nilsa, np. opowieści o olbrzymach, historia o lokalnym wietrze z regionu Narke, który staje się czarownicą – „uosabiają potęgę natury i [ukazują – D.M.] małość człowieka wobec sił przyrody”²³, także wobec dominujących nad resztą świata potężnych gór.

Wszystkie przywołane powyżej przykłady spaja mocne zakorzenienie w tradycji przygody.

Jadwiga Szymkowska-Ruszała, zastanawiając się nad istotą i znaczeniem przygody w życiu dziecka, stwierdza:

Sytuację, w jakiej znajduje się dziecko, można z jednej strony określić jako stan uczestnictwa w kulturze oficjalnej, zawierającej wartości cenione przez dorosłych, a dla dziecka obwarowanej różnego typu poleceniami i zakazami oraz, z drugiej strony, jako sferę dominacji własnego „ja” z ogólną tendencją przekraczania zastanych norm i kumulowania nowych doświadczeń [...]. W tym drugim obsza-

²¹ U. Le Guin, *Czarnoksiężnik z Archipelagu* (1 część cyklu *Ziemiomorze*), przeł. S. Barańczak, Warszawa 2010.

²² Selma Ottilia Lovisa Lagerlöf – pisarka szwedzka, reprezentująca nurt neoromantyzmu i realizmu fantastycznego; głosząca pochwałę radości życia; w wielu swoich nowelach głosi także idee pozytywistyczne, w tym hasła użyteczności społecznej; jako pierwsza kobieta otrzymała literacką Nagrodę Nobla w 1909 roku.

²³ M. Rogoż, *Cudowna kreacja przestrzeni w powieści Selmy Lagerlöf o Nilsie Holgerssonie*, *Annales Academiae Pedagogicae Cracoviensis*, Folia 61, *Studia ad Bibliothecarum Scientiam Partinentia* 2008, nr VI.

rze egzystencjalnym mieszczą się reakcje i czynności spontaniczne, zachowania żywiołowe o cechach eksperymentu, otwierające wrota „innemu”. Ich celem jest ucieczka od nudy codzienności i chęć przekraczania dotychczasowych barier bytowych, intelektualnych, fizycznych itp. W doświadczeniu osobniczym dziecka owa sfera prywatności jest bezwzględnie potrzebna i twórcza. [Jest to – D.M.] kraina tabu dziecięcego, obfitująca w piękne marzenia i heroiczne działania²⁴.

Warto przypomnieć, iż to Jean-Jacques Rousseau w *Emilu, czyli o wychowaniu* (1762) jako pierwszy filozof „zaakceptował prawo dziecka do inności, w tym do przygody i zabawy, był gorącym zwolennikiem i popularyzatorem spontaniczności, a także intensywności uczuć [...]”²⁵.

We współczesnym modelu fantazy – tak popularnym w młodzieżowym obiegu czytelniczym – przygoda staje się szczególnie dowartościowana, a mianowicie jest nie tylko usprawiedliwiona, ale i wykorzystana wychowawczo. Literatura fantastyczna, osadzona mocno w aksjologicznym porządku, wprowadza do świata fabularnego przygodę jako etycznie uzasadnioną powinność i wiąże ją z wielką misją naprawy świata oraz walką ze złem. Przypomnijmy tu postać Hobbita Bilbo Bagginsa, który jako prawdziwy domator długo podejmuje decyzję o dołączeniu do grupy wyruszającej w świat, natomiast Lyra – dziewczęca bohaterka trylogii Philippa Pullmana *Mroczne materie*, chcąc wyjaśnić sekret tajemniczego pyłu, wręcz marzy o dalekiej podróży i konsekwentnie walczy o prawo do uczestnictwa w wyprawie na północ (cz. I – *Zorza polarna*).

Dziecięce marzenia o przygodzie są tu od początku silniejsze od wygodnego życia i dostatku nawet w królewskim pałacu. Znudzona dobrobytem i powtarzalnością codziennego rytuału Filomena (z *Gór Żmijowych*) z determinacją forsuje swe „wyjazdowe” plany w rozmowach z rodzicami, choć Stara Magia, która ustaliła wieczny porządek, zabrania kobietom z Wielkich Rodów opuszczać dom dopóki nie ukończą 11 lat, 11 miesięcy i 11 dni:

Filomena oparła łokcie na parapecie okna swojego pokoju, położyła twarz na dłoniach i ze smutną miną patrzyła na miasto, które rozciągało się pomiędzy królewskim zamkiem i brzegiem Morza Bez Końca. Drugie słońce przed chwilą schowało się za horyzontem, ale pierwsze jeszcze nie zaszło za górami i w jego fioletowym świetle wyraźnie było widać stojące w porcie statki. Jeden z nich, o pojedynczym kwadratowym żaglu, opuszczał właśnie Nargilię, zostawiając za sobą

²⁴ Cyt za J. Szymkowską-Ruszałą, *Przygoda i wartość* [w:] *Wartości literatury dla dzieci i młodzieży. Wybrane problemy*, red. J. Papuzińska, B. Żurkowski, Warszawa 1985, s. 135–136. „Wielu badaczy kultury zwraca uwagę na fakt dwoistości kondycji ludzkiej. Jedna istota to człowiek społeczny, druga – człowiek natury. Po stronie kultury znajdują się normy zbiorowe i przymus ich przestrzegania. Po stronie przeciwnej są: autentyzm, indywidualność i prawo jednostki do własnej autonomii. Proces wychowania objawia się konfliktem obu tych podstawowych nastawień”. Por. m.in. J.J. Rousseau, *Emil, czyli o wychowaniu*, przeł. W. Husarski, Wrocław 1955; Z. Freud, *O psychoanalizie pięć odczytów*, przeł. L. Jekels, Lwów 1911, s. 41–42.

²⁵ J.J. Rousseau, *Emil...*, s. 69.

pas spienionej wody. – Chciałabym popłynąć z wami – westchnęła Filomena. [...] Przez swoją lunetę często obserwowała Morze Bez Końca, Góry Żmijowe i miasto u stóp pałacu. Jakże by chciała pływać na statkach, wędrować, pójść na targ i bawić się z dziećmi, które hasały po uliczkach, goniąc z kijkami za toczącą się drewnianą piłką. Oddałaby wszystkie zabawki, słodycze i cudowne stroje, żeby biegać, rozpryskując kałuże i śmiać się do utraty tchu. Ileż razy prosiła rodziców, żeby jej pozwolili iść tam choć na trochę, ale oni pozostawiali nieugięci. Nawet tata. Gdy o tym mówiła, poważniał i powtarzał, że nie wolno sprzeciwiać się tradycji i woli Starej Magii, która ustaliła Porządek.

Ciekawość świata, wielki niepokój poznawczy, ambitna walka o dobro to wyzwania, nad którymi nawet nie zastanawia się także Lief – odważny bohater *Pasa Deltory*. *Góry Grozy* Emily Rodda.

Góra Grozy i jej potwór – dyktator

Bohaterem opowieści Emily Rodda jest nastoletni Lief, który z pomocą przyjaciół (m.in. byłego strażnika królewskiego pałacu – Barda) odnajduje zagubione klejnoty (ametyst, topaz, diament, rubin, opal, lapis-lazuli i szmaragd), osadzone kiedyś w magicznym pasie, będącym znakiem siły królestwa Deltory. Każdy noszący pas władca przynosił swemu krajowi mądrość, prawo i sprawiedliwość. Deltora – kraina fantastyczna – jest teraz ujarzmiona przez Władcę Mroku, ale można go pokonać, gdy prawowity władca założy pas z klejnotami. Każdy z kamieni ma magiczną moc. Przykładowo:

[...] złoty topaz, symbol wiary, pozwala żywym kontaktować się ze światem zmarłych, wzmacnia umysł i czyni go przejrzystym, czerwony rubin – symbol szczęścia, traci barwę, gdy jego właścicielowi coś zagraża, odgania złe duchy i jest odtrutką przeciw jadowi; opal – kamień nadziei, pozwala ujrzeć w świetle wydarzenia z przyszłości (*Góra Grozy*, s. 9).

Realizując konsekwentnie etyczno-egzystencjalny poziom utworu, autorka zadbała zatem o różne sfery życia: mądrość, zdrowie, wewnętrzną siłę, moc przyjaźni, rodzinną miłość, odwagę i magię, która ułatwia wędrowcom odnalezienie się i przetrwanie w nie zawsze przyjaznym świecie fantastycznej natury (np. Jasmine – przyjaciółka Lief – pomaga wędrowcom, ponieważ umie rozmawiać z drzewami).

Jednym z wielu miejsc, do których dociera bohater, aby odszukać drogo-cenny kamień, jest niedostępna, niebezpieczna i tajemnicza Góra Grozy z jej przerażającymi mieszkańcami:

[Lief – D.M.] zamknął oczy i starał się rozluźnić. Już wkrótce mieli się przekonać na własnej skórze, co czeka ich na Górze Grozy. Około południa Góra wypełniała już niemal cały widok. Wznosiła się przed nimi ogromna i ciemna, najeżona okrutnie poszarpanymi skałami i ciemnozielonymi drzewami o kolczastych liściach.

Jej szczyt spowijały chmury, a od podnóża biegła droga znikająca wśród górskiego pasma w oddali [...]. Gnomy zapewne już ich obserwowały, celując ze śmiercionośnych luków i czekając, aż znajdą się w zasięgu strzał [...]. Na skałach zaroilo się od bladokórych stworów o zapadniętych oczach. Wyszczrzywszy zęby w okrutnych uśmiechach, celowały do nich z luków. I nagle powietrze wypełniły dziesiątki i setki strzał, co wyglądało jak padający z dołu do góry deszcz (s. 73–75).

Oprócz groźnych gnomów, w górskiej przestrzeni żyje także nieznaną wędrowcom wcześniej „ukryty koszmar Góry Grozy, potwór podobny do przegromnej ropuchy”, o imieniu Gellick. Gellick – jak tolkienowski Smaug, pilnuje w górskiej jaskini skarbów, ale posiada także cechy okrutnego władcy – tyrana. Dyktator w sposób bezwzględny rządzi swymi poddanymi, a jego postać przedstawiona została szerzej – na tle struktury działania całego niewolniczego systemu stosunków społecznych. Ropuch – inaczej niż Smaug u Tolkiena – pracuje dla wyższej instancji – Władcy Mroku i ma swoich bezpośrednich pomocników – wierne gnomy, które ślepo i bezgranicznie mu służą. W niewolniczym świecie fantastycznych istot odkrywamy „po ludzku” bogaty świat uczuć i emocji oraz całą gamę skomplikowanych charakterów – człowiecze lęki i strach, lecz także pragnienia i marzenia o wolności. Wśród posłusznej grupy służących władcy są np. lizusi, zdrajcy i szpiedzy, karierowicze i istoty wrażliwe, są także odważni rebelianci, pragnący przywrócić w kraju ład i porządek. Zmanipulowany i zastraszonego lud wie i powtarza, że potwór „zabija nie dla pożywienia, lecz z podłości”, a jego ulubionym zajęciem jest poniżanie swoich poddanych:

Mój Pan dał mi tę górę i rasę niewolników, którzy mi służą, wie, że go nigdy nie zawiodę. Ufa, że wszystkie Was zniszczę, robaki! Ufa, że dobrze strzegę kamienia w moim czole. Niejeden już zawiódł mego Pana. Ale nie ja! (s. 153)

Uproszczony językowo, ale plastyczny opis wyglądu i zachowania potwora, dostosowany do percepcyjnych możliwości dziecka, wyjaśnia także nieco „familiarne” znaczenie imienia (Gellick może kojarzyć się bowiem z *jelly* – galaretką, kisiem). W opowieści zwraca uwagę groteskowa, barwna scena osobliwego posiłku potwora (Gellick w sposób spektakularny pożera wielkie miski hodowlanych much, które z daleka wyglądają jak jagody) oraz pełen dramatycznych uczuć i emocji obraz gnomiego społeczeństwa, ogarniętego przerażeniem, pogrążonego w gniewie, rozpacz i beznadziei.

Misa opróżniła się błyskawicznie. Rozwścieczony ropuch zaryczał chrapliwie – JESZCZE! SZYBKO!

Kłęczące przed nim, gnomy skuliły się, popatrując na siebie z przerażeniem.

– Wybacz, wielki Gellicku – bąknął ten z lewej, starszy, pomarszczony gnom w obdartej, brązowej kurtce – ale to musi potrwać jakiś czas, zanim znów zbierzemy odpowiednią ilość twego przysmaku z pieczar hodowlanych. Na razie nasz zapas się wyczerpał.

– JAK TO SIĘ WYCZERPAŁ? KTO ZA TO ODPOWIADA? – wychrypiął ropuch.

Stary gnom drżał ze strachu, lecz w końcu zdołał wykrztusić:

– To dlatego, wielki Gellicku, że dzisiaj zjadłeś trochę więcej niż zazwyczaj – zaskomlał – Nie byliśmy na to przygotowani. Zaraz...

Słowa gнома stłumił krzyk przerażenia. Ropuch bez ostrzeżenia strzyknął w niego gęstą cieczą. Gnom padł na ziemię, zwiłając się w męczarniach. Jego przerażona towarzyszka przypadła doń, kwiląc rozpaczliwie i tuląc umierającego w ramionach.

Inne gnomy patrzyły na to w otępieniu. Na twarzach niektórych Lief dostrzegł wyraz wstydlivej wdzięczności, że to nie ich spotkał ten straszny los. Jeszcze inne wyrażały tylko rozpacz i gniew. Większość jednak pogrążona była w tępej beznadziei... (s. 126–128).

Konstrukcja świata przedstawionego jest przejrzysta (np. bohaterowie konsekwentnie pokonują przeszkody), natomiast bogactwo fantastycznej przestrzeni stworzonej przez australijską pisarkę to labirynt przygód, w które „wpadają” nieustannie dziecięcy bohaterowie. Warto podkreślić także szerokie spektrum pomysłów w kreacji artystycznej poszczególnych postaci – zarówno ludzkich, jak i nadnaturalnych (np. latający olbrzymi Kinowie – przypominający kangury, mają z przodu torby, w których przechowują młode, a straszny potwór – ropuch, pilnujący drogocennych kamieni, ocieka śliską mazią, która zawiera trujący jad). Obraz bohaterów, podzielonych na istoty dobre i złe, jest uzasadniony aksjologicznie, a ich wygląd, cechy charakteru, marzenia, wewnętrzna energia, atrybuty, rekwizyty są klarowne i czytelne dla młodego odbiorcy. Przystępność czytelnicza opowieści zasadza się także na wątkach rodzinnych wbudowanych dyskretnie w strukturę świata przedstawionego, kojarzonych tu i z mitem arkadyjskim, i krainą lat dziecińczych. Obraz „krainy lat dziecińczych” w ujęciu Emily Rodda to nie tylko poszukiwanie bezpiecznej przestrzeni, ale także budowanie schronienia i „święte misterium życia”. Ciąg zdarzeń oscyluje często wokół rodzicielskiej tęsknoty, miłości i przyjaźni, np. główny bohater – Lief – opuszcza kochających rodziców, by wypełnić swą misję, Jasmine – dzika dziewczyna z lasu, powraca w myślach do przeszłości, odtwarza moment kataklizmu, który spowodował zniknięcie, a może uśmiercił jej rodziców, fantastyczni Kinowie natomiast pamiętają swój kraj jako „raj utracony”, w którym szczęśliwie żyły całe rodziny; jedną z bohaterek – jedynym dzieckiem w tej grupie fantastycznych istot – jest mała Prim, która musi przeżyć, aby podtrzymać ciągłość swojego rodu. W tym świecie fantastycznych zdarzeń liczy się jednak aksjologia i uwrażliwianie na świat wartości: przyjaźń, sprawiedliwość, uczciwość i poświęcenie. A bohaterowie z ochotą wyruszają w świat, ale i z radością później wracają do rodzinnego domu.

Powieść Emily Rodda jest napisana barwnym językiem, a dominantą artystyczną staje się niewątpliwie dynamiczna – pełna zwrotów akcji i niewiarygodnych przygód – narracja fabularna.

[...] Reakcje emocjonalne na przygodę, objawiające się na przykład uczuciem lęku, trwogi lub aprobaty, uzależnione są od tego, jakie znaczenie dla amatora niezwykłych sytuacji ma wydarzenie, w którym on uczestniczy. Czy ma ono dlań sens pozytywny czy też negatywny? Jak widzimy, przygodę charakteryzuje stan wewnętrzny jednostki, moment osobistych przeżyć inicjowanych przez pewne czynniki zewnętrzne. Mogą one zawrzeć się w niespodziance lub świadomym prowokowaniu losu. Rezultat starcia owych przeciwstawnych sobie sił: aktywności człowieka i przeciwności zewnętrznych jest niewiadomą o wielu wariantach rozwiązań²⁶.

Oryginalnym pomysłem autorki wydaje się, wprowadzony do tej części serii wątek oniryczny, który krzyżuje się z poziomem fantastycznym. Bohaterowie, pijąc wodę ze strumienia, które nazywane jest źródłem snów, jak w młodopolskiej impresji, przenoszą się we śnie do innego świata – miejsc rodzinnych – i śnią o osobach ukochanych, które są daleko.

O funkcji snu w literackich przedstawieniach baśni młodopolskiej tak pisał Grzegorz Leszczyński:

Konwencja oniryczna pozwalała na zachowanie ścisłego związku pomiędzy realnym otoczeniem bohatera i światem fantastycznym. Bohater nie musi szukać drogi do krainy fantazji; rozciąga się ona bowiem niejako w nim samym. [...] Sen bohatera baśni młodopolskiej jest nie tylko drugą stroną rzeczywistości, ale wnika w rzeczywistość samą, jest stworzony z jej materii, zbudowany przez nią. Sen jest bowiem odwołaniem nie tyle do precyzyjnie określonego pola semantycznego, jak miało to miejsce w wieku XIX, ile do pewnej aury nastrojowej, pewnego sposobu istnienia psychiki ludzkiej, sposobu przeżywania zjawisk i reagowania na nie. Oniryczny charakter świata przedstawionego bywa ewokowany przez senność pejzażu, jego kolorystykę, charakterystyczne dla niego niedopowiedzenie, przyciszone dźwięki, symbolikę, barwy, postacie, tajemne i nie w pełni zrozumiałe wydarzenia, które właściwie nie mają ani początku, ani zakończenia²⁷.

Sen w opowieści *Góra Grozy* pełni jednak określoną rolę – jako swoisty powrót do kraju rodzinnego staje się nie tylko marzeniem – impresją, lecz także projekcją rzeczywistości prawdziwej, uosobieniem wewnętrznych tęsknot i pragnień.

Dzięki takim snom – iluzjom rzeczywistości – wypędzone ze swej Góry Kiny podtrzymują siłę swej miłości do ojczyzny, rozpoznając we śnie własne ścieżki, drzewa, jaskinie, poznając także nowych mieszkańców tej krainy, przygotowują się psychicznie do powrotu.

Szymkowska-Ruszała konstatuje:

Z tych samodzielnych, nierzadko przekornych, o charakterze inicjacyjnym działań wywodzi się właściwy duch i natura przygody: zapotrzebowanie na jej

²⁶ J. Szymkowska-Ruszała, *op.cit.*, s. 137.

²⁷ G. Leszczyński, *Młodopolska lekcja fantazji. O przelomie antypozytywistycznym w literaturze fantastycznej dla dzieci i młodzieży*, Warszawa 1990, s. 44.

spełnienie oraz wyrastający z dziecięcych marzeń miraż jej uroków. „Czym jest przygoda [pisze Kolbuszewski – D.M.], jak nie strukturą czynnościową polegającą na przekroczeniu granic zwyczajnej codzienności i wskutek tego zarazem na przekraczaniu granic własnych życiowych kompetencji?”²⁸.

Góry Żmijowe – Stara Magia i nowoczesność

Autorem *Gór Żmijowych* jest Zygmunt Miłoszewski, pisarz i publicysta, m.in. „Newsweeka”. Miłoszewski „ćwiczył język”, pisząc reportaże z rozpraw sądowych, jest autorem powieści kryminalnych z prokuratorem Teodorem Szackim (bardzo nieszczęśliwym, kiedy zbrodnia dokonana jest po godzinie 17.00) i powieści sensacyjnych, a także miłośnikiem i znawcą gier komputerowych. Za kryminał *Uwikłanie* w roku 2008 dostał Nagrodę Wielkiego Kalibru oraz nominację do paszportów „Polityki”. Pisarz w wywiadzie mówi, że zwykle układa fabułę, która powinna zmierzać do jakiegoś celu (jak Henning Mankell), choć twierdzi, że tak naprawdę najbliżsi są mu jako wzorzec Kurt Vonnegut i Woody Allen²⁹.

Góry Żmijowe

[...] to napisana żywym językiem i bardzo filmowa w charakterze baśń – świetna lektura dla dzieci wychowanych na takich filmach, jak *Potwory i spółka* czy *Shrek*. Autor z powodzeniem posługuje się absurdalnym humorem i pastiszem, ale jego książka jest przede wszystkim pełną cudownych zdarzeń opowieścią o dobru i złu, o zasłużonej nagrodzie i karze³⁰.

To opowieść o przygodach nastoletnich bohaterów z dwóch krain objętych władaniem Starej Magii, oddzielonych górami: królowny Filomeny z Maare i Eryka, syna rybaka z Szertaty. Jedenastoletni Eryk dowiaduje się, że jego przeznaczeniem jest ocalenie Szertaty przed suszą. Przyjmuje z pokorą znak wyroczni – kij – jako symbol wielkiej wędrówki i natychmiast wyrusza w drogę. Kieruje się w stronę Gór Żmijowych, gdzie ma odnaleźć ognistego ptaka i zdobyć jego pióra.

Filomena natomiast, której przed ukończeniem dwunastu lat nie wolno opuszczać pałacu, za wszelką cenę pragnie się z niego wydostać. Wyrażona na głos deklaracja sprawia, że wiatr przenosi ją w Góry Żmijowe, do pieczary Żmija – zielonoblękitnego potwora, u którego zostaje służącą. Potwór – choć

²⁸ J. Szymkowska-Ruszała, *op.cit.*, s. 138. Cyt. wewnętrzny za: J. Kolbuszewski, *Dziecko w górach*, „Wierchy”, 1980, R. 49.

²⁹ „Vonnegut był pisarzem prowokującym; bezustannie bawił się formą, prowokował czytelnika, wciągał go w literackie pułapki i kpił z niego” (zob. https://pl.wikipedia.org/wiki/Kurt_Vonnegut [dostęp: 20.10.2015]). Miłoszewski jako autor kryminałów nazywany jest polskim „Danem Brownem”; Jerzy Pilch mówi o nim „pisarz rasowy”.

³⁰ Zob. http://virtualo.pl/gory_zmijowe/i100278/ [dostęp: 20.10.2015].

oficjalnie reprezentuje „ciemną stronę mocy” i jest strażnikiem w więzieniu dla umarłych przestępców/grzeszników – od początku sprawia wrażenie smutnego i przygnębitego, dręczy go samotność i wykonuje swą pracę niechętnie. Niezbadane wnętrza Gór Żmijowych kryją wiele tajemnic i niespodzianek. Jedną z nich jest Grota Umarłych, w której pokutują w więzieniu nieszczęśliwe dusze grzeszników. „Sala była przeogromna, zmieściłby się w niej rodzinny pałac Filomeny ze wszystkimi wieżami i murami” (*Góry Żmijowe*, s. 68). Precyzyjny opis przestrzeni olbrzymiej groty z ponumerowanymi celami więźniów świadczy o tym, że jakaś „siła wyższa” świetnie zaplanowała ten ponury świat „życia po śmierci”, wprowadzając do niego także nowości techniczne współczesnej, bliskiej młodemu czytelnikowi, rzeczywistości

W ścianach znajdowały się niezliczone drzwi, do których można było wejść z ażurowych galeryjek. Drzwi na każdym poziomie musiało być kilkaset – niewiedoma liczba. Dokładnie naprzeciwko miejsca, gdzie stała teraz Filomena i gdzie znajdowało się wejście do groty, do ściany przymocowana była niewielka winda z metalowej siatki, pozwalająca zapewne przemieszczać się między poziomami (s. 68–69).

Obraz czyścica i piekła w Górach Żmijowych, w których o duszę potępionych walczą dobre i złe moce, znany jest młodemu czytelnikowi m.in. z *Mrocznych materii* Philippa Pullmana (tu scena z „życia po śmierci” odsyła wyraźnie do *Raju utraconego* Johna Milтона)³¹. Piekło zbudowane jest u Milтона przez upadłe anioły, a piekielne miejsce to dostatni i okazały pałac – Pandemonium, znajdujący się w centrum świata chaosu jako przestrzeń filozoficznych i intelektualnych dyskusji. Piekło – tak zresztą jak w powieści Miłoszewskiego – odzwierciedla tu stan ducha jego „wiecznych mieszkańców”, jest metaforą wewnętrznego cierpienia spowodowanego chaosem uczuć.

Dziecięca bohaterka opowieści Miłoszewskiego, jak w obrazie „eschatologii dla maluczkich”, jest także uwikłana w świat problemów egzystencjalnych i styka się brutalnie z etyczną złożonością świata, np. okrutną karą za zbrodnie, cierpieniem winowajców i różnymi ich „kategoriami” oraz z problemem wybaczenia. Na szczęście strażnik więzienia dla umarłych, Żmij, okazuje się także dobrym przewodnikiem (mentorem) i w sposób bardzo wychowawczy objaśnia Filomenie :

Tak, moja mała służko. Tutaj mieszkają ludzie, którzy popełnili kiedyś złe uczynki. Różne złe uczynki. Są piętra z takimi, którzy kiedyś zabili, są tacy, którzy kradli i oszukiwali, są też tacy, którzy byli niedobry dla swoich dzieci (s. 69).

Kategorie grzeszników – dusz potępionych w Grocie Umarłych – zależą od rodzaju popełnionej zbrodni i jest to także czytelne nawiązanie do *Boskiej komedii* i wędrówki Dantego po piekło z przewodnikiem Wergiliuszem³².

³¹ J. Milton, *Raj utracony*, przeł. M. Słomczyński, Warszawa 2003.

³² W. Preisner, *Dante i jego dzieła w Polsce*, Warszawa 1957; D. Alighieri, *Boska komedia*, przeł. E. Porębowicz, Warszawa 2012. Zob. *Słownik literatury staropolskiej: średniowiecze, renesans, barok*, red. T. Michałowska, T. Otwinowska, Wrocław 1990.

Filomena roznosi małe paczki; są w nich magiczne obłoki odtwarzające sytuację, w której pokutujący grzesznik dokonał zła. A że kara jest wieczna, winowajcę męczy pamięć i „toczy ją robak sumienia”³³ (odwołujemy się tu do tradycji chrześcijańskiej) – największą torturą staje się zatem dla niego niemożność zapomnienia.

A oto wyrazisty i przekonująco „uczłowieczony” obraz cierpiącej, pokutującej duszy:

[Filomena – D.M.] nigdy co prawda nie widziała żadnego umarłego, ale ten wydawał się jej najbardziej ponury ze wszystkich, jacy mogli tułać się po świecie. Ciało miał przeraźliwie chude, przezroczyste, jakby wiedział, że nie będzie mu nigdy do niczego potrzebne, odziane tylko w szarą koszulę. Na cienkiej szyi kołysała się lysa, niewielka głowa, a w tej głowie jaśniały nienormalnie olbrzymie oczy, które teraz patrzyły na Filomenę tak błagalnie, że była gotowa się rozplakać (s. 97).

Narracja opowieści wprowadza dwie równoległe wędrówki bohaterów, a tym samym dwie perspektywy oglądu rzeczywistości – spojrzenie Filomeny i punkt widzenia Eryka. Linearnie rozłożony czas, w przyczynowo-skutkowym układzie zdarzeń, przywołuje w każdym rozdziale na zmianę „kawałek” górskiej przygody dziewczynki oraz próbę wejścia „na górę” i „do wewnątrz góry” – chłopca. Nawet rozbudowane tytuły rozdziałów – często ironiczne, sugerujące określone style lektury – świadczą o skupieniu uwagi na dwóch bohaterach, których losy, jak się domyślamy, wkrótce się skrzyżują, np. rozdział II „w którym poznajemy Starą Magię, Eryk poznaje swoje przeznaczenie, a Filomena poznaje Żmija i wcale nie jest tym zachwycona”, lub rozdział IV, „w którym Eryk znowu kogoś spotyka – tym razem wolne skrzaty o niewyparzonej gębie, a Filomena poznaje najgorsze więzienie świata”, lub rozdział V, „w którym Eryk – zgodnie z tradycją poprzednich rozdziałów – znowu kogoś spotyka i tym razem jest to towarzysz podróży, a Filomena rozdaje paczki w Grocie Umarłych”, albo rozdział VIII, „w którym Filomena dyskutuje ze Żmijem i dowiaduje się wielu przykrych rzeczy, a Eryk jest bliski zakończenia swojej przygody w sposób tyleż przykry, co nieodwołalny”.

Góry Żmijowe to powieść, w której dominują intertekstualne gry i zabawy konwencjami, to fantazy „z przymrużeniem oka”, operująca humorem na granicy absurdu, wprowadzająca pastisz z elementami parodii; występuje tu świadome naśladownictwo, np. struktury baśni (wg Proppa). Dostrzegamy je dla przykładu w konsekwentnym „spotykaniu” potrzebujących pomocy zwierząt i ludzi czy w nawiązaniu do wątku wędrujących przyjaciół, których odmienne charaktery „uzupełniają się”: jeden jest ambitny, wrażliwy – bo wychowany w domu, w którym czyta się bajki, konsekwentny i solidny, lecz mało zaradny, drugi natomiast – to typ współczesnego urwisa, bohater o dobrym sercu,

³³ Zob. *Wady staropolskie. Przedruk dzieła Robak sumienia złego, człowieka niebogo-bojnego i o zbawienie swoje niedbałego, wydane w pierwszej połowie XVII wieku*, wydawca Józef Czech, Kraków 1853.

sprytny życiowo, bystry, przedsiębiorczy (postać przypomina Tomka Sawyera – zresztą w utworze Miłoszewskiego to także Tom). Intertekstualne są w opowieści Miłoszewskiego także np. nawiązania do *Cudownej podróży* Selmy Lagerlöf. Jest to m.in. scena przelotu nad Szertatą, obraz, w którym olbrzymie ptaki – wróblony – w podzięce za wcześniejsze wybawienie ratują dzieci z opresji i unoszą w przestworza.

Perspektywę humorystycznego uwspółcześniania języka uwzględnia scena spotkania z krasnoludkami. Dialog, jaki toczy Eryk w scenie „ze skrzatami o niewyparzonej gębie”, jest pełen potocyzmów, kolokwializmów i młodzieżowego slangu (np. w porzo, spoko, imprezka, siewie, spolszczona i pisana fonetycznie forma „izyrajd”, „hajlej”). Krasnoludki w rozmowie z bohaterem, który – zgodnie z wyrocznią – ma do wypełnienia poważną misję, manifestują duży dystans do tradycji i kpią z bezgranicznej wiary w siłę Starej Magii (mówią np. „«Kiedy zdarzy się coś, co zdarzyło się już» – zaskrzeczał [Herszt – D.M.], przedrzeźniając wyrocznię. Reszta gruchnęła śmiechem. – Ta, nikt nie klei rymów, jak dobra Stara Magia, co nie, panowie? – Siewie – zgodnie przytaknęli panowie”). Komizm tego fragmentu zasadza się na kontraście między formą a treścią, trywializowaniu tego, co tradycja fantastyki uznaje za temat „serio”, temat wysoki (np. rolę Starej Magii), oraz na intertekstualnej zabawie.

Skrzaty z Gór Żmijowych nie przypominają pracowitych krasnoludków z baśni Konopnickiej, „udomowionego” nieco modelu skrzatów skandynawskich, żyją „na luzie”, są leniwe, zaniedbane, zapuszczone i brudne, noszą pikowane kaftany i monstrualne wąsy, a zaplecione w warkoczyki włosy przypominają dredy. Wędrują w grupie, słuchając swego przywódcy – Herszta, można więc przyjąć, że żyją jak banda rabusiów i powtarzają, iż w życiu chodzi im głównie o wolność. W głębi duszy mają jednak dobre serca, postępują etycznie i w końcu pomagają bohaterowi.

Istotna, jak się wydaje, jest tu także z edukacyjnego punktu widzenia – perspektywa dorosłego. Życiowe prawdy Herszta grupy – starego skrzata – podsumowują dyskusję na temat znaczenia Starej Magii – usiłuje on wyjaśnić młodemu bohaterowi, że najważniejsze jest doświadczenie życiowe, poczucie humoru, ale i... dystans do sprawy:

– I może nawet nie spotykamy się przez przypadek, kto wie? Tylko rozumiesz młody, po co od razu tak na poważnie? Pożyjesz tyle co my, to się przekonasz, że nic co jest takie drętwe, nie może być prawdziwe. A Stara Magia, z całym szacunkiem, jest bardziej sztywna od... zresztą nieważne od czego, co nie oficerowie?

– Nieważne generale – potwierdzili oficerowie (s. 64–65).

Brutalne zderzenie fantazji z rzeczywistością oraz konfrontację dwóch światów, w których wychowują się chłopcy, widać także w innej scenie, kiedy samotny w wędrownce Eryk spotyka na swej drodze rówieśnika Toma – sierotę, wyrzuconego przez wujostwo z domu.

Rozmowa, jaką toczą dziecięcy bohaterowie, nie ma już charakteru komicznego:

- Co tu robisz?
 – Wędruję – odparł Tom.
 Erykowi serce zabiło żywiej.
 – Tobie też Usta Starej magii przepowiedziały wyprawę?
 Tom podniósł brwi i spojrzął na Eryka jak na przybysza z filetowego słońca.
 – Nie – powiedział – Wujkowie, którzy się mną opiekowali, powiedzieli, że-
 bym poszedł w diabły, że oni już nie chcą na moją parszywą głębę patrzeć ani tym
 bardziej jej karmić. A ty? Tobie... te usta i tak dalej? (s. 77).

Obraz Gór Żmijowych zawiera także scenę górskiej wspinaczki „na serio”, opatrzoną swoistą instrukcją „himalaizmu” dla maluczkich. Opis ten jest wyjątkowo realistyczny, nie ma w nim zaklęć, magicznych przedmiotów ani interwencji sił nadprzyrodzonych, a zdobycie szczytu przez bohaterów zależy wyłącznie od ich siły fizycznej, ogromnego wysiłku, woli przetrwania:

Zwiążemy się razem liną – mówił Tom – i będziemy szli na zmianę. Spójrz, ściana jest stroma, ale cała pomarszczona od szczelin i dziur. To dobrze. Najpierw ja wejdę trochę, zaklinuję swój nóż na skale, przywiążę do niego linę i ty ruszysz. Jak spadniesz, nic ci nie będzie, bo przecież jesteś przywiązany, prawda? Dojdiesz do mnie i pójdziesz dalej. Nawet jak spadniesz, to też nie do samej ziemi, bo przytrzyma cię lina przywiązana do noża. I tak na zmianę, rozumiesz? [...] Eryk uczył się co to strach. Teraz [to on – D.M.] musiał pójść do góry. Z każdym krokiem, gdyby wysunął mu się kamień spod stóp albo rąk, groził mu coraz dłuższy lot. Czuł, że ma coraz mniej siły w ramionach. Strach dławił go w gardle i szumiał w uszach. Każdy kolejny ruch w górę wydawał się trudniejszy, jakby Eryk z każdym oddechem stawał się cięższy. Mało tego, doszedł do miejsca, gdzie ściana była „bardziej niż pionowa”. Kładła się na nim, chcąc strącić go w przepaść. Następny chwyt był daleko. Eryk poszedł wysoko nogami i odbił się lekko, aby go dosięgnąć. Jest! Trzymał mocno, ale nogi wyjechały ze stopni i przez moment chłopiec wisiał tylko na rękach. [...] Eryk podjął ostatni wysiłek, obrócił się twarzą do skały i poczuł wielką ulgę. Tam gdzie położył lewą rękę była wielka, wygodna skalna dziura, na której można było wisieć latami. A obok wspaniała szczelina! (s. 104–106).

Przytoczona scena może wskazywać także na tę

[...] sferę znaczeniową słowa „przygoda”, które graniczy z pojęciem testu oraz osobniczego trudu. W działaniu o tym charakterze mieści się pierwiastek gry bądź walki o coś z towarzyszącymi tym czynnościom uczuciami niepewności i ryzyka. Przygoda – tak jak jest wyżej rozumiana, sytuując przeżywający podmiot w nowych dla niego warunkach, stwarza różne przeszkody, których pokonanie wymaga wielostronnego sprawdzianu: intelektualnego, fizycznego, moralnego itp. Ale – tu trzeba dodać – zwycięstwo lub klęska tych usiłowań mogą zależeć nie tylko od jednostki, lecz, w równym stopniu, od sił niezależnych od niej³⁴.

³⁴ J. Szymkowska-Ruszała, *op.cit.*, s. 135–136.

Wspinaczka to również przykład dramatycznego zmagania się z mrozem, desperackim wysiłkiem, bólem i wycieńczonym organizmem – oto kolejna powieściowa scena z *Gór Żmijowych*, choć w finale opowieści Miłoszewskiego – zgodnie z poetyką fantasy – następuje jednak cudowne ocalenie chłopca³⁵:

Najpierw wbijał wysoko, jak tylko potrafił najwyżej, zaostrzony kij, potem ostrożnie podchodził wyposażonymi w noże butami do góry i tak – wbijając to nogi, to ręce – posuwał się do góry. Wiedział, że to co robi jest znacznie bardziej niebezpieczne niż wcześniejsza wspinaczka z liną. Jeśli tutaj popełni błąd, nic go nie zatrzyma – dopiero kamienie na dole lodowej ściany.

Doszedł ledwie do połowy, a już dyszał ze zmęczenia. Zimny wiatr wydmuchiwał z niego siły, nie czuł palców rąk i nóg, jego przedramiona były coraz słabsze, przy każdym ruchu tętniły głuchym, mdłym bólem. Kilka razy zachwiał się niebezpiecznie. Niepokoiła go słabość ramion.

[...] Minęła godzina. A może więcej. Erykowi przed oczyma latały czarne plamki. Widział już szczyt lodowej ściany, widział, że niewiele wyżej jest kamienna rzeźba ptaka, ale nie był w stanie ani wykonać ruchu, ani nawet złapać oddechu. To, czego się wcześniej najbardziej bał – upadek, teraz wydawało się wybawieniem. Z rozmarzeniem myślał o tym, jak rozluźni chwyt i będzie sobie spadał w dół z bólem mięśni. Uśmiechnął się i rozprostował zdrętwiałe palce dłoni. „Przykro mi, mamó i tato” – pomyślał.

Był przekonany, że ta myśl będzie jego ostatnią, ale mylił się. Rękawiczki tak mocno przymarzły do kija, że nie mógł wypuścić go z rąk. Zaśmiał się i korzystając z nieoczekiwanej pomocy mrozu, powisiał tak przez chwilę, żeby odzyskać trochę sił, a potem ruszył dalej. [...] Już miał rozplakać się z bezsilności, gdy obok, w skale, na której rozpościerał swoje pokryte lodem skrzydła ptak z kamienia, zobaczył ciężkie drewniane drzwi. Eryk pchnął je i znalazł się u szczytu niemających końca schodów. Poprawił plecak i zaczął schodzić w dół (s. 127–130).

Dziecięcy bohaterowie – Filomena, Eryk i Tom – „związani przyjaźnią już na zawsze” (jak Trzej Muszkieterowie, do których wypowiedzi zresztą nawiązują dzieci) poświęcają się dla siebie do końca. Zejście ze stromych skał staje się ekwilibrystycznym wysiłkiem całej trójki, która mimo tragicznego upadku do końca nie traci poczucia humoru, stosując konsekwentnie królewską etykietę porozumiewania się, zdając sobie sprawę z tego, że to „bohaterowanie”, jak autoironicznie komentuje całą sytuację mała księżniczka, musiało się kiedyś źle skończyć. Pikanterii całemu opisowi dodaje także bezstronny świadek wydarzeń – mały ptaszek – rozbrajający radosnym śpiewem dramatyczne emocje związane z sytuacją dziecięcego „spadania”:

Eryk wisiał na samym dole, dyndając nogami nad przepaścią. Filomena wisiała do góry nogami, trzymając Eryka za ręce. Ją z kolei trzymał za nogi Tom, pół leżąc i pół wisząc na skalnej półce. Szansa na to, że uda im się wrócić na ścieżkę, była

³⁵ Zob. *Mój pionowy świat* (Mac System Maciej Kukuczka, 2008); *Ostatnia ściana* (Katowice 1999); *Na szczytach świata* (Kraków 1996).

żadna. Szansa na to, że Tom wytrzyma dłużej niż chwilę – też. Wszyscy o tym wiedzieli. Także mały kolorowy ptaszek, który pojawił się znikąd i przysiadł na feralnej, ułamanej gałęzi, zdawał się o tym wiedzieć. Patrzył na nich, jakby czekał na nieuniknione, żeby przelecieć się razem z nimi.

– Miło... – wystękał z wysiłkiem Tom – ...było was poznać, zwłaszcza ciebie, królewno.

– Cała przyjemność po mojej stronie – wychrypiąta Filomena – Żałuję tylko, że nie zakosztuję słynnych pieczonych nietoperzy waszmości.

Tom zaśmiał się przez zacisnięte zęby. Eryk poczuł, jak rozluźnia się chwyt Filomeny i zjechał parę centymetrów w dół. Zastanawiał się, czy spadną wszyscy razem czy też on odpadnie pierwszy.

– Fila – powiedział – złap mnie za jedną rękę, żebym mógł wetknąć ci pióra we włosy. Potem ja cię puszcze, a beze mnie może uda wam się podciągnąć.

– Nie ma mowy – odparła dziewczynka cichutko, czerwona na twarzy z wysiłku. – Skończyło się bohaterowanie. Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego.

– Ptaszek zaśpiewał radośnie, myśląc pewnie, że to jakaś zabawa.

Kiedy olbrzymie ptaki – wróblony – ratują dzieci z opresji i unoszą w przestworza na swoich skrzydłach – można stwierdzić, że chłopcy z sukcesem kończą „bohaterowanie”. Zostają wiernymi przyjaciółmi, a po powrocie do rodzinnego domu Eryka... bezkonfliktowo zamieniają się swoimi społecznymi rolami. Eryk, ponieważ czuje w sobie duszę wędrowca i obieżyświata, wybiera się na kolejną wyprawę, „Tom stwierdza natomiast, że już swoje przewędrował i teraz chętnie pomoże rodzicom Eryka, jeśli nie mają nic przeciwko temu. Oczywiście nie mieli i przyjęli Toma jak własnego syna” (s. 164).

Okazało się, że i w królestwie Filomeny po jej powrocie do domu Starą Magię również potraktowano z dystansem i jakby o niej zapomniano. Najpierw radość z powrotu księżniczki była wielka, ale potem – ignorując wyrocznię – mimo że nie upłynął stosowny termin uprawniający do dorosłości – pozwolono księżniczce na kolejną wyprawę. I nie o poszukiwanie tożsamości bohatera tu tylko chodziło czy walkę ze złem. Wygrała po prostu dziecięca fascynacja innością i przygoda³⁶.

Konkluzja

Góry – jak zauważono w powyższych rozważaniach – stanowią znaczący element literackiego krajobrazu w wędrowkach bohaterów. Interpretując literaturę kształtującą postawy wobec gór, warto zauważyć, że w utworach fantastycznych przeznaczonych dla młodego czytelnika nie występują takie elementy, jak: przeżycie estetyczne, kontemplacyjne i hierofania, nie ma także efektu psychologicznego, który kojarzy się z elementem estetycznego zaskoczenia, czyli duchowych wrażeń wynikających z samego faktu oglądania

³⁶ J. Cieślowski, *Literatura i podkultura dziecięca*, Wrocław 1975, s. 233.

świata i jego smakowania. W artystycznej kreacji obrazów górskich przestrzeni fantastycznych wyraźnie pojawiają się natomiast emocje wynikające z fascynacji innością, dziecięca ciekawość świata, marzenia o przygodzie, działanie, ale też wiele humoru. Piękno gór zostało zatem zdominowane przez ich niebezpieczeństwo i wyraźnie obecne w powyżej uwzględnionych tekstach literackich – chęć podjęcia wyzwania oraz wolę pokonania przeciwności.

Autorzy obu powieści, oswajając nieco trudy wypraw swych bohaterów, a także uwspółcześniając świat przedstawiony – wprowadzają wiele sytuacji i postaci komicznych, które często oparte są na stylizacji na karykaturę (np. Gellick to karykaturalny obraz potwora dyktatora), a w przypadku historii Miłoszewskiego – dostarczają młodemu czytelnikowi „mocnych wrażeń” i „zabawnych wzruszeń” przez zabawy literackimi konwencjami i gry intertekstualne (np. w scenie rozmowy Eryka ze skrzatami) oraz częste wykorzystanie ironii i groteski.

Oprócz fascynacji innością w opowieściach tych odnotowujemy cztery elementy strukturalne charakterystyczne dla gatunku *fantasy* i pokrywane się z wytycznymi odnotowanymi przez Johna Clutego i Johna Granta w *Encyclopedia of Fantasy* (1997). Są nimi: a) krzywda, niesprawiedliwość, b) przemijanie, zanikanie starego świata, np. katastrofa (w Górach Żmijowych Maare nagle pokrywa się lodem, a Szerteta wysycha), śmierć starych bogów, transformacja lądów, c) rozpoznanie – moment, w którym bohater spogląda na świat inaczej i widzi/wie, co ma dalej robić (np. Lief dobrowolnie podejmuje decyzję o wędrowce w poszukiwaniu klejnotów), d) uleczenie – przeniesienie lub powrót do lepszej/innej formy istnienia; metamorfoza postaci, także wewnętrzna; wypełnienie misji i... dodajmy – szczęśliwe zakończenie.

W końcu przecież bohaterowie *Pasa Deltory* ujarzmiają potwora – dyktatora Góry Grozy, uwalniają zniewolonych, zdobywają wszystkie klejnoty, którymi wysadzony jest pas, i zwracają swobodę ojczyźnie, a Eryk, Tom i Filomena odnajdują przyjaźń, szczęśliwy dom rodzinny oraz radość życia.

Bibliografia

- Bachelard G., *Wyobraźnia poetycka. Wybór pism*, wybór H. Chudak, przeł. H. Chudak, A. Tatarkiewicz; przedmowa J. Błoński, Warszawa 1975.
- Baker Deirdre F., *What We Found on Our Journey through Fantasy Land*, „Children’s Literature and Education” 2006.
- Bühler-Niederberger D., *The Radicalization of the Self – from „Totzkopf” to „Julia Nobody”. Individualization and Aestheticalisation, the Change of the Self Ideal in the Children’s Literature* [w:] *Metodyka a nauka o literaturze i nauka o języku*, red. D. Michułka, K. Bakuła, Wrocław 2004.
- Cieślakowski J., *Literatura i podkultura dziecięca*, Wrocław 1975.
- Eco U., *The Book of Legendary Lands*, transl. A. McEwen, Rizzoli Exlibris, New York 2013.

- Ekman S., *Writing Worlds, Reading Landscapes: An Exploration of Setting in Fantasy*, Lund 2010 (PhD thesis).
- Foucault M., *Inne przestrzenie*, „Teksty Drugie” 2005, nr 6. Zob. http://katalog.czasopism.pl/index.php/Teksty_Drugie_6_%2896%29_2005 [dostęp: 30.03. 2015].
- Freud Z., *O psychoanalizie pięć odczytów*, przeł. L. Jekels, Lwów 1911.
- Góry – literatura – kultura, red. J. Kolbuszewski, t. 1–3, Wrocław 1996.
- Hunt P., *Landscape and Journeys, Metaphors and Maps: The Distinctive Feature of English Fantasy*, „Children’s Literature Association Quarterly” 1987, nr 12/1.
- Kolbuszewski J., *Przestrzenie i krajobrazy*, Wrocław 1994.
- Kolbuszewski J., *Dziecko w górach*, „Wierchy” 1980, R. 49.
- Kolbuszewski J., *Góry takie kamienne. Szkice o górach i ludziach*, Warszawa 1972.
- Kolbuszewski J., *Obraz Tatr w literaturze polskiej XIX wieku 1805–1889. Funkcja artystyczna motywu przyrody*, Wrocław 1971.
- Krzyżanowski J., *Polska bajka ludowa w układzie systematycznym*, t. 1, Wrocław 1962.
- Leszczyński G., *Młodopolska lekcja fantazji. O przełomie antypozytywistycznym w literaturze fantastycznej dla dzieci i młodzieży*, Warszawa 1990.
- Lotman J., *Semiotyka kultury*, Warszawa 1977, antologia tekstów, wybór i oprac. E. Janus, M.R. Mayenowa, Warszawa 1975 (zawiera m.in. tekst *O semiotycznym mechanizmie kultury* napisany z Borisem Uspienskim).
- Milton J., *Raj utracony*, przeł. M. Słomczyński, Warszawa 2003.
- Mitosek Z., *Mimesis. Zjawisko i problem*, Warszawa 1997.
- Preisner W., *Dante i jego dzieła w Polsce*, Warszawa 1957.
- Propp W., *Historyczne korzenie bajki magicznej*, przeł. J. Chmielewski, Warszawa 2003.
- Rogoż M., *Cudowna kreacja przestrzeni w powieści Selmy Lagerlöf o Nilsie Holgerssonie*, *Annales Academiae Pedagogicae Cracoviensis*, 2008, Folia 61, *Studia ad Bibliothecarum Scientiam Partinentia VI*.
- Ross Val, *The Road to There: Mapmakers and their Stories*, Toronto 2003.
- Rousseau J.J., *Emil, czyli o wychowaniu*, przeł. W. Husarski, Wrocław 1955.
- Rybicka E., *Od poetyki przestrzeni do polityki miejsca. Zwrot topograficzny w badaniach literackich*, „Teksty Drugie” 2008, nr 1–2.
- Sławiński J., *Przestrzeń w literaturze* [w:] *Przestrzeń i literatura*, red. M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, Wrocław 1978.
- Sundmark B., “*Dragons Be Here*”: *Teaching Children’s Literature and Creative Writing with the Help of Maps* [w:] *Thinking through Children’s Literature in the Classroom*, red. A. Reyes-Torres, L.S. Villacanas-de-Castro, B. Soler-Pardo, Cambridge 2014.
- Sundmark B., “*A Serious Game*”: *Mapping Moominland*, “*The Lion and the Unicorn*” 2014, nr 38.
- Szymkowska-Ruszała J., *Przygoda i wartość* [w:] *Wartości literatury dla dzieci i młodzieży. Wybrane problemy*, red. J. Papuzińska, B. Żurkowski, Warszawa 1985.
- Taylor Ch., *Etyka autentyczności*, przeł. A. Pawelec, Warszawa 1996.
- Tolkien J.R.R., *Hobbit. Z objaśnieniami*, ilustr. Autora, przeł. A. Polkowski, wstęp i objaśnienia Douglas A. Anderson, przekł. wstępu i objaśnień A. Sylwanowicz, Wrocław 2012.
- Tuan Yi-Fu, *Space and Place. The Perspective of Experience*, Minneapolis 1955.

Watkins T., *Space, History and Culture: The Setting of Children's Literature* [w:] *Understanding Children's Literature: Key Essays from the Second Edition of the International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, ed. P. Hunt, New York 2005.

Wodniak E., *Pierwotna mądrość baśni*, <http://asocjacje.pl/2014/06/03/pierwotna-madrosz-basni-ursula-k-le-guin-czarnoksiężnik-z-archipelagu/> [dostęp: 15.11.2015].