

## **Olgi Tokarczuk gra w mit. *Anna In w grobowcach świata***

Z twórczością Olgi Tokarczuk od wielu lat mam pewien kłopot. Czasem nie wiem, czy traktować ją jako nieco ambitniejszą literaturę popularną czy też jako dość słabą prozę z aspiracjami. Mniejsza zresztą o etykiety – nie tak ważne przecież, zwłaszcza że kilka jej książek zasłużyło z pewnością na uznanie; w gruncie rzeczy istotne są pytania o cele, jakie stawia sobie pisarka – bez wątpienia jedna z najchętniej czytanych w Polsce – oraz o efekty jej działań. W wypadku utworu, którym chcę się tu zająć, motywacje i założenia zostają przedstawione wprost i to na kilka sposobów. Przede wszystkim *Anna In w grobowcach świata* ukazała się jako pierwsza polska powieść w międzynarodowej serii MITY wydawanej przez krakowski „Znak”. Pomyśłodawcą serii był Jamie Byng z wydawnictwa Canongate Books, który zaprosił do współpracy czołowych pisarzy z całego świata i zaproponował, aby opowiedzieli wybrany mit w dowolny sposób. Tym samym utwór zostaje z góry wpisany w ramy tego projektu. *Anna In* jest powieścią powstałą na zamówienie, a o własnych motywacjach pisze autorka w posłowniu, odwołując się do mitu definiowanego jako wzorcowa opowieść niezależna od jednostki, ale zawierająca w sobie każdy indywidualny los. Tak pojęty mit umożliwia odkrywanie istotnego sensu ludzkiej egzystencji. Wychodząc z tego założenia, Olga Tokarczuk mówi o swych celach:

współczesne prze-pisanie mitu nie może być zaledwie uwspółcześnieniem i przeniesieniem tego, co paradoksalne, niepojęte, w to, co znane i potoczne. (...) Dotknąć mitu można było kiedyś dzięki emocjonalnemu przeżyciu, poprzez rytualne w nim uczestnictwo; dziś jednak pozostała nam tylko „interpretacja”<sup>1</sup>.

Czyli, jak rozumiem, widzi zadanie literatury – i własne – w dokonaniu owej interpretacji, tak aby zastąpić dawne rytualne przeżywanie mitu, dawne metafizyczne doznanie łączności z *sacrum*, z całością świata. Założenie jasne i ze wszech miar zrozumiałe, tyle tylko, że Tokarczuk traktuje go jako odkrycie czasów najnowszych, gdy tymczasem jest ono już od stuleci w literaturze realizowane, by wspomnieć tylko o twórczości romantyków czy licznych in-

<sup>1</sup> O. Tokarczuk, *Anna In w grobowcach świata*, Kraków 2006, s. 217. Kolejne cytaty z tej książki opatruję jedynie numerem strony podanym w nawiasie.

terpretatorów mitu w wieku XX. Zagadnienia te są zapewne pisarce świetnie znane z opracowań tematu autorstwa na przykład Eleazara Mieleńskiego czy Johna Campbella. Nie jest też nowa koncepcja tekstu literackiego jako swoistego zastępnika rytuału – jak wiadomo pisało o tym wielu badaczy, choćby John Holloway. Metatekstowe uwagi autorki przypominają więc trochę wyważanie otwartych drzwi. Wspominam o tym nie dlatego, by pisarkę wyłącznie krytykować, ale by pokazać, że nadmierne opisywanie własnego tekstu, ujawnianie reguł gry, zdecydowanie negatywnie wpływa zarówno na zwykłą czytelniczą przyjemność, jak i na wartość samego utworu. Chyba że założymy z góry, iż opowieść adresowana jest do odbiorcy, który nie ma najmniejszego pojęcia ani o micie, ani o jego związkach z literaturą, a tekst literacki ma spełniać funkcje także popularyzatorskie.

Użyłam pojęcia gry, wypada zatem wyjaśnić, jak je rozumiem i co oznacza ono w kontekście pisarskiej strategii Olgi Tokarczuk. Określenie to pojawia się wprost w wypowiedzi jednej z narratorek-bohatek jako metafora życia, możliwości działania; powiernica Inanny mówi do siebie: „Wyrzuciło cię z gry, poza planszę, poza poznane już dobrze terytoria” (s. 99). Mam wrażenie, że słowa te są tylko efektownym chwytem, ja jednak spróbuję potraktować je jako istotną interpretacyjną możliwość. Punktem odniesienia są dla mnie co najmniej dwie definicje gry. Po pierwsze – przywołując choćby powszechnie znane konstatacje Jerzego Jarzębskiego odnoszące się do twórczości Gombrowicza<sup>2</sup> – można rozumieć tekst jako grę w najogólniejszym sensie, czyli interakcję, współdziałanie pomiędzy nadawcą a odbiorcą oparte na ustalonych regułach. Podejmowane zabiegi mają określony cel i są realizowane w ramach założonego systemu. Nadawca zakłada możliwe reakcje odbiorcy, ich projekcję ujawnia w pewnym stopniu w tekście oraz konstruuje opowieść tak, by na te potencjalne reakcje odpowiadać. Tym samym utwór nie jest „tylko” opowieścią samą w sobie, a staje się „ramą” wyznaczającą pole działania, którego jest także swoistym terytorium. Podporządkowany zostaje nadrzędnym założeniom – celowi owej gry. Autor i czytelnik stają się zatem partnerami połączonymi na czas lektury systemem reguł. Tyle że pozycja pisarza jako nadawcy tekstu jest tu jednak uprzywilejowana, to on bowiem wyznacza przestrzeń i dokonuje wyboru bądź ustanowienia zasad. Nie wnikając w szczegółowe rozważania teoretyczne – rozmaitych teorii gry powstało bowiem niezwykle dużo – chciałabym skoncentrować się na tym, co określiłam „grą w mit”. Punktem wyjścia *Anny In* jest fabuła, a właściwie

<sup>2</sup> Por. J. Jarzębski, *Gra w Gombrowicza*, Warszawa 1982, szczególnie rozdział: *O zastosowaniu pojęcia „gra” w badaniach literaturoznawczych*, s. 23–58.

fragmenty, sumeryjskiego mitu o Inannie, który autorka traktuje jako pramit, wzorzec wszelkich opowieści sakralnych o zetknięciu ze śmiercią i pokonaniu lęku przed nią (co jak wiadomo było jedną z fundamentalnych funkcji mitu w ogóle). Zasadniczymi elementami tej historii są: zejście do podziemi, gdzie panuje bliźniacza siostra bogini Inanny, wejście w śmierć i powrót do życia oraz cena, którą trzeba za to zapłacić. Inanna – w późniejszych wcieleniach Isztar i Asztarte – cieszyła się w religiach Bliskiego Wschodu szczególną popularnością, była boginią miłości i wojny, a więc życia i śmierci. Jej wizerunki ukazują często cechy hermafrodyty, co dodatkowo wyraża całościowy charakter tego bóstwa. Pojęcie Pełni znajduje odzwierciedlenie w motywacjach sumeryjskiej bogini – chce ona bowiem nie tylko panowania nad światem ziemskim, ale i podziemnym, co powoduje gniew jej siostry Ereszkigal i uśmiercenie. Powrót Inanny do życia wymaga zarówno pomocy tych, którzy pozostali na zewnątrz, jej powiernicy Ninszubur, bogów, jak i ofiary z życia jej męża – króla Dumuziego, który ma zostać w podziemiach zamiast bogini. Nieobecność Inanny grozi światu zatrzymaniem cyklu płodności i wszelkiej kreacji na ziemi. Eliade dostrzega tu objaśnienie zasady świata odwołujące się do dwóch kosmicznych modalności: życie – śmierć, chaos – kosmos, jałowość – płodność<sup>3</sup>. Mit mówi też następnie o ustaleniu kompromisowego rozwiązania między siostrami: Dumuzi spędzać będzie w podziemiach połowę roku, a przez drugą połowę zastąpi go siostra, Geszianna. Tym samym Inanna nie zwycięża śmierci całkowicie, odnosi sukces połowiczny, choć historia jej zejścia do królestwa siostry wskazuje na możliwość godzenia się ze śmiercią – ponieważ egzystencja ukazana zostaje jako poddana nieuchronnemu prawu dotyczącemu i bogów, i ludzi – przemienności życia i śmierci.

W *Annie In w grobowcach świata* pisarka wykorzystuje zarówno znane wątki sumeryjskiej opowieści, różne warianty dotyczące innych wcieleń bogini, ale także możliwe późniejsze wersje mitów o zejściu do świata śmierci – z najbardziej znanym mitem greckim o Demeter i Korze. Zachowuje nazwy bóstw i bohaterów, nadając im wymiennie formę imienia i nazwiska (Anna In, Nina Szubur, Anna Geszi itp.). Uzupełniając opowieść, ogranicza się przede wszystkim do stwarzania kontekstu tej historii, kreacji świata zdarzeń, scenerii, szczegółów. To w tym obszarze dokonuje uwspółcześnienia, które w założeniu ma być jednym z czynników przekształcających archaiczną opowieść w żywą i aktualną. Modyfikuje też niektóre sensory oryginału,

<sup>3</sup> Por. M. Eliade, *Historia wierzeń i idei religijnych*, tłum. S. Tokarski, Warszawa 1988, t. 1, s. 46–48.

nazywając na przykład kochanka Inanny Ogrodnikiem – co uwypukla wegetatywny aspekt wątku, albo opisując epizod spojrzenia przez Ninszubur do koszyka bogini-matki Ninmy (był to, jak wiadomo, stały element rytuałów misteryjnych związanych ze śmiercią – tajemnica koszyka uwalniała od lęku przed śmiercią).

Wróćmy zatem do pojęcia gry. Olga Tokarczuk modeluje relację z czytelnikiem swej książki, wychodząc z założenia, że jej zadaniem jest niejako stworzenie terytorium współdziałania i scenariusza – czy inaczej: zbioru zasad gry. Pisarka sytuuje się w tu w roli uczestnika uprzywilejowanego – to ona prowadzi odbiorcę, podsuwając mu możliwe rozwiązania oparte na opisanej wyżej fabule sumeryjskiego mitu. Interpretacja jest w zasadzie jedynym działaniem czytelnika, ale, inaczej nieco niż w wypadku każdego innego dzieła literackiego, dokonuje on wyboru znaczeń, korzystając z kilku możliwych wersji mitów dotyczących zejścia do podziemi. Odbiorca podąża wskazanymi tropami, a jego swoboda, dość ograniczona, polega przede wszystkim na odczytywaniu wskazówek oraz ewentualnie uzupełnianiu opowieści o sensory wynikające z indywidualnego doświadczenia czytelniczego i życiowego. Nadrzędnym celem interakcji staje się nie tylko rozpoznanie znaczenia literackiego tekstu, ale także upodobnienie lektury do doświadczenia rytualnego, misteryjnego – prowadzącego do choćby chwilowego doznania obcowania z tajemnicą wymykającą się poznaniu rozumowemu, do wyzwolenia emocji pozwalających odkryć więź z bohaterami opowieści i jej znaczenia dla świadomości konkretnego odbiorcy.

Jednym z istotnych czynników umożliwiających zabieg tego rodzaju jest przyjęta strategia narracyjna. *Anna In* to opowieść wielu narratorów. Każdy z nich wypowiada się we własnym imieniu – przedstawiając się, często określają swoją rolę („ja, która tłumaczę sny”, „ja, która zapisuję”). Konwencja ta wyraźnie nawiązuje do tego typu narracji epickiej, w której pojawiała się postać narratora konkretnego – przekaziciela opowieści, jak na przykład w eposach homeryckich. Trzeba jednak zaznaczyć, że podobieństwo to nie jest zbyt konsekwentne, ponieważ zazwyczaj grecki aoid, mimo personalizacji, nie uczestniczył w wydarzeniach, relacjonował je, korzystając nierzadko ze wszechwiedzy. Rzecz jasna fabuły mityczne mogły być realizowane w różnych formach narracyjnych. Tokarczuk wybiera taki wariant, w którym opowiadającymi są kolejno różni bohaterowie. Uniwersalizm ich kreacji podkreśla wielokrotnie powtarzająca się formuła: „ja każdy/każda, która opowiadam”; jej pierwszoosobowa forma i epitet „każdy” mają umożliwić identyfikację czytelnika z opowiadającym – bohaterem zdarzeń. Narratorzy

dysponują jedynie ograniczoną wiedzą o świecie, nie znają przyszłych zdarzeń, a wręcz wielokrotnie zadają sobie pytania, wyrażają wątpliwości czy lęk. Nie są to postawy – jak się wydaje – typowe dla narratora mitycznej opowieści, zabieg taki służy raczej stworzeniu warunków do częściowego utożsamienia się odbiorcy tekstu z opowiadającym bohaterem. Tym samym ma się realizować podstawowa zasada gry w mit – współuczestnictwo. Efekt wzmacniany jest przez brak indywidualizacji języka poszczególnych narratorów. Wyjątkiem wydaje się opowieść strażnika podziemi – Netiego, w której obecne są, kilkakrotnie powtórzone, formuły, obrazujące jego charakter, zgorzkniałość, zgryźliwość, wrogość wobec nadziemnego świata, na przykład: „Żaden wstyd, że w istocie jestem kupą nadgryzionych reumatyzmem kości, które trzymają się razem dzięki szydełkowym swetrom” (s. 27). Neti jest też jedynym narratorem, w którego wypowiedziach obecne są charakterystyczne konstrukcje składniowe czy indywidualne cechy stylu (np. pewna brutalizacja języka, skłonność do zdań sentencjonalnych). Zróżnicowanie to nie pojawia się w opowieściach Ninszubur, Gesztianny czy Enhuduanny. Wydaje się, że to raczej brak konsekwencji ze strony pisarki niż zamierzona różnica, trudno mi ją w każdym razie wytłumaczyć.

Możliwość utożsamienia się czytelnika z kolejnymi narratorami-bohaterami opowieści przywodzi na myśl inną jeszcze definicję gry, szczególnie popularną współcześnie. RPG czyli *role-playing game*, określana też „grą wyobraźni”, to – jak wiadomo – gra, w której gracze wcielają się w role fikcyjnych postaci. Działają one w wymyślonym świecie według określonych zasad, a funkcję nadzorcy i kodyfikatora całości pełni tzw. Mistrz Gry. Oczywiście zasady RPG i sposób funkcjonowania naśladują w pewnej mierze świat dzieła literackiego, ale w wypadku książki Tokarczuk zależność wydaje się wtórnie zwrotna, bowiem wcielanie się w postacie zostaje niejako założone ze względu na ujawniony nadrzędny cel tekstu (umożliwienie emocjonalnego przeżycia prowadzącego do odczucia własnego związku ze światem jako całości). Rolę Mistrza pełniłaby sama pisarka, która podsuwa czytelnikowi scenariusz i możliwości ruchu w jego obrębie. Nie występuje tu jednak czynnik losowy, a „ruch” oznacza – jak już wspomniałam – jedynie dokonywanie wyboru np. motywacji działania głównej postaci. W zasadzie bowiem o przyczynach poszczególnych decyzji bohaterki nie wiemy nic albo wiemy bardzo niewiele. Inanna nie wypowiada się sama – jest ukryta za słowami innych opowiadaczy. Każdy z nich nieco inaczej ją postrzega i innych dopatruje się motywacji jej wyborów. Można założyć, że los Inanny, jej wyprawa do podziemi są osią scenariusza, a pozostałe postacie wykonu-

ją zadania pomocnicze – na poziomie fabuły. Jednak w przestrzeni gry to właśnie narratorzy, w których wcielać może się czytelnik, pełnią rolę kluczową. Przyjmowanie ich perspektywy pozwala budować wielopłaszczyznową i wieloznaczną konstrukcję zarówno postaci Inanny, jak i nadrzędnego wątku opowieści. I tak na przykład dla Niny Szubur bogini jest wcieleniem piękna, dobra i słuszności. Nic, co ona robi, nie może być błędem i nikt nie może się temu przeciwstawić. Inanna ożywia i utrzymuje przy życiu wszystko, co jest. Zejście do podziemi jest aktem współczucia dla siostry. Neti, strażnik podziemi, mówi natomiast:

Niebywałe, niebywałe, wolałbym tego nie doczekać, obym cię nigdy nie zobaczył, obym nigdy nie posłuchał twojego słodkiego głosiku – wpuść mnie, wpuść. Przedrzeżniam głos Inanny. Słodka panienska, głupia idiotka. (...) oby tu wróciła pogębiona, samotna. Oby straciła tę miejską pewność siebie, swoją arogancję... (s. 130–131).

Inny jeszcze jest wizerunek bogini wyrażony przez Annę Geszti, która nie idealizuje, ale i nie potępia. Cały szereg ocen wyłania się z poszczególnych opowieści, także z tych cytowanych przez narratorów. Można by stwierdzić, że to nic innego jak wykorzystanie klasycznej narracji z wielu punktów widzenia, tak jednak nie jest. Po pierwsze dlatego, że założeniem tej metody w przypadku Tokarczuk nie jest ani stworzenie realistycznego obrazu rzeczywistości, ani odtworzenie psychologicznych prawdopodobieństw czy ukazanie skomplikowania motywacji. Po drugie, historia Inanny, jak podkreśliłam już wielokrotnie, jest opowieścią odsyłającą do innych, bezpośrednio w tekście nieobecnych fabuł. Można widzieć zejście do podziemi – a więc w śmierć – przez pryzmat losów Orfeusza i Eurydyki, kiedy motywacją jest miłość; można odnosić je do mitów odnowienia i inicjacji oraz boskiej ofiary mającej na celu pokonanie śmierci.

Zarówno definiowanie tekstu literackiego w kontekście pojęcia gry, jak i odniesienie do schematu RPG odzwierciedla, jak sądzę, próby uwspółcześnienia mitu i przybliżenia go czytelnikowi. Założenie Olgi Tokarczuk opiera się na przekonaniu, że uniwersalna treść opowieści ujawni się w pełni, jeśli uzyska formę adekwatną do wrażliwości człowieka XXI i jego codziennych doświadczeń. W sferze rozwiązań wewnątrztekstowych, w obrębie fabuły realizuje to przeświadczenie w sposób dość prosty. Opowieść o Inannie zostaje umieszczona w scenerii przypominającej powieści *science fiction* – świat miasta składa się z wielu poziomów, pomiędzy którymi mieszkańcy przemieszczają się superszybкими windami. Poziomy te opisywane są na

wzór postindustrialnych konstrukcji, labiryntów metalu, szkła i bliżej niesprecyzowanych ultranowoczesnych technologicznych rozwiązań. Nawiasem mówiąc – taki podział przestrzeni stanowi także nawiązanie do chwytu wielokrotnie wykorzystywanego w grach, czyli układu szierarchizowanego, wertykalnego. Zarówno sceneria, jak i szczegóły dotyczące zachowań bohaterów pełne są gadżetów ze świata cyberprzestrzeni, nowinek i wynalazków bądź istniejących, bądź przez pisarkę projektowanych. Inanna – choć bogini – posługuje się hologramową mapą, Pani Podziemia wystukuje wyrok na siostrę na klawiaturze (ale zrobionej z ptasich kosteczek! – to kuriozalne połączenie nowoczesności i archaicznych realiów), przejścia pomiędzy poziomami wymagają elektronicznych identyfikatorów, a jeden z bogów-ojców robi skany każdego człowieka, aby można było go odtworzyć w raju... Do tego szybkobieżne chodniki, neony i automatyczne drzwi, a w wypowiedzi jednego z bogów ironiczna formuła o wkładaniu dyskietki pomiędzy dwa kamienie. I jeszcze posłańcy na kółkach, prawa popytu i podaży, baterie w liczydłach, a demony robią zakupy w hipermarketach. Wszystko to podane w naiwnie prosty sposób, na przykład: „W trawiastych dywanach buszują żółwie – ekrany w ich skorupach pokazują notowania miejskiej giełdy” (s. 47). Postindustrialny wymiar tego świata ujawnia się również w uwagach o świeżym powietrzu jako towarze deficytowym czy o bliskości naturalnego światła jako luksusie zarezerwowanym dla bogów. Sądzę, że już ten krótki przegląd ukazuje groteskowy efekt zabiegów pisarki, raczej w tym miejscu przez nią niezamierzony. Zwłaszcza że te nowoczesne czy futurystyczne elementy łączone są z synonimami czasów zamierzchłych, jak np. riksze, brodzenie w błocie i demony. Ponadto wizja nie jest spójna i dlatego, że poszczególne substytuty nowoczesności są wręcz demonstracyjnie eksponowane, opisy budowane na podstawie enumeracji, ale cała ta sceneria nie komponuje się nijak z głównym nurtem zdarzeń, staje się celem samym w sobie, choć zamierzenie pisarki wydaje się dość oczywiste – jest nim uwspółcześnienie mitu. Jednocześnie sama autorka zdaje się zapominać o przywołanym przez nią stwierdzeniu, że „prze-pisanie mitu nie może być uwspółcześnieniem i przeniesieniem tego, co paradoksalne, niepojęte, w to, co znane i potoczne”; tymczasem jej interpretacja opowieści sakralnej opiera się przede wszystkim na konstruowaniu sztucznie ponadczasowego tła. Rzeczywistość wykreowana w powieści ponadczasowa nie jest. Tokarczuk nie zauważa, że to, co dziś jest synonimem nowoczesności, jutro staje się groteskowo przestarzałe (od czasu powstania utworu o dyskietkach zdążyliśmy już niemal zapomnieć). Paradoksalnie, to co miało umożliwić odbiorcy

wejście w świat mitu, jako świat bliski jego codzienności, staje się przeszkodą i estetycznym zgrzytem.

Aktualizacji mitycznych treści w zamierzeniu pisarki ma też sprzyjać powiązanie ich z problemami współczesności, z tematyką społecznych dyskusji, stąd wątki o wręcz publicystycznym charakterze. W *Annie In* (podobnie jak w wielu innych swych powieściach) eksponuje Tokarczuk postacie kobiece. Mit sumeryjski zresztą uznawany jest za jeden z najważniejszych przykładów kultu Bogini-Matki. W powieści feminizm przybiera formę w sposób niezamierzony karykaturalną. Mężczyźni są zmarginalizowani, bezwolni, słabi i zajęci zabawą – jak Ogrodnik; albo bezmyślni, chełpliwi i samolubni jak bogowie-ojcowie; czemu ma służyć taki obraz – chyba tylko nachalnemu forsowaniu tezy, że skoro przez tysiąclecia to mężczyźni rządzą światem, należy role odwrócić i odnowić stan pierwotny – rządy kobiet. Ironizuję nieco w tej chwili, ale koncepcja takiej interpretacji jest czytelnikowi wprost podsuwana i nie wynika wyłącznie z samej fabuły mitu o Inannie. Osobnego rozważenia wymagałaby aluzja do kultu Matki Boskiej obecna w wypowiedzi jednego z bogów-ojców. Pojawia się tu też wyraźna niekonsekwencja, ponieważ opis ten w zamierzeniu ujawnia naiwność wyobrażeń związanych z boskością naczelnej kobiecej postaci chrześcijaństwa, co w kontekście historii o Inannie i roli kobiety w świecie niezupełnie jest niespójne. Dodajmy zresztą, że pisarka coraz wyraźniej ujawnia ambicje udziału poprzez tekst literacki w bieżących dyskusjach – w powieści *Prowadź swój pług przez kosci umarłych* tak eksponowanymi tematami będą ekologia i los zwierząt<sup>4</sup>. Nie jest to może zamierzenie złe samo w sobie, choć dla literatury nieco szkodliwe, ale problem polega na tym, w jaki sposób cele te są realizowane – tu powrócę do moich sugestii wyrażonych na początku tego szkicu. Pisarka tak bardzo zdaje się swojemu czytelnikowi nie ufać, tak bardzo boi się, że mógłby jej intencji nie zrozumieć, że woli mu sama wszystko wytłumaczyć – i to niestety na kilka sposobów. Podporządkowuje tym celom zamysł kompozycyjny oraz konstrukcję świata powieściowego (wskazana przez mnie wyżej koncepcja gry), ujawnia wprost przez tekst narracji, dodatkowo eksponuje w uwagach metatekstowych (posłowie) i na wszelki wypadek uzupełnia w licznych wywiadach i autokomentarzach funkcjonujących już poza samym utworem, ale współtowarzyszącym jego lekturze zgodnie z uwarunkowaniami współczesnego rynku wydawniczego.

---

<sup>4</sup> Czyni to także na inne sposoby. Zbiór esejów *Moment niedźwiedzia* (Warszawa 2012) ma już wyraźnie publicystyczny charakter, ze szkodą dla walorów artystycznych części szkiców.



Zatrzymajmy się na chwilę jeszcze przy sposobie kreacji powieściowego świata, koncentrując się na tym razem na jej językowym wymiarze. Przykłady stylu pokazałam już wcześniej. Znamienna jest też choćby wypowiedź Netiego, który mówi o Ereszkigal: „Moja dobra landlady...” – sens zastosowania anglicyzmu jest tu zupełnie niejasny, czy chodzi o odzwierciedlenie stanu współczesnego języka polskiego, w którym zapożyczenia z angielskiego funkcjonują? Tokarczuk szczególnie lubi aforystyczne wypowiedzenia, patetyczne i bazujące na językowych schematach. Przypuszczam, że mają one nawiązywać do sentencjonalności stylu opowieści mitycznej, rezultat jest jednak dyskusyjny, ponieważ retoryczność tych wypowiedzi kontrastuje z banalnością ich treści. Mogą to dokumentować następujące przykłady:

Tworzy się z niepokoju. Tworzy się ze strachu i ku nieszczęściu, bo wszystko, co stworzone musi się rozpaść (s. 81).

Żeby współczuć trzeba być samemu słabym i znać cierpienie. (...) Jak to jest? myślę. Rodzimy się w mieście i nie znamy nic innego. Jedni przychodzą na świat na górze, w słonecznym rejonie, inni na dole, bez światła, ludzie grzyby. Wszystko zdarza się tylko raz i my sami jesteśmy jednorazowi. Nie było nas, zanim się nie urodziliśmy, i nie będzie nas, gdy umrzemy... (s. 97).

Ostatni fragment ilustruje charakterystyczne powtarzanie tej samej treści w różnych wariantach językowych w kilku zdaniach. Powtarzalność formuł oraz enumeracja są oczywiście cechą mitycznej narracji, ale w tekście Tokarczuk wypadają zupełnie nieprzekonująco, chwyt ten jest nadużywany i wielokrotnie wykorzystuje ten sam schemat. Dobry przykład stanowi obraz zawarty w groźbie Ninmy zapowiadającej, co stanie się, jeśli bogowie nie pomogą w uwolnieniu Inanny (s. 108). Został on oparty na wymienianiu elementów dotyczących świata nowoczesności i świata archaicznego czy uniwersaliów.

Niejasny jest też dla mnie powód stylizowania opisu na obraz odwołujący się do Holokaustu – proste uzasadnienie, że chodzi o śmierć, jest zupełnie niewystarczające, ponieważ jeśli śmierć w ogóle, to dlaczego akurat zagłada Żydów, jeśli zaś chodzi o śmierć wbrew naturze, skutek eksterminacji – to jaki ma to związek z wymianą bogini na kochaną przez nią czy kochającą ją istotę? Ten błąd popełnia pisarka wielokrotnie, poświęcając sens dla efektu.

Podobnie nierzadkie są efektowne fajerwerki stylistyczne w rodzaju opisu podziemnych demonów: „Wyjące hufce wróciły do domu, wywołują pewnie teraz zdjęcia z podróży”. Takie zdania mogłyby pełnić funkcję środka dy-

stansującego, ironii, karykatury – ale tu nie ma śladu użycia ich w tej intencji. Groteskowość obrazu zdaje się rezultatem niezamierzonym.

Grzeszy też niestety Tokarczuk schematyzmem – jeden już tylko przykład opisu mieszkania bogów: „małe fontanny nawilżają powietrze, pluskają się w nich złote rybki z prawdziwego złota. W klatkach z najcieńszego plastiku trzepoczą motyle – ze wzoru na ich skrzydłach w wolnych chwilach układa się puzzle”. Może i miał to być opis ironiczny, nawet na pewno, ale na tle pozostałych fragmentów ironia ta wypada mało przekonująco. Wyliczenia te można by kontynuować. Konkluzja, jak sędzę, jest następująca. Tokarczuk chce uczynić mit aktualnym dla współczesnego czytelnika. Chce go przepisać i interpretować. Ubiera go w formy, które są czy powinny być dziś atrakcyjne – stąd możliwe zastosowanie koncepcji gry. Przenosi to, co historyczne – w sensie uwarunkowań społeczno-cywilizacyjnych – w przestrzeń mitu. Zamierzenie wydaje się słuszne, cel możliwy (?) do zrealizowania, zakładany rezultat pożądanym. Tyle że wybrany przez pisarkę sposób realizacji tych zamierzeń niweczy skutek ze względu na dosłowność przekazywanych treści, nachalność wręcz w sugerowaniu znaczeń, uniemożliwienie realizacji celu owej gry – czyli interpretacji fabuły mitu przez odniesienie jej do własnego losu i emocjonalną identyfikację. Przeszkadza forma artystycznie bardzo niedoskonała. Dlatego też nie zgadzam się z oceną Przemysława Czaplińskiego, który w recenzji książki napisał:

Gdyby w naszych czasach książki mogły wywoływać rewolucje, nazwałbym nową powieść Olgi Tokarczuk książką rewolucyjną. (...) Tokarczuk na tę jedną książkę wymyśliła gatunek, język i zupełnie nowy sposób mówienia. I osiągnęła niebywały rezultat.

W języku polskim zadźwięczała nuta tak czysta, że dech w piersiach zapiera. Tak brzmi wielka literatura<sup>5</sup>.

Ani intencje twórcy, ani wielkość tematu, ani wreszcie sama atrakcyjność zastosowanego chwytu nie przesądzają o wartości dzieła. Być może powodem jest to, że mit wynikał z autentycznych przeżyć i doznań, nie był natomiast realizacją teoretycznych założeń. Takie podejście grozi jego niezamierzoną degradacją.

---

<sup>5</sup> P.Czapliński, „*Anna In w grobowcach świata*” Olgi Tokarczuk, <http://wyborcza.pl/1,75517,3611617.html>? dostęp: 11.05.2011.

## Streszczenie

Szkic dotyczy sposobu wykorzystania przez Tokarczuk zarówno zachowanych wątków fabuły mitu sumeryjskiego, jak i uniwersalnych motywów opowieści mitycznych. Określa zasady „gry w mit” w ujęciu autorki oraz funkcję, jaką pełni w powieści wykorzystanie poetyki mitu, włączenie w jej obręb atrybutów świata współczesnego i elementów *science fiction*. Interesujące jest bowiem czy i – ewentualnie – dlaczego mit w postaci zaproponowanej przez pisarkę może być atrakcyjny dla człowieka XXI wieku oraz jakie związki łączą konwencję zastosowaną w powieści z innymi formami kulturowego przekazu mitu. Wreszcie kwestią równie istotną jest próba odpowiedzi na pytanie o wartość artystyczną uprawianej przez Tokarczuk „gry w mit”. Bez wątpienia autorka *Anny In* przypisuje mu rolę sensotwórczą i scalającą rzeczywistość, wypada jednak rozważyć, czy jej powieść może takie zadanie spełniać.

## Summary

The sketch concerns the way Tokarczuk applies the preserved threads of the Sumerian myth plot, and universal motifs of mythical stories. It sets out the rules of the ‘myth game’ from the author’s perspective, and the function that the use of the myth poetics plays in a novel, incorporating in it the modern world attributes and science fiction elements. As it interesting whether and, potentially, why the myth in the form proposed by the writer might be attractive to 21st century people, and what are the links between the convention applied in the novel and other forms of cultural tradition of the myth. Finally, an attempt at answering the question about the artistic value of the ‘myth game’ practiced by Tokarczuk is just as important. Undoubtedly, the author of *Anna In* attributes a sense creative and reality uniting role to it, it is worth considering, however, if her novel may play such a role.