

Agnieszka Michalkiewicz-Gorol
Kolegium Nauczycielskie w Bielsku-Białej
agmichalkiewiczgorol@gmail.com

Inspiracje kulturą antyku i średniowiecza w cyklu powieści *Pieśń lodu i ognia* George’a R.R. Martina

Abstract: The sketch constitutes an attempt at interpretation and systematization of the novel series *A Song of Ice and Fire* by George R.R. Martin. The author tries to pay attention to several assorted elements comprising the unquestionable phenomenon of popularity of *A Game of Thrones* and the subsequent books of the cycle. The analysis examines, above all, the eponymous concept of game, transferred by Martin on many levels: a game with the reader, both literary and psychological, including a game played with topoi, myths, genres and allusions to the history and sources of the European culture. The latter ones seem to be particularly interesting in the context of revival of the idea of education in the master-disciple relation or the method of heuresis. It is also worth noticing that Martin has made a book an object – a key, an artifact, a symbol. Another issue that deserves attention is the use of the motif of the Other – the stranger in *A Song of Ice and Fire*, especially in the context of the American author’s care for setting the novel in the realities of the ancient and medieval world.

Keywords: George R.R. Martin, epic, fairy tale, master-disciple relationship, *non omnis moriar*, nurture

Streszczenie: Szkic jest próbą interpretacji i systematyzacji cyklu powieści George’a R.R. Martina *Pieśń lodu i ognia*. Autorka stara się zwrócić uwagę na kilka wybranych elementów składających się na niezaprzeczalny fenomen popularności *Gry o tron* i kolejnych tomów cyklu. Analizie podlega przede wszystkim zjawisko tytułowej gry przeniesionej przez Martina na wiele płaszczyzn: gry z czytelnikiem – literackiej i psychologicznej, między innymi gry toposami, mitami, gatunkami i aluzjami do historii oraz źródeł kultury europejskiej. Szczególnie te ostatnie wydają się interesujące w kontekście renesansu idei kształcenia w relacji mistrz–uczeń czy metody heurezy. Kwestią wartą zaznaczenia jest także uczynienie przez Martina książki przedmiotem – kluczem, artefaktem, symbolem. Na uwagę zasługuje ponadto wykorzystanie w *Pieśni lodu i ognia* motywu inny–obcy, zwłaszcza w kontekście troski amerykańskiego pisarza o osadzenie powieści w realiach świata antyku i średniowiecza.

Słowa kluczowe: George R.R. Martin, epos, baśń, relacja mistrz–uczeń, *non omnis moriar*, wychowanie

Powieść *Gra o tron* została wydana w Stanach Zjednoczonych w 1996 roku i już rok później zdobyła wyróżnienie – Nagrodę Locusa, przyznawaną przez czytelników magazynu poświęconego literaturze science fiction i fantasy. To był dopiero początek ogromnej popularności amerykańskiego pisarza George’a R.R. Martina i jego cyklu powieści *Pieśń lodu i ognia*. Epicka opowieść o świecie Siedmiu Królestw Westeros, świecie geograficznie zawartym między lodową Północą a upalnym Południem, w którym o domi-

nację walczą trzy religie, gdzie polityka toczy się na najwyższych szczeblach władzy, wpływając na losy całych społeczeństw i jednostek, wpisuje się w literacki schemat przedstawiania dziejów ludzkości. Czytelnik Martina wobec tak precyzyjnie pokazanej wizji działania *machina mundi* musi zadawać sobie pytania egzystencjalne i poszukiwać na nie odpowiedzi. Między innymi obecna w tekście *Pieśni lodu i ognia* perspektywa aksjologiczna skłania do rozważenia, czy opowieść o Westeros na gruncie literaturoznawstwa nie mieści się w kategoriach eposu, jak bowiem przekonuje Jakub Z. Lichański:

epos należy postrzegać jako formę wciąż żywą, (...) ulegającą nieuchronnej ewolucji. Jej wynikiem jest powstanie dzieł takich jak np. utwory J.R.R. Tolkiena, które są typowym przykładem nowoczesnej formy eposu (szczególnie *The Lord of the Rings*, a na pewno *Quenta Silmarillion*). Ich zadania są identyczne z klasycznymi zadaniami eposu, a zatem mają na celu wyjaśnienie nam naszej sytuacji w porządku kosmicznym Uniwersum. (...) nowoczesny epos czerpie z **całej** tradycji eposu światowego¹.

Wydawać by się mogło, że wszystko już było: walka dobra ze złem, problem inny–obcy, realizacja maksymy *si vis pacem, para bellum*, łamanie świętych zasad, obalanie starego porządku czy budowanie nowego, lepszego świata, zapowiedź apokalipsy etc. Skąd zatem fascynacja czytelników na całym świecie *Grą o tron* i jej kolejnymi częściami²? Z całkowitą pewnością można tylko odpowiedzieć, że wskazań będzie wiele.

Fikcyjny świat osadzony w alternatywnym czasie można odczytywać jako pełną realizmu historię jednostki i społeczeństwa³. Jedni będą odnajdywać analogie do dziejów średniowiecznej Anglii, wskazując na pierwowzory powieściowych rodów Starków i Lannisterów w Yorkach i Lancasterach prowadzących trwającą trzydzieści lat Wojnę Dwoch Róż u schyłku epoki średniowiecza⁴. Ci sami mogą uważać także, że

¹ J.Z. Lichański, *Epos jako fundament mitu. Głos do dyskusji* [w:] *Fantastyczność i cudowność. Mit – literatura – tajemnica*, red. W. Gruszczyński, T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2013, s. 35 i n.

² O popularności cyklu *Pieśń lodu i ognia* świadczą listy bestsellerów z całego świata: między innymi II miejsce na liście bestsellerów „Gazety Wyborczej” za rok 2011, http://wyborcza.pl/1,75475,11097598,Lista_bestsellerow_Gazety_Wyborczej_rok_2011.html, dostęp: 3.03.2015, I miejsce na liście bestsellerów magazynu „New York Times” rok 2011, 2012, http://www.nytimes.com/2011/08/14/books/review/george-r-r-martin-and-the-rise-of-fantasy.html?pagewanted=1&_r=4, dostęp: 10.03.2015.

³ Zob. A. Zgorzelski, *Fantastyka, utopia, science fiction. Ze studiów nad rozwojem gatunków*, Warszawa 1980, s. 152 i n.

⁴ Zob. <http://guardianlv.com/2014/06/game-of-thrones-historical-links-and-inspirations/>, dostęp: 3.03.2015.

za sprawą Tolkiena fantasy do dzisiaj zdominowane jest przez ludzi ogarniętych nostalgią za średniowieczem. Szlachetni rycerze, sprawiedliwi królowie, powabne księżniczki, potężni magowie, czarodziejskie artefakty – jeśli ktoś lubi fantasy, to musi lubić też te motywy⁵.

Inni siły powieści Martina upatrywać będą raczej w realizmie, „widząc w nim alegorię dziejów ludzkości pełnych wojen, zdrad, okrucieństwa i gier politycznych”⁶. Jeszcze inni dostrzegą w powieści *Pieśń lodu i ognia* rozbudowaną baśń, w której autor wraca do korzeni, czerpie z historii braci Grimm i Andersena, ukazując „(...) dzieje ludzkich bohaterów swobodnie przekraczających granice między światem poddanym motywacjom realistycznym a sferą działania sił nadnaturalnych”⁷. O słuszności tropu kwalifikowania powieści Martina jako baśni mogą decydować również takie elementy, jak wiara w nieustającą ingerencję mocy pozaziemskich, antropomorfizacja świata przyrody, niepisane normy moralne, wzorce więzi społecznych i sprawiedliwych zachowań⁸.

Charakterystyczne zjawisko swoistej „Martinomanii” we współczesnej kulturze popularnej ma swoje źródła właśnie w konsekwencji wyboru baśni jako gatunku literackiego, który według krytyków i czytelników zdominował cykl *Pieśń lodu i ognia*. Emocje odbiorców tego tekstu, a teraz nawet częściej jego serialowej adaptacji, są poddawane przez autora nieustannym próbom zwłaszcza wtedy, gdy niespodziewanie, wbrew oczekiwaniom, giną postaci szlachetne i dobre. Amerykańskie internetowe fora po emisji odcinka, w którym został stracony jeden z głównych bohaterów Ned Stark, pełne były protestów i zarzutów wobec kierownictwa stacji produkującej serial. Postów brzmiących podobnie do choćby tego: „Jedynym powodem, dla którego oglądałem *Grę o tron*, był Sean Bean [aktor wcielający się w postać Neda Starka – przyp. A. M.-G.]. Teraz pora porzucić HBO”⁹, pojawiło się tak wiele, że wywołane do odpowiedzi władze stacji wystosowały następujący komunikat: „Sean przyciągnął dużo fanów do serialu, ale *Gra o tron* to nie jest produkcja, w której śledzimy losy ulubionego aktora. Gwiazdą serialu jest fabuła”¹⁰.

⁵ http://wyborcza.pl/magazyn/1,139185,16190258,Ogladamy_bo_jestesmy_potworami_.html, dostęp: 3.03.2015.

⁶ http://wyborcza.pl/piatekextra/1,137627,15739504,Zaczyna_sie_czwarty_sezon__Gry_o_Tron___Witajcie_w.html, dostęp: 10.03.2015.

⁷ M. Głowiński, *Słownik terminów literackich*, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk 1976, s. 47.

⁸ Tamże.

⁹ <http://www.serialowa.pl/1759/gra-o-tron-amerykanie-wsciekli-na-hbo-z-powodu/>, dostęp: 10.03.2015.

¹⁰ Tamże.

Owe protesty, warto tu jednak zaznaczyć, że zwłaszcza widzów, nie czytelników, i szczególnie w Stanach Zjednoczonych, mogą świadczyć o potrzebie utożsamiania się z bohaterami, oczekiwaniu szczęśliwego zakończenia. *Pieśń lodu i ognia* oraz jej serialowa adaptacja nie są „bajką dla grzecznych dzieci”. Martin zdecydowanie wybrał moralitet, mroczną baśń, która nie przynosi ukojenia, nie sprawia, że czujemy się lepsi, ponieważ dobro nie zawsze zwycięża. Bohaterowie prawi w konfrontacji z postaciami machiawelicznymi, złymi na wskroś rzadko wygrywają. Charaktery są często skomplikowane, pozbawione wyłącznie białoczarne, bajkowego wymiaru. Siłą tej powieści wydają się pogłębione postaci, wielowymiarowe, których doświadczenia i losy angażują czytelnika. Niespodziewana śmierć, nierzadko niesprawiedliwa, budzi zaskoczenie i żal. Uwikłanie w trudne wybory czy zaaranżowane sytuacje bez wyjścia czyni tych bohaterów bliższymi, w czytelniku rodzi się chęć odwetu. Czytelnik, a zwłaszcza widz oczekujący bajki, zostaje jednak wciągnięty w mroczną baśń i poddaje się jej regułom. Przenosi więc sympatię na innego bohatera, który odsłonił swoje nowe oblicze, lub postać zupełnie nową. Ciekawość potęgują tajemnice z przeszłości rzutujące na późniejsze losy i doświadczenia.

Osadzenie historii bohaterów w kulturze cywilizacji śródziemnomorskiej wyrażające się przede wszystkim użyciem licznych toposów sięgających korzeniami literatury antyku i średniowiecza buduje wielowarstwowość powieści. Motywy cykliczności natury, *homo viator*, *ubi sunt* etc. umacniają czytelnika w przekonaniu o uczestniczeniu w kontynuacji, w wielopokoleniowym, europejskim dziedzictwie. W *Pieśni lodu i ognia* odbywa się swego rodzaju gra toposami. Martin wprowadza tylko dwie wyraźne pory roku – lato i zimą. W ten sposób zaznacza ostateczne granice między czasem dobrobytu a strachu przed głodem i zimą. „Nadchodzi zima” – zawołanie rodu Starków wprowadza niepokój odczuwany wręcz fizycznie, na czas zimy należy się bowiem przygotowywać przez całą porę letnią, i wprowadza lęk o to, czy ludzie są gotowi na okres mroku, zima, niedostatku, a przede wszystkim na atak istot zza muru, których zwycięstwo oznacza koniec ludzkości.

Topos człowieka w drodze pośród głównych bohaterów powieści dotyczy losów przede wszystkim kobiecych postaci. To Arya Stark i Daenerys Targaryen spełniają swój los, wędrując. Pierwsza ucieka przed gniewem i okrucieństwem rodu Lannisterów, druga udaje się w podróż, aby wygrać królewski tron. Jest jeszcze między innymi Bran Stark, brat Aryi, który próbuje dotrzeć na spotkanie z Trójką wroną, żeby nauczyć się latać. Element

itinerarium (Wyprawy)/Poszukiwania (*quest*) w powieści Martina bardzo mocno rozbudowano. Wyprawy bohaterów i bohaterek *Pieśni lodu i ognia* mają charakter zarówno „wyprawy po”, jak i „wyprawy do”, przy czym ich wymiar przestrzenny jest zdecydowanie marginalny, a ich istotę stanowi rozwój duchowy, psychiczny i emocjonalny. Postaci Daenerys, Aryi czy Brana można, na gruncie badań skupionych wokół literatury fantasy, określić jako herosów, którzy w drodze przechodzą metamorfozę, dążą do odkrycia prawdy, podejmują wybory, ratują świat przed zagładą, wnikają w tajemnice – także te boskie¹¹. Ich odyseja jest burzliwa, tajemnicza, mroczna i, co istotne w rozważanym fenomenie twórczości Martina, niezakończona. Kolejny tom cyklu *Pieśń lodu i ognia*, zatytułowany *The Winds of Winter* jest ciągle *in statu nascendi*. Element oczekiwania na finał wędrówki głównych bohaterów i bohaterek, na rozstrzygnięcie tytułowej gry o tron, wątpliwości, czy w ogóle kolejna część powstanie, budują wokół powieści atmosferę specyficznego niezaspokojenia, dawno w historii literatury nieobserwowanego.

Dla wielu czytelników interesujący może być zabieg literacki George’a R.R. Martina polegający na balansowaniu między strukturą tekstu klasycznego eposu, współczesnej powieści fantasy, baśni, moralitetu i politycznego thrillera. Misterne opisy przygotowań do bitew czy uczt w *Pieśni lodu i ognia* mogą nasunąć skojarzenia z analogicznymi katalogami oddziałów wojsk, obrazów zbroi, rynsztunku czy potraw prezentowanych w *Iliadzie* i *Odysei*. Olbrzymy, czarodziewa, dzieci lasu, wilkory, Inni w prozie Martina przywołują nieodparte skojarzenia ze światem skonstruowanym przez J.R.R. Tolkiena w powieści *Władca pierścieni* i postaciami Drzewca, entów, trolli, olifantów, Nazguli. Mamy więc, jak się wydaje, do czynienia z tekstem *stricte* postmodernistycznym, dzięki jego wyraźnej cesze intertekstualności, dzięki grze z odbiorcą czy eklektyzmowi. Owa gra z odbiorcą rozpatrywana z szerszej perspektywy, uwzględniającej wspomniane rozciągnięcie procesu tworzenia i wydania kolejnych tomów powieści, wezwania do pośpiechu kierowane przez czytelników do autora, swego rodzaju kłótnię na tej właśnie linii, może być odbierana jako *sui generis* happening będący istotnym elementem kultury ponowoczesności.

Szczególnie charakterystyczne są jednak dla Martina *loci communes*. Finał historii opowiadanej jednemu z głównych bohaterów przez Starą Nianię, legendy o Nocnym Królu w Nocnym Forcie, człowieku, który nie znał strachu i z tego powodu musiał zostać ukarany, brzmi tak:

¹¹ Zob. B. Trocha, *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009, s. 233 i n.

Szczurzy Kucharz zrobił z syna andalskiego króla wielki pasztet z cebulą, marchewką, grzybami, mnóstwem pieprzu i soli, plasterkami boczku i ciemnym, czerwonym dornijskim winem. Następnie podał pasztet ojcu chłopca, który pochwalił jego smak i poprosił o drugi kawałek. Potem bogowie zamienili kucharza w monstrualnego, białego szczura, który mógł się żywić jedynie własnymi młodymi. Od tego czasu krążył po Nocnym Forcie, pożerając swe dzieci, a jego głód wciąż nie był zaspokojony¹².

Ta brutalna, przepełniona okrucieństwem przypowieść była jedną z tych, które miały przypominać młodym ludziom o potrzebie przestrzegania przez każdego człowieka zasad moralnych. Ów Nocny Król przekonany o sile swojej odwagi przeszedł na stronę zła, myśląc, że zdobywa wyjątkowo groźną i niebezpieczną kobietę. Nie dostrzegł, że poślubił i uczynił królową dla swoich współbraci przedstawicielkę największego, śmiertelnego, w każdym znaczeniu tego słowa, wroga rodzaju ludzkiego.

Pycha uczyniła go zdrajcą ludzkości. Stał się namiestnikiem Innych. Bogowie musieli go za to ukarać. Losy Nocnego Króla i jego syna mogą nasuwać czytelnikowi *Pieśni lodu i ognia* skojarzenia z legendami argolidzkimi i jednym z najokrutniejszych mitów greckich o Tantalu i jego synu Pelopie. Motyw pychy i pokusy udowodnienia swojej wyjątkowości przez przekroczenie granic ustalonych w świecie raz na zawsze w powieści Martina ma swój pierwowzór właśnie w mitologii greckiej¹³. Kucharza, jako tego, który, zabijając syna swojego władcy, łamie elementarne zasady etyczne, musi również spotkać kara. Nocny Król i Szczurzy Kucharz są postaciami przeklętymi. Nikt nie ma prawa pamiętać ich imion. W powieści George'a R.R. Martina antycznych źródeł kulturowych można dostrzec znacznie więcej – igrzyska, struktura niewolnictwa w miastach Essos rodem z tekstów Likurga, epikureizm, zepsucie i rozpusta z epoki późnego cesarstwa etc.

Najbardziej wyrazistą konsekwencją wyboru mediewistycznego charakteru świata przedstawionego w powieści *Pieśń lodu i ognia* jako dominującego są chyba przede wszystkim liczne aluzje do średniowiecznych rozstrzygnięć z zakresu wychowania młodego człowieka. Śledząc losy głównych bohaterów – młodych przedstawicieli dwóch zantagonizowanych rodów Starków i Lannisterów – rodzeństwa Brana, Aryi, Sansy Starków, ich przyrodniego brata Johna Snow oraz wyjątkowego przedstawiciela klanu Lannisterów Karla Tyriona, poznajemy ich motywy działania, sposób myślenia, ale nade wszystko sposób wychowania determinujący wybory przez nich

¹² G.R.R. Martin, *Nawalnica mieczy. Krew i złoto*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2007, s. 162.

¹³ Zob. R. Graves, *Mity greckie*, tłum. H. Rzezcowski, wstęp A. Krawczuk, Warszawa 1967, s. 355 i n.

podejmowane. Starkowie wychowywani w Winterfell reprezentują, z uwagi na wiek, płeć i przeznaczenie do przyszłych ról, odmienne drogi kształcenia i wychowania.

Wychowanie młodszej siostry Aryi i o rok starszej Sansy przebiegało w tym samym duchu. Na wzór średniowiecznych rozwiązań w zakresie kształcenia panien z dobrego domu młode Starkówny przygotowywały się do przyszłej roli żony, matki i gospodyni.

Sansa potrafiła wyszywać, śpiewać i tańczyć. Pisała wiersze. Znała się na strojach. Potrafiła grać na harfie i dzwoneczkach. (...) Tylko w jeździe konnej Arya przewyższała swoją siostrę. No i jeszcze lepiej potrafiła zarządzać domem. Sansa nigdy nie miała głowy do liczb¹⁴.

Jako małe dziewczynki były wychowywane przez Starą Nianię, z czasem przeszły pod opiekę i nadzór septy Mordane – guwernantki odpowiedzialnej za wykształcenie córek Neda i Catelyn Stark. O ile Stara Niania troszczyła się o wychowanie moralne dziewczynek, opowiadając im te same historie, których słuchali ich bracia, o tyle nad wychowaniem umysłowym i praktycznym czuwała septa. W przytoczonym fragmencie powieści zarysowana została wyraźna różnica w charakterach obydwu sióstr, która wpłynie na późniejsze losy bohaterek.

Niepokorna i samodzielna Arya kontestuje sposób wychowania septy, uciekając z zajęć, które ją nudzą, otwarcie krytykuje samą nauczycielkę i poświęca się fechtunkowi przy aprobacie i pomocy ojca oraz sprzeciwie septy i pogardzie siostry. Ideał wychowania rycerskiego w odbiorze Aryi i Sansy ma zupełnie inne znaczenie. Sansa oczarowana życiem dworskim i rycerskim etosem marzy o towarzyszeniu w charakterze wybranki serca, a z czasem żony, pięknemu chłopcu, który w turnieju rycerskim pokona przeciwników i wręczy jej kwiaty. Zasłuchana w pieśniach sławiących odważne czyny wybitnych rycerzy, zaczytana w literaturze poświęconej romansom rycerzy i urodziwych dam marzy o pięknym ślubie i dostatnim życiu u boku przystojnego rycerza. Życie w Lannisporcie, pod „opieką” Lannisterów zweryfikuje jej marzenia i przekonania.

Sansa Stark szuka męża, który ziszczy jej dziewczęce fantazje o dzielnym rycerzu gwarantującym dostatnie, bezpieczne i wygodne życie. Arya Stark od początku szuka nauczyciela, mistrza, przewodnika, ponieważ sama chce zostać rycerzem, herosem¹⁵. Nie interesuje jej rola żony. Funkcję opieku-

¹⁴ G.R.R. Martin, *Gra o tron*, tłum. P. Kruk, Poznań 2003, s. 70.

¹⁵ B. Trocha, dz. cyt., s. 257.

na pełnią w czasach pokoju, w siedzibie Starków Winterfell, ojciec i brat John Snow. To oni jako jedyni sprzyjają jej pasji – brat podarowuje jej miecz (zgodnie ze średniowiecznym zwyczajem, jak na rycerski atrybut przystało, otrzymuje on nazwę – imię Igła), a ojciec angażuje nauczyciela fechtunku Syria – Wodnego Tancerza. „Szybka jak jeleń. Cicha jak cień. Strach tnie głębiej niż miecze. Silna jak niedźwiedź, dzika jak rosomak. (...) Ten, kto boi się przegrać, już przegrał”¹⁶. To jest bagaż, z którym zostaje osamotniona Arya po śmierci ojca. Próbuje przetrwać, walcząc. Jest rycerzem, z uwagi na losy rodziny i charakter przypomina błędnego rycerza. Ceni lojalność, sprawiedliwość i odwagę.

Sansa, zasłuchana w *chanson de geste*, jako siostra i córka zawodzi, ulegając mirażom i pustym obietnicom pięknego życia. Dopuszcza się zdrady w imię średniowiecznych wyobrażeń idealnego życia damy u boku mądrego i dobrego króla. Kieruje nią chęć przybrania szat królowej. Dworskie życie ją fascynuje. Nie dostrzega jednak, ani nawet nie przeczuwa, że królewski dwór to świat zbudowany przede wszystkim na intrygach. Owe spiski i nieustające knowania intuicyjnie dostrzega Arya, dystansując się od tego świata, Sansa zaś zdaje się oczarowana jego zewnętrzną powłoką do tego stopnia, że najpierw oskarża ojca o zdradę królestwa, skazując go ostatecznie na śmierć, a następnie przyjmuje rolę politycznej zakładniczki i ofiary, nie okazując na zewnątrz buntu czy gniewu. Pokornie i wydaje się, że bezrefleksyjnie odgrywa swoje kolejne role: narzeczonej, więźnia, porzuconej narzeczonej, kochanki. Z pomocą dwóch sprzymierzeńców: odrażającego Ogara i dawnego kochanka matki Littlefingera uchodzi cało z każdej zastawionej na nią pułapki. Zaczyna umieć poruszać się w świecie intryg. Zawierza instynktowi przetrwania i wbrew swoim dziecięcym ideałom wkracza w dorosłe życie. Obserwuje, uczy się stapania po cienkim lodzie i dorasta w przekonaniu, że *chanson de geste* i realny świat nijak do siebie nie przystają. Kiedy obserwuje rówieśniczki szczebioczące o rycerzach, turniejach i walce, do siebie samej gorzko przemawia: „To dzieci. (...) Wszystkie są jeszcze głupimi dziewczátkami (...). Nigdy nie widziały bitwy, nie widziały, jak umiera człowiek. Nic nie wiedzą”¹⁷. Jednak o tym, jaki kształt przybrała metamorfoza Sansy, świadczy fragment, który następuje po jej monologu wewnętrznym: „Ich marzenia [szczebioczących dziewczyn – przyp. A.M.-G.] wypełniały

¹⁶ G.R.R. Martin, *Gra o tron...*, dz. cyt., s. 514.

¹⁷ G.R.R. Martin, *Nawalnica mieczy. Stal i śnieg*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2007, s. 229.

pieśni i opowieści, tak samo jak marzenia Sansy, nim Joffrey ściał głowę jej ojca. Litowała się nad nimi i zazdrościła im¹⁸.

Siostry, wychowywane wspólnie w jednym domu, przez jedną opiekunkę i jedną guwernantkę, w obliczu tragedii, próbując przetrwać w okrutnym świecie, podążyły zupełnie różnymi od siebie drogami. Arya Stark, kierowana przede wszystkim pragnieniem zemsty za zło uczynione jej rodzinie, szuka na własną rękę sposobów realizacji swojego planu. Dziewczynka stara się być samodzielna, samowystarczalna, przebiegła. W jej decyzjach obecny jest pierwiastek mądrości Starej Niani, ten sam, który przenika przemyslenia i refleksje Brana, Robba i Johna.

Całe rodzeństwo Starków, z wyjątkiem jednej tylko Sansy, czerpie w chwilach zwątpienia, momentach podejmowania decyzji z jednego źródła – historii przekazywanych przez Starą Nianię. Piastunka osadza ich światopogląd w uniwersalnych prawdach, bajkach, mitach i wyłaniającym się z nich: poszanowaniu dla rodziny i dążeniu do pokoju. Każde z rodzeństwa błądzi, szuka własnych ścieżek, głos Niani pojawia się jednak zawsze w chwilach wątpliwości. Nawet jeśli podejmują samodzielne, lecz wątpliwe etycznie decyzje, uzmysławiają sobie, że nie tego uczyła ich Stara Niania. Z nauk septy Mordane korzysta wyłącznie Sansa. Wojownicza Arya chce śmierci Cersei Lannister, rehabilitacji honoru ojca, Sansa korzysta z rad rozgoryczonej i złej królowej. Dostrzega szansę swojego ocalenia w manipulowaniu mężczyznami. Arya wstępuje do tajemniczej grupy przypominającej swoją strukturą cech rzemieślniczy. Z chłopca awansuje na czeladnika, pragnie zostać mistrzem. Rzemiosłem uprawianym przez tajemniczą gildię jest zabijanie.

Rozrzucone po całym świecie dzieci Neda Starka konfrontują wyniesione z domu idee z okrutnym i bezwzględny światem. Nie wiedząc, czy ktokolwiek z ich rodzeństwa żyje, walczą o przetrwanie, próbują podejmować właściwe i sprawiedliwe decyzje, szukają sprzymierzeńców, ludzi podobnych do tych, których stracili. Relacja mistrz–uczeń, w której dla Starków mistrzem był ojciec lub maester, okazuje się na tyle silna, że każde z nich szuka choćby jej namiastki w nowej rzeczywistości. Każde z nich chce się rozwijać i mieć poczucie, że obok jest ktoś, kogo można zapytać o wszystko, kogo zwyczajnie można poprosić o radę. Średniowieczny model kształcenia stanowego, któremu poddali się Arya, Sansa, John Snow, uzupełnia się w świecie George’a R.R. Martina z helleńskim wychowaniem przez poezję, dążeniem do kalokagatii, z sokratejską metodą heurezy. W *Pieśni lodu i ognia* świat antyczny i średniowieczny przenikają się na wielu planach.

¹⁸ Tamże, s. 229.

W kwestii wychowania dla bohaterów powieści Martina przywołana wyżej relacja mistrz–uczeń stanowi wartość najwyższą. Arya, Bran, Robb Stark, John Snow, Tyrion Lannister, Daenerys Targaryen, a nawet Cersei Lannister i Sansa Stark poszukują autorytetów, ludzi odznaczających się wiedzą i doświadczeniem. Tęsknota za przewodnikiem nie jest charakterystyczna dla jednej epoki. Martin wydaje się wskazywać na tę relację mistrz–uczeń, czyniąc z niej swego rodzaju alegorię potrzeby mądrości.

Nostalgia za kształceniem w relacji mistrz–uczeń, wyrażająca się, warto zaznaczyć na marginesie, w ciągu ostatnich dziesięcioleci między innymi we współczesnej pedagogice wielością tekstów o tej tematyce, wydaje się obecna także we wspomnieniach Jana Błóńskiego o Kazimierzu Wyce:

Myślę, że wszędzie, dokąd idziemy, szukamy wtajemniczenia, wejścia do zamkniętego przed innymi ludźmi świata. I wybieramy dlatego, bo mamy nadzieję, że ta, a nie inna dziedzina wiedzy jest jedyną drogą, która nas do tajemnicy doprowadzi, odkryje coś ważnego, jakąś ziemię obiecaną. Wtedy szukamy przewodnika. A mistrz, to człowiek, który zjawia się w takim momencie i daje nam nadzieję, że nas do ziemi obiecanej zaprowadzi. Jest w tym coś z magii, coś z kuglarstwa¹⁹.

Przywołany *passus* mógłby posłużyć za komentarz do wyborów życiowych Aryi czy Johna, za inspirację do wyводу Tyriona lub Daenerys. George R.R. Martin wykorzystuje ten element kultury antyku i średniowiecza szczególnie wyraziście.

To właśnie bezwzględne podążanie za autorytetami pozwoliło jednemu z drugoplanowych bohaterów ser Barristanowi, staremu rycerzowi wygłosić do swoich podopiecznych takie słowa: „(...) honor czyni człowieka prawdziwym rycerzem, nie miecz. (...) Bez niego rycerz jest tylko zwykłym zabójcą. Lepiej zginąć z honorem, niż żyć bez niego”²⁰. Ser Barristan to ucieleśnienie ideału średniowiecznego rycerza, zwłaszcza gdy realizuje w królestwie wykreowanym przez Martina idee Rycerzy Okrągłego Stołu.

Świat wartości dla bohaterów *Pieśni lodu i ognia* jest jasno sprecyzowany. Katalog cnót, którym należy hołdować, wydaje się uniwersalny: honor, męstwo, odwaga, odpowiedzialność, hojność, zapobiegliwość, sprawiedliwość, mądrość, troska o słabszych etc. Główni bohaterowie realizujący te dziełności umierają lub ściągają na siebie problemy. Ci, którzy jawnie je gwałcą, żyją i ciągle mają wpływ na przebieg tytułowej gry o tron, ci zaś,

¹⁹ Z. Szlachta, *Mistrz*, Warszawa 1984, s. 18.

²⁰ G.R.R. Martin, *Taniec ze smokami. Część II*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2011, s. 570.

którzy wiedzą, że życie w zgodzie z zasadami etycznymi samo w sobie jest wartością, starają się w choć niewielkim stopniu je realizować, ale żeby przetrwać, częściej decydują się na konformizm i cynizm. Poza Nedem Starkiem i Ramseyem Boltonem żadna z pierwszo- i drugoplanowych postaci nie może być rozpatrywana jako jednoznacznie dobra lub definitywnie zła. John Snow przypominał, że maester Aemon „mawiał, że wielu dobrych ludzi okazało się złymi królami, a niektórzy źli ludzie dobrymi”²¹. Wzorzec osobowy dobrego króla był w Westeros powszechnie znany. Czytelnik może tylko przypuszczać, kto poza oczywistymi pretendentami do tronu może się jeszcze niespodziewanie okazać zwycięzcą. Wiadomo na pewno, kto wypełni antywzorzec jako potencjalny król. Czy będzie to realizacja dynastycznej ciągłości, czy wygrają uzurpatorzy, czy zdecyduje wyrok fatum, wynik magicznych praktyk, decyzja bogów? Czas spekulacji potrwa jeszcze długo, a świadomość, że relatywizm moralny w czasach niepokoju i wojny jest stary jak świat, nie pozwoli przestać się martwić o losy wybranych bohaterów.

Pewnego rodzaju trop w przewidywaniu, które postaci mogą się liczyć w ostatecznej rozgrywce o władzę nad Westeros, a nawet całym światem, stanowi atrybut niekoniecznie w powszechnym odbiorze kojarzący się z władzą. Jego odrzucenie stało się jednak symbolicznym końcem panowania króla Joffreya. Młody i zepsuty król z pewnością przyjąłby z radością jako prezent ślubny nowe berło, miecz, smoki, niemniej wuj Tyrion podarował mu księgę. *Żywoty czterech królów* pióra wielkiego maestra Kaetha zostały przez młodego króla pocięte na drobne kawałki. Wszyscy członkowie Rady królewskiej doskonale wiedzieli, że „w całym Westeros były zaledwie cztery egzemplarze tej książki iluminowane własną ręką Kaetha”²². Wartością księgi nie interesował się wyłącznie młody król Joffrey. Zginął otruty tego samego dnia.

Książki są ważne w życiu kilkorga bohaterów sagi. Wyrastają oni na postaci istotne, mające realny wpływ na przebieg wydarzeń. Poza maestrami bibliotekę za środowisko niezbędne do życia uważają przede wszystkim Tyrion Lannister, Sam – przyjaciel Johna Snowa, a także Davos doradca i zaufany żołnierz króla Stannisa. Co wydaje się ważne, każdy z nich jest w jakiś sposób fizycznie inny od pozostałych bohaterów. Wyróżniają się Tyrion, jedyny karzeł²³ w doskonale pięknej rodzinie, oraz Sam, który jest bardzo gruby, przez to niezdarny i nie może zostać rycerzem; natomiast Davos, Ce-

²¹ Tenże, *Taniec ze smokami. Część I*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2011, s. 196.

²² Tenże, *Nawalnica mieczy. Krew i złoto...*, dz. cyt., s. 202.

²³ Należy w tym miejscu przypomnieć, że karzeł „w typologii średniowiecza zajmuje ważne miejsce”. Zob. P. Aries, *Historia dzieciństwa*, Warszawa 2010, s. 12.

bulowy Rycerz, to człowiek bez palców u prawej ręki – stracił je, ponieważ popełnił przestępstwo. Zwłaszcza Tyrion i Sam funkcjonują w swoich rodzinach jako inni, a przez to obcy. Zostali odtrąceni przez swoich ojców i szukają nowego miejsca. Odrzuceni przez najbliższych, nieakceptowani przez środowisko odnajdują spełnienie w czytaniu książek. Zdobywanie wiedzy użytecznej i nieużytecznej jest pasją Tyriona i Sama. Umiejętność podjęcia rozmowy na każdy temat, niezaspokojona chęć poszukiwania wiedzy stają się zaletami bohaterów dostrzeganymi przez przyjaciół i wrogów. Wiedza w Westeros może być dla nich błogosławieństwem, ale może też okazać się przekleństwem.

Świat wiedzy w *Pieśni lodu i ognia* ogranicza się do wąskiej grupy maistrzów. Wyłącznie oni kształcą się w cytadelach i jako uczeni doradzają królom, książętom, przyjmują na siebie rolę nauczycieli, mistrzów, przewodników. Ów średniowieczny charakter uniwersyteckiego kształcenia realizowany u Martina w cytadelach jest niedostępny dla całej reszty społeczeństwa. Maester to mistrz, członek bractwa ludzi nauki – analogia do mediewistycznego świata uniwersytetu wydaje się oczywista.

Tyrion, Sam i Davos są samoukami. Za szczególnie ciekawy można uznać proces metamorfozy tego ostatniego bohatera. Cebulowy Rycerz przechodzi bowiem przemianę od pospolitego korsarza, łotra do namiestnika króla Stannisa. To dzięki intuicyjnej potrzebie nauki czytania stary pirat zaczyna doceniać umiejętność wymiany myśli także z tymi, którzy umarli przed wiekami. Co ważne, nauka czytania i pisanie odbywa się pod okiem małej dziewczynki, królewskiej córki, podobnie jak Tyrion i Sam odrzuconej z powodu inności – zmienionej chorobowo skóry twarzy i rąk.

Książki są tajemnicze, bywają obiektem poszukiwań, źródłem ratunku dla ludzkości. Szczególnie Sam jest świadom, że atak Innych można powstrzymać tylko dzięki informacjom zawartym w zaginionej księdze napisanej przez uczonych przed wieloma laty. Walcząc z obezwładniającym strachem, Sam udaje się w podróż w celu znalezienia odpowiedzi w zaginionej księdze. Wiedza jest wyzwaniem, punktem wyjścia do pokonywania trudności i lęków.

„Czytelnik może żyć życiem tysiąca ludzi, zanim umrze. (...) Człowiek, który nie czyta, ma tylko jedno życie”²⁴ – przekonuje jednego z bohaterów młody chłopiec. W innym miejscu jeden z maistrzów mówi: „W odpowiednich rękach książka może być równie groźna jak miecz”²⁵. Maester Aemon

²⁴ G.R.R. Martin, *Taniec ze smokami. Część I...*, dz. cyt., s. 591.

²⁵ Tamże, s. 249.

przestrzegają Johna Snow: „Wiedza jest bronią, John. Uzbrój się dobrze, zanim wyruszysz do boju”²⁶. To tylko kilka z całego morza zdań dotyczących wartości wiedzy i znaczenia książki, książki traktowanej w powieści Martina jako najważniejszy atrybut czy może nawet artefakt.

Średniowieczny charakter świata przedstawionego w *Pieśni lodu i ognia* wyłania się równie wyraziście w stosunku człowieka do śmierci. Jak zauważa Krzysztof Varga: „Zdanie »Valar morghulis«, które jest swoistym mottem »Gry« (...), już weszło do potocznego języka widzów na całym świecie (...)”²⁷. „Wszyscy muszą umrzeć” – zawołanie czy może lepiej hasło gildii, do której wstępuje Arya, przenika swoim przekazem całą sagę. Jest owe *valar morghulis* tym samym, co horacjańskie *memento mori, media vita in morte sumus*, a więc zasadnicze dla kultury średniowiecznej maksymy. W powszechnym rozumieniu czy to średniowiecznym, czy po prostu ludowym „to »i tak wszyscy pomrzemy« wyraża albo radość życia (...), albo obojętność na to, co będzie jutro, życie z dnia na dzień”²⁸. Współcześnie, jak zauważa Philippe Aries, można wyróżnić

dwa sposoby, aby o niej [śmierci – przyp. A.M.-G.] nie myśleć: nasz, naszej technicznej cywilizacji, która odrzuca śmierć i obejmuje ją zakazem, i sposób cywilizacji tradycyjnych, który nie jest protestem, lecz „niemożnością myślenia o niej intensywnie”, ponieważ jest ona zbyt blisko i stanowi część życia codziennego²⁹.

Świadomość bliskiej perspektywy śmierci obecna w cyklu powieści Martina, wręcz wszechobecna, zaskakuje współczesnego czytelnika, żyjącego przecież w przekonaniu, że śmierć nas nie dotyczy. Zapowiedzią takiego rozumienia ludzkiego losu jest śmierć Neda Starka w pierwszej części powieści, tak *nota bene* oprotestowana przez fanów serialu HBO.

Sukces powieści George’a R.R. Martina wynika nie tylko ze sprawnie poprowadzonej fabuły, w której napiętności, intrygi, okrucieństwo i zdrada swoim rozmiarem zapierają dech w piersiach czytelnika. *Pieśń lodu i ognia* to tekst wielowarstwowy, odwołujący się do tradycji literackich i kulturowych Europy, angażujący emocjonalnie i zmuszający do refleksji nad kondycją współczesnego świata. Czy Europa i świat XXI wieku różnią się tak bardzo od świata Martina? Czytelnik po lekturze kolejnych tomów uświada-

²⁶ Tamże, s. 144.

²⁷ <http://wyborcza.pl/1,75475,17727318.html>, dostęp: 10.03.2015.

²⁸ P. Aries, *Człowiek i śmierć*, tłum. E. Bąkowska, Warszawa 2011, s. 36.

²⁹ Tamże.

mia sobie, że wszystko już było. A co będzie – na odpowiedź przyjdzie nam jeszcze poczekać. Tytuł pierwszego tomu cyklu nawiązuje do walki o władzę, ale może również sugerować, że Martin rzucił wyzwanie do gry przede wszystkim czytelnikowi.

Bibliografia

Literatura podmiotowa:

- Martin G.R.R., *Gra o tron*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2003.
Martin G.R.R., *Nawalnica mieczy. Krew i złoto*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2007.
Martin G.R.R., *Nawalnica mieczy. Stal i śnieg*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2007.
Martin G.R.R., *Starcie królów*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2004.
Martin G.R.R., *Taniec ze smokami. Część I*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2011.
Martin G.R.R., *Taniec ze smokami. Część II*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2011.
Martin G.R.R., *Uczta dla wron. Cienie śmierci*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2006.
Martin G.R.R., *Uczta dla wron. Sieć spisków*, tłum. M. Jakuszewski, Poznań 2006.

Literatura przedmiotowa:

- Aries P., *Człowiek i śmierć*, tłum. E. Bąkowska, Warszawa 2011.
Aries P., *Historia dzieciństwa*, tłum. M. Ochab, Warszawa 2010.
Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2009.
Fantastyczność i cudowność. Mit – literatura – tajemnica, red. W. Gruszczyński, T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2013.
Fantastyczność i cudowność. Wokół źródeł fantasy, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra 2009.
Głowiński M., *Słownik terminów literackich*, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk 1976.
Graves R., *Mity greckie*, tłum. H. Rzeczkowski, wstęp A. Krawczuk, Warszawa 1967.
Le Goff J., *Świat średniowiecznej wyobraźni*, tłum. M. Radożycka-Paoletti, Warszawa 1997.
Rozważając fantasy. Etyczne, dydaktyczne i terapeutyczne aspekty literatury i filmu fantasy, red. J. Deszcz-Tryhubczak, M. Oziewicz, Wrocław 2007.
Szlachta Z., *Mistrz*, Warszawa 1984.
Trocha B., *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009.
Zgorzelski A., *Fantastyka, utopia, science fiction. Ze studiów nad rozwojem gatunków*, Warszawa 1980.
Zgorzelski A., *SF jako pojęcie systemu historycznoliterackiego* [w:] A. Zgorzelski, *System i funkcja. Ustalenia metodologiczne i propozycje teoretycznoliterackie*, Gdańsk 1999.

Strony internetowe:

- <http://guardianlv.com/2014/06/game-of-thrones-historical-links-and-inspirations/>, dostęp: 3.03.2015.
<http://www.serialowa.pl/1759/gra-o-tron-amerykanie-wsciekli-na-hbo-z-powodu/>, dostęp: 10.03.2015.
http://www.nytimes.com/2011/08/14/books/review/george-r-r-martin-and-the-rise-of-fantasy.html?pagewanted=1&_r=4, dostęp: 10.03.2015.

http://wyborcza.pl/1,75475,11097598,Lista_bestsellerow__Gazety_Wyborczej__rok_2011.html, dostęp: 3.03.2015.

<http://wyborcza.pl/1,75475,17727318.html>, dostęp: 10.03.2015.

http://wyborcza.pl/magazyn/1,139185,16190258,Ogladamy_bo_jestesmy_potworami_.html, dostęp: 3.03.2015.

http://wyborcza.pl/piatekekstra/1,137627,15739504,Zaczyna_sie_czwarty_sezon__Gry_o_Tron____Witajcie_w.html, dostęp: 10.03.2015.