

<http://dx.doi.org/10.16926/i.2017.03.24>

Mirosław GOŁUŃSKI

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Gra w/z *sacrum* w *speculative fiction* (*Księga wszystkich godzin* Hala Duncana)

Anonsowana tytułem artykułu problematyka wymaga wstępnych, wyjściowo definicyjnych wyjaśnień, które staną się kolejnymi krokami badawczymi, wiódącymi nie tylko do rozjaśnienia być może nieco enigmatycznego tytułu, ale również wprowadzą w interesujące dla prowadzonych tu rozważań kwestie. Dlatego w pierwszym kroku postaram się dookreślić nie tylko, jak dla potrzeb tego artykułu rozumiem pojęcie *sacrum*, ale też wskażę jego nieprzewidziane przez Émile'a Durkheima ambiwalencje, na które dzięki doświadczeniom swej pracy terenowej zwrócił uwagę Jack Goody¹. Choć uważam, że uwagi angielskiego antropologa mają istotne znaczenie dla całej literatury, wykorzystam je wyłącznie w odniesieniu do przywołanej w tytule artykułu powieści. W kolejnym ruchu zarysuję bardzo niejasną w angielskim piśmiennictwie naukowym kategorię *speculative fiction*, do której został przez krytyków zaliczony utwór Hala Duncana. Dopiero w trzecim podejmuę refleksję nad metapowieściowymi i metamitycznymi reinterpretacjami i fabularyzacjami na przykładzie pochodzącej z dorzecza Tygrysu i Eufratu sakralnej opowieści o bogini Isztar i Tummuzie, stanowiącymi istotny wątek pierwszego tomu *Księgi wszystkich godzin*, zatytułowanej *Welin*. Dopiero w ostatnim kroku spróbuję osadzić te literackie gry w/z *sacrum* w kontekście całej powieści, uzasadniając przekonanie, że jest to jeden z kluczy interpretacyjnych wielopoziomowej, a ze względu na swą hermetyczność oraz zaliczenie do literatury fantastycznej dotąd niezauważonej w Polsce powieści.

¹ J. Goody, *Mit, rytuał i oralność*, przeł. O. Kaczmarek, Warszawa 2012.

1

Durkheim w *Elementarnych formach życia religijnego* nie podaje jednoznacznej definicji *sacrum*. Pojęcie to zwykle definiuje w opozycji do *profanum*, generalnie nadając im powszechne, znane i akceptowane znaczenie, związane z obszarem tego, co niezwykłe, transcendentalne, zarówno w odniesieniu do przedmiotów i miejsc, jak i – co stało się tak ważne w badaniach literackich – czasu². Pojawiają się jednak w jego książce doprecyzowania tego pojęcia. Francuski uczony zauważa, że *sacrum* wytwarzane jest w obrębie wspólnoty³, która dla podkreślenia wagi tej płaszczyzny życia nie tylko nadaje odpowiednie znaczenie miejscom, ale również wyznacza im czas, w którym owo połączenie z *sacrum* następuje⁴. Tym, co w pełni ustanawia świat sakralny jest – dopowiadając za Mirceą Eliadem – mityczna opowieść⁵. Sam Durkheim rozpoznaje w obszarze *sacrum* istotną ambiwalencję:

Istnieją dwa rodzaje sił sakralnych. Jedne są dobroczynne, strzegą porządku fizycznego i duchowego, dysponują życiem, zdrowiem i wszelkiego rodzaju wartościami cenionymi przez ludzi: taki jest właśnie pierwiastek totemiczny rozsiany we wszystkich gatunkach, mityczny przodek, zwierzę opiekuńcze, herosi kulturowi, bóstwa opiekuńcze wszelkich rodzajów i stopni [...]. Z drugiej strony istnieją nieczyste siły zła, siejące zamęt, będące przyczyną śmierci, chorób i profanacji. W człowieku mogą one budzić jedynie uczucie strachu, który na ogół miesza się z przerażeniem. Są to podstawowe siły, które w swych praktykach wykorzystuje czarownik, to one emanują z ciał zmarłych i menstruacyjnej krwi, to one są źródłem wszelkiej profanacji tego, co święte itd. Duchy zmarłych czy wszelkie duchy złośliwe to ich personifikacje⁶.

Ta w swej istocie dualna (by nie rzec – gnostycka) wizja sakralności wnosi ze sobą znacznie więcej problemów niż uczony usiłuje rozwikłać. Należy nadmienić, że ta część myśli francuskiego socjologa została – jak wiele innych – podważona. Warto ją jednak rozpatrzeć, by wydobyć interesujące w tych rozważaniach dwuznaczności. To, co Durkheim stara się starannie rozdzielić, wykazując istnienie dwóch sakralności, pozytywnej i negatywnej, już na badanym przez niego etapie rozwoju religii podważać będzie postać *trickstera*, oddająca najpełniej ambiwalencję sił sakralnych⁷ – jak nazywa je socjolog – gdyż zlewających się w jednej postaci. W późniejszych, bardziej złożonych systemach mitologicznych, wyraźnie widać, że siły konstrukcji i destrukcji pozostają atrybutami poje-

² P. Ricoeur, *Czas i opowieść*, t. 1: *Intryga i historyczna opowieść*, przeł. M. Frankiewicz, Kraków 2008.

³ É. Durkheim, *Elementarne formy życia religijnego. System totemiczny w Australii*, przeł. A. Zadrożyńska, Warszawa 2010, s. 228.

⁴ Tamże, s. 190.

⁵ M. Eliade, *Aspekty mitu*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 1998, s. 14–16.

⁶ É. Durkheim, *Elementarne formy życia religijnego...*, s. 350–351.

⁷ P. Radin, *Trickster. Studium mitologii Indian północnoamerykańskich*, przeł. A. Topczewska, Warszawa 2011.

dynczych bóstw (dobrym przykładem jest choćby Afrodyta, będąca boginią zarówno miłości – a więc narodzin, jak i śmierci, czy interesująca w perspektywie prowadzonych tutaj rozważań Kora-Persefona, łącząca w sobie cechy matki – bogini urodzaju i męża – boga śmierci), świadczące, że stanowczo dziś rozdzielane elementy (zdrowie – choroba, życie – śmierć itp.) były jednością. Dopiero religie monoteistyczne umożliwiły na drodze skomplikowanych i związanych z ich piśmiennością (która ma ścisły związek z cywilizacją i złożonymi systemami wierzeń⁸) zabiegów doprowadzenie do pełnego wydobycia transcendentności człowieka z uwikłania w czas i działania natury⁹.

Zarysowaną tutaj szeroką i – jak widać – ambiwalentną definicję *sacrum* krytyce poddał Jack Goody. Jest ona warta omówienia, ponieważ zwraca uwagę na interesujące również z perspektywy literatury kwestie. Goody zarzucił francuskiemu socjologowi: „gabinetowość”, statyczność jego definicji *sacrum* oraz niezwrócenie uwagi na jej nietrwałość. Pierwszy z zarzutów wydaje się oczywisty, ale – zdaniem brytyjskiego antropologa – wynikają z niego dwa kolejne. Durkheim, podobnie jak autor *Złotej gałęzi*, James Frazer, był uczonym, który korzystał z materiałów zebranych przez badaczy terenowych, lecz sam nigdy nie zetknął się z ludami, których religijność analizował. W efekcie, zdaniem Goody’ego, wyciągał wnioski, zadając pytania tekstom, a nie ludziom, co mogło (i prowadziło) do istotnych pomyłek i błędów metodologicznych.

Drugi zarzut antropologa wynika bezpośrednio właśnie z jego terenowych doświadczeń. Brytyjczyk był pierwszym badaczem, który zastosował urządzenie nagrywające do utrwalania mitycznych narracji oraz – również jako pierwszy – nagrał kolejne święta jednego z afrykańskich plemion, w czasie których opowieści te były odtwarzane. Syntetyczne omówienie efektów porównania tych nagrań znaleźć można w książce *Mit, rytuał i oralność*. Istotnym dla pojęcia *sacrum* wnioskiem jest refleksja, że mityczne teksty nigdy nie były odtwarzane w ten sam sposób dwa razy¹⁰. Badacz potwierdza i rozwija myśl Waltera Onga, który jako pierwszy zauważył odmienną cywilizacji oralnych i piśmiennych¹¹. Ten wniosek wymusza zmianę spojrzenia na *sacrum*, które przestaje być stabilne, lecz zmienia się w czasie, zwłaszcza w odniesieniu do wspólnot oralnych. Oznacza także, że to, co uznajemy za zapisany mityczny archetyp (w którymkolwiek momencie historii i przez kogokolwiek utrwalony), okazuje się jedynie utrwaloną w danej chwili wersją mitycznej opowieści, do której wcześniejszych wersji nie mamy i nigdy nie będziemy mieli dostępu. To stawia badacza wobec konieczności innego spojrzenia również na *sacrum*. Do rozważań Durkheima dotyczących społecznego wytwarzania *sacrum* należy dodać i ten warunek, że zmie-

⁸ J. Goody, *Logika pisma a organizacja społeczeństwa*, przeł. G. Godlewski, Warszawa 2015, s. 66 i nn.

⁹ M. Eliade, *Aspekty mitu...*, s. 79 i nn.

¹⁰ J. Goody, *Mit, rytuał i oralność...*, s. 104 i nn.

¹¹ W. Ong, *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, przeł. J. Japola, Warszawa 2011.

nia się ono nie tylko wraz ze zmianami i ewolucjonistycznie przez niego rozumianym rozwojem religijności, ale również w obrębie danej grupy, na co może wpływać – jak zauważa Goody – wiele czynników wobec grupy zarówno wewnętrznych (czyjaś nagła i rytualnie znacząca śmierć, szczególnie udane polowanie itp.), jak i zewnętrznych (wojna, powódź, spotkanie nieznanymi dotąd ludzi czy zwierząt)¹².

Trzeci z zarzutów stawiał Durkheimowi nie tylko brytyjski antropolog, ale również wspomniany tu już Mircea Eliade, nawet jeśli nie wyraził tego bezpośrednio. Durkheimowi w jego rozważaniach umyka fakt, że mity mogą przestać nimi być i stać się na przykład bajkami. Wówczas dla danej społeczności tracą wartość sakralną i dokonuje się proces ich desakralizacji, w efekcie którego przestają one podlegać rygorom transcendentnego rytuału¹³. Zmienia się ich rola, stają się elementami etycznego wychowania kolejnych pokoleń, a czasem po prostu rozrywką. Można założyć, że w społecznościach oralnych szybko zanika świadomość ich związków z *sacrum*.

Implikacje tego ostatniego zastrzeżenia do Durkheimowskich wizji *sacrum* mają w moim przekonaniu duże znaczenie dla myślenia o literaturze w ogóle, a dla interesującej mnie w tym artykule fantastyki w szczególności. Wbrew Bogdanowi Trosze (którego przywołuję tutaj wyłącznie egzemplarycznie, zdając sobie sprawę z powszechności tego sposobu myślenia u badaczy fantastyki), który już w tytule swej książki *Degradacja mitu w literaturze fantasy* stawia mocną tezę, że w powieściach tego gatunku zostaje dokonane zdegradowanie sakralności mitu (i przytacza na to liczne, oparte przede wszystkim na przyłożeniu fenomenologii religii do literatury, dowody)¹⁴, uważam, że zarówno w tekstach *fantasy*, jak i całej fantastyce, niewłaściwe jest uznawanie opowieści mitycznych jako sakralnych, zgodnie z omówionymi powyżej założeniami Durkheima. Począwszy od Tolkiena, który choćby z racji naukowej profesji odróżniał transcendentalne znaczenie mitu archaicznego od jego literackiego wykorzystania¹⁵, poprzez przywołanego Eliadego, aż po Goody'ego – wszyscy ci antropolodzy i religioznawcy wyraźnie wskazują, że mit opowiadany poza sakralnym kontekstem traci swe pierwotnie związane ze świętością znaczenie. Nie oznacza to wcale, że nie oddziałuje na czytelnika, lecz nie robi tego w wymiarze transcendentnym, gdyż – jak słusznie zauważa w swym artykule Krzysztof M. Maj – ten pozostaje poza wyobrażonym uniwersum utworu¹⁶. Z kolei mity oddziałują-

¹² J. Goody, *Mit, rytuał i oralność...*, s. 104 i nn.

¹³ Tamże, s. 112 i nn.

¹⁴ B. Trocha, *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009.

¹⁵ Czemu wyraz dał choćby w jednym z najistotniejszych dla badań nad fantastyką esejów *O baśni* (J.R.R. Tolkien, *O baśniach*, [w:] tegoż, *Potwory i krytycy i inne eseje*, red. Ch. Tolkien, przeł. T.A. Olszański, Poznań 2000, s. 146–213).

¹⁶ K.M. Maj, *Ksenologia i ksenotypografia Bernharda Waldenfensa wobec podstawowych założeń światotwórczych literatury fantastycznej* (Orson Scott Card, Neil Gaiman, George R.R.

ce wewnątrz świata powieściowego mogą być jedynie subkreacjami, a więc – zwłaszcza w allotopijnych uniwersach świata fantastycznego¹⁷ – należy je traktować jako swego rodzaju Baudrillardowskie *simulacra*, będące jedynie odbiciem pierwotnych narracji mitycznych, pozbawionym swej sakralnej siły.

Pewne wątpliwości mogą budzić teksty bezpośrednio nawiązujące do sił sakralnych, w które zostaje wpisane społeczeństwo, do którego przynależą autor i/lub jego czytelnicy¹⁸. Zapewne wymagają one pogłębionej refleksji, lecz nie dotyczy to powieści będącej przedmiotem zainteresowania prowadzonych tutaj rozważań. Nieco uprzedzając kolejny krok, warto zwrócić uwagę, że Hal Duncan uczynił mit(y) uprzywilejowanym motywem swej powieści, a ukazanie swoistej metafleksji nad nim(i) właśnie jest zadaniem, które tutaj przed sobą postawiłem¹⁹.

2

Nie napotkawszy polskojęzycznych tekstów naukowych poświęconych tej powieści, stanąłem przed zadaniem gatunkowego dookreślenia dylogii Hala Duncana²⁰. Angielscy krytycy zaliczyli *Księgę wszystkich godzin* do *speculative fiction*. Pojęcie to nie ma swojego odpowiednika w języku polskim i praktycznie nie funkcjonuje w naszym języku teoretyczno-literackim, dlatego pozostawiłem je w angielskiej formie. Jednocześnie w anglosaskim obiegu naukowym nie ma zgodności co do treści i znaczenia tego pojęcia²¹. Pewne jest, że samo pojęcie

Martin), „Hybris” 2014, nr 27, <http://www.magazynhybris.com/images/teksty/27/06.Maj.pdf> [dostęp: 12.08.2016].

¹⁷ K.M. Maj, *Allotopie*, Universitas, Kraków 2015.

¹⁸ Taki problem pojawia się na przykład w przypadku niedawno opublikowanej w Polsce powieści hinduskiej. Por. Amish, *Nieśmiałelnicy z Meluhy*, przekł. M. Jakuszewski, Poznań 2015.

¹⁹ Inaczej kwestię rozróżnienia między *sacrum* i *profanum* rekonstruuje Andrzej Leder. Według przywoływanych przez niego badaczy faktyczne rozdzielenie *sacrum* i *profanum* nastąpiło na znacznie późniejszym etapie rozwoju religijnego i wiąże się z uwewnętrznieniem sfery *sacrum*, które nastąpiło dopiero w monoteizmie. Potwierdza on jednak interesujące mnie rozróżnienie, w które można wpisać również świecką literaturę odwołującą się do świętości. Por. A. Leder, *Nauka Freuda w epoce „Sein und Zeit”*, Warszawa 2007, s. 313 i nn.

²⁰ Zarówno angielskie, jak i polskie wydanie powieści składa się z dwóch tomów, zatytułowanych odpowiednio *Welin* (H. Duncan, *Welin. Księga wszystkich godzin 1*, przeł. A. Reszka, Warszawa 2006 – wszystkie cytaty pochodzą z tego wydania i oznaczam je literą „W” oraz numerem strony) i *Atrament* (H. Duncan, *Atrament. Księga wszystkich godzin 2*, przeł. A. Reszka, Warszawa 2007). W tym tekście odwołuję się wyłącznie do pierwszego tomu, ponieważ w nim pojawia się interesujący mnie motyw gry w/z *sacrum* na przykładzie znanego motywu z mitologii babilońskiej o Isztar i Tummuzie. Drugi tom poddaję badaniu w innym, równoległym przygotowanym tekście, dotyczącym z kolei metafleksyjnej refleksji w oparciu o będące leitmotivem pierwszej części *Atramentu* przedstawienia *Bachantek* Eurypidesa.

²¹ Szerzej spór wokół pojęcia we wstępie do książki *Science Fiction and Speculative Fiction* przedstawia P.L. Thomas (por. P.L. Thomas, *Challenging Science Fiction and Speculative Fic-*

stworzył w 1941 roku znany pisarz SF Robert Anson Heinlein²². Z grubsza można wyznaczyć dwa obszary, do których jest ono odnoszone. Pierwszy dotyczy treści i na przykład Arthur B. Evans w rozdziale dotyczącym XIX-wiecznej fantastyki *The Routledge Companion to Science Fiction* (2009) wskazuje, że jest to refleksja nad przyszłością i jako przykład podaje *Wehikul czasu* Wellsa i przeciwstawia twardej i dydaktycznej fantastyce Juliusa Verne'a²³. Zgodnie z owym kryterium do tego gatunku zalicza się historie alternatywne, powieści eksploatujące w fantastyce naukowej najbliższą przyszłość i domniemane losy ludzkości, itp.²⁴. Drugi obszar odnosi się do gatunkowości, a dokładniej dostrzega hybrydyczność *speculative fiction*. Innymi słowy, gatunek ten przejmuje od innych gatunków fantastycznych (od klasycznych *fantasy* i SF po horror czy postapo²⁵) wybrane cechy i komponenty je tworzące i kreuje nową jakość. Mieszanie gatunków to gest typowy dla postmodernizmu i czytając poświęcone tej kwestii artykuły, można odnieść wrażenie, że drugi obszar, który obejmuje ten gatunek, został zdefiniowany niedawno, na pewnym planie zastępując (wciąż, rzecz jasna, funkcjonujące) pojęcie *slipstream*²⁶. Podstawową różnicę między nimi wyznaczałby fakt, że drugi z przywołanych gatunków lokuje się na granicy między literaturą realistyczną i nierealistyczną (np. twórczość Kurta Vonneguta jr., Johna Crowleya czy niektóre powieści Thomasa Pynchona – *Tęcza grawitacji*), podczas gdy pierwszy w znacznie większym stopniu lokuje się po stronie fantastyki, przede wszystkim z jej tradycji korzystając.

Jak na tym tle umiejscawia się *Księga wszystkich godzin*?

Tytułowa księga to niezwyklej manuskrypt opisujący i mapujący niezliczone światy równoległe, wspólnie nazwane Welinem. Jego niezwykłość polega z jednej strony na tym, że zmienia swoje zapisy pod wpływem działań bohaterów (i świata), z drugiej spisane są one na tak delikatnym materiale (zgodnie z tytułem tomu), że pojawiają się przesłanki, iż jest nim ludzka skóra. Jego posiadanie zaś umożliwia wpływanie na losy świata.

Siedmiu głównych bohaterów powieści (sześciu mężczyzn i kobieta) to istoty zdolne przemieszczać się między światami Welinu, a jednocześnie będące uczestnikami odwiecznej wojny między podobnymi nieco do aniołów, ale

tion, [w:] *Science Fiction and Speculative Fiction. Challenging Genres*, ed. P.L. Thomas, Rotterdam 2013, s. 5–12).

²² Tamże, s. 4.

²³ A.B. Evans, *Nineteenth-Century SF*, [w:] *The Routledge Companion to Science Fiction*, ed. M. Bould, A.M. Butler, A. Roberts and S. Vint, London – New York 2009, s. 17–18.

²⁴ Jak to ujmuje David Bowline z „Shadowkeep: „Speculative fiction is a world that writers create, where anything can happen. It is a place beyond reality, a place that could have been, or might have been, if only the rules of the universe were altered just a bit”, <http://www.greententacles.com/articles/5/26> [dostęp: 9.08.2016].

²⁵ N.E. Lilly, *What is Speculative Fiction?*, <http://www.greententacles.com/articles/5/26> [dostęp: 9.08.2016].

²⁶ V. de Zwaan, *Slipstream*, [w:] *The Routledge Companion to Science Fiction...*, s. 500–504.

i dawnych bogów, istotami zwanymi „enki”²⁷. Wojna między nimi rozgrywa się na wszystkich płaszczyznach Welinu i w różnych czasach (w *Welinie* to przede wszystkim lata 90. XX wieku, ale również I wojna światowa, następujące po niej powstanie w Irlandii czy czasy babilońskie, z kolei w *Atramencie* akcja koncentruje się w alternatywnie rozumianych latach 30. XX w Niemczech oraz w alternatywnej przeszłości, jak i w różnych światach równoległych). „Enkinami” są również bohaterowie powieści. I to w większości zbuntowanymi, niechęcącymi brać udziału w wojnie. Są więc ścigani przez wszystkie strony konfliktu. Przy tym ścigający zachowują się jak swoista mafia wyposażona w elektroniczne gadżety, a nawet roboty.

Już nawet tak lakoniczne i nieoddające nawet drobnej części znaczeń powieści przedstawienie treści utworu odsyła do co najmniej kilku subgatunków w ramach fantastyki. Widoczne są tu elementy zarówno znanych w obrębie SF motywów podróży w czasie czy istnienia i eksploracji światów alternatywnych, odniesienia do cyberpunku, jednej z bardziej wpływowych i kreatywnych konwencji w najnowszej fantastyce, nie brakuje również elementów typowego dla *fantasy questu* (w *Welinie* jest nim poszukiwanie „ur-języka” odwołujące się do przygód Indiany Jonesa), czy wynikającego z toczonych wojen postapo. *Księga wszystkich godzin* osadzona jest we współczesnej kulturze popularnej, z której czerpie pełnymi garściami, jednocześnie jednak nie stroni od podejmowania aktualnych (i ponadczasowych) zagadnień filozoficznych i etycznych. Przekraczając granice gatunków i tematów, stała się (jak dotąd w Polsce kompletnie zapoznanym przez krytykę głównego nurtu) tekstem, o którym warto rozmawiać i któremu warto poświęcić nieco więcej uwagi²⁸.

3

Punkt wyjścia dla rekonstrukcji metatekstowych zabiegów pisarskich związanych z grą z/w *sacrum* wskazuje sam autor, w zakończeniu *Welinu* przywołujący dwa opracowania, z których korzystał przy pisaniu swej książki (W, 446)²⁹. Wykorzystuje je nie tylko jako źródło inspiracji, ale również – zgodnie z post-

²⁷ „Enki” zostało zaczerpnięte z mitologii babilońskiej, w której Enki jest bogiem mądrości. Por. D. Wolkstein & S.N. Kramer, *Inanna. Queen of Heaven and Earth. Her Stories and Hymns of Sumer*, New York 1983, s. 11–26.

²⁸ Z jednej strony właściwie zapoznanym, a z drugiej nakład jej jedyne wydanie (w serii „Uczta Wyobraźni”) rozszedł się zupełnie i w tej chwili osiąga na aukcjach na serwisie Allegro astronomiczne, jak na tego typu literaturę, ceny, mając status „białego kruka”, a jego posiadanie jest powodem do dumy dla czytelników zainteresowanych fantastyką.

²⁹ Są to przywołana już wcześniej książka Diane Wolkstein i Samuela Noaha Kramera (D. Wolkstein & S.N. Kramer, *Inanna. Queen of Heaven and Earth...*) oraz Stephanie Dalley, *Myths from Mesopotamia* (S. Dalley, *Myths from Mesopotamia. Creation, the Flood, Gilgamesh and Others*, Oxford 1999).

modernistycznym paradygmatem – jako źródło cytatów. Wpisane w tekst powieści cytaty pełnią kilka metatekstowych funkcji. By to ukazać, przywołam nieco dłuższy fragment:

Inana u bram piekła

– Otwieraj bramę, strażniku wrót! – zawołała Inana. – Jeśli odmówisz, wyważę drzwi, roztrzaskam rygiel, wskrzeszę umarłych, żeby ucztowali na żyjących, aż po świecie będzie chodzić więcej martwych dusz niż żywych.

Inana stanęła pod zewnętrzną bramą *kur* i zastukała głośno.

– Otwieraj! – wykrzyknęła z groźbą w głosie. – Otwórz pałac, Neti! Przybywam sama i chcę do niego wejść. [...]

– Zaczekaj, Inano – rzekł Neti. – Przekażę wieść mojej królowej.

Strażnik wrót *kur* odwrócił się i wszedł do pałacu Eresz, królowej podziemia, Większej Ziemi.

Mary albo Anna, Ester albo Diana. Phreedom przegląda liczne dowody tożsamości, które nosi w portfelu i którymi posługuje się w czasie podróży. Wybiera jeden na chybił trafił – tym razem Anna – i podaje go mężczyźnie stojącemu za kontuarem. On się uśmiecha, a ona myśli o tanich motelach, w których recepcjoniści byli wirtualnymi istotami, elektronicznymi zjawami ze sztuczną inteligencją wystarczającą do meldowania gości. To w dzisiejszych czasach dużo tańsze rozwiązanie niż płatni niewolnicy z przeszłości. Phreedom jest trochę zdziwiona, że tym razem ma do czynienia z żywym urzędnikiem. Może tutaj po prostu nie nadążają za postępem (W, 36–37).

Pierwszy fragment pod śródtytułem pochodzi z pieśni o stąpieniu Inany do Świata Podziemnego. Jest to stopienie dwóch tłumaczeń zawartych w przywołanych wcześniej tekstach³⁰. Złożenie tekstów z nieznacznymi, ale jednak różniącymi się między sobą tłumaczeniami wnosi własne znaczenia. Zmiany wynikają przede wszystkim z powodu istnienia kilku przekazów, które się zachowały oraz z faktycznej niemożliwości filologicznej idealnego przekładu z języka na język³¹. Mając przed sobą dwa przekłady, autor/narrator dokonuje kontaminacji, wprowadzając pierwszy stopień dystansu między tłumaczonym tekstem „oryginału” a swoim jego wykorzystaniem³².

Nie bez znaczenia jest również fakt, że podróż Inany została poszatkowana i obudowana innymi fragmentami narracji. W pierwszej części powieści, z której pochodzi powyższy cytat, to powtarzający się chwyt. W sumie przepisany zosta-

³⁰ D. Wolkstein & S.N. Kramer, *Inanna. Queen of Heaven and Earth...*, s. 53–56 oraz S. Dalley, *Myths from Mesopotamia...*, s. 155. Oba fragmenty pochodzą z tekstu zatytułowanego *The Descent of Ishtar to the Underworld*.

³¹ G. Steiner, *Po wieży Babel. Problemy języka i przekładu*, przeł. O. i W. Kubińscy, Kraków 2000.

³² Czytając i analizując tekst powieści w języku polskim, efekt tego dystansu zostaje wzmocniony. W odniesieniu do spuścizny dorzecza Tygrysu i Eufratu mamy oczywiście znacząco mniej tłumaczeń, ale wystarczy porównać dwie wersje przekładu Gilgamesza, by przekonać się, że i w języku polskim takie różnice są jak najbardziej dostępne. Por. *Gilgamesz: epos babiloński i asyryjski ze szczątków odczytany i uzupełniony także pieśniami szumerskimi*, przeł. R. Stiller, Kraków 2004 oraz *Epos o Gilgameszu*, przeł. K. Łyszkowska, M. Kapeluś, P. Puchta, Warszawa 2002.

je cały proces stąpienia Inany do piekła: od momentu podjęcia przez nią decyzji, aż po wyjście, za które miała zapłacić cudzym życiem (swego kochanka-męża, Dumuziego).

Druga część cytatu (w powieści również oddzielona pustą przestrzenią na karcie) w zauważalny sposób powtarza działania babilońskiej bogini. Mamy tu do czynienia z kolejnym, popularnym w literaturze najnowszym chwytem, re-tellingiem, a więc powtórzeniem wcześniejszej historii raz jeszcze. To nic nowego w literaturze, lecz współcześnie mamy do czynienia z jawnym odwoływaniem się do wcześniejszych narracji i odtwarzania ich w zupełnie nowym anturazie³³. Niezwykłość powieści Duncana polega na tym, że proces ten zostaje nam bezpośrednio przedłożony. Zestawienie dwóch (a czasem nawet kilku) narracji, z których wyjściowa opowiada sakralną historię, a kolejna (kolejne) ją powtarzają na innym poziomie powieściowego świata (rzeczywistości) i narracji, to wyraźny sygnał metaopowieści, która staje się w toku utworu samodzielnym, jeśli nie wręcz uprzywilejowanym, wątkiem utworu.

Już przytoczony fragment wskazuje konstytutywną dla *Księgi wszystkich godzin* wielopoziomowość narracyjnych wątków, które jednak pozostają ze sobą w ścisłej relacji i nawzajem się oświetlają, dopełniają i tłumaczą. Podróż Phreedom, powtarzająca wyprawę Inany, stanowi centralny wątek pierwszej części dylogii. Nie jest to jednak bierne powtórzenie, lecz – o czym w pewnym momencie mówi bohaterka – próba odwrócenia mitycznej historii, która powtarza się od wieków z zadziwiającą regularnością. Wymienione imiona, których w swej podróży używa bohaterka, nie są przypadkowe: Mary może odnosić się do matki Jezusa Chrystusa, Anna do matki Jana Chrzciciela, Diana do boskiej zabójczyni Akteona, zabitego przez własne psy, a może księżnej Walii i zabitego wraz z nią kochanka, Al-Fayedą? Za każdym razem w pewnym sensie powtarzają one gest Inany, której życie okupił swoim kochanek, mąż, a może brat, Tummuzi (w powieści wciąż na nowo jest mordowany brat Phreedom, Thomas). Ta obnażana powtarzalność motywu to kolejna konstytutywna cecha powieści, a jednocześnie kolejny etap gry w/z *sacrum*, toczącej się na całej jej przestrzeni.

Seria imion, którymi może posługiwać się Phreedom, dotyczy nie tylko jej, ale również wszystkich głównych bohaterów powieści, zarówno siedmiu znaczących postaci, jak i ósmego – Metatrona – pierwotnie boga Enki, dającego początek i nazwę klasie postaci, ni to bogów, ni aniołów, w poczet których trzeba zaliczyć pozostałą siódemkę³⁴. Zmieniające się imiona, zarówno Inany-

³³ Można by wymieniać wiele przykładów. Jednym z najjaskrawszych jest bez wątpienia *Ilion* Dana Simmonsa, będący re-tellingiem eposu Homera w wersji SF. Por. D. Simmons, *Ilion*, przeł. G. Komerski, Warszawa 2015.

³⁴ Rozpatrzenie ich zmieniających się imion i funkcji to temat na osobny tekst. Tutaj wspomnę tylko, że oprócz Metatrona – Enki, Phreedom – Inany i Thomasa – Tummuzi z mitologią mezopotamską ma również związek przyjaciel rodzeństwa, Seamus Finnegan, na samym początku będący bogiem Szamaszem, a później jednym z bohaterów celtyckich eposów heroicznych.

-Phreedom, Tummuziego-Thomasa³⁵, jak i Enkiego-Enocha-Metatrona, stanowią kolejny stopień gry z/w *sacrum*, prowadzonej bardzo konsekwentnie w *Welinie*. Interpretując te zabiegi z przyjętej tu perspektywy, widoczne są przede wszystkim dwie istotne kwestie.

Po pierwsze, pozornie podtrzymywana jest znana z jungowskiej psychoanalizy koncepcja archetypów, w tym wypadku spersonifikowanych produktów jaźni, które powracają w różnych systemach mitologicznych i religijnych, by w kolejnych wersjach opowiadać wciąż tę samą historię. Postacie ewoluują powoli, strukturalnie jednak wciąż wypełniając te same role. Powieść jednak toczy się w kluczowym momencie ich historii, ponieważ Metatron kilkakrotnie stwierdza, że ma to być ostatnia wojna, po której nic już nie będzie takie jak przedtem. Kolejnemu strukturalnie dokładnemu powtórzeniu sprzeciwia się również Phreedom, która chce, by Thomas tym razem przeżył, zmieniając treść, a więc i wymowę sakralnej narracji. Następuje więc swoista dekonstrukcja archetypowej sakralnej koncepcji, gdyż jej uczestnicy nie chcą już dalej wypełniać swych ról. Duncan gra więc z *sacrum*, pozostając – zgodnie z postulatami Derriidy – wewnątrz sakralnej narracji, jednocześnie jednak wychodzi poza nią, świadom, że nie się tego robić w jej obrębie, ponieważ automatycznie musiałby dokonać „degradacji mitu”, pozbawiając całą narrację znaczenia. Zestawiając przepisana ze starożytnych artefaktów opowieść sakralną z przepisana (powtórzoną?) historią Inany, nie oddala się od *sacrum*, bo nigdy nie rościł sobie pretensji do jej opowiedzenia. Cytowanie mitu dla niego stało się niesakralną przestrzenią wytwarzania sensów i dlatego może prowadzić z nim swoje gry bez narażania sakralności, gdyż kolejne zabiegi obnażają jej nieobecność.

Po drugie, w przytoczonych seriach imion nakładają się te związane z sakralnymi narracjami, zupełnie zwyczajne i odsyłające do kultury ludowej czy popkultury³⁶. Temu przemieszaniu imion towarzyszy wspomniana wcześniej wielość światów i czasów, po których poruszają się bohaterowie opowieści. Nawet zacytowany fragment o podróży Phreedom nie musi rozgrywać się w historycznej rzeczywistości, którą można by identyfikować jako zgodną z odczuciem czytelnika. *Księga wszystkich godzin* to również mapa Welinu, będącego zmultiplikowaną rzeczywistością, którą można przyrównać albo do Borgesowskiego „ogrodu o rozwidlających się ścieżkach”, albo do komputerowego multiwersum o fraktalnych algorytmach, może być też ona nawet swoistą

³⁵ Gry powieściowe z imionami i poziomami rzeczywistości sięgają jeszcze dalej: „Daleko w trawie gazela Thomsona, cholerna Tommy, skacze wysoko, długimi susami, oddala się z gracją, uratowana przez słońce, coraz mniejsza i mniejsza” (W, 94).

³⁶ Pojawiają się również wywodzące się z kultury masowej, np. Jack Flash, czy ludowej – Lis Raynard. Popkulturowe gry imionami dobrze oddaje poniższy fragment dialogu:
„– John Maclean – odezwał się Puk. – Jak bohater *Szklanej pułapki*?
– Jak twórca szkockiego socjalizmu, bałwanie” (W, 18).

metaforą *simulacrum* Baudrilarda³⁷. Bohaterów wyróżnia to, że potrafią się między „warstwami”, „światami” Welinu przemieszczać i zachowywać częściową (lub całościową) pamięć swoich doświadczeń. Choć wydaje się, że Duncan korzysta ze środków dość topornych, to jednak kryją się za nimi koncepcje bardzo subtelne, odwołujące się do najnowszych koncepcji filozoficznych i naukowych dotyczących statusu rzeczywistości. Wpisuje się więc w istotę fantastyki, u której źródeł leżał wszak filozoficzny namysł nad naszą rzeczywistością, jeśli od strony genologicznej spojrzeć na przykład na *Utopię* Morusa. Robi to rzecz jasna w ramach oczywistej, zwłaszcza dla zachodniej fantastyki, poetyki postmodernistycznej, w ramach której cenne przesunięcie od namysłu epistemologicznego do ontologicznego rozpoznał Brian McHale³⁸.

4

Opisane powyżej kolejne kroki wyraźnie wskazują na sposób, w jaki w *Księdze wszystkich godzin* podchodzi się do mitu. Dotąd starałem się przede wszystkim pokazać konstytutywne (i powtarzalne) chwytory narracyjne wskazujące na metafikcyjność i metamityczność analizowanej narracji. W kolejnej części skupię się na znaczeniu, jakie wyróżnione zabiegi mają zarówno dla rozumienia powieści, jak w interesujących mnie tutaj grach w/z *sacrum*.

Metafikcyjność sakralnej opowieści wkracza na karty powieści również poprzez opowieść o micie:

Zapomniany przez millenia mit o Dumuzim mógł przepaść na zawsze. Ale na glinianych tabliczkach Dumuzi nie jest martwy, tylko ukryty i Sam opowiada na nowo jego historię, zmienia pismo klinowe na alfabet łaciński, stukające klawisze maszyny do pisania odciskają czarny tusz na białym papierze. Siostra nie może uratować Dumuziego, bo jednocześnie jest jego żoną, która wydała go piekłu, ale może Sam zdoła tego dokonać, tłumacząc odkopane teksty na użytek ery samochodów i megalomanów (W, 99).

Sam z cytatu to wspomniany już wcześniej Seamus Finnegan, czyli Szamasz. Rozpoznając opisany wcześniej proces oddalania tekstu powieściowego od mitu, można skupić się na istotnych znaczeniach fragmentu. Nowe wcielenie babilońskiego boga słońca i brata Inany, prze-pisuje historię Dumuziego, zmieniając formę zapisu opowiada na nowo, w nowej epoce, epoce pozbawionej *sacrum* („na użytek ery samochodów i megalomanów”). W kontekście koligacji rodzinnych na poziomie mitologii mezopotamskiej „siostra nie może uratować” brzmi dwuznacznie, bo w takim razie: czyja siostra? Stopień poziomów narra-

³⁷ Wśród różnych definicji Welinu w powieści jest i taka: „wieczność, Welin, to... medium rzeczywistości, pusta stronica, na której wszystko jest zapisane, na której wszystko można zapisać. Welin nie jest absolutną pewnością, miastem-państwem w niebie. Nie, to rozległe pustkowie niepewności, możliwości, pieprzonego pierwotnego chaosu...” (W, 42–43).

³⁸ B. McHale, *Powieść postmodernistyczna*, przeł. M. Płaza, Kraków 2012, s. 47 i nn.

cyjnych rzeczywistości pozwala nie tylko podważyć linearność opowiadanej historii, ale również wskazać na istotny kontekst całej powieści: mit żyje wtedy, gdy jest opowiadany. Wedle ustaleń Jacka Goody'ego, oralnie powtarzany mit za każdym razem brzmi nieco inaczej. A pisany? Czy prze-pisany z starobabilońskiego czy akadyjskiego na współczesny (co symbolizuje zmiana sposobu zapisu) nadal jest opowieścią sakralną? Z tekstu jasno wynika, że istotą zabiegów Sama jest zachowanie życia Dumuziego, czyli Thomasa. Czy tekst opowiedziany w innym języku ma tę samą wartość? Zwłaszcza po tysiącach lat niebytu.

Wreszcie, co dla tej sceny kluczowe, zostaje zaprezentowany sam akt pisania, moment przetwarzania opowieści. Można to uznać za aluzję do „subkreacji” Tolkiena. Można jednak przyjąć również, że skoro czytelnik obserwuje powstawanie opowieści *in statu nascendi* nie może w pełni zaangażować się w odbiór tekstu, a więc nie można mówić o *sacrum* w podstawowym znaczeniu tego słowa, gdyż wymaga ono tajemnicy, która tutaj zostaje odkryta.

Z tego samego fragmentu oznaczonego śródtytułem *Oddany wiatrom*, a będącego na różne sposoby historią śmierci Dumuziego, pochodzi również kolejny interesujący z perspektywy prowadzonych tu rozważań wyimek:

Fenicka rzeźba z kości słoniowej pomalowana na złoto, młodzieniec – może Adonis albo inna postać stanowiąca nie do końca uświadomione nawiązanie do jego mitu – nagi od pasa w górę, leży oparty na przedramionach, z głową odchyłoną do tyłu, uchwycony w momencie śmierci, gdy lwica zaciska szczęki na jego szyi, obejmując go jak kochanka. To jego faworyt, dwuznaczny, zmysłowy, niemal erotyczny obraz intymności ofiary i zabójcy, drapieżnika i zdobywcy.

Lwica jest jednym ze zwierzęcych wcieleń bogini Inany, która oddaje swojego męża demonom z podziemnego świata, żeby siebie uwolnić. Mimo że Inana kocha Dumuziego. Dlatego pojawia się w tej historii również jako jego siostra Gestinana, żeby go ratować wspólnie z bogiem słońcem Szamaszem, szwagrem Dumuziego. Ale w wirze nielogiczności mitu Gesztinana jest Inaną skazującą go na śmierć, a Szamasz również dobrze może być bezimiennym przyjacielem, który usiłuje mu pomóc, a na końcu go zdradza (W, 97–98).

To jeden z kluczowych dla zrozumienia struktury narracji fragmentów powieści. Ekfrazą rzeźby i interpretacja mitycznej narracji są ze sobą powiązane zarówno treściowo, jak i graficznie. Z tego powodu przywołałem je jako całość. Opis rzeźby przechodzi od analizy, poprzez opis, do bardzo emocjonalnej interpretacji. Zmysłowość, erotyzm stanowią istotny element całej powieści i pełnią w niej różne funkcje. To w tym opisie, z jednej strony, mamy czytelne nawiązanie do freudowskiej koncepcji Erosa i Thanatosa, z drugiej – kolejny etap gry z *sacrum*. W innym miejscu opis inicjacji seksualnej Phreedom (z Samem-Szamaszem) przedstawiony zostaje w następujący sposób: „Finnan wciska w nią drugą rękę, oplata jej serce elektrycznymi palcami, czyta ją, pisze, łączy *sacrum* z profanum, stosowność i nieprzyzwoitość. Pochyla się nad nią i szepcze jej do ucha” (W, 75). Powraca motyw obejmowania, transgresyjności doświadczenia erotycznego symetrycznego do przywołanego powyżej doświadczenia śmierci. Oba

również, w związku z utratą przez bohaterkę dziewiczości (w tym wcieleniu), używają charakter czegoś jednocześnie jednorazowego i niepowtarzalnego.

Drugi akapit ponownie należy rozpatrzyć na kilku poziomach. Na podstawowym to próba uporządkowania mitycznej narracji wedle współczesnej logiki. *Sacrum*, będące z natury tajemnicą, nie podlega wszak jakiegokolwiek porządkującej ją logice. Na tym polega jego siła. Jednocześnie czytelne odesłanie do Freuda z poprzedniego akapitu każe widzieć w niej to, czego zrozumieć się nie da: złożone relacje międzyludzkie wyrażone w sennej narracji, gdyż tylko w niej Inana może być tą, która zabije, i tą, która stara się uratować, a Szamasz ratuje i zdradza³⁹. Tym razem mamy więc do czynienia z grą „Z” *sacrum*, gdyż narracja równocześnie pozostaje w jej środku i przygląda się jej z zewnątrz, przekładając relacje, których znaczenie zostało zatarte przez wieki, na sposób myślenia dzisiejszego człowieka.

Z kolei w planie samej powieści opowiedziana tu historia powtarza się w różnych czasach. Najbardziej widoczne jest to w snutej równoległej opowieści z okresu I wojny światowej. Seamus i Thomas są Irlandczykami, należą do różnych warstw społecznych. Pierwszy zakochał się w siostrze drugiego, Annie. Gdy Thomas zaciąga się do wojska, Seamus obiecuje Annie, że zaopiekuje się jej bratem i również idzie na wojnę. Długo stara się chronić przyszłego szwagra, ostatecznie jednak Thomas załamuje się i będący wówczas jego dowódcą Finnan musi wydać na niego wyrok śmierci. Mamy więc po raz kolejny przepisaną mityczną historię, odtwarzającą archetypowy, niegdyś sakralny wzorzec. Narracyjnie więc to gra „w” *sacrum*, tyle że ustanawiająca dwuznaczność między tym, co można by uznać za *sacrum*, a prozaiczną rzeczywistością (podkreślaną przez brud okopów i istotny wątek traumy frontowej).

Kolejny cytat pochodzi z tego samego fragmentu powieści:

Dumuzi w Sumerze, Adonis u Greków i Tammuz w państwach-miasteczkach Fenicji, grzesznych miastach napiętnowanych w Biblii za dekadentyzm, zamięłowania do luksusu i słabość, za zbrodnie zmysłowości. Damu, *dumu-zi*, dziecko, promienne dziecko miłości, Thomas, szkrab z gnostyckich ewangelii, bliźniak Chrystusa, braciszek, znajomi i krewni, koźleca skóra i owcza wełna. O, jakże kobiety w Jeruzalem go oplakiwały. Ile razy i w ilu miejscach umierał i rodził się na nowo, pod iloma imionami? „Jako dziecko wpadłem do mleka”, śpiewali kiedyś orficy nowicjusze w białych szatach (W, 98–99).

Tym razem seria imion jest zsakralizowana, a jednocześnie obarczona zewnętrzny wobec nich komentarzem. I tym razem należy go rozpatrywać na

³⁹ Logikę marzenia sennego Zygmunta Freuda najlepiej wyłożył w *Objaśnieniu marzeń sennych* (Z. Freud, *Objaśnienie marzeń sennych*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1996). W tak rozpisywanym micie można jednak również dopatrywać się aluzji do późnego i filozoficznego („metapsychologicznego”) tekstu ojca psychoanalizy pt. *Kultura jako źródło cierpień*, w którym szkicuje on skomplikowane relacje między ludzkim libido (potrzebą ekspresji) a wymaganiami i ograniczeniami kultury. Motyw relacji między libido a śmiercią jest w tym szkicu mocno eksponowany i przewartościowywany. Por. Z. Freud, *Kultura jako źródło cierpień*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 2013.

różnych płaszczyznach. Dla podstawowego kluczowe jest zdanie: „Ile razy i w ilu miejscach umierał i rodził się na nowo, pod iloma imionami?”. To pytanie oczywiście nie o postać, a o samą powtarzalność *sacrum*. Nie można jednak go zadać z wnętrza opowieści. A jeśli tak, to po raz kolejny trzeba uświadomić sobie znaczenie postmodernistycznej formy *Welinu*, którego cechą jest jawna eseizacja narracji, która stała się jednym z trybów narracji oraz częścią ontologicznego znaczenia.

Na innym poziomie ten fragment zapytuje o znaczenie i sens ofiary młodzińca. Zestawienie starożytnych imion i miejsc z biblijnym potępieniem ukazuje konflikt politeizmu i monoteizmu, a jednocześnie odsyła do powieściowej „ostatniej” wojny w świecie enkich. Przywołanie gnostyckiej ewangelii Tomaszka to z kolei ukazanie ukrytego życia mitycznej opowieści, która pozostała w mocy, choć zapewne jej wyznawcy nie mieli o tym pojęcia. Czym więc jest w ogóle *sacrum*? Istotą pisarskiego zamysłu nie jest udzielenie odpowiedzi na to pytanie, lecz wymuszenie nad nim refleksji. Po raz kolejny chodzi wszak przede wszystkim o życie opowieści, jej istotne znaczenie dla człowieka, nie zaś o jej sakralność. Ta cała czas jest podważana i wykorzystywana. Mit to przede wszystkim powtarzająca się opowieść, która w obrębie powieści pełni istotne funkcje fabułowtórce, a jednocześnie metatekstowe.

5

Rekonstruowane powyżej tropy retoryczne i gry fabularne stanowią jedynie wstęp do analizowania powieści Hala Duncana, próbę wskazania zaledwie jednego z możliwych poziomów odczytywania *Księgi wszystkich godzin*. Z przyjętej mnie w tym szkicu perspektywy interesujące jest ukazane w sposób metafikcyjny możliwe uwikłanie mitu: z jednej strony, w historię kultury zdającą się wskazywać na istnienie jakiegoś *arche* całej kultury nie tylko europejskiej, ale szerzej – śródziemnomorskiej, w ramach której wciąż powtarzamy te same historie; z drugiej zaś, jako na różne sposoby rozumiane prze-pisanie dawnych mitów (ściśle związanych z *sacrum*) w ramach kultury współczesnej, ze szczególnym uwzględnieniem popkultury.

Pierwsze z tych uwikłań wyłania się z nakładanych na siebie imion i narracji, których istotą jest to, co kryje się za powieścią, a więc skomplikowanych relacji rodzinnych, zranień i traum ciężących nad bohaterami – jednostkowymi uczestnikami własnych historii. I choć wskazałem na prawdopodobnie wywiezioną z marzeń sennych w rozumieniu Freuda alogiczną strukturę tych mitów, wydaje się, że może się za nią kryć coś jeszcze głębszego. Z Freudem łączy Duncana również świadome unikanie konkluzywności, zamknięcie mitycznej narracji wobec jej powtarzalności okazuje się jedynie tymczasowe, skoro może się powtórzyć to samo i inne, by przywołać tytuł znanej książki Vincente’a De-

scombe'a⁴⁰. W połączeniu z refleksją nad źródłami, samoistnie nasuwa się skojarzenie z filozoficzną myślą Charlesa Taylora. A tylko pozornie paradoksalne związki brytyjskiego filozofa z myślą twórcy psychoanalizy skrupulatnie odnotowuje we *Wstępie do Źródeł podmiotowości* Agata Bielik-Robson⁴¹. Jednak przebadanie tej koneksji, samo w sobie niezmiernie intrygujące i istotne dla badania filozoficznych konsekwencji literatury fantastycznej, to temat na odrębny szkic, dla którego prowadzone tu rozważania są dobrym punktem wyjścia.

Najbardziej interesującą konsekwencją drugiego z wymienionych pól interpretacyjnych wydaje się pojawiają się od czasu do czasu w literaturze, mniej lub bardziej narracyjna, obrona mitu jako znaczącej opowieści przed zawłaszczeniem i unicestwieniem przez iluzję znaczącego, którą metaforycznie reprezentować może np. *simalcrum*⁴². Jednak by utrzymać znaczące mitu, pisarz wprawia w ruch całą postmodernistyczną maszynę narracyjną, jak to zostało ukazane w poprzednich częściach szkicu.

„Gra” z tytułu niniejszych rozważań nie ma więc wiele wspólnego z podstawowym znaczeniem tego słowa, choć nie odżegnuje się od ustaleń Johana Huizingi⁴³ czy – zwłaszcza – Michaiła Bachtina⁴⁴, jeśli uznamy *Welin* za świadomy siebie tekst będący starannie zaplanowanym ciągiem wariacji na temat mitu. Taka konkluzja z przeprowadzonych tu analiz wydaje się jak najbardziej uprawniona.

Trudność w analizie powieści Duncana wynika przede wszystkim ze złożoności zaimplementowanej w nią materii kulturowej, której interesujący mnie tutaj mit jest ważnym, w moim przekonaniu centralnym, elementem organizującym ideowo i fabularnie utwór, ale nie jedynym. *Księga wszystkich godzin* wymaga jeszcze wielu takich jak ten szkiców, gdyż jej tekst dostarcza materiału do wielopoziomowej refleksji nad współczesnością w ogóle, a współczesną popkulturą w szczególności.

⁴⁰ V. Descombes, *To samo i inne. Czterdzieści pięć lat filozofii francuskiej (1933–1978)*, przeł. B. Banasiak i K. Matuszewski, Warszawa 1996.

⁴¹ Por. A. Bielik-Robson, *Wstęp*, [w:] Ch. Taylor, *Źródła podmiotowości. Narodziny tożsamości nowoczesnej*, przeł. M. Gruszczyński i in., Warszawa 2016, s. VIII i nn.

⁴² Doskonałym przykładem takiej *stricte* fabularnej obrony opowieści w świadomie dosłowny sposób, stanowi niezwykle re-telling mitu o Tristanie i Izoldzie w opowiadaniu Andrzeja Sapkowskiego *Maladie*. A. Sapkowski, *Maladie*, [w] tegoż, *Świat króla Artura. Maladie*, Warszawa 1998, s. 187–212.

⁴³ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródła kultury*, przeł. M. Kurecka i W. Wirpsza, Warszawa 2007.

⁴⁴ M. Bachtin, *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, przeł. A. i A. Goreniewie, Kraków 1976.

Bibliografia

- Amish, *Nieśmietelni z Meluhy*, przeł. M. Jakuszewski, Poznań 2015.
- Bachtin M., *Twórczość Franciszka Rabelais'go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, przeł. A. i A. Goreniowie, Kraków 1976.
- Dalley S., *Myths from Mesopotamia. Creation, the Flood, Gilgamesh and Others*, Oxford 1999.
- Descombes V., *To samo i inne. Czterdzieści pięć lat filozofii francuskiej (1933–1978)*, przeł. B. Banasiak i K. Matuszewski, Warszawa 1996.
- Duncan H., *Atrament. Księga wszystkich godzin 2*, przeł. A. Reszka, Warszawa 2007.
- Duncan H., *Welin. Księga wszystkich godzin 1*, przeł. A. Reszka, Warszawa 2006.
- Durkheim É., *Elementarne formy życia religijnego. System totemiczny w Australii*, przeł. A. Zadrożyńska, Warszawa 2010.
- Eliade M., *Aspekty mitu*, przeł. P. Mrówczyński, Warszawa 1998.
- Epos o Gilgameszu*, przeł. K. Łyszkowska, M. Kapeluś, P. Puchta, Warszawa 2002.
- Freud Z., *Kultura jako źródło cierpień*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 2013.
- Freud Z., *Objaśnienie marzeń sennych*, przeł. R. Reszka, Warszawa 1996.
- Gilgamesz: epos babiloński i asyryjski ze szczątków odczytany i uzupełniony także pieśniami szumerskimi*, przeł. R. Stiller, Kraków 2004.
- Goody J., *Logika pisma a organizacja społeczeństwa*, przeł. G. Godlewski, Warszawa 2015.
- Goody J., *Mit, rytuał i oralność*, przeł. O. Kaczmarek, Warszawa 2012.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródła kultury*, przeł. M. Kurecka i W. Wirpsza, Warszawa 2007.
- Leder A., *Nauka Freuda w epoce „Sein und Zeit”*, Warszawa 2007.
- Maj K.M., *Allotopie*, Kraków 2015.
- Maj K.M., *Ksenologia i ksenotypografia Bernharda Waldenfensa wobec podstawowych założeń światotwórczych literatury fantastycznej (Orson Scott Card, Neil Gaiman, George R.R. Martin)*, „Hybris” 2014, nr 27, <http://www.magazynhybris.com/images/teksty/27/06.Maj.pdf>.
- McHale B., *Powieść postmodernistyczna*, przeł. M. Płaza, Kraków 2012.
- Ong W., *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, przeł. J. Japola, Warszawa 2011.
- Radin P., *Trickster. Studium mitologii Indian północnoamerykańskich*, przeł. A. Topczewska, Warszawa 2011.
- Ricoeur P., *Czas i opowieść*, t. 1: *Intryga i historyczna opowieść*, przeł. M. Frankiewicz, Kraków 2008.
- Sapkowski A., *Świat króla Artura. Maladie*, Warszawa 1998.
- Science Fiction and Speculative Fiction. Challenging Genres*, ed. P.L. Thomas, Rotterdam 2013.

- Simmons D., *Ilion*, przeł. G. Komerski, Warszawa 2015.
- Steiner G., *Po wieży Babel. Problemy języka i przekładu*, przeł. O. i W. Kubiński, Kraków 2000.
- Taylor Ch., *Źródła podmiotowości. Narodziny tożsamości nowoczesnej*, przeł. M. Gruszczyński i in., Warszawa 2016.
- The Routledge Companion to Science Fiction*, ed. M. Bould, A.M. Butler, A. Roberts and S. Vint, London – New York 2009.
- Tolkien J.R.R., *O baśniach*, [w:] tegoż, *Potwory i krytycy i inne eseje*, red. Ch. Tolkien, przeł. T.A. Olszański, Poznań 2000.
- Trocha B., *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Zielona Góra 2009.
- Wolkstein D., Kramer S.N., *Inanna. Queen of Heaven and Earth. Her Stories and Hymns of Sumer*, New York 1983.

Strony www

<http://www.greententacles.com/articles/5/26> [dostęp: 9.08.2016].

Gra w/z sacrum w speculative fiction (Księga wszystkich godzin Hala Duncana)

Streszczenie

W tekście *Gra w/z sacrum w speculative fiction (Księga wszystkich godzin Hala Duncana)* autor podejmuje refleksję nad wykorzystaniem miopistu w konstruowaniu metanarracyjnych motywów w powieści fantastycznej. Wskazuje on na fakt, że literatura wykorzystuje opowieści mityczne, lecz pozbawione są one znaczenia sakralnego. W kolejnych krokach autor przedstawia, w jaki sposób pisarz wykorzystuje postmodernistyczne techniki literackie dla opisu relacji mir – kultura współczesna. Może tego dokonać jedynie konsekwentnie, „grając” z mitem, dokonując jego przepisania, reinterpretacji, rozproszenia.

Słowa kluczowe: *sacrum, speculative fiction, Welin*, Hal Duncan, mit, postmodernizm, narracja.

A Play in/with Sacrum in Speculative Fiction in *The Book Of All Hours* by Hal Duncan

Summary

In *A play in/with sacrum in speculative fiction (The Book Of All Hours by Hal Duncan)*, he author reflects upon the usage of miopist as a toll for constructing metanarrative motifs in a fantasy novel pointing out the fact that literature uses mythical stories bereft of their sacral meaning. Furthermore, the author presents how a writer employs postmodern literary techniques in order to describe the relation between the myth and the modern culture and this can be done only by consequently “playing” with the myth, re-telling, reinterpreting and dispelling it.

Keywords: the *sacrum, speculative fiction, Welin*, Hal Duncan, the myth, postmodern, narration.