

Antonina Seroka

Uniwersytet Gdański
antonina.seroka@op.pl

Wędrowka po świecie wyobraźni – geneza i ewolucja literatury fantastycznej w kontekście projektowania oferty usługowej bibliotek

Słowa kluczowe: literatura fantastyczna, *eventy* biblioteczne, oferta bibliotek

Abstrakt: Tematem artykułu jest szeroko pojęta literatura fantastyczna. W Polsce gatunek ten ukształtował się dopiero w latach sześćdziesiątych XX w., podczas gdy za granicą cieszył się popularnością już od dłuższego czasu. Wybór tematu podyktowany był faktem, że literatura fantastyczna ciągle się rozwija, pojawiają się nowe podgatunki i motywy, coraz więcej autorów podejmuje się pisanie w tym nurcie, zaś biblioteki coraz chętniej wprowadzają ją do swoich księgozbiorów oraz wykorzystują jej motywy w różnego rodzaju imprezach czytelniczych. Celem artykułu jest więc przedstawienie obecnej kondycji literatury fantastycznej oraz przeanalizowanie dawniej występujących motywów i tytułów tego gatunku, a także porównanie ich ze stanem bieżącym. Artykuł ma charakter teoretyczno-analityczny i pokazuje zainteresowanie literaturą fantastyczną w Polsce oraz jej rozumienie w grupie internautów. Przeprowadzona na jego potrzeby analiza aktywności bibliotek pokazała, że placówki te mogą wykorzystywać potencjał literatury fantastycznej podczas projektowania swojej oferty usługowej w celu zwiększenia zainteresowania usługami oraz literaturą w ogóle. Do zrealizowania tematu zastosowano różne metody badawcze. Metodę analizy i krytyki źródeł wykorzystano do opracowania zagadnienia genezy i ewolucji literatury fantastycznej, zaś badanie ankietowe do analizy książkowych *social media*.

Keywords: fantasy literature, library events, library offerings

Abstract: The article addresses the broadly defined genre of fantasy literature. In Poland, this genre only took shape in the 1960s, while it had already enjoyed popularity abroad for some time. The choice of topic is motivated by the ongoing development of fantasy literature, the emergence of new subgenres and themes, and the increasing number of authors contributing to this genre. Additionally, libraries are progressively incorporating fantasy literature into their collections and utilizing its themes in various reading events. The article aims to present the current state of fantasy literature, analyze previously prominent themes and titles within the genre, and compare them with the current state of the field. It is both theoretical and analytical, illustrating the interest in fantasy literature in Poland and its interpretation among internet users. The analysis of library activities conducted for this article reveals that libraries can harness the potential of fantasy literature in designing their service offerings to enhance interest in their services and literature in general. Various research methods were employed in order to explain this topic. Source analysis and critique were used to examine the genesis and evolution of fantasy literature, while a survey method was applied to analyze *social media* related to books.

Definicje literatury fantastycznej

Definicji literatury fantastycznej nie da się zamknąć w jednym, krótkim sformułowaniu. Obejmuje ona szeroki zakres pojęć, które należałoby dokładnie wytłumaczyć. Jednak w niniejszym artykule postanowiono skupić się jedynie na jej ogólnym rysie. Według definicji, która znajduje się w *Słowniku terminów literackich*, fantastyka to „typ twórczości literackiej w swoisty sposób budujący świat przedstawiony: składają się nań elementy, które nie odpowiadają przyjętym w danej kulturze kryteriom rzeczywistości, a więc wątki nadnaturalne i wszelkiego rodzaju cudowności” [18, s. 137]. Ów świat przedstawiony to „jeden ze składników treści dzieła, całość kształt zaprezentowanych w nim zjawisk (stanów rzeczy, procesów, przeżyć, działań ludzkich), będący przedmiotowym korelatem semantycznej warstwy wypowiedzi literackiej: sfera fikcyjnych desygnatów (fikcja literacka) konstytuowana przez znaczenia słów, zdań i większych odcinków tekstu, narastająca wraz z jego rozwojem i organizująca się wedle określonych założeń kompozycyjnych” [18, s. 520]. Podsumowując, świat ten jest częścią dzieła literackiego, a w jego skład wchodzi takie elementy, jak: motywy, bohaterowie, fabuła, czas i przestrzeń. Podkreśla się tu dużą rolę kultur i przyjętych przez nie reguł. Jako składnik tego świata, według definicji słownikowej, należy uznać elementy traktowane w danej kulturze za nadnaturalne i dające odczucie cudowności, czyli takie, które nie należą do danej rzeczywistości. W każdej kulturze rzeczywistość jest postrzegana inaczej i zależy też częściowo od wiary. Można więc przyjąć, opierając się na *Słowniku*, że literatura fantastyczna to wszystko, co odchodzi od normy danej rzeczywistości.

Za to Andrzej Zgorzelski proponuje, by jako wyznacznik fantastyczności uznać nie odstępianie od rzeczywistości, ale złamanie praw samego świata przedstawionego, które zostały ustanowione w utworze. Mamy tu do czynienia z zawężeniem do pewnego typu dzieł, gdzie zdziwienie czytelnika uzyskuje się przez zderzenie dwóch typów narracji: mimetycznej i fantastycznej [16, s. 31]. Tak więc literatura fantastyczna to rodzaj twórczości, w której poznajemy efekt cudowności w trakcie czytania utworu, w momencie, gdy świat rzeczywisty zderza się z niemożliwym.

Natomiast Zbigniew Jakubik ma inne zdanie na temat fantastyki. Według niego fantastyka to „egzotyczne przedmieście wielkiej literatury leżące gdzieś poza granicami dziedzin znanych i uznanych...” [11, s. 16]. Jeszcze inny badacz, Celestyn Skoźba, pisze tak: „Fantastyka na terenie literatury jest to fikcja, przedstawiona w kategoriach emocjonalnych, która dąży do niezwykłości, niecodzienności, dziwności i wybiega poza rzeczywistość empiryczną” [11, s. 16].

W obu tych definicjach literatura fantastyczna jest opisana jako coś niezwykłego, gdzie świat przedstawiony wykracza poza pojmowanie normalnego człowieka. Jest też podkreślona rola emocji, co może wskazywać, że dla każdego co innego będzie należeć do fantastyki, czyli ten typ literatury jest trochę niestabilny i nie ma ściśle określonych granic.

Podsumowując, na potrzeby niniejszych rozważań, w oparciu o przytoczone opisy, można stworzyć nową definicję, mówiącą, że literatura fantastyczna to zbiór utworów, w których w świecie przedstawionym łączą się elementy fantastyczne z realistycznymi, gdzie panuje całkowita swoboda wyobraźni. Postacie fantastyczne mieszają się z postaciami

realnymi, gdyż literatura fantastyczna nie istniałaby bez świata realnego, bo wszystkie elementy niezwykle, cudowne powstały na podstawie przekształceń i modyfikacji tego, co już wiemy i czego doświadczyliśmy w życiu codziennym bądź życiu religijnym czy duchowym (nasza wiara, wyobrażenia).

Geneza powstania literatury fantastycznej

Literatura fantastyczna swój początek bierze z antyku. Mitologia rzymska i grecka do dziś jest bardzo popularnym motywem wykorzystywanym w wielu powieściach fantastycznych. Przykładem takich książek jest powszechnie znana wśród młodzieży i nie tylko seria o Percym Jacksonie autorstwa Ricka Riordana. Książki te opowiadają przygody dwunastoletniego (w pierwszym tomie) półboga, syna Posejdona, który trafia do obozu herosów i musi zmierzyć się z trudnościami życia jako pół-bóg, pół-człowiek. Seria w przystępny sposób uczy mitologii greckiej młode osoby i wprowadza je w kulturę antyczną.

W średniowieczu motywy fantasy pojawiają się w epice hagiograficznej i rycerskiej. W pierwszym typie mamy do czynienia z żywotami świętych, legendami średniowiecznymi oraz exemplami. W żywotach świętych można wyróżnić podstawowe typy cudów, jak: uzdrowienia, wskreszenia zmarłych, rozkazywanie przyrodzie, panowanie nad nią (chodzenie po wodzie) itp. Wtedy te elementy fantastyczne miały uzasadnienie w wierze chrześcijańskiej (jak to mówił św. Augustyn: wiara ponad rozum), a teraz mają uzasadnienie w wewnętrznym uporządkowaniu świata przedstawionego w powieści fantasy. W tego rodzaju epice zarysowuje się początek motywu walki dobra ze złem, motywu szatana oraz ogólnie motyw fantastycznej „cudowności”, na którym opierają się wszystkie powieści fantasy [6, s. 29–34]. Epika rycerska natomiast jest źródłem powstania jednej z typowych postaci fantasy: rycerza. Przykładem średniowiecznego rycerza kierującego się kodeksem rycerskim jest Roland z *Pieśni o Rolandzie* oraz król Artur z *Legandy o Królu Arturze i Rycerzach Okrągłego Stołu*. W wielu współczesnych książkach fantasy można znaleźć motyw rycerski, który początkowo pojawiał się w baśniach i bajkach dla dzieci, jak np. *Królewna Śnieżka*, gdzie rycerz na koniu ratuje księżniczkę pocałunkiem prawdziwej miłości. Również w słynnej powieści Tolkiena *Władca pierścieni* pojawia się wielu bohaterów o rycerskich cechach.

W renesansie upowszechnił się topos utopii, który zapowiada późniejsze utwory science fiction. Utopijny krajobraz przedstawia Mikołaj Rej w *Wizerunku własnego żywota człowieka poczciwego* [6, s. 49]. Można znaleźć w tym utworze jeszcze motyw wędrowki oraz motyw poszukiwania sensu życia, który pojawiać się będzie później w powieściach przygodowych z motywem *quest* (wędrowka w określonym celu). Motyw takiej wędrowki znajduje się we *Władcy pierścieni* oraz *Hobbicie*. U Jana Kochanowskiego pojawia się z kolei motyw snu. *Tren XIX* cały napisany jest w onirycznym nastroju [6, s. 52–53]. Ukazuje się w nim duch zmarłej matki Jana, która trzyma na rękach nieżyjącą już córkę pisarza – Urszulę. Matka przestrzega syna przed zatraceniem się w żałobie, nakazując powrót do pełni życia. Jan Kochanowski wprowadza tu motyw widma obserwowanego w stanie pół-snu. Motywy oniryczne ponownie pojawiają się w romantyzmie (*Sen srebrny Salomei* Juliusza Słowackiego) i Młodej Polsce (*Sny Marii Dunin* Karola Irzykowskiego). Przykładem

współcześnie popularnej serii książkowej, która wykorzystuje motyw snu, jest *Wiedźmin* Andrzeja Sapkowskiego.

Ulubionym motywem w baroku była metamorfoza czarodziejska lub mitologiczna. Przykładem może być utwór Samuela Twardowskiego *Dafnis drzewem bobkowym*. Książka opowiada o nimfie uciekającej przed natrętnym kochankiem, która by uniknąć konfrontacji z mężczyzną, zostaje na własne życzenie przemieniona w drzewo bobkowe (wykorzystano tu mit o Dafnis uciekającej przed Apollinem, która została zmieniona w drzewo wawrzynu – symbol miłości niedostępnej i dziewictwa) [6, s. 60]. Analogicznie, we współcześnie popularnej serii *Harry Potter* zawarto wiele przykładów metamorfozy. Bohaterowie, za pomocą eliksiru wielosokowego, mogą przemieniać się w każdą inną osobę.

W oświeceniu powieść rozwinęła się w autonomiczny gatunek. Wyróżniono wówczas m.in. powieść gotycką, która jest początkiem fantastyki grozy, powieść utopijną, czułą i obyczajową. Celem powieści utopijnej było ulepszenie społeczeństwa, ukazanie arkadyjskiego obrazu wysp szczęśliwych, miejsca idealnego o harmonijnym porządku, miejsca spokojnego, wolnego od sporów [6, s. 68]. Przykładem takiego utopijnego miejsca jest wyspa Nipu w *Mikolaja Doświadczyńskiego przypadkach* Ignacego Krasieńskiego. Powieść grozy wprowadziła motywy duchów, zjaw oraz krwawych zbrodni. Z kolei powieść obyczajowa łączyła różne elementy poprzednich powieści. Jedną ze znanych powieści obyczajowych oświecenia jest *Malwina* Marii Wittenberskiej, gdzie łączą się elementy realistyczne, naturalistyczne i fantastyczne, np. pojawia się duch zmarłego w blasku księżyca, co wprowadza element grozy.

Motyw duchów i upiórów, który miał swoje początki w powieści gotyckiej w oświeceniu, rozwija się w dobie romantyzmu. Pojawiają się duchy zmarłych kochanków (*Lilije, Romantyczność*) oraz dusze potępione, które nie mogą wstąpić do nieba (II część *Dziadów*). Wątek duchów i upiórów będzie obecny w późniejszych utworach innych epok, jak np. *Wesele* Wyspiańskiego, *Wampir* Reymonta czy *Szary pokój* Grabińskiego. U Grabińskiego dojdą jeszcze motywy okultystyczne i demonistyczne.

W epoce romantyzmu popularny był również wątek infernalny oraz motyw dantejskich scen, pojawiający się u Słowackiego (*Anielli*) oraz Krasieńskiego (*Nie-boska komedia*). Utwór Krasieńskiego jest też przykładem dystopii, czyli utopii negatywnej, przedstawiającej przyszłość jako pasmo wojen i rzezi przynoszących zagładę [6, s. 83–84]. W późniejszych epokach będą się pojawiać coraz bardziej rozbudowane utopie i dystopie. Jedną z takich utopii jest utwór *Na srebrnym globie* Jerzego Żuławskiego, w którym bohaterowie przenoszą się na księżyc [6, s. 187]. Jest to pierwsza część trylogii, która opowiada o zmaganiach grupy pięciu astronautów, którzy próbują dotrzeć do zacienionej strony księżyca w celu sprawdzenia możliwości zamieszkania jej. Motyw podróży na księżyc później wykorzysta, wzorując się właśnie na Żuławskim, Jerzy Braun w *Kiedy księżyc umiera* [6, s. 219]. Bardziej współczesnym utworem science fiction z motywem podróży na obcą planetę jest *Solaris* Stanisława Lema, natomiast wydanym niedawno przykładem dystopii są *Igrzyska śmierci* Suzanne Collins.

Podstawą utworów fantastycznych w dobie romantyzmu były wierzenia ludowe. Mitologia słowiańska stała się również bardzo popularnym motywem wśród współczesnych

książek fantasy dla młodzieży. Jedną z bardziej znanych polskich twórczyni tego typu utworów jest Paulina Hendel, autorka m. in. serii *Żniwiarz*. Seria ta opowiada historię młodej dziewczyny Magdy, która, tak samo jak jej wujek, jest żniwiarzem, osobą polującą na demony. Pojawiają się więc tu różnego typu demony, upiory, niczym wyjęte z mitologii słowiańskiej: lichy, poroniec, rusalki, topielice, zmyry, wążperze itp.

Wracając jednak do historii – w 1886 r. została wydana książka Roberta Stevensona *Doktor Jekyll i pan Hyde*, która stała się „programowym” utworem z motywem rozdwojenia jaźni. Występuje on później w wielu dziełach, inspirując licznych twórców, np. w *Faraonie* Bolesława Prusa bohater – Lykon – jest sobowtórem Ramzesa XIII, wygląda tak samo, jednak jego charakter stanowi całkowitą odwrotność osobowości syna faraona [6, s. 159]. Motyw ten występuje także w opowiadaniu Antoniego Langego *Mitologia*, w którym główny bohater Heriusz przeżywa rozdwojenie jaźni – jest rozdarty między swoją dobrą a złą stroną [6, s. 178].

W okresie międzywojennym oraz po roku 1945 pojawia się literatura fantastyczna oparta na motywach baśniowych. Wykorzystywano wówczas takie zabiegi, jak: metamorfozy, mityczne istoty, ożywianie przedmiotów oraz postaci typowe, np. czarownice [6, s. 231]. Przedstawicielem tego nurtu jest m.in. Bruno Schulz. W swoich *Sklepkach cynamonowych* wykorzystuje motyw oniryczny, który jest często stosowywany w baśniach. Występują tu również metamorfozy, jak na przykład przemiana ojca w karakona. We współczesnej literaturze fantasy motywy baśniowe (częściej lub rzadziej) są obecne prawie we wszystkich utworach, co jest uzasadnione, ponieważ fantasy wyrosło z baśni i bajek.

Co ciekawe, po niektóre z omówionych motywów sięgają biblioteki, aby wykorzystać je do promocji swoich usług lub też jako kluczowy składnik *eventów* bibliotecznych. Przykładem może być choćby Noc bibliotek, w ramach której prezentowano zabytkowe zbiory zawierające receptury „magicznych” przepisów. Ten niestandardowy zabieg (przedstawienie starych ksiąg jako fascynujących i ciekawych przedmiotów, pełnych starych wierzeń i przesądów) stał się punktem wyjścia do nawiązania relacji z otoczeniem biblioteki, także tymi czytelnikami, którzy do tej pory nie korzystali z jej usług lub preferujących nawiązywanie relacji wyłącznie poprzez sieć [szerz. zob. 3; 23].

Gatunki literatury fantastycznej

Istnieją różne klasyfikacje literatury fantastycznej. Na potrzeby niniejszego artykułu uwzględniono trzy, najbardziej popularne. I tak Tatiana Czemyśzewska wyróżnia dwa modele fantastyki: grę fantastyczną, korzystającą z modelu adeterministycznego, który łączy obrazowanie baśniowe z tradycją karnawałowego przekształcenia świata oraz grę naukową, opierającą się na deterministycznym modelu narracji i typie obrazowania powstałym przez czasy współczesne i światopogląd materialistyczny [6, s. 20–21]. W skrócie można powiedzieć, że pierwsza gra odpowiada gatunkowi fantasy, a druga gra – science fiction, czyli fantasyce naukowej.

Z kolei Jewgienij Brandis wskazuje aż pięć rodzajów utworów fantastycznych. Pierwszy ma przedstawiać to, co mogłoby się zdarzyć w rzeczywistości; drugi to, co nie może się

wydarzyć w rzeczywistości (czysta fantasy, antyrzeczywistość); trzeci ma ukazywać to, co nie powinno się zdarzyć; czwarty ilustrować ma zaś idealny stan rzeczy (utopia); piąty stanowią bajki wieku cybernetycznego (fantastyka naukowa) [6, s. 21]. Pierwszy i trzeci rodzaj można by było połączyć i zaliczyć je do fantastyki grozy, gdzie występują wszelkie nadprzyrodzone siły, które w rzeczywistości nie powinny mieć miejsca, jak na przykład opętanie przez demony, egzorcyzmy, duchy.

Kolejnego podziału dokonał Roger Caillois, który dzieli fantastykę na trzy odmiany: baśniowość, fantastykę grozy i fantastykę naukową [6, s. 21]. Jest on najbliższy współczesnej klasyfikacji literatury fantastycznej, do której należy: fantasy (które z baśni się wywodzi), science fiction oraz horror. Podział ten uwzględniono w dalszej części artykułu, podział taki stosują też niektóre biblioteki posiadające większy zasób literatury z tego obszaru.

Fantastyka naukowa

W Polsce pierwsze podziały literatury fantastycznej zaczęły się pojawiać w dwudziestoleciu międzywojennym. Intensywna praca nad ustaleniem granic gatunków miała miejsce w latach sześćdziesiątych XX w., a największą rolę w niej odegrał Stanisław Lem, którego kariera zaczęła się wtedy rozwijać. Polski termin – fantastyka naukowa – wziął się z angielskiego określenia tego gatunku, czyli *science fiction*. Termin ten istniał już od połowy lat dwudziestych. Angielskie słowo *science* oznacza tu nauki przyrodnicze i techniczne, a słowo *fiction* – fikcję bądź fantastykę [6, s. 23]. Już na tej podstawie możliwe jest ustalenie prostej definicji fantastyki naukowej. Będą to więc utwory fikcyjne, których fabuła może opierać się na pewnych eksperymentach naukowych, nowych wynalazkach, technologiach, a ich bohaterami będą naukowcy, badacze, wynalazcy. Warto jednak sięgnąć jeszcze po propozycje innych autorów.

Sam Moskowitz, amerykański pisarz i publicysta fantastyki naukowej oraz jej krytyk, który starał się podkreślić pozorną naukowość science fiction, przedstawił ją w następujący sposób: „Science fiction jest rodzajem literatury fantastycznej dającej się poznać po tym, że ułatwia czytelnikowi «umyślne pozbycie się wątpliwości», gdyż swoje fantastyczne spekulacje na temat – wiedzy przyrodniczej, przestrzeni, czasu, nauk socjalnych i filozofii odziewa w szaty naukowej wiarygodności” [14, s. 25]. Fantastyka naukowa, według tej definicji, to rodzaj utworów, które za pomocą treści naukowych – różnych twierdzeń, badań, teorii, doświadczeń, „tuszują” ich fantastyczność, niezwykłość i brak prawdopodobieństwa.

Polski teoretyk i historyk literatury Jan Trzynadłowski próbował definiować tę odmianę fantastyki, podkreślając jej przyszłościowy charakter. Jak pisał: „Mają to być teksty ukazujące narodziny przyszłości, osiągnięcie przeszłości oraz opanowanie przyszłości, w których perspektywą czasową pozostaje stopniowa redukcja lub nawet eliminacja teraźniejszości [6, s. 27]. Jednak przyszłościowy charakter jest zaledwie jednym z wielu wyznaczników tej literatury, dlatego nie można ograniczać się tylko do tego jednego aspektu, ponieważ nie wszystkie utwory odnoszące się do przyszłości będą utworami fantastyki naukowej.

Według Ryszarda: „Fantastyka naukowa daje się rozpoznawać dzięki trzem właściwościom. Akcja umieszczana zostaje w miejscu nieosiągalnym w momencie powstawania

powieści. Czas dla narratora przeszły, dla odbiorcy pozostaje przyszłością. W tekście występują przedmioty i sytuacje spoza szeroko rozumianej rzeczywistości empirycznej” [6, s. 28].

Ostatecznie można powiedzieć, że fantastyka naukowa to zbiór utworów, których akcja dzieje się w nieokreślonej, nieznannej przyszłości, gdzie świat przedstawiony jest pełen elementów spoza naszej rzeczywistości empirycznej, pełen różnych niezwykłych technologii, które mimo swej nieprawdopodobności, dzięki wyjaśnieniom naukowym, stają się możliwe do zaistnienia w naszej przyszłości.

Każdy czytelnik fantastyki w indywidualny sposób postrzega ową literaturę oraz jej gatunki, jak również subiektywnie ją definiuje. Przykładowo, użytkownicy Facebooka, czytający ten typ utworów, charakteryzowali fantastykę naukową w następujący sposób:

1. SF według mnie to połączenie nauki z wyobrażeniem tego, do czego mogłaby służyć. Wyobrażenie niekoniecznie musi być wiarygodne, może być fikcyjne, wymyślone przez autora.
2. Science fiction to podgatunek fantastyki, skupiający się w swoich historiach na aspektach naukowych bądź pseudonaukowych.
3. Książki z wysoko rozwiniętą technologią, ukazujące to, jak świat może się rozwinąć, wybiegające w przód, bazujące na realnym świecie.
4. Książki, w których miejscem akcji jest kosmos lub alternatywna rzeczywistość, w której dużą rolę odgrywa technologia¹.

Prawie wszyscy facebookowicze wspomnieli o takich elementach, jak: fikcja, kosmos, alternatywna rzeczywistość, technologie wykraczające poza nasze możliwości, nauka. Tak naprawdę współcześni czytelnicy mają podobne wyobrażenia co do science fiction jak wcześniej cytowani badacze. Można więc wnioskować, że sposób patrzenia na ten gatunek literacki w przeciągu ostatnich kilkudziesięciu lat w ogóle się nie zmienił.

Najważniejszymi podgatunkami fantastyki naukowej są: hard science fiction oraz soft science fiction. Według Piotra Kasprzowskiego hard science fiction to: „przede wszystkim określenie tych utworów science fiction, które zachowują czystość gatunkową. Nie udziwniają, nie modernizują, ale jedynie snują nowe wersje starych tematów: podróż kosmolotem, odkrycie obcej cywilizacji czy dokonanie genialnego wynalazku. Stary, sprawdzony zestaw tematów, który nie zawiedzie czytelnika. Termin hard SF bywa także używany w innym znaczeniu – jako określenie tej części «fantastyki naukowej», która jest naprawdę naukową, która opiera się na rzetelnych podstawach naukowych i na tej bazie antycypuje przyszłość” [10, s. 115].

Hard science fiction jest podgatunkiem fantastyki naukowej, który posiada typowe motywy tego gatunku, takie jak kosmos czy spotkanie obcej cywilizacji, opierającym swoją fabułę na bazie naukowych teorii i na tej bazie przewidującym przyszłość. Natomiast soft science fiction to podgatunek fantastyki naukowej, w którym nauka nie odgrywa żadnej ważnej roli, jest nieobecna. Przedstawicielami hard SF są między innymi Jacek Dukaj i Janusz A. Zajdel.

¹ Na podstawie badania przeprowadzonego w listopadzie 2022 r. wśród użytkowników Facebooka.

Mówiąc o podgatunkach fantastyki naukowej, warto też wyróżnić takie odmiany, jak: space opera, social science fiction, groteska science fiction oraz utopia i dystopia. Space opera (opera kosmiczna) to „najczęściej przygodowa, drugorzędna SF, której akcja rozgrywa się w ogromnej kosmicznej przestrzeni, pełnej zamieszkałych światów, imperiów itp.” [2, s. 24]. To podgatunek fantastyki naukowej, którego akcja dzieje się w uporządkowanym i zamieszkanym kosmosie. Akcja i fabuła skupiają się przede wszystkim na romantycznych przygodach. Głównymi wątkami są konflikt między mieszkańcami planet oraz przeżycia wewnętrzne bohaterów. Opera kosmiczna brzmi podobnie jak opera mydlana, która również swoją fabułę opiera na miłosnych konfliktach. Elementy opery kosmicznej można zaobserwować w *Diunie* Franka Herberta.

Social science fiction to z kolei: „Socjologiczna (i najczęściej polityczna zarazem) SF ukazująca różne modele społeczeństw oraz sposoby i mechanizmy ich funkcjonowania” [2, s. 24]. Social science fiction jest odmianą science fiction, która nie opiera się głównie na nauce, lecz zajmuje się badaniem fikcyjnych społeczeństw oraz mechanizmów ich działania; spekuluje na temat ludzkich zachowań, wchodzi w ich psychikę. Ma ona głównie charakter przepowiedni bądź krytyki realnego świata. Do fantastyki socjologicznej można zaliczyć antyutopię.

Groteska SF jest odmianą fantastyki naukowej, która polega na „deformowaniu świata przedstawionego utworów fantastycznych przez wprowadzenie doń elementów z zupełnie innej rzeczywistości w celu parodystycznego wyjaskrawienia i ośmieszenia zużytych schematów i chwytów artystycznych tradycyjnej fantastyki naukowej” [7]. Tak więc, jak mówi definicja, groteska SF służy ośmieszeniu już istniejących schematów, reguł tworzenia utworów science fiction. Najwybitniejszym pisarzem tego typu dzieł literackich jest Stanisław Lem, autor *Bajek robotów*.

Najbardziej znanymi i sięgającymi już XVIII w. podgatunkami fantastyki naukowej są utopia i dystopia. Utopia to: „wizja cudownego świata, świata istniejącego bądź daleko stąd, bądź w przyszłości, i zupełnie pozbawionego wad współczesnego społeczeństwa. Ład i harmonia są tam zasadniczymi stanami, a szczęście i pogoda ducha naczelnymi uczuciami” [10, s. 115]. Słynną utopią są *Mikołaja Doświadczyńskiego przypadki* autorstwa Ignacego Krasickiego. Opowiada ona o wędrowce tytułowego bohatera, który w drugim jej etapie trafia na utopijną wyspę Nipu, będącą idealnym modelem społeczeństwa, w którym panuje harmonia i spokój.

Dystopia to inaczej antyutopia, czyli rodzaj utworu, który: „ukazuje wszelkie możliwe koszmary, jakie mogą spotkać przyszłe społeczeństwo” [10, s. 115]. Antyutopia jest więc pesymistycznym wyrazem przyszłości. Biblioteki w swoich działaniach do literatury tego typu odnoszą się np. podczas organizowania debat politycznych czy dyskusji społecznych, które z jednej strony mają na celu podjęcie tematów ważnych dla lokalnych społeczności, z drugiej zaś – jej integrację i skupienie wokół samej placówki [szerz. zob. 15; 21]. Absurdy współczesnego życia są w tym przypadku odnoszone do wydarzeń w literaturze, które miały nigdy nie zaistnieć w realnym świecie. W kontekście działalności bibliotek pojawiają się także tematy przeciwstawne, jak np. utopia. Warto wspomnieć tu choćby o Ogólnopolskiej Konferencji Studenckich Kół Naukowych Bibliotekoznawców z 2010 r., zatytułowanej:

Utopia w bibliotece, biblioteka w utopii, podczas której poruszono m.in. zagadnienie literackiego wizerunku książki i biblioteki [13]. Co ciekawe, terminu „utopia” użyto także w stosunku do nowo otwartej biblioteki Academy for Performing Arts w belgijskim Aalst. Nazwa została zaczerpnięta z tytułu książki Thomasa More’a, której pierwsze egzemplarze zostały wydrukowane właśnie w Aalst przez Dirka Martensa – lokalnego wydawcę [17].

Fantasy

Fantasy jest jednym z gatunków literatury fantastycznej, który od XX w. zdobywa coraz większą popularność. Za najważniejsze dzieło z tego nurtu uznawany jest bezsprzecznie *Władca pierścieni* J.R.R. Tolkiena, wydany w latach sześćdziesiątych XX w. Autor stworzył swój własny model fantasy, opierający się na cudownym świecie orków, elfów, czarodziei i hobbitów, który sam opracował od podstaw, wzorując się na mitologii, jednocześnie kreując nowe mity i legendy. Wymyślony przez Tolkiena egzomimetyczny model był potem powielany przez kolejnych autorów fantasy, jak na przykład Roberta Howarda, autora *Conana Barbarzyńcy*.

Według Grzegorza Trębickiego, autora książki *Fantasy – ewolucja gatunku*, literaturę fantasy można rozumieć na dwa różne sposoby: (1) Jako literaturę niemimetyczną w ogóle – lub też po prostu literaturę, która zawiera elementy w potocznej opinii określane jako „fantastyczne”. (2) Jako siostrzany (choć pod pewnymi względami przeciwstawny) w stosunku do SF dwudziestowieczny gatunek literatury egzomimetycznej [20, s. 11]. Przedstawione definicje są jednak bardzo powierzchowne. Do literatury niemimetycznej zalicza się bowiem wszystkie gatunki literatury fantastycznej: science fiction, fantasy i horror. Zaznaczenie jedynie elementu „fantastyczności” to za mało, by odróżnić fantasy od innych gatunków. Z kolei określając fantasy jako gatunek siostrzany w stosunku do SF, należałoby wskazać podobieństwa i różnice między nimi (co zostanie uczynione w dalszej części artykułu). Przyjęcie drugiej definicji prowadzi do ograniczenia literatury fantasy do elementów wspólnych jej i SF, co jednocześnie zubaża ten gatunek, nie pokazując jego pełnego potencjału.

Colin N. Manlove, szkocki krytyk literacki, także podaje zawężoną definicję fantasy. Według niego fantasy to „fikcja wywołująca wrażenie cudowności i zawierająca znaczący i niemożliwy do usunięcia element ponadnaturalny, z którym śmiertelne postacie opowieści czy też czytelnicy bliżej się zapoznają” [20, s. 14]. Manlove w swojej definicji podkreśla wrażenie cudowności, które wywołuje ten gatunek oraz wyznacza jeden element charakteryzujący fantasy: element ponadnaturalny. Oba te wyróżniki pasują do wszystkich gatunków literatury fantastycznej, tak więc definicja ta jest zbyt ogólna.

Bardziej precyzyjną interpretację przedstawia Rosemary Jackson, która uważa, że fantasy to zbiór tekstów, w których „przemieszczenie w dziedzinę cudowności (*the marvellous*) zaprowadza czytelnika [...] do zupełnie odmiennego, alternatywnego świata – «wtórnego wszechświata» (*secondary universe*), jak powiedzieliby Auden i Tolkien. Ów wtórny, skopowany kosmos jest względnie autonomiczny; jego jedyny punkt odniesienia do «realności» stanowi metaforyczna refleksja” [20, s. 15]. Podsumowując tę definicję, literatura fantasy to taki typ twórczości, który umieszczony jest we wtórnej rzeczywistości, w zupełnie innym,

wykreowanym przez autora świecie, w który czytelnik w trakcie czytania zagłębia się, całkowicie zapominając o świecie realnym. Mimo tego, że ten świat jest nierealny, to dla samego dzieła, według jego zasad, staje się jak najbardziej możliwy.

Grzegorz Trębicki w swej książce podaje jeszcze trzy najważniejsze wyróżniki fantasy. Pierwszym z nich jest prezentowany model świata przedstawionego wraz z jego charakterystycznymi cechami. Taką cechą i jednocześnie drugim wyróżnikiem jest wszechobecna magia. Świat fantasy jest rządzony przez prawa magii. Ostatnim wyróżnikiem, który łączy się z magią, jest umieszczenie akcji w quasi-średniowiecznej rzeczywistości, zapożyczony z baśni i romansu rycerskiego, która podlega modyfikacjom. Przez nią świat powieści staje się światem natury, nie cywilizacji, ponieważ bohaterowie żyją na niskim poziomie technologicznym [20, s. 19].

Podobnie myślą Andrzej Niewiadomski i Antoni Szmuszkiewicz. Według nich terminem fantasy „określa się jedną z odmian fantastyki, która w swym współczesnym kształcie wywodzi się po części z fantastyki naukowej, ale jakby przez przekorę nawiązuje jednocześnie do fantastyki baśniowej, a także do baśni jako gatunku, oraz czerpie motyw z mitologii, podań ludowych, legend, sag bohaterskich czy średniowiecznych poematów rycerskich. [...] Stąd w nowej odmianie fantastyki powrót do magii, będącej odwiecznym sposobem wyjaśniania świata, ale także powrót do źródeł ładu moralnego i tęsknota do form wyrażających tryumf dobra nad złem” [20, s. 20].

Ostatnia, spośród przedstawionych definicji, najlepiej uwidacznia istotę literatury fantasy. Wykazuje jej podobieństwo z baśnią (od której fantasy tak naprawdę się wywodzi) oraz z fantastyką naukową. Wskazuje na podstawowe motywy fantasy pochodzące z mitologii, legend, podań, średniowiecznych poematów rycerskich. Poza magią, wspólnym elementem łączącym baśń i literaturę fantasy jest walka dobra ze złem.

Leszek Będkowski w swoim artykule *Science fiction jako odmiana literatury imaginacyjnej* podaje najważniejsze elementy odróżniające te gatunki. Pierwszym z nich jest zerwanie ze skonwencjonalizowaną budową baśniowego świata przedstawionego. Świat fantasy nie jest bowiem światem zdeterminowanym moralnie czy charakteryzującym się szczęśliwym zakończeniem. Bohaterowie fantasy nie są zazwyczaj przykładami pozytywnej postawy moralnej. Kolejnym elementem odróżniającym fantasy od baśni jest podporządkowanie fabuły tej pierwszej określone mu czasowi i przestrzeni, przy czym w baśni mamy jedynie czas i miejsce nieokreślone, opisane za pomocą typowego początku: za górami, za lasami... [2, s. 22].

Natomiast od SF fantasy odróżnia fakt istnienia świata rządzącego się własnymi, niezwykłymi prawami, który według tych praw jest światem możliwym do zaistnienia, jest czymś normalnym. Za to w science fiction taki świat pełen cudowności, magii jest czymś zupełnie obcym, niemożliwym do naukowego uzasadnienia. Kolejnym elementem różniującym jest sprawa nieistnienia technologii w magicznym świecie, który całkowicie opiera się na naturze. Jednak granica między SF a fantasy w tym wypadku jest bardzo cienka, ponieważ gdyby w świecie fantasy istniała jakakolwiek nauka, to element fantastyczny albo mógłby być niezgodny z tą nauką i stać się czymś niemożliwym (fantastyka grozy), albo mógłby zostać przez tę naukę wytłumaczony i przestałby być czymś niezwykłym, czyli stałby się utworem science fiction [2, s. 23].

Uzupełnieniem przytoczonych definicji będą odpowiedzi użytkowników Facebooka, którzy wzięli udział w ankiecie. Według niektórych wypowiedzi fantasy to:

1. Odmiana fantastyki, osadzenie świata w przeszłości, najczęściej około średniowiecza, odwołania do tradycji rycerskiej i legend kultury zachodniej.
2. Zbiór myśli i wyobrażeń odbiegających od otaczającej nas rzeczywistości. Zaliczam do niej wszystkie pozycje opowiadające o postaciach typu wilkołaki, wampiry, elfy, czarownicy itp.
3. Wizja świata przepelnionego magią, czarami, fantastycznymi postaciami z baśni.
4. Jeden z podgatunków fantastyki, w którym występują wątki i motywy magiczne, mitologiczne i innego rodzaju nadprzyrodzone moce i/lub stworzenia².

Respondenci w swoich wypowiedziach wyróżniali głównie takie elementy, jak: magia, inna rzeczywistość, magiczne postacie, mitologia, baśń. W kategorii bohaterów wspominali: elfy, wróżki, czarodziei, krasnoludy i smoki. Analizując te opinie, można przyjąć, że nic się nie zmieniło w ostatnim czasie, jeśli chodzi o postrzeganie tego gatunku.

Reasumując, należy stwierdzić, że literatura fantasy to zbiór tekstów literackich, gdzie panuje wtórny świat przedstawiony, który według zasad panujących w utworze jest światem możliwym, w skład którego wchodzi takie elementy, jak: magia, motywy mitologiczne i średniowieczne oraz niezwykle, nadprzyrodzone postacie.

Podstawowymi podgatunkami fantasy są: high fantasy, low fantasy oraz coraz bardziej popularny realizm magiczny. High fantasy jest utworem czysto fantastycznym, jego akcja dzieje się w całkowicie innej rzeczywistości, innym świecie pełnym magii. Za to low fantasy jest przeciwieństwem high fantasy, tam świat przedstawiony traci swój wymiar fantastyczny, oczywiście nie całkowicie. Akcja dzieje się w innym świecie, ale bardzo zbliżonym do naszej, realnej rzeczywistości. Środki literackie znamienne dla fantastycznych światów są w utworach low fantasy ograniczone do minimum. Jak podaje *Encyklopedia PWN*, realizm magiczny to: „tendencja estetyczna, która skryzalizowała się jako wyrazisty prąd w XX-wiecznych literaturach europejskich i latynoamerykańskich, łącząc w konstrukcjach przedstawianej rzeczywistości elementy realizmu, fantastyki i groteski z analizami psychiki i podświadomości powieściowych postaci oraz z eksponowaniem symboliki obyczajów, sfery irracjonalnych wierzeń i egzotyki miejscowego folkloru” [8].

Powieści realizmu magicznego to utwory, w których łączą się elementy fantastyki, realizmu i groteski. Jest to realistyczna opowieść, zakłócana przez pozornie niespójne i dziwaczne wydarzenia czy zjawiska. Jednym z ważniejszych reprezentantów tego podgatunku jest noblistka Olga Tokarczuk, autorka książki *Prawiek i inne czasy* oraz *Biegunów*.

Andrzej Niewiadomski wyróżnia jeszcze inne odmiany fantasy: heroic fantasy, sword and sorcery oraz science fantasy (połączenie fantasy z fantastyką naukową) [19, s. 17]. O heroic fantasy wspomina też Piotr Kasprowski, pisząc: „Heroic fantasy jest bardzo specyficznym gatunkiem prozy fantastycznej. Akcja utworów rozgrywa się zazwyczaj na obcych planetach w bliżej nieokreślonym miejscu Kosmosu lub w przedhistorycznych czasach na Ziemi,

² Na podstawie badania przeprowadzonego w listopadzie 2022 r. wśród użytkowników Facebooka.

a głównymi bohaterami są ludzie posługujący się mieczem i magią. Od tych podstawowych atrybutów ten rodzaj twórczości nazywa się także literaturą «miecza i magii» (*sword and sorcery*)” [10, s. 114]. Kasprowski ujednocza zatem heroic fantasy i sword and sorcery fantasy. Według niego heroic fantasy to zbiór utworów fantastycznych, w których główny bohater odznacza się heroizmem, odwagą, a jego atrybutami są miecz i magia. Natomiast Niewiadomski traktuje sword and sorcery jako odrębny podgatunek.

Andrzej Niewiadomski i Antoni Smuszkiewicz twierdzą, że heroic fantasy to: „opowieści, które przedstawiają niezwykle przygody bohaterów o ogromnej sile fizycznej i często także innych cudownych przymiotach, pozwalających im dokonywać nadludzkich wyczynów, zwłaszcza w walce z czarownikami i smokami” [20, s. 22]. Jeśli chodzi o sword and sorcery fantasy, to według nich jest ona „wyróżniana ze względu na charakter akcji oraz typowe rekwizyty, którymi posługują się bohaterowie. Tematem opowieści spod znaku «magii i czarów» są niezwykle przygody wojenne rozgrywające się w ramach niezwyklej scenerii” [20, s. 22].

Te dwa podgatunki różnią się od siebie, jeśli chodzi o dwie cechy: rodzaj bohatera (w pierwszym mamy pozytywnego bohatera z dodatkowymi przymiotami magicznymi, bez których nie wygrałby walki ze złem; w drugim przypadku występuje bohater, który nie ma dodatkowej pomocy w walce prócz samego siebie) oraz charakterystyczne rekwizyty: miecz i magia, która może, ale nie musi pojawić się w heroic fantasy, a w sword and sorcery już tak. Przykładem heroic fantasy jest seria o *Conanie Barbarzyńcy* Roberta Howarda, a sword and sorcery – *Władca pierścieni* (który tak naprawdę zapoczątkował ten podgatunek).

Jedną z najnowszych odmian fantasy jest zaczynający się dopiero rozwijać retelling. Niestety istnieje bardzo mało naukowych prac na jego temat. Anita Całek w swoim artykule tak definiuje ten podgatunek: „przez retelling rozumiem każdą praktykę powtarzania dobrze umocowanej kulturowo historii: ustną lub pisemną (którą w tym przypadku nazywam reskrypcją), pod warunkiem że prowadzi do powstania utworu samodzielnego, pełnowymiarowego i autonomicznego wobec pierwowzoru, mającego charakter transfikcjonalny” [5].

Retelling jest rodzajem utworu, który pisze na nowo historie już znane i utrwalone w kulturze, jak baśnie i legendy, przekształca je na różne sposoby, dodając nowe elementy bądź usuwając już istniejące, dlatego też utwór ten jest całkowicie autonomiczny, bo tworzy swoją własną przestrzeń. Współcześnie retelling jest bardzo popularną formą, uwielbianą przez młodzież. Powstaje dużo dzieł literackich, w których autorzy ukazują swoje wersje klasycznych bajek i baśni. Jedną z bardzo znanych serii jest *Saga księżycowa* autorstwa Marissy Meyer, w której każdy tom jest retellingiem innej baśni. Niektóre biblioteki sięgają po tę formę, aby prowadzić zajęcia z obszaru krytyki literackiej bądź też warsztaty pisarskie, które są szczególnie atrakcyjne dla kreatywnych nastolatków, zwłaszcza jeśli realizowane są przez doświadczonych i cenionych przez nich twórców.

Fantastyka grozy (horror)

Fantastyka grozy jest gatunkiem, o którym pisze się i mówi najmniej. Jej początki sięgają XVIII w., kiedy to w epoce oświecenia, jako osobny rodzaj literacki, rozwinęła się

powieść. Wyróżniono wtedy wiele jej gatunków, między innymi romans grozy, który dał początek fantastyce grozy. Jednym z ważnych zagranicznych pisarzy reprezentujących ten nurt był Matthew Gregory Lewis, autor słynnego *Mnicha*, a jedną z polskich pisarek – Anna Mostowska, autorka *Strachu w zameczku*.

Roger Caillois określił fantastykę grozy jako fantastykę czystego przerażenia, gatunek, gdzie ważną rolę spełnia wtargnięcie sił złowrogich w ujarzmiony przez człowieka świat, w którym nie ma na nie miejsca. Podstawowym wyróżnikiem tej fantastyki staje się „niemożliwość” [4, s. 8]. Na podstawie tego można wymienić cechy, które różnią horror od reszty gatunków fantastyki. W każdym z nich pojawia się efekt cudowności, jednak w science fiction jest on wyjaśniany na podstawie naukowych teorii, w fantasy staje się on możliwy na terenie praw świata wtórnego wytworzonych w trakcie trwania powieści, a w fantastyce grozy jest on elementem niemożliwym, niepojętym przez rozum człowieka; tutaj cud przestaje być czymś niesamowitym, a staje się zagrożeniem destabilizującym świat bohaterów.

Pierwszą psychoanalityczną koncepcję literatury fantastycznej stworzył Sigmund Freud. Jego zdaniem „niesamowite” to coś przeraźliwego, wywołującego lęk i grozę; coś związanego z nieznanym bytem, odsyłającego jednocześnie do sfery tego, co znajome, lecz zakryte [4, s. 115]. W definicji tej łączy się nieprawdopodobne z czymś znanym, ale jednocześnie przerażającym i głęboko ukrytym. Freud wyjaśnia to wszystko, wprowadzając pojęcie „powrotu wypartego” oraz mówiąc, że niesamowite przeżywania występują wtedy, gdy to, co kiedyś wyparte, powraca do naszego umysłu w formie zaprzeczonej, zniekształconej, monstrialnej i wywołuje negatywne poczucie niesamowitości (grozy) sprzecznej z rzeczywistością [4, s. 116]. Fantastyka grozy w takim ujęciu to zbiór tekstów literackich, których charakterystyczną cechą jest wywołanie w czytelniku poczucia lęku, przerażenia w wyniku jego spotkania z elementami niesamowitymi (np. powrót do świadomości odbiorcy elementu wypartego, sprzecznego z jego wiedzą o rzeczywistości), których nie da się racjonalnie wytłumaczyć.

Horror również jest typem literatury wątpienia, ponieważ wtargnięcie niemożliwego, elementu sprzecznego z rzeczywistością sprawia, że człowiek zaczyna wątpić w swoje zdolności poznawcze, zastanawia się nad sensem świata i kwestionuje rozum, co może doprowadzić go do obłądu [4, s. 247].

Jeśli zaś chodzi o użytkowników Facebooka, to w następujący sposób definiują oni fantastykę grozy:

1. Wzbudzający strach i lęki twór literacki, zawierający postać mordercy lub istoty, która niesie śmierć, bazuje na psychologii ludzkiej i tego, co może kryć się tam, gdzie ludzki wzrok nie sięga.
2. Horror to jeden z podgatunków fantastyki, mający na celu przerażenie czytelnika, z wykorzystaniem nadprzyrodzonych elementów.
3. Horror opowiada o rzeczywistym świecie, w którym pojawiają się zjawiska nadprzyrodzone, których nie można logicznie wytłumaczyć.
4. Horror to gatunek operujący nastrojem i atmosferą. Powieści te charakteryzują się zwiększającym się napięciem, które ma na celu przerazić czytelnika lub wyrwać go

ze strefy komfortu. Nie stroni przy tym od przemocy i brutalności, choć niektórzy autorzy obywają się bez dosłowności³.

Większość facebookowiczów za horror uważa typ literatury, którego akcja dzieje się w realnej rzeczywistości odbiorcy, lecz ta rzeczywistość jest zakłócona przez elementy niesamowite, nadprzyrodzone, których nie da się wytłumaczyć logicznie. Łączą horror z silnymi emocjami, jak lęk i strach. Ostatni wiersz pierwszej wypowiedzi: „bazuje na psychologii ludzkiej i tego, co może kryć się tam, gdzie ludzki wzrok nie sięga” nawiązuje do myśli Freuda, który mówił, że fantastyka grozy ma silny związek z psychiką człowieka. Sformułowanie: „tam, gdzie ludzki wzrok nie sięga” oznacza to, co jest poza naszą strefą poznania, wszystko to, co nadprzyrodzone, jak np. wampiry, wilkołaki i inne monstra. Współczesnym przedstawicielem fantastyki grozy jest Stephen King.

Podział na podgatunki fantastyki grozy jest dosyć nietypowy. Tzvestan Todorov, na podstawie fundamentalnego kryterium estetycznego, jakim jest strach, wyróżnił pięć głównych podgatunków horroru (z których omówione zostaną trzy). Wcześniej warto jednak krótko przedstawić kategorię strachu. Istnieją dwa rodzaje strachu: horror i terror. Horror jest rodzajem strachu płytkiego; czytelnik ma do czynienia z tym rodzajem strachu, gdy doznaje negatywnego uczucia wobec jakiegoś konkretnego zdarzenia. Strach ten nie jest permanentny, ustaje wraz ze zniknięciem zagrożenia. Terror zaś to rodzaj strachu głębokiego, pozornie nieuzasadnionego, spowodowanego domniemaniami; boimy się tego, czego nie rozumiemy, czego nie jesteśmy pewni. Terror jest więc lękiem przed nieznanym. Horror jest strachem o losy bohaterów, a terror – obawą o nas samych [12, s. 179].

Pierwszą grupą dzieł, jakie wyróżnił Todorov, są powieści reprezentujące kategorię niesamowitości. Kategoria ta pojawia się nie tylko w utworach grozy. W tym wypadku nie musi wystąpić element nadprzyrodzony, ponieważ niesamowite elementy można wyjaśnić za pomocą przyczyn naturalnych. Utwory tego rodzaju powinny przedstawiać przeżycia bohaterów w taki sposób, by czytelnik współodczuwał ich strach, co wywołałoby u niego odczucie horroru – lęku o postacie [12, s. 177–178]. Znaną pisarką tego podgatunku fantastyki grozy jest Ann Radcliff.

Drugą grupą dzieł są utwory reprezentujące kategorię cudowności. Ta kategoria jest bardziej charakterystyczna dla science fiction czy fantasy, a w przypadku fantastyki grozy zdarza się rzadko. W takich tekstach wszystkie zdarzenia niespotykane czy niemożliwe nie wywołują w bohaterach żadnego zdziwienia bądź strachu, ponieważ albo stają się one możliwe w danym wykreowanym świecie albo są wytłumaczone naukowo. Elementem, który wywołuje ową cudowność, jest obecność sfery nadnaturalnej – potwora. Potwór może wzbudzić w czytelniku oba rodzaje strachu – horror i terror. Horror wtedy, gdy czytelnik współodczuwa lęk w obawie o życie bohaterów, a terror wówczas, gdy potwór jest metaforą nieświadomych obaw i pragnień czytelnika [12, s. 181–182]. Przykładem takiego dzieła jest, wspomniany już, *Mnich* Matthew Lewisa.

³ Na podstawie badania przeprowadzonego w listopadzie 2022 r. wśród użytkowników Facebooka.

Trzecią grupą są utwory należące do czystej fantastyki. Posiadają one podwójną wykładnię sensów, która wywołuje w odbiorcy wahanie co do natury zdarzeń, które nie zostają rozstrzygnięte nawet po zakończeniu powieści, czyli autor pozostawia czytelnika w niewiedzy. Taki czytelnik będzie próbował szukać odpowiedzi na pytania, które wyklarowały mu się w głowie podczas lektury, lecz spowoduje to jedynie, że odbiorca wpadnie w błędne koło – zamiast znaleźć rozwiązanie, problemy będą się nawarstwiać [12, s. 183–184].

Fantastyka a działalność bibliotek

Literatura z obszaru fantastyki cieszy się rosnącym zainteresowaniem nie tylko czytelników, ale również bibliotekarzy projektujących usługi biblioteczne. Aby przyciągnąć do bibliotek młodzież, niezbędne jest sięganie po tematy i motywy ważne oraz interesujące dla tej grupy odbiorców. Dlatego poza systematycznym poszerzaniem księgozbiorów, projektowanych jest coraz więcej *eventów* bibliotecznych, powiązanych w jakiś sposób z literaturą fantastyczną. By jednak takie *eventy* mogły być realizowane, potrzebne jest odpowiednie przygotowanie bibliotekarzy. Przykładem szkolenia adresowanego do pracowników bibliotek jest *Science fiction i fantasy w bibliotece*, zrealizowane przez Miejską Bibliotekę Publiczną w Lęborku, które miało na celu omówienie struktury i cech charakterystycznych gatunku, wskazanie dobrej i wartościowej fantastyki, uświadomienie, jak dzięki wykorzystaniu fantastyki można promować bibliotekę i przyciągać do niej więcej osób, a także przedstawienie takich dodatkowych zagadnień, jak np. rola fandomu [9]. Udział w tego typu szkoleniach pomaga bibliotekarzom w lepszym poznaniu nie tylko samej literatury, ale także środowiska czytelniczego, jego specyfiki i potrzeb.

Również wydawcy fachowych periodyków zdają sobie sprawę ze zwiększającego się zainteresowania typem literatury fantastycznej i dlatego tworzą różnego rodzaju scenariusze zajęć, które bibliotekarze mogą wykorzystywać w swojej pracy. Jak pisze Urszula Zielińska na łamach *Biblioteki Publicznej*: „«Wszystko, czego potrzebujemy, to trochę magii!» – te słowa doskonale oddają istotę literatury fantastycznej i jej wpływ na czytelników, zwłaszcza w kontekście biblioteki. Fantastyka w takim królestwie książek to prawdziwe zaklęcie, które przenosi nas w świat niezwykłych przygód, ożywia wyobraźnię i otwiera przed nami nieznanne horyzonty. Czy fantastyka może przemienić nasze spojrzenie na świat? [...] Chcesz zaproponować czytelnikom warsztaty oparte na literaturze fantastycznej? Poniższe pomysły możesz wykorzystać również u siebie” [24, s. 16]. Zatem artykuł stanowi swego rodzaju instruktarz dla bibliotekarzy, którzy literaturę fantastyczną chcieliby uczynić przedmiotem zajęć realizowanych w swojej placówce (zob. il. 1).

Ilustracja 1. Ilustracja okładkowa czasopisma *Biblioteka Publiczna* nr 9/2023



Źródło: <https://bibliotekapubliczna.pl/biblioteka-publiczna/09-2023/Fantastyka-w-bibliotece>.

Podobnie na łamach *Biblioteki w Szkole* podkreślana jest rola fantastyki oraz jej atrakcyjność dla nastolatków i nieco młodszych dzieci. Karol Baranowski w artykule zatytułowanym *Fantastyka dla młodzieży* – jak może zachęcić do czytania (il. 2) dokonał przeglądu książek, które powinny znaleźć się na półkach każdej biblioteki szkolnej. Autor pisze następująco: „Fantastyka to jeden z najchętniej wybieranych przez młodzież gatunków. Są pewne tytuły, obok których nikt nie przejdzie obojętnie. [...] Literatura dla młodzieży z gatunku

fantastyki naukowej to niezbędny element każdego szkolnego księgozbioru. Wiele książek science fiction może z powodzeniem stać się inspiracją do innych poszukiwań literackich. Od czego zacząć budowę takiego księgozbioru?” – zadaje pytanie autor [1, s. 40]. Dzięki jego radom nawet bibliotekarz nieposiadający szerokiej wiedzy na temat gatunku i jego przedstawicieli będzie w stanie uruchomić skromny księgozbiór z obszaru fantastyki, tak by móc zachęcić uczniów do odwiedzin biblioteki szkolnej.

Ilustracja 2. Ilustracja towarzysząca artykułowi Karola Baranowskiego pt. *Fantastyka dla młodzieży – jak może zachęcić do czytania*



Źródło: <https://biblioteka.pl/artukul/Fantastyka-dla-mlodziezy/7470>.

Takich propozycji w fachowym piśmiennictwie można znaleźć więcej, co poniekąd pokazuje aktualne preferencje czytelnicze młodzieży i dorosłych, a także zainteresowanie tymi preferencjami ze strony bibliotekarzy, którzy chcą dostosować ofertę usługową do potrzeb swoich użytkowników, badają je i analizują [14]. Przystosowanie biblioteki do potrzeb fanów fantastyki wymaga jednak otwarcia się na zmiany, zaakceptowania specyfiki tej literatury, dostrzeżenia wartości, które ze sobą niesie i wyzbycia się przez bibliotekarzy sztywnych ram i ograniczeń [por. 22]. Wbrew pozorom nie jest to proces łatwy, zwłaszcza dla starszego personelu, który ma już utrwalone wizje instytucji bibliotecznej, utarte nawyki, schematy i opinie. Niewątpliwie jednak coraz więcej bibliotek otwiera się na nowe perspektywy pracy z młodzieżą, zdając sobie sprawę, że to ona niebawem będzie kształtować trendy czytelnicze.

Przykładem interesujących inicjatyw mogą być cykliczne spotkania w Mediatece Przemyskiej Biblioteki Publicznej pod hasłem „Gry i Fantastyka”, mające na celu promowanie alternatywnych form spędzania wolnego czasu, czy też projekt „Fantastyczne debiuty”

w Bibliotece na Woli, w ramach którego prowadzone były wywiady z twórcami, którzy mieli niedawno swój debiut na rynku wydawniczym, a także Festiwal Fantastyki w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Nowym Targu. Pomysłów jest wiele – bibliotekarze mogą przygotowywać własne autorskie projekty lub jeśli mają z tym trudność – bazować na gotowych scenariuszach. Ważne jest, aby biblioteki korespondowały z potrzebami młodego pokolenia oraz otwierały się na jego potrzeby i zainteresowania, zaś kadra kierownicza motywowała personel do współpracy i integracji z otoczeniem książnicy – czytelnikami, ale również partnerami instytucjonalnymi mogącymi współpracować przy realizowanych projektach – księgarniami, domami kultury, uczelniami, szkołami, a nawet lokalnymi przedsiębiorcami skłonnyymi wesprzeć instytucje biblioteczne.

Podsumowując, aby biblioteki mogły zaprojektować atrakcyjną ofertę usług (*eventów* bibliotecznych) bazujących na literaturze z obszaru fantastyki, konieczne jest spełnienie kilku warunków:

- znajomość trendów w literaturze oraz zainteresowań czytelników z różnych grup wiekowych;
- wiedza na temat kanonu lektur oraz specyfiki literatury fantastycznej;
- akceptacja postaw i zachowań fanów literatury fantastycznej oraz próba nawiązania z nimi głębszych relacji;
- otwarcie się na nowe modele pracy biblioteki z różnymi grupami czytelników;
- poszerzenie księgozbioru bibliotecznego o odpowiednie tytuły z kanonu lektur literatury fantastycznej;
- jeśli to możliwe, stworzenie fizycznej przestrzeni, odpowiednio przygotowanej do spotkań miłośników literatury fantastycznej, zapewniającej im komfort i samodzielność;
- stworzenie systemu komunikacji marketingowej zgodnej z preferencjami czytelników (przede wszystkim komunikacja elektroniczna, z uwzględnieniem social mediów poświęconych tej tematyce oraz kanały własne);
- nawiązanie kontaktów z innymi instytucjami/partnerami z obszaru kultury, nauki i biznesu, skłonnyymi wesprzeć bibliotekę w organizacji wydarzeń.

Bibliografia

1. BARANOWSKI Karol. Fantastyka dla młodzieży – jak może zachęcić do czytania. *Biblioteka w Szkole*. 2018, nr 9, s. 40–42. ISSN 0867-5600.
2. BĘDKOWSKI Leszek. Science fiction jako odmiana literatury imaginacyjnej. *Prace Naukowe. Filologia Polska*. Historia i Teoria Literatury. 1994, z. 4, s. 15–25. ISSN 0860-0821.
3. BIEGALSKA Alicja, WOJCIECHOWSKA Maja. Zagadnienia współczesnej komunikacji w kontekście zarządzania instytucją biblioteczną oraz potrzeb i zachowań jej użytkowników. Studium teoretyczne. *Zarządzanie Biblioteką*. 2022, nr 1, s. 53–65. ISSN 2081-1004.
4. BRZOSTEK Dariusz. *Literatura i nierozum. Antropologia fantastyki grozy*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2009. ISBN 978-83-231-2389-7.

5. CAŁEK Anita. Retelling w literaturze *fantasy*: od renarracji do metafikcji. In LEŚ Mariusz M., ŁASZKIEWICZ Weronika, STASIEWICZ Piotr (red.). *Tekstowe światy fantastyki*. Białystok: Wydawnictwo Prymat, 2017, s. 45–66. ISBN 978-83-7657-261-1.
6. DUBOWIK Henryk. *Fantastyka w literaturze polskiej: dzieje motywów fantastycznych w zarysie*. Bydgoszcz: Towarzystwo Miłośników Wilna i Ziemi Wileńskiej, 1999. ISBN 83-87865-06-0.
7. *Encyklopedia fantastyki* [Dokument elektroniczny]. Tryb dostępu: http://encyklopediafantastyki.pl/index.php?title=Groteska_fantastycznonaukowa. Stan z dnia 13.12.2022.
8. *Encyklopedia PWN* [Dokument elektroniczny]. Tryb dostępu: <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/realizm-magiczny;3966446.html>. Stan z dnia 13.12.2022.
9. GOOD BOOKS. *Science fiction i fantasy w bibliotece* [Dokument elektroniczny]. Tryb dostępu: <https://goodbooks.pl/news/science-fiction-i-fantasy-w-bibliotece>. Stan z dnia 20.11.2023.
10. KASPROWSKI Piotr. *500 zagadek z fantastyki i science fiction*. Warszawa: Wiedza Powszechna, 1990. ISBN 83-214-0708-0.
11. KLEMENTOWSKI Robert. *Modelowe boksowanie ze światem: polska literatura fantastyczna na przełomie lat 70. i 80.* Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek, 2003. ISBN 83-7322-608-7.
12. KUNA Marcin. Estetyczna charakterystyka podgatunków grozy. *Estetyka i Krytyka*. 2004/2005, nr 7/8, s. 176–187. ISSN 1643-1243.
13. KUNICKA Marta. Konferencja Utopia w bibliotece, biblioteka w utopii. *Bibliotheca Nostra*. 2011, nr 1, s. 154. ISSN 2084-5464.
14. ORZOŁ Monika, WOJCIECHOWSKA Maja. Badania czytelnictwa jako instrument diagnozy nawyków i zachowań czytelniczych użytkowników bibliotek. Geneza i stan obecny. *Biblioteka i Edukacja*. 2021, nr 20, s. 65–85. ISSN 2299-565X.
15. ORZOŁ Monika, WOJCIECHOWSKA Maja. Czytelnictwo w kontekście analiz i dyskusji nad kapitałem kulturowym i społeczną rolą bibliotek. *Fides. Biuletyn Bibliotek Kościelnych*. 2021, nr 2, s. 149–175. ISSN 1426-3777.
16. PAPUZIŃSKA Joanna. *Zatopione królestwo: o polskiej literaturze fantastycznej XX wieku dla dzieci i młodzieży*. Łódź: Wydawnictwo Literatura, 2008. ISBN 978-83-61224-57-0.
17. POINT DESIGN. *Utopia – biblioteka z eko pierwiastkiem* [Dokument elektroniczny]. Tryb dostępu: <https://pointofdesign.pl/architektura/utopia-biblioteka-z-eko-pierwiastkiem/>. Stan z dnia 30.10.2023.
18. SŁAWIŃSKI Janusz (red.). *Słownik terminów literackich*. Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, 1988. ISBN 83-04-01787-3.
19. STEPNOWSKA Tatiana. Spory o istotę i granice światów przedstawionych fantastyki. In LEŚ Mariusz M., ŁASZKIEWICZ Weronika, STASIEWICZ Piotr (red.). *Tekstowe światy fantastyki*. Białystok: Wydawnictwo Prymat, 2017, s. 11–21. ISBN 978-83-7657-261-1.
20. TRĘBICKI Grzegorz. *Fantasy – ewolucja gatunku*. Kraków: Universitas, 2007. ISBN 978-83-242-0726-8.
21. WOJCIECHOWSKA Maja, TOPOLSKA Katarzyna. Social and cultural capital in public libraries and its impact on the organization of new forms of services and implementation of social projects. *Journal of Library Administration*. 2021, nr 6, s. 627–643. ISSN 0193-0826.
22. WOJCIECHOWSKA Maja. Metody pokonywania oporu wobec zmian i innowacji przeprowadzanych w bibliotekach. *Elektroniczny Biuletyn Informacyjny Bibliotekarzy* [Dokument elektroniczny]. Tryb dostępu: <https://www.ebib.pl/2006/74/wojciechowska.php>. Stan z dnia 20.11.2023.
23. WOJCIECHOWSKA Maja. Rozwój zarządzania relacjami w bibliotekach i ich otoczeniu. In WROCŁAWSKA Maria, JERZYK-WOJTECKA Justyna (red.). *Stare i nowe w bibliotece: współpraca czy konkurencja*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2010, s. 37–42. ISBN 978-83-7525-413-6.
24. ZIELIŃSKA Urszula. Fantastyka w bibliotece – odkryj niezwykle światy literatury. *Biblioteka Publiczna*. 2023, nr 9, s. 16–17. ISSN 2353-8007.