

Jeden, by wszystkimi rządzić Świat transmedialny (*transmedial world*) a uniwersum Wiedźmina

Wprowadzenie

Nie jesteście pewni, co się stało z Geraltem? A wiecie, dlaczego? Bo tak właśnie miało być, byście tego nie wiedzieli. I nie będziecie tego wiedzieli nigdy, a przynajmniej dopóty, dopóki ja o tym nie napiszę, a nie wiem, czy zechcę. Gra – przy całym dla niej szacunku, powiedzmy to wreszcie otwarcie – nie tworzy żadnej „wersji alternatywnej” ani tym bardziej żadnego ciągu dalszego. Gra jest swobodną adaptacją wykorzystującą elementy mojej twórczości, adaptacją dokonaną przez innych twórców. Adaptacje – choć w jakimś tam stopniu nawiązują do historii opowiedzianej w książkach – nigdy nie mogą pretendować do roli uzupełniających kontynuacji. Nigdy nie mogą ani dopisywać prologów i prequelu, ani tym bardziej epilogów i sequeli. [...]. Gra komputerowa *The Witcher* jest świetnie zrobiona, jej sukces jest w pełni zasłużony, a twórcy zasługują na wszelkie należne splendory i honory. Ale w żaden sposób nie można uważać jej za „wersję alternatywną” ani tym bardziej „ciąg dalszy” historii o wiedźminie Geraltcie. Bo ta opowiadana być może tylko przez kreatora postaci Geralta. Niejakiego Andrzeja Sapkowskiego¹.

Wprawdzie przytoczona wypowiedź Andrzeja Sapkowskiego na temat gry cRPG *Wiedźmin* studia CD Projekt RED wydaje się przede wszystkim kwiecistym popisem charakterystycznych dla pisarza idiosynkrazji, wbrew pozorom stanowi jednak ważne świadectwo odbiorcze, ujawniające rozbieżność między myśleniem życzeniowym teoretyków konwergencji a wciąż praktykowanym w kulturze i sztuce starym modelem intersemiotycznej adaptacji. W wykładni procesu twórczego Sapkowskiego prawa autorskie do świata wiedźmińskiego łączą się bowiem osobliwie z prawem naturalnym, legitymizując półboską władzę autora nad fikcyjnym

1 Zastanawialiście się kiedyś, czy Andrzej Sapkowski grał w „Wiedźmina”? Rozmawiamy z autorem sagi. <http://www.eurogamer.pl/articles/2012-11-06-zastanawialicie-si-kiedy-czy-andrzej-sapkowski-gra-w-wiedzmina> [dostęp: 26.02.2015].

światem i odbierając innym twórcom prawo do owego świata rozszerzania, dopełniania czy rewidowania. To zaś skłania do namysłu nad ważnym problemem teoretycznym narracji światotwórczych² – binarną opozycją kanonu i apokryfu, stwarzającą złudzenie oryginalności, pierwotności i oficjalności każdej kreacji autorskiej i dezawuuującą wszelkie nienormatywne praktyki twórcze, w skrajnych przypadkach także te, które wykraczają poza transpozycyjno-intermedialne ramy klasycznej adaptacji.

Znakomitym i relatywnie niedawnym przykładem oddziaływania normatywnego dyskursu światotwórczego stała się sprawa roszczenia zgłoszonego przez firmę SCG Power Rangers LLC (będącą częścią grupy kapitałowej Saban Entertainment) 24 lutego 2015 roku z tytułu domniemanego naruszenia własności intelektualnej przeciw Josephowi Kahnowi, twórcy fanowskiego filmu *POWER/RANGERS* umieszczonego w kilku sieciowych serwisach filmowych. Już dzień po publikacji filmu reżyser tweetował, że: „Saban próbuje zdjąć film *POWER/RANGERS*. Jeśli chcecie go dalej oglądać, napiszcie do nich, by przestali mnie wreszcie napastować”³. Niektóre portale, jak chociażby Vimeo, wydały w tej sprawie specjalne oświadczenia⁴ – nie chciały usuwać produkcji z serwerów, gdyż mogłoby to wywołać wśród widzów i twórców poruszenie podobne do tego, które wywołały niesłuszne oskarżenia o naruszenie praw autorskich kierowane pod adresem recenzentów gier wideo na YouTube⁵. Tak oto przedsięwzięta przez fanów – niewspieranych zewnętrznym kapitałem, tylko produkujących film *pro bono* z własnych środków – próba krytycznego komentarza do świata Power Rangers, będąca skądinąd udaną satyrą na upowszechniający się w najnowszych renarracjach dziecięcych animacji ton serio, została zablokowana przez dysponenta praw autorskich tylko i wyłącznie z uwagi na obecność w produkcji elementów zastrzeżonych na potrzeby świata rozwijanego ze zmienną fortunnością przez jego twórców.

W obydwu przywołanych przypadkach kreowanym światom zaczęło zagrażać coś, co w kształtującym się obecnie języku stu-

² Więcej o narracjach światotwórczych: K.M. MAJ: *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*. Kraków 2015.

³ <https://twitter.com/JosephKahn/status/570335089193668608> [dostęp: 30.12.2015].

⁴ <https://vimeo.com/forums/help/topic:130072> [dostęp: 30.12.2015].

⁵ Mowa tu przede wszystkim o sprawach nagłośnionych przez Johna Baina (Total Biscuit) czy Joego Vargasa (Angry Joe), których materiały recenzentkie usuwane były z serwerów jako naruszające prawa autorskie do tytułu, pomimo iż korzystały z prawa cytatu – inna rzecz, że kontrowersyjnego w przypadku mediów audiowizualnych. Por. *Copyright Block Removed On TotalBiscuit's Day One: Garry's Incident Review*, <http://www.cinemablend.com/games/Copyright-Block-Removed-TotalBiscuit-Day-One-Garry-Incident-Review-60043.html> [dostęp: 30.12.2015].

diów nad światotwórstwem można by nazwać metaforycznie efektem szklanej kuli. Efekt ten towarzyszyłby kreacji takiego świata, z którego nic nie może się wydostać, dopóki nie zostanie strzaskany przezrzysty sufit blokujący swobodny przepływ myśli z fikcji do rzeczywistości. Do tego czasu szklaną kulą można by jedynie w nieskończoność potrząsać, wprawiając w błędny ruch płatki śniegu i dając tym samym infantylną satysfakcję udzielonym władcom ontologicznie słabszej rzeczywistości, bo też taką mniej więcej rolę zdają się obecnie przyjmować twórcy, którzy z chronionych prawami autorskimi założycielskich tekstów danego świata czynią świętą księgę i parabiblijny kanon. Na podobieństwo średniowiecznych egzegretów pilnują oni zgodności pierwotnie objawionego hipotekstu z każdym powstałym później hipertekstem⁶.

Andrzej Sapkowski w momencie premiery pierwszej części *Wiedźmina* studia CD Projekt RED, podobnie jak SCG Power Rangers LLC w chwili opublikowania fanfilmu Josepha Kahna, znajdował się w pozycji światotwórcy *de lege*, ale już nie *de facto*. W 2007 roku nie zanośli się na to, że Sapkowski napisze osadzony w wiedźmińskim świecie *Sezon burz* i w podobnym uśpieniu trwał do niedawna świat Power Rangers, mający szansę powrócić na ekrany kin dopiero w marcu 2017 roku⁷. Adi Shankar i Joseph Kahn zaangażowali się więc w realizację fanowskiego filmu spontanicznie, bynajmniej nie po to, by konkurować z produkcjami Saban Entertainment czy też świadomie i z rozmysłem naruszać prawa autorskie studia do franczyzy. Deweloperzy z CD Projektu RED z kolei ani przez moment nie sugerowali, jakoby mieli w planach **adaptację** pięcioksięgu Andrzeja Sapkowskiego. W komentarzu Adama Badowskiego, dyrektora generalnego CD Projektu RED, do wywiadu z „Eurogamer” pada wprost deklaracja o woli „rozwijania uniwersum” – a jednak Sapkowski z uporem mówi nie o poszerzaniu fikcyjnego świata, lecz o adaptowaniu oryginalnego materiału literackiego, który złożył się na pierwszą artystyczną reprezentację uniwersum wiedźmińskiego. Zjawisko owego „rozwijania uniwersum” wychodzi zaś poza rozpoznawalny repertuar cytatów, trawestacji, aluzji i wszelkich innych strategii międzytekstowych, o których realizacji można mówić w odniesieniu do intersemiotycznych praktyk adaptacyjnych. W takim kontekście opisanie perypetii homoseksualnego *alter ego* Geralta czy też młodzieńczych lat czarnoksiężnika Vilgfortza – postaci niewątpliwie stwo-

6 Nie bez winy jest tu sam John R.R. Tolkien, który w eseju *Drzewo i liść* optował za rozróżnianiem pierwotnego świata fizycznego i fikcyjnych światów wtórnych, powstających na zasadzie subkreaty. O krytyce tego rodzaju podejścia do światotwórstwa piszę w artykule: K.M. MAJ: *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*. „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, z. 1 (57).

7 Zob. <http://www.imdb.com/title/tt3717490> [dostęp: 30.12.2015].

rzonych przez Andrzeja Sapkowskiego, jednak znarratywizowanych w odmienny sposób – nie jest naruszeniem praw autorskich, podobnie jak nie jest nim pisanie w polskiej beletrystyce o adidasach bez wskazywania firmy Adidas jako właściciela praw do zastrzeżonej nazwy handlowej. I w jednym, i w drugim przypadku bowiem do twórczości artystycznej wprowadzane są elementy zapewniające poznawczą więź odbiorcy z mniej lub bardziej znajomą mu rzeczywistością i z epistemologicznej perspektywy nie jest istotne, czy te elementy funkcjonują faktycznie czy fikcyjnie. Pewne elementy fikcyjnych światów na tyle głęboko zakorzeniają się bowiem w świadomości odbiorczej, że tracą oryginalną referencję na rzecz swego rodzaju **metareferencji** – a więc relacji kształtującej się między diegetyczną reprezentacją danego fikcyjnego świata a jego fikcyjnym polem odniesienia. Znakomitym tego przejawem jest chociażby sposób funkcjonowania ksenoencyklopedii obejmującej, wedle twórcy tego terminu, kanadyjskiego narratologa Richarda Saint-Gelaisa, przypadki, w których autorzy prozy fantastyczno-naukowej wykorzystują neologizmy ukute przez innych twórców jako część uprzednio zapoznanego pola odniesienia⁸ – bez jednoznacznego wskazania na źródło zapożyczenia (co służy większemu uwiarygodnieniu narracji). W ten oto sposób ansibł, całkowicie **fikcyjne** urządzenie do natychmiastowej komunikacji w przestrzeni międzygwiazdnej, pojawia się zarówno w *Świecie Rocannona* Ursuli Le Guin, jak i w *Grze Endera* Orsona Scotta Carda – nie po to jednakże, by obydwa teksty mogła połączyć aluzja intertekstualna⁹, lecz po to, by uwiarygodnić nienaturalną narracyjnie natychmiastową komunikację między rozproszonymi w kosmosie bohaterami obydwu powieści. Jako że nomenklatura relacji międzytekstowych (od intertekstualności po intersemiotyczność) wydaje się niewystarczająca, w studiach nad sposobami narracyjnego rozszerzania fikcyjnych światów konieczne jest wykorzystanie takiej teorii fikcjologicznej, która pozwala na jednorodną deskrypcję faktycznych i fikcyjnych pól odniesienia – a zatem na równo-

8 R. SAINT-GELAIS: *L'empire du pseudo: modernités de la science-fiction*. Québec 1999, s. 140.

9 Wypada jednakże zaznaczyć, że Card usprawiedliwia użycie ansibła zdaniem: „Najważniejsze jest to, że zbudowaliśmy ansibla. Oficjalnie nazywa się Filotyczny Równoległy Natychmiastowy Komunikator, ale ktoś wygrzebał ansibla w **jakiś starej książce** i przyjęło się”. O.S. CARD: *Gra Endera*. Przeł. P.W. CHOLEWA. Warszawa 1994, s. 59, podkr. – K.M.M. Tego rodzaju relacje międzytekstowe, dla uniknięcia konfuzji terminologicznych i pozamerytorycznych dociekań na temat tego, czy w intencji autora faktycznie leżało świadome i celowe nawiązanie do innego tekstu, przywoływany Saint-Gelais, jak również Marie-Laure Ryan określają mianem transfikcjonalnych – aby podkreślić fakt, że „dzieła literackie łączą się nie tylko na poziomie tekstury, lecz także, co jest nie mniej istotne, na poziomie światów fikcjonalnych”. K.M. MAJ: *Allotopie...*, s. 181.

rzędne traktowanie wiedzy kształtującej się w procesie poznawania zarówno fantastycznego, jak i rzeczywistego świata.

Transmedialne praktyki narracyjne (*transmedia storytelling*)

Pojęcie transmedialności, choć jeszcze do niedawna świeże w polskiej humanistyce i funkcjonujące głównie w badaniach medioznawczych czy socjologicznych, obecnie w refleksji akademickiej pojawia się już na tyle często, by tezy Henry'ego Jenkinsa z *Kultury konwergencji* stały się przedmiotem wiedzy powszechnej. Problem naczelny wiąże się jednak z tym, że w Polsce badania transmedialne – jak i po prawdzie większość trendów teoretycznych – rozwijają się niejako inercyjnie, pod naporem rozmaitych zwrotów, tudzież punktów przełomowych, które niekoniecznie są zresztą uznawane za przełomowe na Zachodzie. Gdy polscy humaniści przyswajali monografię Jenkinsa, zdążyła się ona doczekać rozlicznych komentarzy i to nie tylko w postaci artykułów naukowych, lecz także kolejnych książek, spośród których należałoby wymienić przede wszystkim: *Transmedia Practice* Christy Deny (2009), *Transmedia Television* Elizabeth Evans (2008), *Building Imaginary Worlds* Marka J.P. Wolfa (2013) czy – będący owocem konferencji *Transmedial Worlds in Convergent Media Culture* (Tybinga, 24–28 lutego 2014) – tom *Storyworlds Across Media* (2015) pod redakcją Marie-Laure Ryan i Jana-Noëla Thona oraz trzy numery specjalne czasopisma „Image. Zeitschrift für Interdisziplinäre Bildforschung” pod wspólnym tytułem *Media Convergence and Transmedial Worlds*. Z tego też względu trudno dziś utrzymywać, że istnieje jedna obowiązująca definicja transmedialności, podobnie jak bezzasadnie byłoby twierdzić, że funkcjonuje tylko jedna wykładnia intertekstualności.

Jedno jest jednak pewne: wbrew staraniom teoretyków literatury i antropologów, pragnących powrotu do kulturowych Bachtinowskich korzeni intertekstualności¹⁰ i rozchwiania tkwiącego w niej wciąż strukturalistycznego rdzenia tekstualności czy literackości, intertekstualność powoli zaczyna tracić pojęciową nośność i coraz rzadziej może być wykorzystywana – jako makrokategoria pojęciowa – do opisu nowych zjawisk w kulturze. Problem z transmedialnością polega jednakże na tym, iż termin ten – przyswojony na gruncie polskim w pierwszej kolejności przez medioznawców, a w drugiej dopiero przez kulturoznawców, literaturoznawców i filozofów – nie doczekał się jeszcze na tyle spójnego opisu teoretycznego, by skutecznie przyczynić się do dezawuacji powszechnego przekonania o intersemiotycznej przekładalności jednych mediów na drugie. Rozwojowi badań nad transmedialnością w Polsce bynajmniej

10 G. ALLEN: *Intertextuality*. London 2006; R. NYCZ: *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*. Warszawa 1993, s. 94–106.

nie sprzyja także to, iż w polskim przekładzie słynnej monografii Jenkinsa *transmedia storytelling* zostało oddane jako „opowiadanie transmedialne”, podczas gdy w narratologii anglosaskiej termin *storytelling* jest tożsamy z tym, co w Polsce określa się zwykle mianem praktyki narracyjnej czy też, przy pewnym uogólnieniu, samej narracji. „Opowiadanie transmedialne” pasuje tymczasem znakomicie do tej właśnie niszy, w której polska humanistyka lubi alokować większość zjawisk kojarzących się jej z popkulturą. W związku z tym transmedialność, której nie było dane wykorzystać szansy na przededefiniowanie dwudziestowiecznego projektu intertekstualności i stać się terminem popularnym w badaniach specjalistycznych, pozostaje terminem specjalistycznym w badaniach popularnych.

Wskutek fefernego przekładu Jenkinsowskiej kategorii narracji transmedialnej w polskiej edycji *Convergence Culture* umyka to, co stanowi o subtelnej paradoksalności oryginalnej definicji. Otóż Henry Jenkins przy okazji omawiania transmedialności na przykładzie *Matrixa* rodzeństwa Wachowskich wyraźnie wskazuje, że „budowanie narracji w coraz większym stopniu staje się sztuką budowania światów” („more and more storytelling has become the art of world building”)¹¹. Jak widać z porównania obydwu cytatów, tłumacze w dogodnym dla siebie momencie zamienili czynność „opowiadania” (*storytelling*) na proces „budowania narracji”, zdradzając tym samym – niestety nie po raz ostatni, o czym dalej – nie tylko niepożądany w sztuce przekładu brak konsekwencji, lecz także niewrażliwość na spójność teoretycznej nomenklatury. Tymczasem ten właśnie fragment jest punktem węzłowym rozumowania Jenkinsa – fabuła i narracja nie są już u niego służebne względem jednej reprezentacji diegetycznej, ale raczej wewnątrznie destabilizowane potrzebą wykraczania nie tylko poza rzeczoną reprezentację, lecz także medium, w którym jest ona zrealizowana. W zdaniu „świat jest większy niż film, większy nawet niż cała marka” („the world is bigger than the film, bigger even than the franchise”)¹² Jenkins nie komunikuje tylko tego, że przykładowy świat *Gwiezdných wojen* wykracza w sensie epistemologicznym poza filmy George’a Lucasa czy stworzony przezeń model franczyzowy (który nie do końca jest tym, z czym w języku polskim kojarzona jest marka). W zdaniu tym zdetronizowana zostaje kategoria świata przedstawionego jako przestrzeni ograniczonej ramą narracji o świecie na rzecz takiej koncepcji świata, który dzięki **nieodautorskiej** aktywności narracyjnej (przede wszystkim fan fiction) może się rozrastać poza granice swej pierwszej reprezentacji. Fabułowórstwo staje się świato-

11 H. JENKINS: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przeł. M. BERNATOWICZ, M. FILICIAK. Warszawa 2007, s. 112; H. JENKINS: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York 2006, s. 114.

12 H. JENKINS: *Kultura konwergencji...*, s. 112; IDEM: *Convergence Culture...*, s. 114.

twórstwem, a praktyka „opowiadania” podporządkowana zostaje imperatywowi instaurowania nowych światów bądź rozwijania tych już istniejących. Tak rozumiana transmedialność doprowadza do finału przynajmniej dwa wielkie projekty poststrukturalizmu: Rolanda Barthes’a śmierć autora oraz Umberto Eco dzieło otwarte (*opera aperta*). Nie ma bowiem narracji bardziej otwartej niż ta, która kooperatywę nadawczo-odbiorczą ma wpisaną w swą podstawową poetykę, i nie ma autora bardziej odsuniętego od swego dzieła niż ten, któremu dane jest pozostać jego pierwszym poruszcicielem – ale nigdy już kapryśnym bóstwem mogącym manifestować wobec czytelników swoją wszechwładzę.

Innowacyjność projektu Jenkinsa nie polegała więc na charakteryzowaniu nowymi słowy starego zjawiska multi- czy intermedialnego opisu fikcyjnej rzeczywistości¹³, jak często redukcjonistycznie postrzega się transmedialność¹⁴. Specyfika narracyjnie pojętej transmedialności polega raczej na uwzględnieniu jednoczesnego funkcjonowania odgórnie (*top-down*) zaprojektowanego świata narracji (*storyworld*), który za pośrednictwem konwergencyjnej praktyki narracyjnej może być dalej uzupełniany oddolnie (*bottom-up*) przez koegzystujących w realiach kultury uczestnictwa (*participatory culture*) twórców¹⁵. Dopiero na tej kanwie teoretycznej – nieoczywistej w Polsce wskutek popularności niefunkcjonującego na Zachodzie na taką skalę strukturalistycznego pojęcia świata przedstawionego (*diegetic world, narrative world*) wraz z większością jego filozoficznych konsekwencji – można budować komentarz do tego, co Jenkins nazywa opowiadaniem transmedialnym (*transmedia story*):

W poniższym rozdziale opiszę fenomen *Matrixa* jako opowiadania transmedialnego¹⁶. Opowieść transmedialna¹⁷ roz-

13 Jak starego, tego dowodzi *Utopia* Thomasa More’a, do której wydania bazylejskiego z 1518 r. dołączono: (1) alfabet Utopian, (2) zapisany w nim (!) *Tetrastichon vernacula Utopiensium Lingua*, (3) niewiadomego autorstwa *Hexastichon Anemoli* i (4) słynny drzeworyt *Utopiæ Insulæ Tabula* Ambrosiusa Holbeina, które to parateksty towarzyszyły odtąd większości starannych edycji *Utopii* – współcześnie rozmaitymi appendixami obudowywane są sagi fantasy (por. R.J. SCHÖECK: *The Ironic and the Prophetic: Towards Reading More’s „Utopia” as a Multidisciplinary Work*. „Albion A. Quarterly Journal Concerned with British Studies” 1978, vol. 10, s. 124–134; K.M. MAJ: *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej*. „Ruch Literacki” 2014, nr 2, s. 157–158).

14 Kroniką tego rodzaju teoretycznych poczyniń – wbrew intencjom jej twórców – stała się książka *Sztuka w przestrzeni transmedialnej* (red. T. ZAŁUSKI. Łódź 2010).

15 D. HERMAN: *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln 2002; *Storyworld*. In: *Routledge Encyclopaedia of Narrative Theory*. Eds. D. HERMAN, M. JAHN, M.-L. RYAN. London 2008, s. 569–570.

16 „I am going to describe *The Matrix* phenomenon as transmedia storytelling”. H. JENKINS: *Convergence Culture...*, s. 95.

17 „Transmedia story”. Ibidem.

wija się na różnych platformach medialnych, a każdy tekst stanowi wyróżniającą się i ważną część całości. W idealnej formie opowiadania transmedialnego każde medium porusza się w sferze, w której jest najlepsze, tak aby historia mogła zostać wprowadzona w filmie, a rozwinięta przez telewizję, powieści i komiksy. Jej świat może być eksplorowany w grze komputerowej lub doświadczany jako jedna z atrakcji w parku rozrywki. Każda forma dostępu do marki powinna być samowystarczalna, abyśmy nie musieli obejrzeć filmu po to, by cieszyć się grą, i odwrotnie¹⁸.

Czytelnik polski konfrontujący swoją lekturę z oryginałem ma prawo być zdumiony: tłumacze książki zmienili kontekst zdania w taki sposób, by uzasadnić w każdym innym kontekście bezzasadny przekład *transmedia storytelling* na „opowiadanie transmedialne”. Prawdziwie kuriozalna jest jednakże późniejsza decyzja, by sąsiadujące (!) *transmedia story*, czyli w tym jednym i jedynym przypadku właśnie „opowiadanie transmedialne”, przetłumaczyć jako transmedialną „opowieść” – a zatem jako „pojęcie-parasol” używane zazwyczaj wtedy, gdy brak pewności, z jakim gatunkiem mowy czy rodzajem dyskursu ma się do czynienia. Nie byłoby potrzeby wspominać o tych drobnych translatorskich usterkach, gdyby nie to, że polski przekład nie tylko utrudnia funkcjonowanie monografii Jenkinsa w szerszym niż medioznawczy obiegu akademickim, lecz także wypacza sens kluczowych konstruowanych w niej definicji. W oryginale bowiem opowiadanie transmedialne (*transmedia story*) nie rozwija się „na różnych platformach medialnych”, lecz „na przestrzeni” albo wręcz „na wskroś licznych platform medialnych” („across multiple media platforms”)¹⁹. Dalej jest już tylko gorzej: konstatację, iż owo opowiadanie „z każdym tekstem wnosi wartościowy i istotny wkład do całości narracji” („with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole”)²⁰, tłumacze zamieniają na sugestię, jakoby każdy tekst stanowił „wyróżniającą się i ważną część całości” – a to nie do końca są już słowa Jenkinsa, a bardziej dopowiedzenia, zatracające w przekładzie opis interesującego zjawiska narracyjnych „kontrybucji”, niemogących być częścią jakiejś całości z tego prostego powodu, iż w tak dynamicznym modelu światotwórczym i fabułowórczym nie funkcjonuje żadna przedustawna „całość”, a światotwórstwo rozwija się *in statu nascendi*.

Tak skrupulatne roztrząsanie tych pozornie drugorzędnych usterek translatorskich jest tu o tyle uzasadnione, iż polskiemu czytel-

18 H. JENKINS: *Kultura konwergencji...*, s. 95–96.

19 H. JENKINS: *Kultura konwergencji...*, s. 95, podkr. – K.M.M.; IDEM: *Convergence Culture...*, s. 95.

20 H. JENKINS: *Kultura konwergencji...*, s. 96; IDEM: *Convergence Culture...*, s. 95–96.

nikowi może przez nie umykać dystynktywna cecha Jenkinsowskiej koncepcji narracji transmedialnej, jaką jest swoisty poziomy ruch – przepływ (*flow*), jak Jenkins sam rzecz ujmuje²¹ – opowiadania w przestworze łączących się z sobą mediów. Dlatego właśnie najczęściej przywoływana i cytowana w badaniach transmedialnych jest definicja przytoczona wcześniej, a pochodząca z rozdziału niemal całkowicie poświęconego analizie skonstruowanego przez rodzeństwo Wachowskich świata *Matrixa*, rozprzestrzeniającego się od trylogii filmowej (*Matrix*, *Matrix: Reaktywacja* oraz *Matrix: Rewolucja*) przez gry wideo (między innymi *Enter the Matrix* czy *Matrix Online*) aż po komiks i animację (*The Animatrix*). Jak zauważa Jenkins, rodzeństwo Wachowskich, realizując swój projekt transmedialny, dbało jednak o to, by za każdym razem stwarzać „nowe punkty dostępu do świata”²² – przy jednoczesnym podsycaniu ciekawości odbiorczej snuciem wspólniającego wszystkie media wątku fabularnego. Owe nowe punkty dostępne, wiążące się zresztą z koncepcją encyklopedycznej pojemności (*encyclopaedic capacity*) nowych mediów autorstwa silnie inspirującej Jenkinsa Janet Murray, pojawiają się w tej wykładni wraz z postępowaniem narracji o świecie i ze swego rodzaju warstwowym przyrostem fabulacji w różnych mediach. To zaś ma poważne konsekwencje, bo oznacza, że koncepcja Jenkinsa sprzyja jednak przede wszystkim – jak mieli już niejeden raz okazję wykazywać polemisci²³ – ogólnie projektowanym światom narracji (*top-down storyworlds*), a niekoniecznie właśnie światom tworzonym oddolnie (*bottom-up*) i rozwijającym się dynamicznie niezależnie od kaprysów autorów czy licencjodawców.

Świat transmedialny

Na tym etapie rozważań można już stwierdzić, że wykorzystanie Jenkinsowskiej kategorii narracji transmedialnej (*transmedia storytelling*) do wykazywania bezzasadności aplikowania do analizy świata wiedźmińskiego kategorii adaptacji jest nie do końca możliwe. Kategoria Jenkinsa nazbyt bowiem sprzyja konceptualizowaniu zjawisk kulturowych w kategoriach ekonomicznych i metafizycznych zarazem – tych zwłaszcza, w których autor jest zarówno wszechwładnym dysponentem licencji, jak i najwyższym autorytetem w sprawach danego świata. George Lucas, którego nazwisko natychmiast nasuwa się, gdy tylko przychodzi dyskutować o licencjonowaniu tak zwanych światów franczyzowych (*franchised universes*), w wywiadzie udzielonym w kwietniu 2008

21 H. JENKINS: *Kultura konwergencji...*, s. 9.

22 Ibidem, s. 95.

23 Zob. M.-L. RYAN: *Transmedial Storytelling and Transfictionality*. „Poetics Today” 2013, vol. 34, no. 3.

roku dla „Total Film Magazine” wprost przywołał metaforę Trójcy Świętej, siebie samego jako światotwórcę i prawodawcę *Gwiezdných wojen* wspomniałomyślnie alokując w roli Ojca:

Jestem ojcem naszego filmowego świata *Gwiezdných wojen* – kinowej rozrywki, filmów pełnometrażowych i seriali telewizyjnych. Zajmuję się organizacją, szkoleniem ludzi i procesem. **Jestem ojcem**, to moja praca. Ale mamy też grupę licencyjną, która zajmuje się gramami, zabawkami i całą resztą. Nazywam to synem – a on robi głównie to, co mu się podoba. Mamy też trzecią grupę, ducha świętego, czyli blogerów i fanów. Oni stworzyli swój własny świat. **Martwię się o świat ojca**. Syn i duch święty mogą iść własną drogą²⁴.

Podobnie Andrzej Sapkowski nie miał nigdy wątpliwości, że to on i tylko on dzierży klucze do królestwa wiedźmińskiego, podczas gdy chociażby George R.R. Martin na podobną apodyktyczność już się nie poważył – przygotowanie encyklopedii *Świat Lodu i Ognia* scedował na fanów (Elio M. Garcíę i Lindę Antonsson), mających wedle jego wielokrotnych deklaracji znaczenie światu Westeros lepiej niż on sam²⁵. *A contrario*, tragiczne w skutkach okazało się nadużycie praw do marki przez LucasArts po przejęciu firmy przez The Walt Disney Company w kwietniu 2013 roku – kiedy to doszło do „zwinięcia” rozwijającego się od lat Rozszerzonego Wszechświata (*Expanded Universe*) i w konsekwencji także do unieważnienia wszystkich kulturowych pryncypiów doby konwergencji. Podobnie decyzja Christophera Tolkiena i The Tolkien Estate w sprawie zablokowania Peterowi Jacksonowi praw do ekranizacji *Silmarillionu*²⁶ spowoduje zapewne – abstrahując od motywacji tej decyzji – spadek zainteresowania mniej znaną częścią dorobku Tolkiena wśród młodszych pokoleń, częstokroć przyznających się wprost w dyskusjach internetowych do tego, iż ich „punkty dostępowe” do Śródziemia znajdowały się jak najdalej od literatury. Generalnie rzecz ujmując,

24 Ch. TAYLOR: *Gwiezdne wojny. Jak podbiły wszechświat?* Przeł. A. BUKOWCZAN-RZESZUT. Kraków 2015, s. 15, s. podkr. – K.M.M.

25 Zob. L. MILLER: *Just Write It!* <http://www.newyorker.com/magazine/2011/04/11/just-write-it> [dostęp: 30.12.2015]; Ch. OSTERNDORF: *Inside George R.R. Martin's Complicated Relationship with the Internet*, <http://www.dailydot.com/opinion/george-rr-martin-game-of-thrones-fandom-complicated> [dostęp: 30.12.2015].

26 Jak wyjaśniał tę decyzję Christopher TOLKIEN w wywiadzie dla „Le Monde” z 9 lipca 2012 r. (przy użyciu „komercjalizacji” jako słowa-klucza): „Przepaść między pięknem i powagą książki a tym, co się stało, jest jak dla mnie zbyt ogromna. Ta komercjalizacja zredukowała estetyczną i filozoficzną moc dzieła do zera. Ja widzę tylko jedno wyjście: odwrócić głowę”. http://www.lemonde.fr/culture/article/2012/07/05/tolkien-l-anneau-de-la-discorde_1729858_3246.html [dostęp: 30.12.2015], tłum. – K.M.M.

zarówno w przypadku Lucasa, Sapkowskiego, jak i spadkobierców Tolkiena doszło do mniej lub bardziej uzasadnionego nadużycia władzy autora (lub właściciela praw autorskich) roszczącego sobie prawa do bycia pierwszym poruszycielem świata – które to w mniej lub bardziej widoczny sposób zahamowało owego świata transmedialną ekspansję.

Wadą narracyjnie pojętej transmedialności jako swego rodzaju całościowego projektu angażującego do opowiedzenia jednej historii wiele różnych mediów jest zatem nadmierne wyeksponowanie roli jednostki lub jednostek bezpośrednio odpowiedzialnych za całokształt narracji transmedialnej. Apogeum tego rodzaju nadużycia ujawnia się z każdorazowym objawieniem się kanonu, nie tylko gromadzącego wiedzę o świecie, lecz także uzgadniającego ją z systemem apriorycznie przyjętych reguł, sprowadzających całą, tak celebrowaną u Jenkinsa, fanowską epistemofilię²⁷ do dokonywania dwuwartościowych wyborów między tym, co „kanoniczne”, a tym, co „niekanoniczne” (apokryficzne?). Wadą kanonu – zwłaszcza pojmowanego na podobieństwo świętej księgi spisanej przez Ojca, który za dobre kontrybucje wynagradza, a za złe karze – jest to, że można go obalić w majestacie formowanego z równie aksjomatycznych pozycji prawa. W 2012 roku dowodnie pokazał to wzmiankowany już Disney, który tuż po przejęciu praw do uniwersum *Gwiezdnych wojen* ogłosił, że jego transmedialny rozwój ma być odtąd już „starannie rozplanowywany”²⁸. Strategia Disneya sprowadza się paradoksalnie do wykorzystywania wszystkich ograniczających fanowską kooperację (a wraz z nią „niekanoniczne” kontrybucje) aspektów narracji transmedialnych i stworzenia takiej przestrzeni nadawczo-odbiorczej, w której centrum mógłby być nie świat *Gwiezdnych wojen*, lecz „kreatywnie zaaranżowany program narracyjny”²⁹. Sednem tak konceptualizowanej narracji transmedialnej są więc paradoksalnie fabuła i fabulacja – nie zaś to, co w tego rodzaju narracjach wydaje się najistotniejsze, a więc właśnie świat czy opisująca go encyklopedia (*lore*). Zweryfikowane przez rzeczywistość artystyczną narracje transmedialne ewidentnie zatem grawitują od bieguna światotwórczego ku fabułowórczemu – z tego względu, że proces opowiadania historii, zwłaszcza z naturalnych dla narracji fantastycznych pozycji heterodiegetycznych, oddaje w ręce światotwórcy maksimum kontroli nad tworzoną przez siebie przestrzenią narracyjną. Peter von Stackelberg wprost mówi,

27 H. JENKINS: *Kultura konwergencji...*, s. 98.

28 Zob. *The Legendary Star Wars Expanded Universe Turns a New Page*. <http://www.starwars.com/news/the-legendary-star-wars-expanded-universe-turns-a-new-page> [dostęp: 30.12.2015].

29 „[...] creatively aligned program of *Star Wars* storytelling”. Ibidem.

że „fabuła jest sednem skutecznych narracji transmedialnych”³⁰ – zauważalnie skądinąd rezygnując w swej wypowiedzi, jak wielu innych teoretyków transmedialności po Jenkinsie, ze zbyt popularnonaukowej „praktyki narracyjnej” (*storytelling*) na rzecz wielokrotnie bardziej zasadnego (i zarazem raz jeszcze podważającego tezy polskiego przekładu *Kultury konwergencji*) pojęcia narracji (*narrative*).

U podstaw Jenkinsowskiej koncepcji narracji transmedialnych tkwi zatem ryzyko utrwalania tradycyjnych prerogatyw światotwórczych poprzez sankcjonowanie widmowej obecności Ojca-prawodawcy, która kładzie się cieniem na artystycznej swobodzie fanowskiej kultury uczestnictwa. Trudno jest współtworzyć fantastyczne światy i nawiązywać relacje w obrębie rozwijającej się wokół takiej aktywności wspólnoty fanów czy twórców, gdy czuje się na karku oddech Ojca logosu – który „zawsze **podjeżdża i nadzoruje** [!] pismo”³¹. Z tego też względu w opisie egalitarnego światotwórstwa – włączającego w poczet twórców zarówno autorów dzieł oryginalnych, fundatorskich z perspektywy danego świata, jak i autorów dzieł fanowskich, światy te rozbudowujących – przydatne może się okazać sięgnięcie do koncepcji wyrastającej z diamentralnie innej filozofii twórczej niż ta faworyzowana przez Henry’ego Jenkinsa.

Podczas odbywającej się w Waszyngtonie w 2004 roku *International Conference on Cyberworlds* Lisbeth Klastrup i Susana Tosca zaproponowały wyróżnienie kategorii **świata transmedialnego** (*transmedial world*), czerpiąc w większym zakresie z encyklopedyczno-fikcyjnych motywacji narracji transmedialnej Jenkinsa, a w mniejszym – z jej fabułowocentryzmu (*plot-centered*)³². W najnowszym wariantcie definicji z wydanej w 2015 roku książki *Storyworlds Across Media*, pod wspólną redakcją Marie-Laure Ryan i Jana-Noëla Thona, świat transmedialny utożsamiony został z:

abstrakcyjnym systemem treściowym [*abstract content system*], z którego może się wywodzić repertuar fikcyjnych narracji aktualizujących się za pośrednictwem szeregu reprezentacji w różnorodnych mediach. Świat transmedialny jest zatem rodzajem umysłowego konstruktów współdzielonych

30 „[...] the story is at the heart of effective transmedia narratives”. P. VON STACKELBERG, R.E. JONES: *Tales of Our Tomorrows: Transmedia Storytelling and Communicating About the Future*. „Journal of Futures Studies” 2014, no. 3, s. 61, tłum. – K.M.M.

31 J. DERRIDA: *Ojciec logosu*. Przeł. B. BANASIAK. „Colloquia Communia” 1988, nr 1-3 (36-38), s. 306, podkr. – K.M.M.

32 M.-L. RYAN: *Transmedial Storytelling...*, s. 382.

nego zarówno przez światotwórcę, jak i odbiorców współuczestniczących w akcie kreacji. **O funkcjonowaniu świata transmedialnego nie przesądza zatem istnienie jego pierwszej reprezentacji** [*instantiation*], lecz podzielany przez odbiorców obraz świata [...]. Ów obraz umysłowy określamy mianem „światoodczucia” [*worldness*]. I chociaż pewna liczba cech różnicujących czy wyróżniających dany świat zawsze się będzie wywodzić z pierwszej jego wersji czy też reprezentacji [*instantiation*], to świat ten będzie mógł się z biegiem czasu zmieniać i rozwijać³³.

W przeciwieństwie zatem do narracji transmedialnej, realizującej się w poziomym ruchu treści fabularnych przez różnorodne platformy medialne, w świecie transmedialnym ruch ten ma raczej charakter koncentryczny i ogniskujący³⁴. W świecie transmedialnym światotwórca jest w efekcie tylko jednym z twórców – owszem, tym, który zapoczątkował owego świata istnienie, ale nieustępującym w niczym wszystkim tym, którzy poznają ów świat na tyle, by współdzielić doświadczenie światoodczucia³⁵. Twórczość transmedialna u Klastrup i Toski jest zatem wyraźnie przesunięta z bieguna autorskiej paradygmatyczności (kanoniczności) ku biegunowi fanowskiej kooperatywności (apokryficzności) – dzięki czemu pojęcie świata transmedialnego ujawnia większą funkcjonalność w opisie zjawisk związanych z szeroko rozumianą aktywnością fanów oraz ze zbiorem pozadiegetycznych praktyk światotwórczych (rysowanie grafik koncepcyjnych, kreślenie map, programowanie modów do gier, projektowanie strojów, tworzenie gramatyk fikcyjnych języków etc.). Istotę owego rozróżnienia narracyjności i światotwórstwa podniosła Maria B. Garda w jednym z pierwszych tekstów polskich poświęconych uniwersum wiedźmińskiemu:

wytwór CD Projektu nie tylko jest osadzony w świecie wykreowanym w cyklu literackim Andrzeja Sapkowskiego, ale stanowi niejako rozszerzenie tego uniwersum w nowym medium. Podczas gdy dla przywoływanego wcześniej McFarlane’a obiektywnym elementem tekstu kultury jest „opowiadanie”, które można przenosić między formami

33 L. KLASTRUP, S. TOSCA: „*Game of Thrones*”: *Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming*. In: *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Eds. M.-L. RYAN, J.-N. THON. Lincoln 2014, s. 296–297, tłum. i podkr. – K.M.M.

34 *Ibidem*, s. 298 (rys. 13.1).

35 Wykorzystany tu przekład terminu *worldness* zaproponowałem i omówiłem skrupulatniej w artykule: K.M. MAJ: *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*. „Teksty Drugie” 2015, nr 3.

sztuki, to dla fantazy jeszcze istotniejszym elementem byłby „świat” – przestrzeń, w której rozgrywa się opowiadanie³⁶.

Reguły klasycznej adaptacji wymagałyby, by związek między rozszerzonym światem wiedźmińskim CD Projektu RED a światem narracji Andrzeja Sapkowskiego miał charakter diegetyczny, a przynajmniej intersemiotyczny – a zatem by dochodziło do przepisywania na język innego medium fabuły Sapkowskiego przy jednoczesnej audiowizualnej i interaktywnej depikcji tego, co zostało już wcześniej w medium literackim przedstawione. Tymczasem, jak zauważa Garda, świat gier (*gameworld*) trylogii wiedźmińskiej raczej **rozszerza** ową przestrzeń, w której rozegrały się już scenariusze fabularne rozpisane przez Sapkowskiego. I to właśnie, co symptomatyczne, zadeklarował Adam Badowski we wspomnianym już komentarzu dla „Eurogamera”, dystansując się wyraźnie od światotwórczej hegemonii Sapkowskiego jako pierwszego poruszyciela uniwersum wiedźmińskiego:

Postawiliśmy sobie za zadanie – powiedział Badowski – rozwijanie uniwersum Wiedźmina w pozostałych mediach i to nie tylko w grach komputerowych. Stało się to z takim błogosławieństwem Pana Andrzeja i mamy nadzieję, że to, co stworzyliśmy, wpisuje się w wizję twórcy i że będzie tak w przyszłości niezależnie od rozwoju sagi. Chcemy, żeby świat Wiedźmina funkcjonował w popkulturze, tak jak Star Wars czy LOTR, i zyskiwał coraz większą popularność. Musimy po prostu pilnie odrabiać swoją lekcję³⁷.

Dogmatyczna teza Sapkowskiego głosząca, że historie o wiedźminie Geralcie mogą być opowiadane „tylko przez kreatora postaci Geralta”, pozostaje zatem w sprzeczności zarówno ze stanowiskiem teoretycznym autorów pojęcia świata transmedialnego, jak i z praktyką światotwórczą osób bezpośrednio odpowiedzialnych za rozwój czegoś, czego sam Andrzej Sapkowski nigdy światem wiedźmińskim nazywać nie chciał³⁸. To właśnie dzięki aktywności transmedialnej nieinspirowanej bezpośrednio przez autora (ów brak inspiracji odróżnia go tu od George’a Lucasa czy George’a R.R. Martina) świat ten w ogóle zaczął się rozwijać. Gdyby nie *Wiedźmin: Gra wyobraźni*

36 M.B. GARDA: *Gra „The Witcher” w uniwersum „Wiedźmina”*. „Homo Ludens” 2010, nr 2, s. 21. <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/2> [dostęp: 14.10.2015].

37 *Zastanawialiście się kiedyś, czy Andrzej Sapkowski grał w „Wiedźmina”?*...

38 Podczas spotkania z czytelnikami we Wrocławiu w ramach Polconu 2016 Sapkowski wprost stwierdził, że „nigdy żadnego uniwersum nie było”. Zob. *Polcon 2016 piątek Spotkanie z Sapkowskim*. <https://www.youtube.com/watch?v=rFzkMYZXhLE> 23:48–23:50 [dostęp: 25.08.2016].

oraz edycja kolekcjonerska *Zabójcy królów*, świat wiedźmiński nie miałby nawet mapy, przed której narysowaniem Andrzej Sapkowski zawsze się wzdrygał, podkreślając – co znamienne – że w jego praktyce twórczej leży przede wszystkim opowiadanie historii, a nie tworzenie świata³⁹. Studio CD Projekt RED, podejmując niejako w autorskim imieniu trud wzbogacenia istniejących narracji o zaniedbane przez autora fikcyjne pole odniesienia⁴⁰ – konieczne do zapewnienia kolejnych punktów dostępowych dla narracji transmedialnych – przejęło *de facto* legitymację do tworzenia i ustanawiania kanonu. Dziś instaurowanie uniwersum w jednym tylko medium połączone z próbą zachowania pełni praw do tworzących jego pole odniesienia fikcyjnych legendarium, topografii, estetyki i etyki – czyli wszystkiego tego, co u Klastrup i Toski składa się na triadę *mythosu, toposu* i *ethosu* światoodczucia⁴¹ – w zasadzie momentalnie skazuje takie uniwersum na zapomnienie, ze względu na niemożność pełnoprawnego wkroczenia w realia kultury uczestnictwa i współpracy z innymi twórcami na tej samej zasadzie, na jakiej można współpracować z fanami. Celem rozwijanego obecnie przez CD Projekt RED projektu transmedialnego świata wiedźmińskiego nie jest więc w pierwszym rzędzie zmonetyzowanie popularności prozy Sapkowskiego poprzez dotarcie za pośrednictwem atrakcyjnych wizualnie mediów do młodszych grup odbiorczych, lecz rozwój jednego z najatrakcyjniejszych polskich światów fantasy i wykorzystanie potencjału; potencjał ten w iście Conan Doyle’owskim stylu zaprzepaścił sam Sapkowski, kładąc kres życiu protagonisty, wokół którego rozwinął się wszak w pięcioksięgu wiedźmińskim i dwóch zbiorach opowiadań sporych rozmiarów świat.

39 Na przykład w wywiadzie udzielonym Wojciechowi ORLIŃSKIEMU dla „Dużego Formatu” z 2002 r.: „Nie miałem [ambicji wymyślenia własnego świata od początku do końca - K.M.M.]. Interesowali mnie bohaterowie, nie tło. Tło chciałem traktować umownie, jak w jarmarcznej zabawce, w której za plecami lalek przesuwa się taśma papierowa, raz przedstawiająca las, a raz góry i wydaje się, że lalki gdzieś wędrują – podczas gdy tak naprawdę zmienia się tylko tło. Wiedźmin, gdziekolwiek się znajdzie, jest obcy i chciałem, żeby w tym świecie równie obco czuł się czytelnik. Kiedy Wiedźmin wjeżdża do jakiejś wioski, nie wiemy, jak daleko stąd jest do stolicy i którądy najbliższej do morza. Nikt tego nie wie – i tak właśnie ma być. Nie chciałem żadnej mapy, leksykonów i indeksów, żadnych tablic genealogicznych. [...] Ja nie jestem zwolennikiem takiego modelu *fantasy*, w którym ktoś najpierw latami szkicuje sobie mapki i herby, a potem dopasowuje do tego jakąś schematyczną opowieść. Dla mnie najważniejsza jest fabuła i bohaterowie”. <http://wyborcza.pl/duzyformat/1,127291,824818.html> [dostęp: 30.12.2015].

40 J. ZIOMEK: *Fikcyjne pole odniesienia a problem quasi-sądów*. W: *Wypowiedź literacka a wypowiedź filozoficzna. Studia*. Red. M. GŁOWIŃSKI, J. SŁAWIŃSKI. Wrocław 1982, s. 207–208.

41 L. KLASTRUP, S. TOSCA: „*Game of Thrones*”: *Transmedial Worlds...*, s. 297.

Konkluzje

„To gra wykorzystała moją popularność, a nie ja wykorzystałem popularność gry”⁴² – zdanie to wypowiedziane przez Andrzeja Sapkowskiego podczas spotkania z czytelnikami w ramach Polconu (2016) jest jaskrawym przejawem zawłaszczającego monomedialnego dyskursu, zachowującego wszystkie negatywne aspekty kultury adaptacji sprzed doby transmedialnej konwergencji. Zamiast podejmować – bezpodstawne, jak pokazały bezlitośnie statystyki przytoczone w zgrabnej ripocie Adriana Chmielarza – próby licytowania się z grami CD Projektu RED na rozpoznawalność międzynarodową, pisarz w dobie postmedialnej powinien się raczej pogodzić ze zmianą w sposobie funkcjonowania świata narracji, jeśli temu dane jest rozszerzać się na inne media. Towarzyszący adaptacji przekład intersemiotyczny czy intermedialna transpozycja⁴³ – zwłaszcza realizowane pod czujnym okiem fanów, uwrażliwionych na tropienie wszelkich przejawów fabularnych niezgodności – mogą bowiem z pożytkiem dla procesu światotwórczego ustępować transmedialnym czy metafikcyjnym ekspansjom, uwiarygodniającym konwergentną kreację fikcyjnej rzeczywistości. Wydaje się, że była tego świadoma Joanne K. Rowling, gdy zdecydowała się na pisanie nie spin-offów, prequeli czy sequeli, lecz książek pełniących wyłącznie funkcję poszerzania fikcyjnego pola odniesienia świata: *Quidditch przez wieki*, *Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć*, *Baśnie barda Beedle’a*, można tu wspomnieć także o mniej udanym transmedialnym projekcie *Pottermore.com*⁴⁴. O fortunności decyzji Rowling dowodnie zaświadcza również to, że planowany początkowo jako *stand-alone* film *Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć* ma zainicjować pięcioczęściowy cykl – a mowa przecież jedynie o adaptacji metafikcji zlokalizowanej pierwotnie tylko w obrębie świata narracji siedmioksięgu o Harrym Potterze i dopiero wtórnie wydanej drukiem. W przypadku Andrzeja Sapkowskiego podobną funkcję mogłaby hipotetycznie pełnić kompletna edycja *Pół wieku poezji* pióra Jaskra, sfikcjonalizowana w podobny sposób jak stylizowany na autentyczną kronikę *Świat Lodu i Ognia* czy też współtworzony przez Philipa Pullmana *Oxford Lyry*, stanowiący estetyczne dopełnienie steampunkowego świata *Mrocznych materii*. Wydany przez Sapkowskiego *Sezon burz* – czy też, jak celnie określił rzecz Tomasz Z. Majkowski, „powieść, której nie było” – jest natomiast

42 Polcon 2016 piątek Spotkanie z Sapkowskim..., 48:56–49:02.

43 Pojęcie za: A. HEJMEJ: *Intermedialność i literatura intermedialna*. W: IDEM: *Komparatystyka. Studia literackie – studia kulturowe*. Kraków 2013, s. 112.

44 V. CUNTZ-LENG: *Harry Potter Transmedial*. „Image. Zeitschrift für Interdisziplinäre Bildforschung” 2014, Nr. 20. <http://www.gib.uni-tuebingen.de/own/journal/upload/b8435a2fb342f62b52782904510dce.pdf> [dostęp: 14.10.2015].

„tak doskonale pozbawiony konsekwencji dla świata”⁴⁵, że nie zasługuje nawet na miano dobrego fan fiction, do którego stworzenia „kreator postaci Geralta” winien mieć przecież wedle swej filozofii twórczej najlepsze kwalifikacje.

Sezon burz zmarnował *de facto* szansę na stworzenie w Polsce świata transmedialnego łączącego atrakcyjne fabuły powieściowe z „rozszerzonym wszechświatem” wykreowanym przez CD Projekt RED, a rozrastającym się dziś nie tylko o kolejne gry CRPG, lecz także grę MOBA (*The Witcher: Battle Arena*), grę planszową (*Wiedźmin: gra przygodowa*) czy komiksy autorstwa duetu Paul Tobin i Joe Querio⁴⁶. Zarówno więc *mythos*, *topos*, jak i *ethos* świata wiedźmińskiego zaczynają się powoli wymykać spod władzy autora-ojca świata, ilustrując coraz lepiej rozumianą w dobie konwergencji mediów prawidłowość przechodzenia fikcyjnych światów do swoiście rozumianej domeny publicznej. W tej ostatniej zaś nie ma już potrzeby wytyczania wyraźnych granic między sferą wiedzy o świecie rzeczywistym a tą poświęconą światom wykreowanym – gdyż i jedno, i drugie oddziałują na odbiorców całą siłą światoodczucia, w światach transmedialnych bez wątpienia mniej namacalną niż w rzeczywistości fizycznej, lecz odbieraną w sposób wielokrotnie bardziej polisensoryczny aniżeli w jakiegokolwiek rzeczywistości monomedialnej.

45 „W perspektywie lektury fanowskiej, dążącej do uzupełnienia kanonu – a to z niej zdaje sprawę większość dostępnych w Internecie recenzji, *Sezon burz* jest powieścią nieudaną. Nie przynosi przecież ani jednego nowego rozstrzygnięcia, encyklopedię świata poszerza wyłącznie na czas trwania akcji. Nawet wprowadzając kolejne potwory, powieść od razu demaskuje ich sztuczność i incydentalność. [...] Sapkowski napisał powieść tak doskonale pozbawioną konsekwencji dla świata, jego bohaterów i perspektyw interpretacyjnych, że zda się, jakby w ogóle jej nie było”. T.Z. MAJKOWSKI: *Powieść, której nie było. O „Sezonie burz” Andrzeja Sapkowskiego*. „Wielogłos” 2013, nr 4, s. 170.

46 Analizę uniwersum wiedźmińskiego jako swego rodzaju „rozszerzonego wszechświata” – ściślej: „supersystemu rozrywkowego”, za niezbyt popularnym w zachodnich badaniach narratologicznych (gdź mało fortunnie podkreślającym ludyczność praktyk światotwórczych) określeniem Marshy Kinder – zaproponował jako pierwszy Zbigniew WAŁASZEWSKI w artykule: *Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy*. W: *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*. Red. A. WERNER, T. ŻUKOWSKI. Warszawa 2013. Za zwrócenie uwagi na ten artykuł pragnę serdecznie podziękować prof. Rafałowi Kochanowiczowi.

Krzysztof M. Maj

One to Rule Them All

Transmedial World and the Witcher Universe

Summary: The article makes use of Lisbeth Klastrup and Susana Tosca's notion of transmedial world which has not been introduced to Polish humanities so far. The notion serves here to describe the characteristics of the Witcher universe encompassing books, movies, TV series, video games trilogy, role-playing games and comics. The analysis of the Witcher's world is also the point of departure for a comparative study between the way the transmedial world is constructed and transmedial story as described in Henry Jenkins's *Convergence Culture*. Additionally, it enables the author to comment upon the narrative dynamics of fantasy worldbuilding which differs considerably from traditional mechanisms of representation.

Key words: The Witcher, Sapkowski, worldbuilding, transmedial world, franchise universe

Krzysztof M. Maj

Un seul pour les gouverner tous

Le monde transmédiatique et l'univers du Sorceleur

Résumé: Cet article reprend la notion de monde transmédiatique de Lisbeth Klastrup et Susana Tosca, pour décrire la spécificité de l'univers du Sorceleur, qui englobe déjà des livres, des films, une série télévisée, un jeu vidéo et des bandes dessinées. Or l'analyse de cet univers servira de prétexte pour comparer la construction du monde transmédiatique et le récit transmédiatique décrit par Henry Jenkins dans la *Culture de la convergence*, de même que pour aborder le problème de la dynamique narrative responsable de la construction des mondes fantastiques (*worldbuilding*), qui est bien différente des mécanismes traditionnels de la représentation.

Mots clés: Sorceleur, Sapkowski, worldbuilding, monde transmédiatique, univers de la franchise