

Podróże *Guliwera* Jonathana Swifta można traktować jako powieść podróżniczo-przygodową, i takie wrażenie pozostaje nam po jej pierwszych lekturach w dzieciństwie. Jest ona niewątpliwie powieścią satyryczną, co sytuuje ją w głównym nurcie literatury oświecenia. W tym omówieniu słynna powieść potraktowana jest jako utwór prekursorski w stosunku do tak obecnie popularnej literatury fantasty i science fiction, a także ogromnego działu produkcji filmowej, zajmującej się tą tematyką.

Wyprawa w stronę fantastyki

Jedną z najważniejszych powieści angielskiego oświecenia są opublikowane w 1726 r. *Podróże Guliwera do wielu odległych narodów świata* irlandzkiego kaznodziei i satyryka Jonathana Swifta. Powieść ta uznawana jest za pierwszą ważną powieść fantastyczną w dziejach literatury. Na narodziny prawdziwej fantastyki naukowej trzeba będzie poczekać jeszcze co najmniej do roku 1818 (publikacja *Frankensteina* Mary Shelley), dzieło Swifta natomiast przynosi wiele wątków, które będą istotne dla rozwoju tej odmiany literatury w XX w.

¹ Podobne retoryczne chwytły stosują np. twórcy filmowi, którzy pragną nadać swoim dziełom pozory dokumentalizmu. Najbardziej typowym przykładem może być amerykański serial science fiction *Z Archiwum X* Chrise Cartera, gdzie wszystkie sekwencje poprzedzone są podaniem dokładnego miejsca i czasu zdarzeń na wzór programów informacyjnych lub sprawozdań telewizyjnych. Również pojawiający się w czołówce filmu napis „Oparte na prawdziwych zdarzeniach” może być jedynie elementem kreacji. Tworzeniu nastroju autentyczności służy też – podobnie jak u Swifta – deklarowana prostota wypowiedzi i obrazu, np. zdjęcia stylizowane na ukrytą kamerę lub filmowanie z ręki. Innym zabiegiem stosowanym przez filmowców może być montaż z fragmentami filmów dokumentalnych i archiwalnych lub wręcz wmontowywanie aktorów w autentyczne zdjęcia dokumentalne, jak np. w filmie *Forrest Gump* Roberta Zemeckisa.

Podróże Guliwera wpisują się w nurt popularnej już od czasów starożytnych, a w nowożytnej Europie odnowionej przez Marca Pola (XIII/XIV w.), dokumentalnej lub na poły fikcyjnej literatury podróżniczej, w której ogromną rolę odgrywają opisy dalekich krain, zamieszkujących je ludów i ich obyczajów, nierzadko zaprawiane pewną dozą fantazji, wynikającej chociażby z niezrozumienia inności i obcości. Swift wykorzystuje motyw podróży do pokazania całkowicie fikcyjnych krajów (Liliput, Brobdingnag, Laputa, Glubbdubdrib i inne), rzekomo położonych gdzieś na obrzeżach naszych map, czyli w obrębie świata rzeczywistego. Uwiarygodnieniu opowieści służy z jednej strony forma pamiętnikarska, z drugiej liczne retoryczne chwytły¹ stosowane przez narratora.



Najdoskonalsze z nich zawarte zostały w ostatnim rozdziale powieści, gdzie czytamy: *I tak, Miły Czytelniku, przekazałem ci wierne sprawozdanie z mych podróży [...], a nie dbałem w nim tyle o kwiecistość, co o prawdę. Mógłbym, być może, na podobieństwo innych autorów zaskoczyć cię nieprawdopodobnymi i przedziwnymi przygodami, lecz wolałem raczej zdać sprawę z rzeczy zwykłych [...], gdyż głównym mym zamiarem było wzbogacenie twojej wiedzy, a nie twa rozrywka.* Dalej narrator sugeruje, że każdy autor powinien składać przysięgę przed Lordem Kanclerzem Anglii, że to, co opisyje, jest prawdą – sam oczywiście bez trudu taką przysięgę by złożył.

Czy te deklaracje narratora *Podróży Guliwera* są jedynie grą z fikcją literacką i retoryką? To pytanie prowadzi nas ku najważniejszej bodaj warstwie powieści, jaką jest satyra społeczna. Jonathan Swift znany był współczesnym przede wszystkim jako autor ostrych pamfletów uderzających we wszelkie sfery życia: politykę, religię, kulturę. W swoich satyrach potrafił posługiwać się drastycznymi środkami, jak chociażby w słynnej *Skromnej propozycji*, w której opisał makabryczne rozwiązanie problemu głodu w Irlandii przez hodowanie dzieci na mięso. Również w przygodowej fikcji literackiej, jaką są *Podróże Guliwera*, zawarł rozważania społeczne, przedstawiając rozmaite przywary współczesnych sobie ludzi w krzywym zwierciadle dziwacznych ludów żyjących w nieznanach krainach. A zatem w odautorskiej retoryce tkwi przewrotne ziarno prawdy: *Podróże* przy całej swej fantastyczności opisyują istotnie prawdziwy świat. Do najsłynniejszych satyrycznych epizodów powieści należy ten z podróży do krainy Liliputu, w którym opisane są zwalczające się frakcje zwolenników wysokich i niskich obcasów oraz trwająca od trzech lat wojna między sąsiadującymi mocarstwami – jej powodem jest spór o to, z której strony należy tłuc jajka przed zjedzeniem.

Ostatnia wyprawa Guliwera, do kraju Houyhnhnmów i Yahooś, oprócz elementów satyry społecznej obecnej w całym dziele, ma również cechy utopijne: opisanie doskonałego, harmonijnego społeczeństwa istot o kształtach koni. Podobnie jak we wcześniejszych utopiach – a i późniejszych antyutopiach – ład spo-



utopia

Utopia (z greki: miejsce, którego nie ma) to termin stworzony przez angielskiego humanistę, filozofa i polityka **Tomasza Morusa** (1478–1535). Wydał on w 1516 r. dzieło zatytułowane *Prawdziwie złota książeczka o najlepszym urządzeniu Rzeczypospolitej i o nowej wyspie Utopii*. Morus nie był pierwszy, który proponował w traktacie literacko-filozoficznym idealny ustrój społeczny – tradycja ta sięga Państwa Platona – ale to jego dzieło dało nazwę gatunkowi. Inną słynną utopią jest *Miasto Słońca* (1602) **Tommasa Campanelli** (1568–1639). Do wizji wczesnych utopistów odwoływali się późniejsi filozofowie, zwłaszcza pierwsi teoretycy socjalizmu, i pisarze, w Polsce m.in. Ignacy Krasicki. Pod koniec wieku XIX w wizjach utopijnych zaczęto dostrzegać elementy negatywne: „idealne” państwa są państwami policyjnymi, porządek społeczny ma w nich zapewniać całkowita kontrola władzy nad społeczeństwem. Powstanie systemów totalitarnych w XX w. potwierdziło te obserwacje, co dało bodziec do powstania nurtu antyutopii bądź dystopii, ukazującego skutki proponowanej przez utopistów inżynierii społecznej. Najśłynniejsze dwudziestowieczne dystopie to *Rok 1984* George’a Orwella, *Nowy wschód świata* Aldousa Huxleya, *Wyspa doktora Moreau* Herberta George’a Wellsa, *My Jęwgienija Zamiatina*, *451 stopni Fahrenheita* Raya Bradbury’ego.

łeczny w państwie Houyhnhnmów opiera się na odgórnym przepisach regulujących życie obywateli. Wiek XX miał zrewidować te poglądy, niemniej podobne wizje społeczne stały się istotnym bodźcem dla popularnego nurtu literackiego.

Jak już powiedzieliśmy, *Podróże Guliwera* Jonathana Swifta i *Frankenstein* Mary Shelley to dwie powieści, które najsilniej wpłynęły na rozwój literatury fantastycznej. Historia szalonego naukowca z Ingolstadt jest archetypem powieści science fiction – eksperyment doktora Frankensteina odbija poglądy naukowe epoki, jest również wyrazem dążenia romantyków do zrównania się z Bogiem w dziele tworzenia. Powieść Swifta z kolei wprowadza elementy, które okażą się ważne zarówno dla fantastyki naukowej, jak i fantasy.

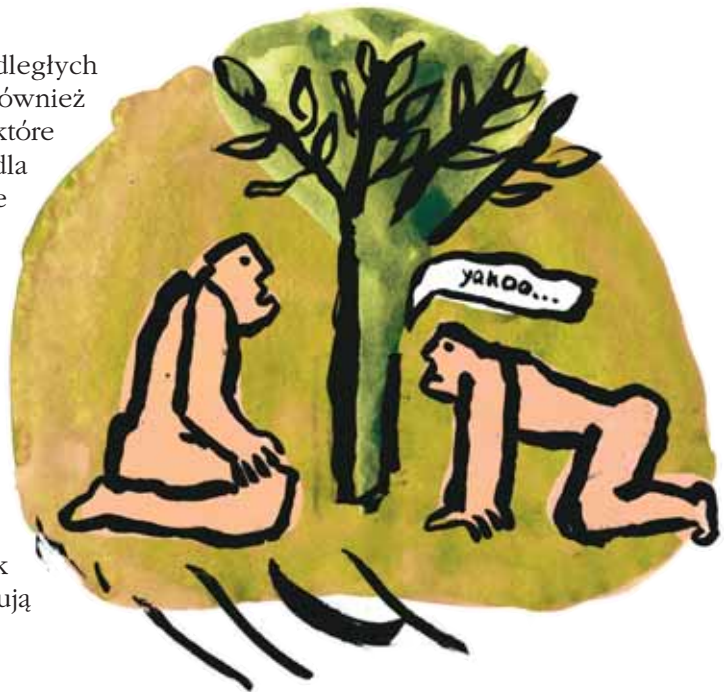
Przede wszystkim jest to tytułowa „podróż do odległych narodów” – motyw obecny w ogromnej ilości dzieł, chociażby tych o podboju kosmosu i *space opera*. Oczywiście motyw ten obecny był już w literaturze wcześniejszej, poczynając co najmniej od *Odysei* Homera, niemniej dopiero Swift dokonał przeniesienia ciężaru z przygód jednostkowego bohatera na szersze społeczne obserwacje wiążące się z podróżami. Science fiction rozwinięciem części wątków, które u Swifta przedstawione są jeszcze z naiwnością wynikającą z jednej strony z etapu rozwoju, na jakim znajdowała się powieść, a także wiedza psychologiczna i etnologiczna, z drugiej – z satyrycznego charakteru powieści. Brak realizmu widoczny jest w *Podróżach Guliwera* chociażby w szybkości i łatwości, z jaką bohater uczy się nowych języków



i nawiązuje kontakt z odmiennymi istotami². Jednym z głównych tematów dojrzałej science fiction jest zderzenie cywilizacji i nierzadko niemożność porozumienia. Rozwój antropologii i etnologii sprawił, że głównym problemem poruszonym przez autorów, takich jak np. Stanisław Lem, Ursula K. Le Guin czy Orson Scott Card, by wymienić tylko najwybitniejszych, stało się prawo człowieka do ingerencji w życie, obyczaje czy poziom cywilizacyjny odkrywanych krajów. Niemniej, niezależnie od problematyki, niezmienna pozostaje główna oś fabularna: podróż, lądowanie na obcym lądzie (planecie), kontakt z obcą cywilizacją. Z tym że w nowoczesnej powieści „kontakt” może paradoksalnie oznaczać brak porozumienia, jak chociażby w powieści *Niezwyuczony* Stanisława Lema, w której kosmiczni rozbitkowie trafiają na planetę „zamieszkałą” przez twory będące rezultatem ewolucji technologicznej, mające wprawdzie zbiorowy „umysł”, ale taki, z jakim człowiek nie jest w stanie nawiązać dialogu. Nie jest nawet w stanie ocenić intencji działań: czy „agresywne zachowania”, jakie obserwuje, są celowe, czy też wynikają z instynktowych mechanizmów obronnych właściwych społecznościom owadzi.

² Czasami autorzy fantastyki posługują się różnymi wybiegami, aby ominąć podstawowy problem komunikacji – różnorodność języków. Może to być np. telepatia lub umiejętności magiczne, ale również specjalne maszyny analizujące języki i tłumaczące. Tego rodzaju urządzenia, pozbawione w zasadzie ograniczeń, pojawiają się m.in. w serialu *Star Trek*, ale również w antyutopijnym *Edenie* Stanisława Lema; nieco mniejsze, bo ograniczone do znanych sobie języków, są możliwości robota protokolarnego 3CPO w *Gwiezdnych wojnach*.

Podróżami do odległych krain można nazwać również wiele powieści fantasy, które kreują nowe, obce dla czytelnika światy. Istnieje nawet odmiana fantasy, w której bohaterowie – jak najbardziej przynależni do naszego, rzeczywistego świata – przekraczają mniej lub bardziej dosłowne bramy prowadzące do innych, równoległych, najczęściej magicznych światów. Podobnie jak rozbitek Guliwer znajdują



się nagle wśród obcych ludów, nie znając języka ani obyczajów, nierzadko narażeni, przynajmniej początkowo, na wrogość mieszkańców równoległego świata. Najbardziej znanymi przykładami takiego rozwiązania są powieści *Świat czarownic* Andre Norton i *Kroniki* Thomasa Covenanta, *Niedowiarka* Stephena Donaldsona, ale warto wiedzieć, że taki był również pierwotny zamiar J. R. R. Tolkiena, który – jeszcze przed napisaniem *Hobbita* i zanim powstała ostateczna koncepcja *Władcy Pierścieni* – zamierzał pokazać świat Śródziemia oczami wędrowca z naszego świata, który przez przypadek wylądował na wyspie zamieszkannej przez starożytne elfy. Te zaś miały przekazać żeglarzowi mity i historię Śródziemia. Motyw przejścia między światami pojawia się również w klasycznej amerykańskiej powieści dziecięcej – *Czarnoksiężniku z Oz* Franka L. Bauma, gdzie trąba powietrzna przenosi Dorotę, dziewczynkę z farmy w Kansas, do czarodziejskiej krainy.

Na koniec należy wspomnieć o jeszcze jednej odmianie fantastyki, która zapewne zawdzięcza sporo powieści Jonathana Swifta, mianowicie o nurcie humorystyczno-satyrycznym w obrębie tego gatunku. Doskonałym przykładem opowiadań, w których wyobraźnia fantastycznonaukowa miesza się z groteską, wykorzystując przy tym konwencję „podróży do wielu odległych narodów wszechświata”, są *Dzienniki gwiazdowe* Stanisława Lema. Ich bohater, Ijona Tichego, różni od Guliwera właściwie jedynie to, że jego podróże do obcych krain są zamierzone, nie jest rozbitkiem na nieznanych lądach. Natomiast zarówno drobiazgowość opisów mieszkańców poszczególnych planet i obyczajów tam panujących, jak i pomysłowość w wymyśleniu absurdalnych sytuacji wiedzie swój literacki ród właśnie od *Podróży Guliwera*.

Jonathan Swift nie był pierwszy, który opisywał literacko odległe krainy, nawet nie pierwszy, który opisywał lądy nieistniejące, nie był też pierwszy, który opisał ustrój wymyślonemu państwu. Nie tworzył też literatury fantastycznej w nowoczesnym rozumieniu, ponieważ gatunek taki jeszcze nie istniał. Niemniej w swojej powieści po mistrzowsku połączył kilka istniejących już wcześniej w literaturze elementów, tworząc w ten sposób model, do którego świadomie lub nieświadomie odnosi się spora część późniejszych powieści, określanych przez nas mianem fantastyki.