

Wędrówka Daenerys Targaryen wewnątrz Domu Nieśmiertelnych w „Pieśni Lodu i Ognia” George’a R.R. Martina

MONIKA KOWALSKA

Uniwersytet Jagielloński
mon.kowalska@interia.pl

Wprowadzenie

Podróż jako kluczowa osnowa fabularna oraz figura poznania i oswojenia nieznanego pojawia się w literaturze od wielu tysięcy lat. Źródła toposu wędrówki należy upatrywać w starożytnych mitycznych opowieściach i tekstach religijnych basenu śródziemnomorskiego oraz Bliskiego Wschodu. Podróż, jako niezmienna część składowa mitu o bohaterze (herosie), pojawia się między innymi w sumeryjskim eposie *Gilgamesz*, *Iliadzie* i *Odysei* Homera, *Pismie Świętym* (*Księga Wyjścia*), mitycznych dziejach Heraklesa, Jazona oraz Tezeusza (Kowalski & Krzak 1989: 22; Kierkuś-Iwanicka 2001: 166). Wędrówka antycznego herosa ma najczęściej charakter inicjacyjny. W wypadku Tezeusza dochodzi kolejny, istotny dla tematyki niniejszego rozdziału, wątek labiryntu jako przestrzeni tajemniczej, obcej, groźnej i nieujarzmionej, w której łatwo się zagubić (Kowalski & Krzak 1989: 46-53; Głowiński 1994: 129-135).

Motyw podróży zajmuje szczególnie miejsce w literaturze *fantasy* i *fantastyce* zarówno światowej, jak i polskiej, pozwala bowiem na przedstawienie procesu dojrzewania bohatera, a opis jego niecodziennych przygód stanowi osnowę fabuły powieści. Ursula LeGuin stwierdziła wręcz, że „*fantasy* jest naturalnym i właściwym językiem dla opowiadania o duchowej podróży i walce

dobra ze złem [*Fantasy is the natural, the appropriate language for the recounting of the spiritual journey and the struggle of good and evil in the soul*]” (LeGuin & Wood 1979: 68).

Wykorzystanie motywu wędrówki umożliwia również czytelnikom przemierzanie razem z opisywanym bohaterem nieistniejących krain i światów – za pomocą wyobraźni. Wątek podróży i poszukiwania pojawia się w najbardziej znanych cyklach powieściowych *fantasy*; najczęściej ukazuje bohatera opuszczającego znany, bezpieczny świat i wychodzącego naprzeciw nieznanemu, czego najlepszym przykładem mogą być takie utwory, jak chociażby *Władca Pierścieni* Johna R.R. Tolkiena i *Opowieści z Narnii* Clive’a S. Lewisa (Mendlesohn 2013: 2-3). Toposu wędrówki nie mogło więc zabraknąć w kolejnej słynnej sadze *fantasy* – „Pieśni Lodu i Ognia” autorstwa George’a R.R. Martina.

Amerykański pisarz George R.R. Martin, tworząc monumentalny cykl *fantasy*, czerpał inspiracje z wielu elementów związanych z historią, mitologią, sztuką i wierzeniami świata pozatekstowego. Stały się one częścią jego własnego, fikcyjnego i unikalnego uniwersum. Autor, kreując literacki świat, nie mógł również zapomnieć o ponadczasowym i chętnie wykorzystywanym w piśmiennictwie motywie drogi oraz toposie *homo viator*, człowieka w podróży i wiecznego tułacza.

„Pieśń Lodu i Ognia” klasyfikowana jest przez badaczy jako tak zwane średniowieczne *fantasy* (*medieval fantasy*) z uwagi na *quasi*-średniowieczny charakter świata przedstawionego oraz inspiracje pisarza romansami rycerskimi i *chansons de geste*. Nawiązania ze strony Martina do kultury Europy wieków średnich szczególnie widoczne są w tytule cyklu oraz w jego strukturze narracyjnej (Błaszkiwicz 2014a: 15-17; Kokot 2014: 49-50; Fowler 2014: 71; Sapa 2016: 11-28; Starowicz 2017: 96-97). W utworze można wskazać co najmniej kilku wędrujących bohaterów, jednak najbardziej znacząca wydaje się podróż Daenerys Targaryen przez Essos, która stanowi jeden z ważniejszych motywów całej sagi, i o której będzie mowa w dalszej części rozdziału. Oczywiście podróżują również inni bohaterowie, na przykład Ned Stark z wiernej sobie i swojskiej Północy Westeros udaje się na groźne i podstępne Południe. W późniejszych tomach zmuszony do tułaczki po Essos zostaje Tyrion Lannister jako *persona non grata* w Westeros. Wędruje także Arya Stark, przemieszczając się, ale również transformując się pod względem umysłowym i duchowym, chociażby podczas treningu pośród kapłanów Boga o Wielu Twarzach. Trudną drogę przebywa również Sansa Stark – tak pod względem topograficznym, jak i psychologicznym, bowiem dojrzewa, zmienia się pod wpływem wydarzeń;

zresztą podobnie dzieje się w wypadku najmłodszego z rodzeństwa Starków, Brana, którego podróż oznacza również wewnętrzną przemianę.

Postać księżniczki Daenerys Targaryen, która utraciła swoje królestwo, jest szczególnym przykładem bohaterki przebywającej w podróży ustawicznie. Jej dzieje są bowiem ściśle związane z przemieszczaniem się po świecie Lodu i Ognia. W wyniku tak zwanej rebelii Roberta Baratheona, która miała miejsce w latach 282-283 o.P.¹ Aerys II, ojciec Daenerys, zwany Szalonym Królem, jej najstarszy brat Rhaegar, następca tronu oraz jego żona Elia Martell i ich dzieci stracili życie. Z kolei Daenerys wraz ze starszym bratem Viserysem zdołali uniknąć śmierci dzięki ofiarności ser Willema Darry'ego i osiedlili się w Bravos na zachodnim wybrzeżu Essos (Martin, García & Antonsson 2014: 127-129). Kilkanaście lat po tym wydarzeniu Viserys zginął z woli khala Drogo, wskutek czego prawa do tronu Westeros przeszły na Daenerys, jako ostatnią żyjącą osobę z królewskiej gałęzi rodu Targaryenów².

Stan badań dotyczący „Pieśni Lodu i Ognia” jest stosunkowo niewielki. Ogromna popularność serialu *Gra o tron*, emitowanego od 2011 roku (Całek 2016: 67-68) przyczyniła się do wzrostu zainteresowania cyklem ze strony badaczy, a zwłaszcza literaturoznawców, historyków, filmoznawców czy medioznawców – autorów i redaktorów monografii wieloautorskich (Jacoby 2012; Błaszkievicz 2014b; Larrington 2016; Gontarz 2016) oraz analiz (Meyer 2012: 57-64; Massie & Meyer 2014: 45-60; Marynowska 2014: 29-39; Całek 2016: 64-80; Suski 2016: 177-205). Dotyczą one różnorodnej tematyki: prehistorii, magii, wojny i etyki w uniwersum wykreowanym przez George'a R.R. Martina oraz zależności pomiędzy cyklem powieści a serialem. Zawierają jednak niewiele rozważań poświęconych Daenerys Targaryen, a do wyjątku należą rozdziały autorstwa Marcusa Schulzke'go (2012: 33-48), Christophera Romana (2014: 61-68) i Katherine Tullman (2012: 194-204) oraz artykuł

¹ O.P. oznacza „od Podboju [Aegona – M.K.]”, zaś w wersji angielskiej AC – „After the Conquest”. To rachuba upływu czasu wprowadzona do kalendarza Siedmiu Królestw: lata liczone są od momentu podbicia Westeros przez przybysza z dawnej Valyrii Aegona, zwanego od-tąd Zdobywcą. Został on pierwszym królem Westeros z rodu Targaryenów (Martin, García & Antonsson 2014: 31).

² Daenerys była uznawana za jedyną żyjącą spadkobierczynię Aerysa II do momentu ujawnienia się Aegona, zwanego Młodym Gryfem. Jeśli rzeczywiście jest on cudownie ocalałym z pogromu księciem Aegonem, wówczas, jako syn Rhaegara Targaryena, ma bardziej uzasadnione prawa do tronu niż Daenerys (co jednak jeszcze nie zostało ostatecznie rozstrzygnięte, gdyż nie ukazały się dotąd dwa ostatnie tomy cyklu).

Justyny Skrzybnik (2016: 89-119). W żadnym z wymienionych studiów nie jest szczegółowo omawiana tematyka wątku podróży Daenerys ani jej pobytu w Domu Nieśmiertelnych, mająca istotne znaczenie dla całości cyklu „Pieśni Lodu i Ognia”.

Tułacze życie Daenerys Targaryen

Topos wędrówki wiąże się nierozdzielnie z problematyką przestrzeni, która jest pojęciem wieloznacznym; Janusz Sławiński wyodrębnił kilka poziomów rozumienia tego terminu w badaniach literaturoznawczych. Dla kwestii podejmowanej przez autorkę niniejszego rozdziału, istotna jest przestrzeń przedstawiona, wewnątrztekstowa, będąca wedle słów Sławińskiego „jedną z zasad organizacji jego [dzieła literackiego – M.K.] planu kompozycyjno-tematycznego (rzeczywistości przedstawionej)” oraz „składnikiem morfologii utworu” (Sławiński 1978: 11-15). Przestrzeń tę można podzielić na realistyczną, fantastyczną, alegoryczną, wizyjną oraz śnioną (Sławiński 1978: 15).

Można wyróżnić co najmniej kilka poziomów wędrówki Daenerys w ramach struktury narracyjnej cyklu „Pieśni Lodu i Ognia”. Pierwszym typem jest realne przemieszczanie się księżniczki wewnątrz wykreowanego przez Martina świata. Podróż ta odbywa się na obszarze Essos (od Pentos aż po Meeren) w okresie około trzech lat. Od momentu zaślubin z dothrackim khałem Drogo życie Daenerys staje się ustawiczną wędrówką. Księżniczka podróżuje najpierw wraz z khalassarem, a następnie, już po śmierci swojego małżonka – po całym Essos. Najpierw kieruje się przez Czerwone Pustkowia na południe do Vaes Tolorro, a potem do Qarthu, Astaporu, Yunkai i wreszcie do Meereen. Ostatecznym celem peregrynacji Daenerys Targaryen jest Westeros, kontynent na Zachodzie, oddzielony Wąskim Morzem od Essos (lądu na Wschodzie), gdzie księżniczka dąży do odzyskania Żelaznego Tronu, zapewniającego panowanie nad Siedmioma Królestwami, utracone przez króla Aerysa II Targaryena i należne jego córce z racji urodzenia.

Drugim typem podróżowania, ujętego metaforycznie, jest ukazany w cyklu proces dojrzewania emocjonalnego i psychicznego księżniczki, zbieżny i nierozdzielnie związany z jej wędrówką po Essos. Na początku sagi „Pieśni Lodu i Ognia”, w 297 roku o.P. Daenerys liczy sobie trzynaście wiosen, natomiast w ostatnim wydanym tomie cyklu *Taniec ze smokami*, obejmującym 300 rok o.P. ma już szesnaście lat (Martin 2011). W tym okresie zachodzi w jej

życiu wiele zmian i wydarzeń, które nie pozostają bez wpływu na osobowość bohaterki. Zaliczyć do nich należy małżeństwo z khalem Drogo, morderstwo brata Viserysa, a następnie śmierć męża i synka oraz narodziny smoków.

Trzecim typem podróży jest wykraczanie poza czasoprzestrzeń tekstową w stronę nieistniejących (z perspektywy fikcyjnego świata) lub odległych topograficznie miejsc; to wędrowka w ramach iluzji magicznej, która odbywa się wewnątrz Domu Nieśmiertelnych (*The House of the Undying*)³: przestrzeni fantastycznej, alegorycznej i wizyjnej zarazem, ulokowanej w Qarthu na południowo-wschodnim wybrzeżu Essos. Została ona szczegółowo opisana w *Starciu Królów*, drugim tomie cyklu „Pieśni Lodu i Ognia” (Martin 2012: 703-715). Ze względu na tematykę rozdziału, na szczególną uwagę zasługuje właśnie ten ostatni typ podróży Daenerys Targaryen, niejednoznaczny i tym samym najbardziej interesujący, bowiem łączący w sobie obecne w kulturze od wielu wieków dwie koncepcje – labiryntu i pałacu pamięci, o których będzie mowa w dalszej części rozważań.

Magiczna siedziba czarodziejów Qarthu

Qarth przedstawiony został jako prastare i bogate miasto na południu Essos, leżące przy Nefrytowej Cieśninie, łączącej Morze Nefrytowe z Letnim, na skrzyżowaniu szlaków handlowych i kulturowych między Północą i Południem oraz Wschodem i Zachodem. Władzę nad nim sprawuje wieloosobowe gremium, zwane Radą Trzynastu. W mieście tym znajdowała się pradawna siedziba qartheńskich czarnoksiężników opisana w *Starciu Królów* następująco:

Dany spodziewała się, że w tym pełnym splendoru mieście Dom Nieśmiertelnych będzie najwspanialszy ze wszystkich, gdy jednak wyszła z palankinu, ujrzała przed sobą starożytne, stare ruiny. Były długie i niskie, nie było w nich wież ani okien. Owijały się niczym kamienny wąż wokół gaju drzew o czarnej korze. Z ich granatowych jak inkaust liści produkowano czarodziejski napój, który Qartheńczycy zwali cieniem wieczoru. W pobliżu nie było żadnych innych budynków. Dach pała-

³ Bardziej właściwe byłoby tłumaczenie angielskiego słowa „Undying” jako Nieumarli – zarówno w kontekście lingwistycznym, jak i z uwagi na opis qartheńskich magów. Jednak w niniejszym rozdziale zachowane jest oficjalne polskie tłumaczenie nazwy omawianej budowli.

cu pokrywały czarne dachówki. Wiele z nich pękło lub odpadło, a zaprawa między kamieniami była sucha i osypywała się. Dany wreszcie zrozumiała, dlaczego Xaro Xhoan Daxos nazwał ten budynek Pałacem Pyłu. Nawet Drogon zaniepokoił jego widok. [...]

— Jesteśmy krwią twojej krwi — ciągnął Aggo — i poprzysięgliśmy żyć i umrzeć razem z tobą. Pozwól nam wejść ze sobą do tego mrocznego domu, abyśmy chronili cię przed niebezpieczeństwem. — W niektórych miejscach nawet *khal* musi być sam — odparła Dany (Martin 2012: 703-704).

Dom Nieśmiertelnych wzbudzał zatem grozę nie tylko w Daenerys i jej towarzyszach, ale nawet w jej nieustraszonym smoku Drogonie. Bohaterka podkreślała, że musi samotnie wejść do Domu Nieśmiertelnych i wędrówkę wewnątrz przebyć bez niczyjej pomocy. Samotność jest stałą cechą bohaterów mitycznych lub legendarnych, z założenia potężniejszych od zwykłych śmiertelników, którzy mają do wykonania wyjątkowe zadanie. Dlatego też nikt nie mógł wyręczyć księżniczki, samodzielnie przechodzącej próbę, jaką stworzyli dla niej magowie qartheńscy.

Niemalą rolę odgrywał tu lęk przed destrukcyjnym działaniem prastarej magii, zaklętej w budowli, a także sam wygląd ruin, z pozoru zwyczajny, lecz kryjący w sobie zagadkę. Dom Nieśmiertelnych, postrzegany jako labirynt architektoniczny, wzbudzał strach przed zbłądzeniem i kontaktem z nieznanym. Można go uznać za strukturę wyrosłą na gruncie estetyki dziewiętnastowiecznych powieści grozy (Kusek 2016: 152). Budowla ta została wykreowana jako przestrzeń fantastyczna, alegoryczna, a także labirynt o wielu rozgałęzieniach.

Dom Nieśmiertelnych, chociaż utkany z magii, był również fizycznie umiejscowiony w świecie przedstawionym, a jego materialne zakotwiczenie stanowiły ruiny, będące zarazem konstrukcją i osnową dla magicznej iluzji. Zanim Daenerys została dopuszczona do wejścia, musiała jeszcze wypić przygotowany przez czarnoksiężników z Qarthu eliksir, dzięki właściwościom którego stała się wrażliwa na magię i była w stanie dostrzec rzeczy niedostępne dla zwykłych śmiertelników (Martin 2012: 706). Wypicie czarodziejskiego napoju to klasyczny element obrzędu przejścia (*rite de passage*), obecny w różnych mitologiach i wierzeniach, wiążący się z inicjacją i przemianą bohatera (Gluckman 1962; Van Gennep 2006). Rytuał przejścia odbywa się również podczas przekraczania granicy oddzielającej dwie przestrzenie. Skosztowanie eliksiru przez Daenerys ma w tym wypadku dwojakie znaczenie: po pierwsze, staje się cezurą wyznaczającą jej przejście ze strefy bezpieczeństwa, gdzie pozostaje ser Jorah

i inni jej towarzysze, na teren nieznanego jej i obcego Domu Nieśmiertelnych, a po drugie, powoduje u bohaterki wewnętrzną przemianę, otwiera jej oczy i umożliwia świadomy kontakt z magią.

Głównym celem, dla którego Targaryenówna zdecydowała się wkroczyć do Domu Nieśmiertelnych, była nadzieja, że magowie mieszkający w budowli odpowiedzą na nurtujące protagonistkę pytania związane z jej rodzinną przeszłością oraz niepewną przyszłością. W ocenie dziewczyny, czarnoksiężnicy stanowili klucz do zagadki, zaś wędrówka przez korytarze i komnaty – krętą drogę, prowadzącą do rozwiązania problemu. Po Domu Nieśmiertelnych jako labiryncie należało poruszać się w określony sposób, wybierając zawsze drzwi po prawej stronie, co wyjaśnił bohaterce Pyat Pree, jeden z magów. Celem było dotarcie do komnaty audiencyjnej. Nie można było również zbaczać z obranej drogi lub wchodzić do pokoi innych niż te znajdujące się po prawej (Martin 2012: 705-706). Komnaty miały różną formę i kształt, a niektóre z nich także okna, zaś korytarze nieustannie wznosiły się w górę. Wędrówka po labiryncie oznaczała zatem pokonywanie kolejnych komnat w drodze do sali audiencyjnej. W niektórych z nich rozgrywały się różnorodne sceny: jedne rodem z koszmarów, inne bardzo piękne. Część z tych wizji niosła ze sobą znaczenie symboliczne lub antycypowała wydarzenia rozgrywające się w dalszych tomach. W jednej z komnat Daenerys zobaczyła piękną, nagą kobietę wykorzystywaną seksualnie przez czterech mężczyzn niewielkiego wzrostu⁴; w kolejnej sali ujrzała ucztę zmarłych, pokrytych krwią i z widocznymi obrażeniami. Tej makabrycznej biesiadzie przewodniczył trup z głową wilka zamiast ludzkiej. Na czerepie nosił żelazną koronę i spoglądał błagalnie na targaryeńską księżniczkę (Martin 2012: 707)⁵. Za następnymi drzwiami kryła się komnata do złudzenia przypominająca mieszkanie w Braavos. Wewnątrz znajdował się

⁴ Nieznane jest oficjalne wytłumaczenie sensu tej sceny, gdyż George R.R. Martin nie wypowiedział się w tej kwestii. Budzi jednak ona żywe zainteresowanie fanów na forach internetowych. Według najczęściej przywoływanej przez czytelników interpretacji kobieta napastowana przez czterech karłów to symbol Westeros, cierpiącego z powodu tak zwanej wojny pięciu królów, która w omawianym momencie sagi była już walką tylko czterech królów. Renly Baratheon bowiem zginął, a przy życiu pozostali Robb Stark, Stannis Baratheon, Joffrey Lannister i Balon Greyjoy (Asoiaf.westeros.org 2014: post 1-16).

⁵ Tę scenę interpretuje się jednoznacznie jako zapowiedź słynnego wydarzenia, które miało miejsce w następnym tomie Pieśni Lodu i Ognia – tak zwanych Krwawych Godów (*Red Wedding*). Wówczas w rodowej siedzibie Freyów został podstępnie zamordowany Robb Stark wraz ze swoją żoną podczas uczyty wieńczącej ich zaślubiny. Wyobrażenie króla z wilczą głową, obecne w wizji Daenerys, odnosiło się najpewniej do niego.

ser Willem Darry, który powitał Daenerys ciepłymi słowami, kusząc, żeby weszła do środka (Martin 2012: 707-708). Niewiele brakowało, żeby księżniczka wpadła w pułapkę, jednak w porę się opamiętała i odeszła od drzwi⁶.

Następnie jej oczom ukazała się scena sprzed kilkunastu lat, rozgrywająca się w czasie rebelii Roberta Baratheona. Bohaterka ujrzała mianowicie salę ozdobioną smoczymi czaszkami, a wewnątrz niej mężczyznę przypominającego jej ojca, króla Aerysa II Obłąkanego. Zasiadał on na Żelaznym Tronie i w tym momencie wydawał rozkaz spalenia Czerwonej Twierdzy w Królewskiej Przystani. Daenerys nie mogła być świadkiem tego zdarzenia, ale magia czarnoksiężników z Qarthu umożliwiła jej zobaczenie ojca i uchwycenie momentu wydania przez niego owego straszliwego rozkazu. Było to zatem spełnienie pragnienia księżniczki, która chciała poznać przeszłość swojego rodu.

W kolejnej komnacie Daenerys zobaczyła następującą wizję:

Nieznamy miał włosy jej brata, był jednak wyższy, jego oczy nie były liliowe, lecz miały barwę ciemnego indygo. Aegon — powiedział do kobiety, która leżała w wielkim, drewnianym łożu, karmiąc piersią noworodka. — Jakie imię może być lepsze dla króla? — Czy ułożysz dla niego pieśń? — zapytała. On już ma pieśń — odparł mężczyzna. — Jest księciem, którego obiecano, a jego pieśń to pieśń lodu i ognia. — Gdy to powiedział, uniósł wzrok i spojrzał w oczy Dany. Wydawało się, że ją zobaczył, chociaż stała za drzwiami. — Potrzebne jest jeszcze jedno — rzekł, nie wiedziała, do niej czy do kobiety leżącej na łożu. — Smok ma trzy głowy (Martin 2012: 709).

Opisanym w wizji mężczyzną jest zmarły starszy brat Daenerys, Rhaegar Targaryen, a leżąca w łożu kobieta to jego żona, Elia Martell. Oboje rozmawiają o swoim synu, Aegonie⁷.

⁶ Być może ta scena wyraża głęboko skrywaną tęsknotę targaryeńskiej księżniczki za miejscem, które mogła nazwać swoim domem i bezpiecznym schronieniem (Asoiaf.westeros.org2014: post 1).

⁷ Słynne słowa Rhaegara o trzygłowym smoku wzbudzają wiele zrozumiałych kontrowersji i spekulacji wśród fanów „Pieśni Lodu i Ognia”. Jak się przypuszcza, wypowiedziane przez Rhaegara zdanie, ze względu na swój profetyczny charakter, może mieć kluczowe znaczenie w odniesieniu do późniejszych wydarzeń, które nastąpią w cyklu. Prawdopodobnie dotyczy osoby, która ostatecznie zasiądzie na Żelaznym Tronie i będzie miała w sobie krew Targaryenów. Ponadto wspomniany cytat zawiera słowa „pieśń lodu i ognia” stanowiące tytuł sagi George’a R.R. Martina.

Elementem próby, poza odnalezieniem drogi przez kolejne sale, była także konfrontacja z iluzjami. Na tym polegało spotkanie w przestrzeni Domu Nieśmiertelnych Pyata Pree, który chciał zmylić Daenerys i wyprowadzić ją na manowce. Podobnie złudne było też wrażenie wznoszenia się w górę, jakby księżniczka znajdowała się wewnątrz wieży⁸. Na jej „szczycie” znajdowały się kunsztownie wykonane z czardrewna i hebanu drzwi, które prowadziły do sali, gdzie obradowało gremium bogato ubranych magów. Również to okazało się wyrafinowaną pułapką, kolejną iluzją magiczną, mającą na celu omamienie księżniczki. Daenerys, ignorując nawoływania zjaw, przeszła do właściwej komnaty audiencyjnej, gdzie znajdowała się prawdziwa rada czarodziejów. Przedstawiała ona widok dalece mniej ponętny niż poprzednie grono: zasuszone trupy oraz wielkie, zgniłe serce w kolorze indygo. Pytanie zadane czarnoksiężnikom przez księżniczkę dotyczyło właśnie doświadczonych wizji:

— Przyszłam tu po dar prawdy — oznajmiła Dany. — To, co widziałam w długim korytarzu... czy to były prawdziwe wizje, czy kłamstwa? Przeszłość czy przyszłość? I co to wszystko znaczy? [...] *...trzy głowy ma smok... [...] trzy ognie musisz zapalić... jeden dla życia i jeden dla śmierci i jeden dla miłości... [...] na trzech wierzchołkach musisz pojechać... na jednym do łóża i na jednym do strachu i na jednym do miłości... [...] trzy zdrady cię spotkają... jedna za krew i jedna za złoto i jedna z miłości* [wykursywienie oryginalne] (Martin 2012: 713).

Omawiana wizja ma podwójny charakter – retrospekcyjny i profetyczny, dotyczy przeszłości i przyszłości Daenerys Targaryen⁹. Ostatnia próba polega bowiem na zwyciężeniu obrazów przeszłości, które księżniczka pragnęła zrozumieć, a ukazały się jej w postaci widm otaczających ją ze wszystkich stron. Widziała wśród nich Viserysa oblewanego płynnym złotem, Rhaegara, ginącego

⁸ Było to jednak złudzenie wytworzone przez czary qartheńskich magów, gdyż Dom Nieśmiertelnych widziany z zewnątrz nie posiadał żadnych baszt.

⁹ Podczas gdy trzy ognie nastęrczają trudności interpretacyjnych, trzy wierzchołce i zdrady umożliwiają postawienie pewniejszych hipotez. Rumaki mogą odnosić się w sensie alegorycznym do ludzi albo w sensie dosłownym do zwierząt. Pierwszym wierzchołcem może być kochanek Daenerys, Daario albo jej niekochany drugi mąż Hizdahrzo Loraq, drugim zapewne jej trudny do okiełznania smok Drogon, a trzecim „jej słońce i gwiazdy”, khal Drogo (Asoiaf.westeros.org 2014: post 1-16). Z kolei zdrada za krew to być może zemsta Mirri Maz Duur, a za złoto – zdrada jej najwierniejszego sługi, ser Joraha Mormonta. Zdrada z miłości również może odnosić się do ser Joraha albo też do innej osoby, jeszcze niezna-

w bitwie pod Tridentem oraz Mirri Maz Duur i niewolników z Zatoki Niewolniczej. Pokonując tę ostatnią iluzję, Daenerys dostrzegła, że w rzeczywistości są to zimni nieśmiertelni magowie, którzy chcą ją unicestwić i wyssać jej siły życiowe, potrzebne im do przetrwania.

Ostatecznie księżniczkę ocalił jej smok Drogon, pałac i spopielając wszystko, co znajdowało się w komnacie, a tym samym umożliwiając Daenerys opuszczenie Domu Nieśmiertelnych. Nieczyste intencje qartheńskich magów potwierdza również zachowanie Pyata Pree, który – widząc wybiegającą bohaterkę – chciał uśmiercić ją przy użyciu noża. Ponownie przeciwdziałał temu czynowi smok, a także ser Jorah i towarzysze (Martin 2012: 713-715).

Przyjęta przez George'a Martina koncepcja topograficzna i chronologiczna Domu Nieśmiertelnych wskazuje na inspirację dwoma istotnymi dla historii kultury i literatury ideami, a mianowicie koncepcją labiryntu oraz pałacu pamięci, w świetle których warto uzupełnić dotychczasowy opis o nowe konteksty tej fantastycznej przestrzeni, wykreowanej na potrzeby literackiego cyklu.

Dom Nieśmiertelnych jako labirynt

Labirynt wymyka się wszelkim próbom semantycznego uporządkowania. Według Małgorzaty Czapigi (2013: 9-24) nie jest ani toposem, ani archetypem, a ujęcie go jako obrazu albo symbolu również nie wyczerpuje wszystkich możliwości interpretacyjnych. Zasadniejszą hipotezą wydaje się potraktowanie go jako wyobrażenia, a zwłaszcza – figury ludzkiego losu. Podobnie czyni Barbara Lewicka (2017: 38-53), omawiając rozwój labiryntu jako figury od starożytności po ponowoczesność.

Termin „labirynt” wywodzi się ze starożytnej greki – *labýrinthos* (λαβύρινθος) – aczkolwiek nie jest znana dokładna etymologia tego pojęcia (Mariotti 2013: 45). Wiadomo jednak, że w starożytności mianem *λαβύρινθος* określano niektóre muszle o spiralnym kształcie, a szczególnie szkielety głowonogów z rzędu łodzików, rodzaju *nautilus*, według klasyfikacji biologicznej Karola Linneusza (Mariotti 2013: 46). Definicji terminu „labirynt” jest wiele – rozpatrywał je, w klasycznej już dla tej problematyki pozycji, włoski uczoney Paolo Santarcangeli (1982). Zgodnie z jego definicją labirynt to: „kręta trasa, na której czasem bez przewodnika łatwo jest zgubić drogę” (Santarcangeli 1982: 41). Podobne wyjaśnienie tego pojęcia przywołał Giovanni Mariotti: „Stosuję tutaj słowo »labirynt«

w szerokim znaczeniu, jako miejsce, gdzie ktoś się gubi lub przynajmniej odnosi takie wrażenie” (Mariotti 2013: 46, przypis 14). Natomiast w *Słowniku Języka Polskiego PWN* widnieje kilka definicji labiryntu, między innymi taka: „w starożytności: budowla o bardzo zawiłym układzie sal i korytarzy; skomplikowany układ dróg, przejść lub pomieszczeń; skomplikowana sytuacja, z której trudno znaleźć wyjście; [...] rysunek lub przyrząd przedstawiający system splątanych dróg, z których tylko jedna prowadzi do celu, stosowany w badaniach eksperymentalnych procesu uczenia się” (Sjp.pwn.pl 2019). Przytoczone wykładnie, chociaż różnie sformułowane, w podobnym stopniu kładą nacisk na istotną cechę labiryntu, niezależną od jego formy i techniki wykonania, a zatem na zawiłość i splątanie jego ścieżek, wśród których łatwo zmylić drogę.

Siedziba qarthęskich magów to figura labiryntu na wielu płaszczyznach. Po pierwsze, wskazuje na iluzoryczny charakter Domu Nieśmiertelnych, który wewnątrz przypominał labirynt o niezliczonej ilości korytarzy i komnat. Łatwo było osobie nieznającej jego topografię zabłądzić i zniknąć na zawsze. Pyat Pree pełnił zatem rolę analogiczną do Ariadny, która pomogła Tezeuszowi (w powieści tożsamego z Danaerys) znaleźć wyjście z labiryntu. Jego pomoc miała jednak charakter mocno ambiwalentny (i odbiegający tym samym od mitologicznego), gdyż oprócz cennych rad udzielonych księżniczce, przekazywał jej także fałszywe wskazówki. Wędrówka Daenerys wewnątrz budowli, podobnie jak u Tezeusza, miała też charakter inicjacyjny (Czapiga 2013: 51) i nie pozostała bez wpływu na jej osobowość: pozwoliła bohaterce dostrzec magiczne wizje związane z historią i możliwą przyszłością Westeros.

Odwołując się do typologii labiryntów sporządzonej przez Paola Santarcangeliego (1982: 42-56), należy stwierdzić, że utkany z magii Dom Nieśmiertelnych miał formę labiryntu celowego, nieregularnego, o wielu rozgałęzieniach, monocentrycznego¹⁰. Zawierał jeden punkt centralny, który stanowiła komnata Rady Nieśmiertelnych. Wskazówki przekazane Daenerys przez Pyata Pree oznaczałyby, że właściwa droga do centrum odbywała się po spirali, skręconej w prawo i wznosiła się w górę. Dom Nieśmiertelnych był labiryntem iluzorycznym, stworzonym za pomocą magii, który nagiął prawa czasoprze-

¹⁰ Z kolei Umberto Eco (2009), podążając między innym za pracą Santarcangeliego, wyróżnia trzy główne typy labiryntów: (1). Jednokierunkowy, którego przykładem jest słynny labirynt z Knossos; (2). Manierystyczny, tak zwany Irrweg, który zawiera w sobie kilka możliwych dróg do wyboru, natomiast tylko jedna prowadzi do celu (wyjścia); (3). Sieć, w której istnieje możliwość połączenia każdego punktu z wszelkim innym punktem (Eco 2009: 47-51).

strzenne; jego wnętrze nie odpowiadało wyglądowi zewnętrznemu. Budowała magów prezentowała się postronnemu obserwatorowi w postaci długich i niskich ruin, pozbawionych wież oraz okien (Martin 2012: 703), natomiast widziany od wewnątrz Dom Nieśmiertelnych posiadał okna i wieżę, w której znajdowała się komnata audiencyjna, czyli centrum labiryntu.

Kolejnym podkreślanym przez badaczy aspektem labiryntów jest ich empiryczność; bohater osobiście doświadcza kontaktu z nieznaną i groźną dlań przestrzenią: nieujarzmioną, pierwotną, niezbadaną, chtoniczną, stanowiącą antytezę swojskości domu (Głowiński 1994: 129-134). Labirynt to również przestrzeń o charakterze eschatologicznym, w której bytują zmarli. Zejście mitycznego bohatera do labiryntu i wydostanie się zeń symbolizuje jego odrodzenie i zwycięstwo nad śmiercią (Kowalski & Krzak 1989: 70-91). Wszystkie te warunki spełnia Dom Nieśmiertelnych w Qarthu. Jest to przestrzeń wroga, wzbudzająca grozę w Daenerys i jej towarzyszach, nasycona magią. Wędrówka księżniczki przez sale i korytarze iluzorycznej budowli jest podróżą do świata umarłych, którymi okazują się Nieśmiertelni; Daenerys odnosi tam zwycięstwo nad czyhającą nań śmiercią, zaś światło (ogień Drogon) triumfuje nad mrokiem (ciemność korytarzy i upiorność wizji magicznych).

Dom Nieśmiertelnych jako pałac pamięci

Inspiracją autora cyklu „Pieśni Lodu i Ognia” mogła być również – obok figury labiryntu – idea pałacu pamięci. Jest to jedna z najstarszych metod mnemotechnicznych (rozumianych jako *ars memoriae*, czyli sztuka zapamiętywania, służąca uporządkowaniu i pamięciowemu przyswojeniu pojęć oraz rzeczy), szczególnie przydatna w retoryce, przy układaniu przemów i wystąpień publicznych (Lauer 2004: 23-24). Pojawia się już w grecko-rzymskiej starożytności i zwana była systemem miejsc (*loci*)¹¹ lub rzymskim pokojem. Warto nadmienić, że w mne-

¹¹ Dzięki opowieści Cycerona, zawartej w *De Oratore*, znana jest treść legendy, na podstawie której pierwszeństwo w praktycznym zastosowaniu tej metody mnemotechnicznej przypisuje się Symonidesowi z Keos, greckiemu poecie, żyjącemu na przełomie VI i V wieku p.n.e. (Yates 1977: 14). Symonides, dzięki swojej pamięci, zdołał zidentyfikować personalia uczestników uczty u Skopasa, którzy zginęli wskutek zawalenia się stropu domostwa gospodarza. Wcześniej bowiem zapamiętał, w jakim porządku i w których miejscach komnaty siedzieli poszczególni uczestnicy. Wykorzystał w swojej metodzie pamięciowej zarówno miejsca (*loci*), jak i umieszczone w nich wyobrażenia (*imagines*; Yates 1977: 13).

motechnice i sztuce pamięci stosuje się ją nadal (Spence 1984; Buzan 2006; Carruthers 2010; 2013). Polega ona na wizualizacji w umyśle wyimaginowanej budowli, wypełnionej miejscami i wyobrażeniami, usytuowanymi według ścisłych reguł. Dzięki tej mentalnej strukturze można w każdej chwili przypomnieć sobie określone pojęcia, słowa, obrazy i przedmioty.

Bardziej szczegółowe informacje na temat konstrukcji pałacu pamięci znajdują się w zachowanym do dziś traktacie *Rhetorica ad Herennium*, napisanym przez nieznanego autora około 86-82 roku p.n.e. Do początków XX wieku autorstwo tego podręcznika retoryki i sztuki wymowy przypisywane było Cynceronowi, lecz obecnie odchodzi się od tego założenia (Yates 1977: 16, 29; Carruthers 2013: 394). Autor *Rhetorica ad Herennium* wyróżnia dwa istotne elementy, które składają się na tę metodę zapamiętywania: miejsca (*loci*) oraz wyobrażenia (*imagines*). Miejsca służą usytuowaniu wyobrażeń wewnątrz mentalnej struktury, która może, ale nie musi, mieć formę architektoniczną (wówczas można mówić o pałacu pamięci). Twórca *Rhetorica ad Herennium* zaleca, aby umieścić miejsca wewnątrz pustej budowli. Należy pamiętać, aby były one jak najbardziej różnorodne i umieszczone w odstępach średniej wielkości. Termin „wyobrażenia” odnosi się do wizerunków, znaków, przedmiotów, które są związane z rzeczą, pojęciem, ideą, którą człowiek w danym momencie pragnie zapamiętać (Yates 1977: 18; Carruthers 2010: 20). Ważne jest, żeby *imagines* posiadały cechy charakterystyczne. Unikalne właściwości wizerunków umożliwiają ich łatwą identyfikację oraz szybkie przypomnienie (*recollectio*) w razie potrzeby.

Porównując klasyczne zasady konstrukcji mentalnych struktur architektonicznych, zawarte w traktacie *Rhetorica ad Herennium*, oraz plan i schemat Domu Nieśmiertelnych w Qarthu, można zauważyć pewne analogie pomiędzy tymi dwiema iluzorycznymi budowlami. Poszczególne komnaty siedziby qartheńskich czarnoksiężników pełniły funkcję miejsc – *loci* – natomiast sceny i wizje, które się w nich rozgrywały, można uznać za odpowiedniki wyobrażeń – *imagines*. Wydarzenia, zaprezentowane w poszczególnych salach, były bardzo wyraziste i namacalne, trudne do wymazania z pamięci. Oddziaływały na zmysły i uczucia Daenerys Targaryen. Co więcej, niosły ze sobą mniej lub bardziej zawoalowane przesłanie. Większość wizji ukazanych księżniczce była ściśle powiązana z historią rodu Targaryenów, a szczególnie z przeszłością, teraźniejszością i przyszłością Daenerys (dom w Braavos, Aerys II na Żelaznym Tronie, Rhaegar z Elią i małym Aegonem, śmierć Rhaegara pod Tridentem, Mirri Maz Duur, niewolnicy z Zatoki Niewolniczej).

Dom Nieśmiertelnych nie stanowił jednak typowego pałacu pamięci, gdyż celem jego istnienia nie było umożliwienie Danaerys odzyskanie wspomnień, lecz poznanie przeszłości własnej rodziny. Ta nieistniejąca w rzeczywistości świata wewnątrztekstowego budowla była stworzona wyłącznie za pomocą magii i dlatego pełna różnych obrazów, rzeczy, scen oraz wydarzeń, które albo miały miejsce naprawdę, albo nigdy się nie zdarzyły, ewentualnie miały się ziścić w przyszłości. Na poziomie zewnętrznym i pozatekstowym jedynym twórcą koncepcji Domu Nieśmiertelnych jest autor cyklu „Pieśni Lodu i Ognia”, George R.R. Martin, który wykorzystał ten motyw jako okazję do fabularnego przemieszczania się po osi czasu (w postaci wizji, będących konstrukcyjnie retrospekcjami oraz antycypacjami). Natomiast w ramach świata przedstawionego i w warstwie fabularnej magowie z Qarthu za pomocą swoich zdolności magicznych stworzyli iluzję Domu Nieśmiertelnych między innymi po to, aby taka osoba, jak Daenerys Targaryen mogła przejść próbę i dowieść swojego dziedzictwa oraz uzyskać odpowiedzi na interesujące ją zagadnienia. Mieli oni też ukryty cel, chcieli bowiem wykorzystać siły życiowe księżniczki, uwięzić ją wewnątrz pałacu i doprowadzić do jej śmierci (Martin 2012: 714-715). Jej energia pozwoliłaby im na dalsze przetrwanie.

Warto również zwrócić uwagę na kolejną cechę, odróżniającą Dom Nieśmiertelnych od typowego pałacu pamięci. Otóż osoba znajdująca się wewnątrz iluzorycznej siedziby magów i wędrująca przez jej korytarze, nie jest tożsama z twórcą tej wymyślonej konstrukcji, którym w warstwie wewnątrztekstowej są qartheńscy magowie. Zazwyczaj pałac pamięci jest nierozzerwalnie związany z jego kreatorem – tylko on zna rozkład *loci* i *imagines*. Miejsca i wyobrażenia służą tylko potrzebom autora tego wyobrażenia, a osoby postronne nie mają do tej mentalnej struktury dostępu. W tym wypadku Daenerys była odbiorcą wizji magicznej, utworzonej przez magów z Qarthu. Paradoksalnie jednak można uznać, że miała swój udział w tworzeniu tej iluzorycznej konstrukcji. Czytając opisy scen rozgrywających się w obrębie Domu Nieśmiertelnych, można przypuszczać, że w umyśle Daenerys dokonała się internalizacja *loci* i *imagines* wykreowanych przez magów. Sceny, które stanowiły dla niej pułapkę, były bardzo plastyczne i odpowiadały jej wspomnieniom oraz wydarzeniom, które rzeczywiście miały miejsce w przeszłości, i o których słyszała z opowieści. Daenerys, kłucząc ścieżkami labiryntu, nieświadomie wywoływała wizje związane nierozzerwalnie z jej rodziną i przeszłością. Jakkolwiek magowie z Qarthu byli potężni, trudno przypuścić, aby tak dobrze znali wnętrze jej domu w Braavos i zachowanie ser Willema Darry’ego, a także mogli zapanować nad niektórymi wizjami o charakterze profetycznym, na przykład wypowiedzią księcia Rhaegara.

Podsumowanie

Wędrowka Daenerys po Domu Nieśmiertelnych wykraczała poza rzeczywistość wewnątrztekstową świata wykreowanego przez Martina, nie ograniczała się też jedynie do przestrzeni, ale stanowiła również odwołanie do zmienności czasu, wydarzeń przeszłych i przyszłych, a przede wszystkim – była iluzją magiczną. Dom Nieśmiertelnych został wykorzystany przez magów z Qarthu jako narzędzie służące do unicestwienia Targaryenówny pod pozorem przeprowadzenia próby siły jej charakteru oraz obietnicy udzielenia informacji.

Przestrzeń wykreowana w postaci Domu Nieśmiertelnych w Qarthu, zaprezentowana w *Starciu Królów*, stanowi interesujący przykład połączenia idei labiryntu z motywem pałacu pamięci. George R.R. Martin, tworząc własną wizję siedziby qartheńskich magów, wykorzystał na potrzeby cyklu oba wyżej wspomniane elementy, trwale obecne w kulturze światowej. Dzięki temu stworzył mikroświat w obrębie własnego uniwersum, niczym w powieści szkatułkowej – kolejną opowieść (czy raczej opowieści) ukrył wewnątrz innej, znacznie obszerniejszej. Taka konstrukcja narracji umożliwiła pisarzowi wykreowanie scen, pełniących w cyklu funkcję retrospekcji lub antycypacji wobec toczących się w „Pieśni Lodu i Ognia” wydarzeń fabularnych.

W wypadku figury labiryntu, autor „Pieśni Lodu i Ognia” nie wprowadził istotnych zmian, bowiem Dom Nieśmiertelnych jest przykładem nierzeczywistego i wyobrazonego labiryntu, opartego na iluzji magicznej. Ma cechy charakterystyczne dla niektórych labiryntów, omówionych w typologii Santarcangeliego (1982: 42-56). To przestrzeń nieujarzmiona, obca i wroga wobec Daenerys. Podróż bohaterki przez korytarze i sale Domu Nieśmiertelnych ma również charakter eschatologiczny, staje się zwycięstwem księżniczki nad śmiercią i przygotowaniem do nowego życia (Kowalski & Krzak 1989: 70-91; Głowiński 1994: 129-134; Czapiga 2013: 57). Odstępstwa od tradycyjnych, utrwalonych w kulturze wyobrażeń można natomiast zauważyć w wypadku wykorzystania koncepcji pałacu pamięci. Dom Nieśmiertelnych zawiera miejsca i wyobrażenia dotyczące przeszłości, teraźniejszości i przyszłości Daenerys Taryagen powiązane z historią jej rodu. Księżniczka natomiast nie jest autorką tej iluzorycznej struktury, za jej twórców na poziomie wewnątrztekstowym trzeba uznać magów z Qarthu. Jednak wizje i wspomnienia wykreowane przez kogoś innego stały się udziałem protagonistki być może z powodu jej własnej, silnej mocy magicznej. W ten sposób Daenerys nieświadomie stała się współtwórczynią ulotnej koncepcji Domu Nieśmiertelnych.

Źródła cytowań

- ASOIAF.WESTEROS.ORG (2014), 'The House of the Undying (Visions Explained)', online: <https://asoiaf.westeros.org/index.php?/topic/106656-the-house-of-the-undying-visions-explained/>, [dostęp: 27.12.2019].
- BŁASZKIEWICZ, BARTŁOMIEJ (2014a), 'George R.R. Martin's *A Song of Ice and Fire* and the Narrative Conventions of the Interlaced Romance', w: Bartłomiej Błaszkiwicz (red.), *George R.R. Martin's „A Song of Ice of Fire” and the Medieval Literary Tradition*, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, ss. 15-48.
- BUZAN, TONY (2006), *Use Your Memory. Understand Your Mind to Improve Your Memory and Mental Power*, Harlow: BBC Active.
- CAŁEK, AGNIESZKA (2016), 'Serial „Gra o tron” i jego literacki pierwowzór – „Pieśń Lodu i Ognia” jako filary opowiadania transmedialnego', *Zeszyty Prasoznawcze*: 1 (59), ss. 64-80.
- CARRUTHERS, MARY (2010), 'How to make a Composition: Memory-Craft in Antiquity and in the Middle Ages', w: Susannah Radstone, Bill Schwarz (red.), *Memory: Histories, Theories, Debates*, New York: Fordham University Press, ss. 15-29.
- CARRUTHERS, MARY (2013), *The Book of Memory. A Study of memory in Medieval Culture*, Cambridge: Cambridge University Press.
- CZAPIGA, MAŁGORZATA (2013), *Labirynt: inicjacja, podróż i zbłądzenie. Figura ludzkiego losu w kulturze europejskiej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- ECO, UMBERTO (2009), *Od drzewa do labiryntu. Studia historyczne o znaku i interpretacji*, Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- FOWLER, REBEKAH M. (2014), 'Sansa's Songs: The Allegory of Medieval Romance in George R.R. Martin's *A Song of Ice an Fire Series*', w: Bartłomiej Błaszkiwicz (red.), *George R.R. Martin's „A Song of Ice of Fire” and the Medieval Literary Tradition*, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, ss. 71-93.
- GŁOWIŃSKI, MICHAŁ (1994), *Mity przebrane. Dionizos – Narcyz – Prometeusz – Marchott – labirynt*, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- GLUCKMAN, MAX (1962), 'Les rites de passage', w: Max Gluckman (red.), *Essays on the Ritual of Social Relations*, Manchester: Manchester University Press, ss. 1-52.

- GONTARZ, BEATA, red. (2016), *Kulturowe gry w „Grze o tron”*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- JACOBY, HENRY, red. (2012), *Game of Thrones and Philosophy: Logic Cuts Deeper Than Swords*, New York: Wiley.
- KIERKUŚ-IWANICKA, KRYSZYNA (2001), ‘Dosłowne i przenośne znaczenie podróży – wędrówek w wybranych utworach literatury pięknej’, w: Olga Czerniawska, Barbara Juraś-Krawczyk (red.), *Podróże jako projekt edukacyjny*, Łódź: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Humanistyczno-Ekonomicznej, ss. 166-178.
- KOKOT, JOANNA (2014), ‘The Text and the World. The Convention of Interlacement and its Functions in George R.R. Martin’s *Game of Thrones*’, w: Bartłomiej Błaszkiwicz (red.), *George R.R. Martin’s „A Song of Ice of Fire” and the Medieval Literary Tradition*, Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, ss. 49-69.
- KOWALSKI, KRZYSZTOF, ZYGMUNT KRZAK (1989), *Tezeusz w labiryncie*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- KUSEK, MONIKA (2016), ‘Gotycka architektonika labiryntów w polskich powieściach grozy początku XIX wieku’, *Irydion. Literatura – Teatr – Kultura*: 2, ss. 151–170.
- LARRINGTON, CAROLYNE (2016), *Winter is Coming: The Medieval World of Game of Thrones*, London – New York: J.B. Tauris & Co. Ltd.
- LAUER, JANICE M. (2004), *Invention in Rhetoric and Composition*, West Lafayette: Parlor Press.
- LE GUIN, URSULA, SUSAN WOOD, red. (1979), *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*, New York: Putnam.
- LEWICKA, BARBARA (2017), ‘Labirynt – od starożytności do ponowoczesności. Figura uniwersalna’, w: Piotr Skudrzyk, Małgorzata Suchacka, Marek S. Szczepański (red.), *W sieci i matni społecznej*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, ss. 54-67.
- MARIOTTI, GIOVANNI (2013), ‘De labyrinth en labyrinthe’, w: Franco Maria Ricci (red.), *Labyrinthes*, New York i in.: Rizzoli International Publications Inc., ss. 43-196.
- MARTIN, GEORGE RAYMOND RICHARD (2011), *Taniec ze smokami*, cz. 2, przekł. Michał Jakuszewski, Poznań: Zysk i S-ka.
- MARTIN, GEORGE RAYMOND RICHARD (2012), *Starcie Królów*, przekł. Michał Jakuszewski, Poznań: Zysk i S-ka.
- MARTIN, GEORGE RAYMOND RICHARD, ELIO MIGUEL GARCÍA, LINDA ANTONSSON (2014), *Świat Lodu i Ognia. Nieznana historia Westeros oraz*

- „*Gry o Tron*”, przekł. Michał Jakuszczyński, Poznań: Czwarta Strona Grupa Wydawnictwa Poznańskiego.
- MARYNOWSKA, ANNA (2014), ‘The Cities and Aliens in George RR Martin’s „A Song of Ice and Fire”’, *Maska*: 4 (24), ss. 29-39.
- MASSIE, PASCAL, LAURYN S. MEYER (2014), ‘Bringing Elsewhere Home: A Song of Ice and Fire’s Ethics of Disability’, w: Karl Fulgelso (red.), *Studies in Medievalism*, Vol. XXIII: *Ethics and Medievalism*, Cambridge: Boydell & Brewer, ss. 45-60.
- MENDLESOHN, FARAH (2013), *Rhetorics of Fantasy*, Middletown: Wesleyan University Press.
- MEYER, S. LAURYN (2012), ‘Unsettled Accounts: Corporate Culture and George R.R. Martin’s Fetish Medievalism’, w: Karl Fulgelso (red.), *Studies in Medievalism*, Vol. XXI: *Corporate Medievalism*, Cambridge: Boydell & Brewer, ss. 57-64.
- ROMAN, CHRISTOPHER (2014), ‘The Ethical Movement of Daenerys Targaryen’, w: Karl Fulgelso (red.), *Studies in Medievalism*, XXIII: *Ethics and Medievalism*, Cambridge: Boydell & Brewer, ss. 61-68.
- SANTARCANGELI, PAOLO (1982), *Księga labiryntu*, przekł. Ignacy Bukowski, Warszawa: Wiedza Powszechna.
- SAPA, MICHAŁ (2016), ‘Tworzenie quasi-średniowiecznego świata w cyklu *Pieśni Lodu i Ognia* G.R.R. Martina’, w: Beata Gontarz (red.), *Kulturowe gry w „Grze o tron”*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, ss. 11-28.
- SCHULZKE, MARCUS (2012), ‘Playing the Game of Thrones: Some Lessons from Machiavelli’, w: Henry Jacoby (red.), *Game of Thrones and Philosophy: Logic Cuts Deeper Than Swords*, New York: Wiley, ss. 33-48.
- SJP.PWN.PL (2019), *Labirynt*, online: <http://sjp.pwn.pl/szukaj/labirynt.html>, [dostęp: 27.12.2019].
- SKRZYPNIK, JUSTYNA (2016), ‘Archetypy (nie)kobiecości w uniwersum *Pieśni Lodu i Ognia*’, w: Beata Gontarz (red.), *Kulturowe gry w „Grze o tron”*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, ss. 89-120.
- SŁAWIŃSKI, JANUSZ (1978), ‘Przestrzeń w literaturze: elementarne rozróżnienia i wstępne oczywistości’, w: Michał Głowiński, Aleksandra Okopień-Sławińska (red.), *Przestrzeń i literatura*, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, ss. 9-22.
- SPENCE, JONATHAN D. (1984), *The Memory Palace of Matteo Ricci*, New York: Viking Penguin.

- STAROWICZ ALEKSANDRA (2017), 'Triumf (anty)rycerza? Gra ze średniowiecznością w *Grze o tron* G.R.R. Martina', w: Teresa Banaś-Korniak, Beata Stuchlik-Surowiak, *Ethos rycerski w kulturze. Tradycje i kontynuacje*, t. 1: *W kręgu średniowiecza*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, ss. 96-116.
- SUSKI, ROBERT (2016), 'Opowieści Starej Niani. Piśmienność i literatura oralna w sadze *Pieśni Lodu i Ognia* G.R.R. Martina', *Quaestiones Oralitatis*: 2, ss. 177-205.
- TULMANN, KATHERINE (2012), 'Dany's Encounter with the Wild: Cultural Relativism in *A Game of Thrones*', w: Henry Jacoby (red.), *Game of Thrones and Philosophy: Logic Cuts Deeper Than Swords*, New York: Wiley, ss. 194-204.
- VAN GENNEP, ARNOLD (2006), *Obrzędy przejścia*, przekł. Beata Biały, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- YATES, FRANCES AMELIA (1977), *Sztuka pamięci*, przekł. Witold Radwański, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.