

Miejsce akcji czy bohater?

Miasto w powieściach urban fantasy

Katarzyna Szyszka

Abstract

Setting or protagonist? The city in urban fantasy novels

A city is the default setting for urban fantasy novels. The genre is based in its definition on the clash of the fantastic world with the real world (embodied by the city), which renders both realities more distinct and interesting. Thus, in this type of fantasy, the urban landscape is a background for magical or supernatural events, contrasting with them with its modernity, mundaneness and recognizability in the eyes of the reader. Since urban fantasy is characterized by its “world-centeredness”, researchers often point out that the importance of this space for the development of the plot goes beyond the usual role of the setting – one of the basic literary elements. Urban fantasy draws attention to various aspects of real everyday life and the space in which it takes place, picturing them in a distorted way and questioning their legitimacy or sense. According to some researchers, the city in this type of narrative can even be treated as an independent character, having personality, preferences, agency, and influence over the events. Others argue that the key to this genre is not

Katarzyna Szyszka, magister filologii angielskiej, absolwentka Uniwersytetu Warszawskiego; w 2021 roku obroniła z wyróżnieniem pracę magisterską poświęconą stylistyce gatunków literackich w przekładownawstwie; ostatnio opublikowała artykuł naukowy poświęcony wątkom ekologicznym i koncepcji Antropocenu w literaturze fantastycznej (2022); ukończyła studia licencjackie w zakresie instrumentalistyki na Uniwersytecie Muzycznym Fryderyka Chopina, specjalizując się w grze na klawesynie; założycielka i dziennikarka anglojęzycznego magazynu studenckiego *Second Thoughts*; jej zainteresowania naukowe mają charakter interdyscyplinarny, łącząc elementy językoznawstwa, literaturoznawstwa i kulturoznawstwa.

kaszyzka96@gmail.com

Facta Ficta.
Journal of Theory, Narrative & Media



the city itself nor its dynamics, but the experience of this city by individual characters, interest groups, or entire communities. Katarzyna Szyszka in the chapter „Setting or character? The city in urban fantasy novels” proposes an analysis of the way of presenting the urban landscape in urban fantasy, its role in the plot as a whole, its function in its formal construction and its significance for its genre features, using the example of the American book series about Kate Daniels, set in post-apocalyptic Atlanta, written by Ilona Andrews. Fragments from the novels, where the city is presented in the most interesting and representative way for the genre, will be analyzed in terms of their content and language. Based on the analysis, an attempt will be made to define the factors influencing whether the city is perceived more as a novel’s setting or a character.

Keywords: Fantasy, urban fantasy, literary genre, city, Atlanta, Kate Daniels, Ilona Andrews, literary element, setting, character

Wprowadzenie

Gatunki literackie, których kluczowym i definiującym elementem jest świat przedstawiony, stwarzają pisarzom możliwość eksploracji i redefinicji tego świata lub jego komponentów. Proces ten polega często na przemianie, odwróceniu, przesunięciu, wzmocnieniu, osłabieniu lub pozbawieniu typowego znaczenia i roli tych części, znanych czytelnikowi z otaczającej go rzeczywistości. W fantastyce naukowej ocean z akwenu wodnego i siły natury stają się formą inteligencji, wpływającą na kształt orbity planety. W dystopii igrzyska mogą zostać przekształcone w zjawisko służące zarówno rozrywce, jak i utrzymywaniu kontroli nad społeczeństwem przez dyktaturę oraz budowaniu narracji o historii państwa. W powieści *fantasy* zjawisko rasizmu może nie dotyczyć ludzi o odmiennym kolorze skóry, tylko stworzeń takich jak elfy czy krasnoludy.

Zdarza się również, że autor zmienia funkcję jednego z elementów swojego utworu w konstrukcji literackiej. Na przykład, kiedy obiekt martwy zostaje obdarzony świadomością i z przedmiotu staje się bohaterem fabuły lub kiedy przemieszczanie się w przestrzeni staje się jednocześnie podróżą w czasie. W utworach silnie opartych na światotwórstwie takie nowe funkcje mogą zostać przypisane właśnie przestrzeni, w której rozgrywa się akcja. Zmiana funkcji konstrukcyjnej często odbywa się nie tylko poprzez elementy fabularne, ale również przez styl językowy i zastosowanie konkretnych środków stylistycznych, które wzmacniają nową funkcję elementu i osłabiają starą. Jednym z gatunków, w których takie przesunięcie zachodzi często jest fantastyka miejska, a przestrzenią, której ono dotyczy – krajobraz miejski.

Autorka niniejszego artykułu ma na celu omówienie gatunku literackiego, jakim jest fantastyka miejska, oraz roli miasta w powieściach należących do tego gatunku. Aby zilustrować powyższe zagadnienia, opisane zostaną także

przykłady przedstawienia miasta pochodzące z cyklu powieści autorstwa Ilony Andrews. W części końcowej podjęta zostanie próba określenia, jakie czynniki wpływają na funkcję, którą miasto zyskuje na przestrzeni powieści.

Fantastyka miejska

Fantastyka miejska, z angielskiego *urban fantasy*, to gatunek literacki pokrewny klasycznemu *fantasy*. Stefan Ekman podaje, że termin ten został użyty po raz pierwszy w 1978 roku do opisanego twórczości Fritza Leibera (2016: 454). Wiele źródeł wskazuje na pisarzy takich jak Charles de Lint, Peter Beagle i Terri Windling jako na pierwszych autorów powieści z gatunku fantastyki miejskiej oraz na lata osiemdziesiąte jako na czas, kiedy nazwa *urban fantasy* rozpowszechniła się, a gatunek literacki stał się rozpoznawalny (Mannolini-Winwood 2018: 37; McLennon 2018: 74). Powieść Emmy Bull *War for the Oak* z 1987 roku jest często przywoływana jako pierwsza pełnoprawna książka *urban fantasy* (Ekman 2016: 453; Mannolini-Winwood 2018: 37).

Fantastyka miejska wywodzi się jednak ze starszych gatunków, przede wszystkim *fantasy*, horroru i powieści gotyckiej oraz *science fiction*. Z gatunku *fantasy* zaczerpnięty jest schemat prowadzenia fabuły oparty na *questach* – zadaniach, które muszą wypełniać bohaterowie – i magiczne elementy świata przedstawionego: typowe dla *fantasy* wzorce postaci, takie jak księżniczka, rycerz czy czarodziej, postaci fantastyczne, na przykład elfy, krasnoludy czy wiedźmy, a także bestiariusz – smoki, gobliny, ghule, orki, chochliki, bazyliuszki, gryfy i wiele innych stworzeń. Horrory i powieści gotyckie są źródłem mrocznych przestrzeni ukrytych przed większością ludzi, których przykładami mogą być ruiny, stare cmentarze czy kościoły (Ekman 2016: 464) oraz postaci wampirów lub wilkołaków. Z powieści gotyckich fantastyka miejska czerpie także atmosferę tajemniczości i niebezpieczeństwa, które zostają przeniesione na grunt przestrzeni miejskich poprzez wykorzystanie współczesnych problemów społecznych mogących stanowić na przykład „nowoczesne niepokoje spowodowane przeludnieniem naszych miast, izolacją przez technologię, i rosnące obawy o środowisko [*Modern anxieties caused by the overpopulation of our cities, isolation through technology, and increasing environmental concerns*]” (Mannolini-Winwood 2016: par. 26). *Science fiction* jest wreszcie źródłem naukowej (lub pseudonaukowej) konstrukcji wywodu i stylu języka, które służą do wyjaśniania wydarzeń fantastycznych, a oparte są o idee metody naukowej oraz zjawisko nomenklatury naukowej czy technicznej (Saffel 2008: 24).

Oprócz tych inspiracji, powieści należące do gatunku fantastyki miejskiej zawierają często elementy pochodzące również z innych gatunków, w szczególności kryminału i powieści detektywistycznej oraz romansu paranormalnego.

Elementy kryminału dają autorom okazję do zawarcia komentarza społecznego dotyczącego „bólączek i niedociągnięć społeczeństwa [*society's ills and shortcomings*]” (Ekman 2017: 56) – zjawiska bezdomności, prostytucji, przestępczości oraz nadużyć władzy – oraz do przedstawienia scenerii miejskiej w sposób niewyidealizowany (Ekman 2017: 56). Do elementów powieści detektywistycznej zaliczają się zorientowanie historii na akcję, wątek zbrodni i śledztwa, mroczny humor oraz postać twardego i cynicznego detektywa – w *urban fantasy* częściej silnej i niezależnej detektywki (Beagle 2011: 14). Obecność tych gatunków ujawnia się również w obfitości przemocy, zacieraniu się kategorii dobra i zła, a także wątpliwościach moralnych bohaterów, którzy zmuszeni są zachowywać się okrutnie i bezwzględnie (Saffel 2008: 71; Mannolini-Winwood 2018: 38-39). Z kolei romans paranormalny przejawia się w wątku romantycznym pomiędzy głównym bohaterem lub (częściej) bohaterką a postacią fantastyczną, najczęściej wampirem lub wilkołakiem (Ramos-Garcia 2016: par. 6; McLennon 2018). W wątku tym występuje intensywne napięcie erotyczne pomiędzy bohaterami i swobodna, nierzadko eksperymentalna eksploracja seksualności (Mannolini-Winwood 2018: 44; Saffel 2008: 81).

Fantastyka miejska adresowana jest najczęściej do starszych nastolatków i młodych dorosłych, którzy mogą identyfikować się z jej równie młodymi bohaterami. Wskazuje się również na kierowanie tego gatunku literackiego do kobiet, jako że fabuła powieści skupia się na historiach postaci kobiecych oraz porusza współczesne kwestie kobiecości i feminizmu.

Podstawową ideą fabularną tego gatunku jest kontakt lub też zderzenie świata rzeczywistego oraz fantastycznego (Mannolini-Winwood 2016: par. 5; Ekman 2016: 460; Young 2016: par. 3-4; Kobus 2014: 42; Saffel 2008: 8). W wyniku konfrontacji tych dwóch rzeczywistości zachodzą zdarzenia, które wpływają na nie nawzajem, jak i na przekonania bohaterów oraz ich postrzeganie i stosunek do wcześniej znanych im zjawisk. Ta idea wyraża się w konkretnych zabiegach literackich – skupienie na świecie przedstawionym i jego sposobie funkcjonowania, natura relacji pomiędzy elementami fantastycznymi i realistycznymi w tym świecie i społeczeństwie, które go zamieszkuje, a także konstrukcja bohaterów, ich powiązania z oboma tymi światami oraz wynikający z nich sposób interakcji ze sobą nawzajem. Na poziomie językowym można zauważyć dwoistość stylistyczną, która pomaga oddać kontrast pomiędzy tymi rzeczywistościami. Środki stylistyczne, rejestry czy aluzje językowe służą albo do zbudowania wiarygodności świata realistycznego i poczucia normalności, albo też do wzmocnienia niecodzienności elementów fantastycznych.

Miasto i jego role w fantastyce miejskiej

Wielu badaczy podkreśla, że światocentryczność, a zatem duże skupienie na miejscu akcji, jest elementem definiującym gatunek fantastyki miejskiej, która, z samej już nazwy, musi rozgrywać się w krajobrazie miejskim. Krzysztof M. Maj zwraca uwagę, że cecha ta ma znaczenie nie tylko dla procesu twórczego, ale także dla odbioru narracji, twierdząc, że czytelnik tego typu historii zauważa więcej szczegółów dotyczących polityki, filozofii czy nauki świata przedstawionego (Maj 2017: 48). W *urban fantasy* miejscem akcji może być miasto istniejące, ale może to być także zupełnie fikcyjna przestrzeń miejska, przypominająca jedynie znane nam metropolie (Ekman 2016: 456). Miasta rzeczywiste, które autorzy wykorzystują najchętniej, to Londyn, Nowy Jork, Las Vegas i Nowy Orlean (Saffel 2008: 12). Także okres istnienia danego miasta, z którego jest ono zapożyczone do powieści, może być różny – zwykle jest to teraźniejszość lub bliska przyszłość (Ekman 2016: 457). Irvine zwraca jednak uwagę, że niezależnie od rzeczywistego wieku miasta w danej powieści fantastycznej, miasto zdaje się być stare przez to, że zostało zbudowane na pozostałościach poprzednich miast i kontynuuje ich historię (Irvine 2012: 212).

Rola miasta w *urban fantasy* jest wielowymiarowa i różni badacze zwracają uwagę na rozmaite jej aspekty. Według Ekmana ma ono być dla czytelnika przede wszystkim rozpoznawalnym środowiskiem (Ekman 2016: 457), które buduje poczucie nowoczesności i codzienności, tworząc tym samym kontrastujące tło dla wydarzeń i elementów fantastycznych. Pospolitość krajobrazu miejskiego jest często przekazywana przez szczegółowy opis jego tkanki i części składowych, które obrazują pewien porządek i hierarchię społeczną. David Pike zauważa, że przez chęć wykorzystania przez autorów całości przestrzeni miejskiej, znaczenie zyskuje sieć komunikacji, która może też służyć za łącznik pomiędzy obszarami zwykłymi a fantastycznymi (Pike 2016: 2). Ważna jest także infrastruktura zapewniająca przestrzenne potwierdzenie dobra publicznego i tożsamości wspólnoty (Pike 2016: 5). Zarówno Pike, jak i Ekman wskazują na znaczącą rolę materiałów pozatekstowych w tego rodzaju fikcji, najczęściej w postaci map miasta, jego części lub większego obszaru świata (Pike 2016: 7; Ekman 2018: 118). Takie spojrzenie na miasto sprawia, że jest ono postrzegane jako kolebka głównych postaci powieści. Jest to przestrzeń świetnie im znana, w której czują się dobrze, i z którą są zżyci. Życie w mieście bywa również obszarem ich ekspertyzy – znają rozkład ulic, strukturę władz, przebieg formalności, lokalne tradycje czy zwyczaje uliczne. Z drugiej strony miasto, będąc elementem znajomym i codziennym, jawi się także czasami jako ostoja cywilizacji wobec dzikiego świata, który je otacza, a z którego pochodzą postaci czy stworzenia fantastyczne.

Inną perspektywą jest postrzeganie miasta jako portalu pomiędzy światami, który umożliwia spotkanie się bohaterów z różnych środowisk oraz

mieszanie magii z codziennością w kontekście przestrzeni, ale także interakcji społecznych i poczucia przynależności (Mannolini-Winwood 2018: 36; 42).

Alexander Irvine zauważa, że rola miasta może być dwójaka, jeśli chodzi o eksplorowanie toposów fantastycznych i folklorystycznych w nowym, nieznanym kontekście. Z jednej strony fantastyka może modyfikować to, co miejskie poprzez umieszczenie elementów nadnaturalnych w krajobrazie miejskim. Z drugiej, to przymiotnik „miejski” może być deskryptorem fantastyki, kiedy życie w mieście jest eksplorowane za pomocą zabiegów fantastycznych. W pierwszym wypadku źródłem niesamowitości jest wtargnięcie sił nadprzyrodzonych w krajobraz miejski, w drugim natomiast źródłem tym jest samo miasto (Irvine 2012: 200-201). Podobne spostrzeżenia czyni Aldona Kobus, która zwraca uwagę na to, że miasto jest miejscem powstania i przestrzennym źródłem inspiracji dla tak zwanych legend miejskich (Kobus 2014: 48-49). Interesujący punkt widzenia prezentuje Thomas Koen, który komentuje rolę miasta w *urban fantasy* z perspektywy fotografa miejskiego. Zauważa on duchowość przestrzeni miejskiej i jej magiczną atmosferę, łącząc ją z postrzeganiem miasta nie jako przeciwieństwa natury, ale jej elementu, stworzonego z naturalnych materiałów poddanych ludzkiej woli i idei (Koen 2019: 1-5). Twierdzi on, że właśnie dlatego miasto wpasowuje się dobrze w gatunek fantastyki – wywołuje i przyciąga ono siły nadprzyrodzone, tradycyjnie kojarzone z dziką przyrodą.

Sarai Mannolini-Winwood wskazuje na złowrogie oblicze miasta, które „zbudowane przez naszych przodków jako pomnik dla bezpieczeństwa i solidarności wspólnoty, wypełniają w *urban fantasy* przeciwne naturze monstra, niekiedy i dorastające ludziom w ich moralnym i psychologicznym zepsuciu” (Mannolini-Winwood 2018: 39). Z jednej strony pokazuje to, że metropolia może funkcjonować jako miejsce narodzin potworów i innych niebezpiecznych stworzeń fantastycznych. Z drugiej jednak ukazuje potencjał miasta jako przestrzeni prowokującej dyskusję na tematy społeczne i problemy osobiste właściwe ludziom, a przenoszone na istoty nadnaturalne – nierówności, bieda, przestępczość, prostytutka, kwestie tożsamościowe, organizacja społeczeństwa, czy walka o władzę. Mannolini-Winwood pisze, że mroczna i niespokojna atmosfera fantastyki miejskiej odpowiada „poziomowi chaosu lub przemocy w mieście” (Mannolini-Winwood 2018: 42). Podobną rolę w powieściach detektywistycznych (i powieściach *urban fantasy* z wątkami kryminalnymi) pełni wydarzenie zbrodni.

W *urban fantasy* miasto często dyktuje bieg wydarzeń i kieruje decyzjami podejmowanymi przez bohaterów. Jako takie, bywa po częstokroć animizowane lub antropomorfizowane, zyskując status bohatera powieści. W procesie animizacji miasto staje się żywym organizmem, zbudowanym z poszczególnych grup społecznych, mieszkańców poszczególnych jego części lub stronnictw walczących o władzę. Elana Gomel omawia ten proces szczegółowo,

zaznaczając, że konwencja fantastyki pozwala przenieść metaforyczny sposób widzenia świata na rzeczywiste składowe jego kreacji. Taki proces nazywany jest „literalizacją” i umożliwia przełożenie metaforycznej wizji miasta jako organizmu, obecnej na przykład w prozie Charlesa Dickensa, w diegetyczne elementy świata (Gomel 2018: 51). W powieściach *urban fantasy* miasto bywa opisywane zatem jako prawdziwy organizm, rodzaj wielkiej bestii obdarzonej świadomością, która odczuwa wszystko, co dzieje się w jej wnętrzu i reaguje na to. Natomiast w przypadkach, kiedy zamiast jedynie animizacji zachodzi zjawisko antropomorfizacji, metropolia staje się jedną z postaci powieści, posiadającą nie tylko świadomość, ale także intencję i sprawczość. Niektórzy badacze uważają, że miasto jest głównym bohaterem w fantastyce miejskiej, lub też „wszechobecnym bohaterem” (Ekman 2016: 459; Zielonka 2018: 100; Gomel 2018: 51), który oddziałuje na wszystkie pozostałe postaci jednocześnie, kierując ich działaniami i zmieniając bieg wydarzeń.

Cykl o Kate Daniels i Atlanta

Ilona Andrews to pseudonim literacki amerykańskiej pary autorów: Ilony i Andrew Gordonów. Duet pisarski stworzył wiele powieści, zebranych w serie o Kate Daniels, „Na Krawędzi”, „Ukryte dziedzictwo” i „Innkeeper Chronicles” (do tej pory nietłumaczoną na język polski). Z podanych serii cykl o Kate Daniels jest typowym przykładem fikcji *urban fantasy*. Cykl ten jest zakończoną sagą składającą się z dziesięciu tomów.

Akcja dzieje się w postapokaliptycznej Atlancie w niedalekiej przyszłości. Świat przeżył magiczną apokalipsę, podczas której magia powróciła po długim czasie nieobecności, niszcząc większość zdobyczy technologicznych i budząc do życia najróżniejsze magiczne moce, stworzenia i bóstwa. W momencie, kiedy historia się zaczyna, magia przejmuje coraz bardziej kontrolę nad światem, a technologia ustępuje. Ten proces przebiega w formie fal jednej i drugiej siły – w czasie magii nie działają telefony ani samochody, pojawiają się za to magiczne potwory i klątwy. W czasie technologii nie można rzucać potężnych zaklęć, jest za to możliwe korzystanie z elektryczności. Atlanta jest rządzona przez szereg stronnictw, takich jak zmiennokształtni, nekromanci, wiedźmy, rycerze dobroczynnie ratujący mieszkańców z nadnaturalnych opresji, płatni zabójcy potworów i policjanci z wydziału do spraw aktywności paranormalnej. Wszyscy oni dbają o własne interesy i łączą siły jedynie w obliczu wspólnego zagrożenia.

Główną bohaterką powieści jest młoda kobieta, Kate Daniels – mistrzyni miecza, detektywka i początkująca czarodziejka o tajemniczej przeszłości i pochodzeniu. Kate często bada zagadkowe zbrodnie i magiczne wypadki.

Choć dąży do bezstronności, stopniowo wplątuje się w rozgrywki polityczne pomiędzy obozami władzy w Atlancie. Kate próbuje także pozostać w ukryciu i zachować anonimowość, jednak w toku narracji nawiązuje przyjaźnie i zyskuje zobowiązania, które nie pozwalają jej na to.

Seria zawiera elementy typowe dla fantastyki miejskiej, ale też łączy w sobie różne inne gatunki. Konstrukcja świata przedstawionego powoduje, że powieści wpisują się w nurt fikcji postapokaliptycznej, silnie nawiązującej do gatunku dystopii. Struktura każdej części opiera się na rozwiązaniu jakiejś zagadki kryminalnej lub zapobiegnięciu magicznemu kataklizmowi. Ten pierwszy schemat jest charakterystyczny dla powieści detektywistycznej, a drugi – dla fikcji superbohaterskiej. Znaczną część historii stanowi wątek romansu, a później związku głównej bohaterki z postacią fantastyczną, co umiejscawia serię również w konwencji romansu paranormalnego.

Akcja serii rozpoczyna się około sto lat po pierwszym powrocie magii. Świat ten zdążył się zatem przystosować do nowej sytuacji i żaden człowiek nie pamięta już czasów sprzed magii. Książki często opisują jednak sytuacje z przeszłości, w których ludzkość musiała nauczyć się obchodzić z magią pozerającą zaawansowaną technologię. Powstał więc nowy, trwalszy styl architektoniczny, wynaleziono pojazdy dwusilnikowe napędzane benzyną i zaczarowaną wodą, powołano też grupy interwencyjne złożone z policjantów i magów. Dynamicznie zmieniające się środowisko wymusiło stworzenie nowego i elastycznego projektu życia społecznego.

Akcja powieści toczy się głównie w Atlancie i na jej przedmieściach, niekiedy zdarzają się nieobszerne fragmenty osadzone w Savannah i jedna część opisująca podróż do Europy. Miejsce akcji jest przedstawione w realistyczny sposób, zawiera opisy wielu szczegółów dotyczących infrastruktury miejskiej, środków transportu czy niuansów architektonicznych. Opisy te łączą prawdziwe miejsca znajdujące się w rzeczywistej Atlancie z nowymi, wymyślonymi lokacjami. Przykłady stanowią: zarządzane przez nekromantów Kasyno wybudowane w miejscu Georgia Congress Center, Zaułek Jednorozca, podła i niebezpieczna okolica w środku dawnego Midtown, dawny Centennial Olympic Park, który rozrósł się w magiczny las, lodowisko Cooler przeroziona na Arenę do magicznych walk, siedziba Gildii Najemników urządzona w dawnym Hotelu Sheraton, czy Szklana Menażeria, fantastyczny twór ze szkła i metalu, który wyrósł w miejscu Inman Yard na stacji kolejowej Norfolk Southern (Kate Daniels Wikia 2021: par. 2, 10, 16, 20, 26).

Wszystkie te przykłady przedstawiają lokacje zniszczone lub znacząco przekształcone zarówno przez siłę magii, jak i celowe działania społeczności, próbujących dostosować się i jak najlepiej wykorzystać nowe okoliczności. Takie opisy potęgują poczucie zderzenia realistycznej przestrzeni miejskiej z wdzierającą się w nią magią. Odwołując się do wiedzy bądź wyobraźni

czytelnika na temat przestrzeni miejskiej Atlanty, budują na nich poczucie znajomości i wiarygodność narracji. Magia jest tutaj pokazana jako niepostrzymana siła, aktywnie pochłaniająca fragmenty miejskiego krajobrazu. Jednocześnie wsiąka ona w strukturę samego miasta, ożywiając zniszczone miejsca i nieustannie je przekształcając.

Krajobraz miejski stanowi zatem kontrast dla elementów fantastycznych pojawiających się na jego ulicach. Styl przedstawiania przestrzeni w twórczości Ilony Andrews łączy animizację Atlanty lub jej elementów oraz wykorzystanie wielu istniejących nazw własnych. Pierwsza praktyka nadaje miastu osobowość i klimat, druga zwiększa wiarygodność przedstawionego świata i mocniej osadza historię w danym miejscu i kulturze.

Oblicza Atlanty – analiza fragmentów

Aby przyrzeć się bliżej różnym sposobom przedstawienia Atlanty w cyklu o Kate Daniels, przedstawione i omówione zostaną wybrane fragmenty powieści o cyklu opisujące miasto.

Przed Przesunięciem wiele osób dojeżdżało do pracy z okolicznych miast, rozkoszując się po drodze wiejskimi widokami. Natura, wspomagana magią, zagarnęła sobie te użytki z przerażającą szybkością. Żywe organizmy generowały magię same z siebie, a w porównaniu ze stalą i betonem rośliny miały przewagę. Niegdyś pola, teraz stały się gęstymi lasami. Roślinność pochłonęła stacje benzynowe i samotne farmy, a ludzie uciekli stąd do większych osad (Andrews 2011: 141).

Postprzesunięciowa Atlanta miała wiele dzielnic, niektóre stare, niektóre nowe, zrodzone podczas ery magii. Na południowym zachodzie znajdował się Plaster Miodu, miejsce, w którym pojęcie „stała ściana” było względne, a na południowym wschodzie Nora, uboga dzielnica opanowana przez żerujące na sobie nawzajem gangi. Na północy zaś osiedlili się majętni atlantczycy, którzy dzięki pieniądзом trzymali chaos spustoszonego miasta na dystans (Andrews 2019a: 65).

Jako miejsce akcji i tło dla wydarzeń fantastycznych Atlanta opisywana jest w sposób realistyczny i uwiarygodniający świat przedstawiony. Wspomniane są zwyczajne elementy infrastruktury, takie jak stacje benzynowe, podmiejskie farmy czy podział miasta na dzielnice, a także zjawiska znane czytelnikowi z własnego życia – dojeżdżanie do miejsca pracy lub ubożenie albo bogacenie się dzielnic. W pierwszym fragmencie popularne materiały wykorzystywane do konstrukcji współczesnych budynków – stal i beton – są użyte jako synekdocha dla całego miasta. W drugim natomiast wymienione

grupy społeczne zamieszkujące poszczególne części metropolii rozróżnione są przede wszystkim ze względu na ich status ekonomiczny i społeczny, a odmienności te podkreślone są poprzez zestawienie ze sobą w sąsiadujących zdaniach wyrażeń „gangi” i „majątni atlantczycy”. Zabieg antropomorfizacji, który pojawia się tutaj dotyczy elementów magicznych, które przekształcają obraz miejski, a nie samej przestrzeni, co nadaje magii cechy sprawczości charakterystycznej dla postaci, a przestrzeni – bierności i bezwolności, typowych dla miejsca akcji.

Gdy pierwsza fala magii wywołała katastrofalne zniszczenia, Atlanta się skurczyła. Ludzie szukali bezpieczeństwa w grupie, dlatego większość dzielnic na przedmieściach takich jak Lawrenceville stała opuszczona. Kilka odizolowanych społeczności wciąż zamieszkiwało Tucker, ale ci, którzy się tam osiedlili, wiedzieli, czego się spodziewać po przesiąkniętej magią dziczy, i spokojnie mogliby załatwić stado ghuli. Za to niecałe osiem kilometrów stąd znajdowało się Northlake – gęsto zaludniony obszar naszpikowany podmiejskimi domkami, otoczony płotem wysokim na trzy metry i zwieńczonym drutem kolczastym, wzdłuż którego rozmieszczono wieże obserwacyjne (Andrews 2019b: 11).

W kolejnym fragmencie przedmieścia Atlanty opisane są jako ostoja cywilizacji – wyspa bezpieczeństwa pośród otaczającej je dziczy. Użycie prawdziwych nazw własnych poszczególnych obszarów przedmieść ma na celu odwołanie się do znajomości tej przestrzeni przez czytelnika i uwiarygodnienie opowieści w jego oczach, podobnie jak wzmianka o siatce podmiejskich domów, które stanowią charakterystyczny element amerykańskich przedmieść. Wysoki płot, wieńczący go drut kolczasty oraz wieże obserwacyjne stają się tutaj symbolem niepewnego bezpieczeństwa, które ludzie muszą wywalczyć sobie w starciu z siłami magii. Także nawiązanie do procesu odizolowywania się mniejszych społeczności i wyludniania się mniej bezpiecznej części przedmieść ukazuje miasto – większe skupisko ludzi – jako obietnicę względnego bezpieczeństwa. Dodatkowo uwydatniona jest tutaj stereotypowa wizja Stanów Zjednoczonych jako kraju, w którym poszczególne społeczności muszą dbać same o siebie, biorąc ochronę swojego życia we własne ręce. W ten sposób, w porównaniu z poprzednim fragmentem, miasto nie jest już wyłącznie bierną ofiarą niszczącej siły magii, ale stawia jej opór i próbuje bronić się przed nią.

— Kiedyś stała tu wielka stacja kolejowa na ponad sześćdziesiąt torów. Miasto wybudowało ją tuż przed Przesunięciem ze stali i szkła. Była bardzo nowoczesna. Kiedy magia uderzyła, pociągi się wykołczyły, a stacja runęła. Wszędzie rozsypało się szkło, a potem ludzie zauważyli, że stapia się i rozrasta, aż w końcu

po latach powstało to. [...] Są tam rzeczy, których nikt nie potrafi sklasyfikować. Kolegium Magów bada Menażerię od lat i nadal nie wie, jak szkło się rozprze-strzenia (Andrews 2019a: 122).

Następny fragment przedstawia obraz miasta niemal odwrotny względem poprzedniego. Stacja kolejowa Norfolk Southern w Atlancie, przepoczwarzona przez magię w tak zwaną Szklaną Menażerię, staje się żywym i niebezpiecznym tworem, stanowiącym zarówno zagrożenie samo w sobie, jak i siedlisko potworów, które gnieźdzą się w jego zakamarkach. Przestrzeń miejska staje się tutaj tak zniekształcona przez magię, że zaczyna ona generować własną magiczną energię, tworząc rodzaj strefy skażenia. Szkło – kolejny obok stali i betonu podstawowy budulec nowoczesnych metropolii – ulega magicznej degradacji. W porównaniu z pierwszym fragmentem, gdzie materiały budowlane stanowiły jedynie przedmiot zniszczenia, tutaj staje się aktywną, niebezpieczną, na wół żywą substancją, ilustrując szerszy obraz miasta jako przestrzeni niszczonej, a zarazem stanowiącej siłę niszczącą.

Dawno temu Plaster Miodu był ruchliwą dzielnicą zamieszkaną głównie przez emerytów. [...] Pierwszą falę magii zniosła całkiem dobrze, ale kiedy upadł projekt budowy niedrogich mieszkań na wschodzie, powoli, lecz systematycznie zaczęli napływać tu bezdomni i zbiegowie. Rozbijali namioty na przyszytych i wypielęgnowanych trawnikach, kąpali się w basenie na rynku i przygotowywali posiłki na ogrodowych grillach. Policja początkowo ścigała dzikich lokatorów, ale kiedy w miejsce jednych ciągle pojawiali się następni, dała za wygraną.

W końcu, pewnej nocy, magia uderzyła z taką mocą, że murowane domy uległy zniekształceniu. Niektóre napęczniały jak bańki ze szkła, inne się poskręcały, a jeszcze inne przesunęły i połączyły ze sobą lub nawet weszły jedne w drugie. [...] I kiedy po uderzeniu magii opadł kurz, okazało się, że co piąty mieszkaniec dzielnicy po prostu wsiąknął w ścianę, zniknął lub raczej przeniknął gdzieś do „zewnątrza”. [...] Emeryci wkrótce opuścili dzielnicę, ale uchodźcy i bezdomni nie mieli dokąd pójść. Przenieśli się do przyczep i zostali tu, gdzie mieszkali, mimo że niemal w każdej chwili mogli zniknąć, bo z każdym kolejnym pływem magii Plaster Miodu coraz bardziej się skręcał i coraz więcej miał styczności z „zewnątrzem” (Andrews 2010b: 77-78).

Kolejny fragment pokazuje, jak przestrzeń i jej transformacja po zetknięciu z rzeczywistością magiczną w fantastyce miejskiej może dawać nową przestrzeń do komentarza i dyskusji na tematy społeczne. Wymienione są kolejne grupy społeczne – emeryci, bezdomni i zbiegowie – które wskutek powolnej degradacji miasta wywołanej magiczną falą są zmuszone koegzystować ze sobą w przestrzeni jednej dzielnicy. Pokazany jest proces zajmowania wyludniających

się posesji przez grupy dotknięte problemami społecznymi i pozostającymi w konflikcie z policją, dla których ta część miasta zamienia się w tymczasowy azyl. Po kolejnej nadnaturalnej transformacji lepiej sytuowana część tej społeczności, czyli emeryci, porzuca zniszczone i zdegenerowane budynki. Pozostała grupa, znajdująca się w gorszej kondycji ekonomicznej i uchylająca się przed odpowiedzialnością prawną, nie ma takiej możliwości i pozostaje w coraz to bardziej mutującej przestrzeni. Pojawia się nawiązanie do następnego typowego elementu biednych amerykańskich dzielnic – parku przyczep. Ukazanie go w nowym kontekście prowokuje przemyślenia i porównania jego genezy i powodów, dla których ludzie decydują się na taki rodzaj życia w świecie wyobrażonym i w rzeczywistości. Atlanta przedstawiona poprzez pryzmat problemów i dylematów swoich najmniej uprzywilejowanych mieszkańców jest matrycą ukazującą bolączki prawdziwych współczesnych miast, wzmocnione do poziomu karykatury poprzez nadanie im kontekstu fantastycznego.

Delikatny prąd podciągał mnie do góry. Był słaby, bardzo słaby, ale był. Otuliłam się nim i w tym momencie mój oszołomiony mózg zrozumiał, co się dzieje: miasto, które przejeżdżałam, oddawało mi resztkę magii, to, co zachowało się podczas technologii. Moje terytorium próbowało utrzymać mnie przy życiu.

To nie wystarczyło, by mnie podnieść. Magia ledwie się tliła, ale ruszyła w moją stronę. Poczułam, jak miasto oddycha. Było pełne życia. Małeńkie istoty wijące się po ziemi, rośliny rosnące w glebie, bluszcz pnący się po ruinach, płochliwe zwierzątka ukrywające się w swoich jamach, drapieżniki czające się w ciemności, ludzie siedzący w swoich domach – wszyscy poświęcali cenną odrobinę magii, którą przechowywali w sobie. Cierpieli, lecz dawali mi ją, bo ich poprosiłam (Andrews 2019b: 232).

Następne wyobrażenie Atlanty przedstawia miasto jako złożony organizm, składający się z wszystkich żywych stworzeń zamieszkujących jego przestrzeń. Jest to otwarcie skonstruowana synekdocha, w której elementy miejsca akcji reprezentują jego charakter i zdolności. Tym, co podtrzymuje ten organizm jest nie siła życiowa stworzeń, ale iskra magii tłąca się w każdym z nich. W ten sposób miasto staje się nie tylko ożywione, ale również magiczne w swojej naturze. Animizacja miasta następuje poprzez użycie czasownika „oddychać”, który nadaje przestrzeni charakter żywego, czującego stworzenia. Ponadto aktywna rola mieszkańców Atlanty oddających protagonistce odrobinę swojej własnej magii przenosi się także na samą metropolię, która zyskuje tym samym sprawczość. W ten sposób autorzy podkreślają także więź – magiczną i emocjonalną – istniejącą pomiędzy Atlantą a bohaterką, która w tym momencie po raz pierwszy czuje fizycznie, że miasto, nad którym roztoczyła swoją opiekę i władzę, realnie należy do niej.

Nie zasunęłam zasłon, więc przez metalowe kraty chroniące okno od zewnątrz wpadało do pokoju rozproszone światło księżyca. [...] Za tymi kratami spało miasto niczym wielka, ociężała, legendarna bestia; było ciemne i zadziwiająco spokojne. Kiedy magia odpłynie, co oczywiście prędzej czy później nastąpi, bestia obudzi się eksplozją elektrycznych świateł i przy akompaniamencie wystrzałów z broni palnej (Andrews 2010b: 7).

Animizacja miasta jest w tym fragmencie jeszcze bardziej dosłowna. Atlanta zostaje porównana do bestii, nadane są jej epitety określające jej rozmiary i rangę. Bestia ta jest ukazana w dwóch stanach – uśpiania i przebudzenia. Animizacja rozciąga się także na zjawiska optyczne i dźwiękowe – światła i wystrzały, które zostają przypisane owej bestii jako symptomy jej budzenia się. To porównanie do drzemiącego potwora podkreśla poczucie niebezpieczeństwa i zagrożenia emanujące z przestrzeni miejskiej, która sama jest źródłem tego, co niesamowite i fantastyczne.

Kiedy życie zapędza cię do narożnika i nie oferuje żadnego wyjścia, kiedy opuścili cię przyjaciele, żona, kochanka i pies, kiedy nie widzisz przed sobą celu, jesteś przestraszony, samotny i niemal odchodzisz od zmysłów, dałbyś wszystko, byle tylko pozbyć się kłopotów – wtedy, zdesperowany, wpadasz do Zaułka Jednorożca i szukasz ukojenia w jego magii i sekretach. Zgadzasz się na wszystko, zapłacisz każdą cenę. Zaułek Jednorożca wciągnie cię, roztoczy nad tobą swoją magiczną moc, rozwiąże twoje problemy, a potem zażąda zapłaty. Wtedy dopiero dowiesz się, co oznacza „zgadzać się na wszystko” (Andrews 2010a: 85).

Ostatni fragment przedstawia wycinek przestrzeni miejskiej – Zaułek Jednorożca – jako pełnoprawnego bohatera opowieści. Następuje tutaj całkowita antropomorfizacja miejsca poprzez wyliczenie czasowników konotujących aktywność i intencjonalność, przez co miastu nadany jest własny głos i osobowość. Magia, która przenika przestrzeń, nie jest już przypisana do zamieszkujących ją istot, ale bezpośrednio do samego miejsca. Taki sposób prezentacji sprawia, że Atlanta przestaje być przestrzenią doświadczającą wydarzeń i stanowiącą kontrastujące tło dla ich fantastyczności, ale staje się taką, która sama je prowokuje i podejmuje decyzje. Z elementu miejsca akcji, nadającego powieści wiarygodność i osadzającego narrację w znanym czytelnikowi kontekście, miasto przekształca się w postać, której podmiotowość, sprawczość i rozmyśl wprowadzają element nowości i zaskoczenia.

Czynniki decydujące o roli miasta w fantastyce miejskiej

W przywołanych fragmentach cyklu powieści *Atlanta* pokazana jest jako miejsce akcji – zwyczajne tło dla niezwykłych wydarzeń, jako bezpieczny azyl, łęgowisko potworów, przestrzeń prowokująca dyskusję socjologiczną, jako żywy organizm, potężna bestia, a wreszcie jako postać z własnymi zamiarami i intencjami. Te role można umieścić na dwóch osiach. Jedną z nich jest oś funkcji konstrukcyjnej, na jednym końcu znajduje się element dzieła literackiego, jakim jest miejsce akcji, a na drugim – bohater. Drugą jest oś funkcji gatunkowej, która na jednym końcu której ma elementy budujące poczucie zwyczajności, znajomości i przewidywalności, uwiarygodniające narrację w oczach czytelnika, a na drugim – elementy wprowadzające wrażenie nowości, zaskoczenia, niezwykłości i fantastyczności. Umieściwszy różne role *Atlanty* w powyższych fragmentach na obu tych osiach, można z łatwością zauważyć, że przesuwają się one po nich równolegle. Kiedy miasto przedstawiane jest w tradycyjnej roli miejsca akcji, ma za zadanie stanowić element znajomy. Kiedy natomiast ukazane jest jako bohater, w sposób ujawniający jego podmiotowość, wprowadza element zaskoczenia i nowości. Jego funkcja jako części składowej dzieła literackiego i rola w dychotomii stanowiącej podstawę definicji gatunku *urban fantasy* dostosowują się zatem do siebie.

Ta obserwacja dotyczy konkretnego cyklu powieści poddanego tu analizie. Jednak przytoczone wcześniej źródła teoretyczne, odwołujące się do gatunku fantastyki miejskiej w sposób ogólny, również wymieniają zaobserwowane tu na przykładzie *Atlanty* role, co z dużym prawdopodobieństwem oznacza, że pojawiają się one także w innych dziełach. Podobnie zabiegi literackie i stylistyczne omawiane w analizie nie stanowią rzadkości w innych powieściach *urban fantasy*. Ta uniwersalność ról i środków ich wprowadzenia daje podstawy, aby przypuszczać, że podobne zależności, jeśli chodzi o funkcję konstrukcyjną i gatunkową miasta, pojawiają się także w twórczości innych autorów.

Podsumowanie

Z powyższego omówienia roli *Atlanty* w cyklu o Kate Daniels wyłania się wielowymiarowy obraz miasta, zmieniającego swoją funkcję fabularną, konstrukcyjną i gatunkową. Pokazuje to, że przestrzeń w *urban fantasy* może służyć wyrażeniu wielu idei, wzbogacając tym samym treść powieści w tym gatunku. Fantastyka miejska, jako gatunek silnie oparty na światotwórstwie, okazuje się w istocie umożliwiać redefinicję znanych nam zjawisk i wprowadzanie zmian w tradycyjnie pojmowanych funkcjach części składowych utworu literackiego. Zawarta w tym artykule odpowiedź postawione w tytule pytanie – „Miejsce

akcji czy bohater?” – opiera się w dużej mierze na charakterze omawianego gatunku literackiego. Pokazuje to także, że przynależność dzieł literackich do danego gatunku stanowi ważny czynnik w analizie różnych ich aspektów związanych z treścią, konstrukcją fabuły lub stylem językowym.

Źródła cytowań:

- ANDREWS, ILONA (2010a), *Magia kęsa*, przekł. Anna Czapla, Lublin: Fabryka Słów.
- ANDREWS, ILONA (2010b), *Magia parzy*, przekł. Anna Czapla, Lublin: Fabryka Słów.
- ANDREWS, ILONA (2011), *Magia krwawi*, przekł. Dominika Schimscheiner, Lublin: Fabryka Słów.
- ANDREWS, ILONA (2019a), *Magia niszczy*, przekł. Kaja Wiszniewska-Mazgiel, Lublin: Fabryka Słów.
- ANDREWS, ILONA (2019b), *Magia zmienia*, przekł. Kaja Wiszniewska-Mazgiel, Lublin: Fabryka Słów.
- BEAGLE, PETER S. (2011), 'Introduction', w: Peter S. Beagle, Joe R. Lansdale (red.), *The Urban Fantasy Anthology*, San Francisco: Tachyon, ss. 13-16.
- EKMAN, STEFAN (2016), 'Urban Fantasy: A Literature of the Unseen', *Journal of the Fantastic in the Arts*: 3 (97), ss. 452-469.
- EKMAN, STEFAN (2017), 'Crime Stories and Urban Fantasy', *Clues: A Journal of Detection*: 2 (35), ss. 48-57.
- EKMAN, STEFAN (2018), 'Entering a Fantasy World through Its Map', *Extrapolation*: 1 (59), ss. 71-87.
- GOMEL, ELANA (2018), 'Miasta kanibalistyczne. Poczwarne ciała miejskie we współczesnej fantasty', przekł. Ksenia Olkusz, *Creatio Fantastica*: 1 (58), ss. 49-64.
- IRVINE, ALEXANDER (2012) 'Urban Fantasy', w: Edward James, Farah Mendlesohn (red.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge: Cambridge University Press, ss. 200-213.
- KATE DANIELS WIKIA (2019), *Atlanta*, online: <https://kate-daniels.fandom.com/wiki/Atlanta>, par. 1-40 [dostęp 12.10.2022].
- KOBUS, ALDONA (2013), 'Ciemna strona miasta. Fantazmat miejski w urban legends i urban fantasy', *Tekstura. Rocznik Filologiczno-Kulturoznawczy*: 1 (4), ss. 39-50.
- KOEN, THOMAS (2019), 'Seeing Cities: The Various Applications of Urban Sorcery', w: *Academia.edu*, https://www.academia.edu/40962426/Seeing_Cities_The_Various_Applications_of_Urban_Sorcery_MAPACA_2019_, par. 1-22 [dostęp: 13.10.2022].
- MAJ, KRZYSZTOF M. (2017), 'Światy poza światem. Od świata przedstawionego do narracji światocentrycznej', w: Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj (red.), *Narracje fantastyczne*, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, ss. 15-59.

- MANNOLINI-WINWOOD, SARAI (2016), 'The Origins of Urban Fantasy', w: *Academia.edu*, https://www.academia.edu/19022033/The_Origins_of_Urban_Fantasy, par. 1-39 [dostęp: 30.09.2022].
- MANNOLINI-WINWOOD, SARAI (2018), 'Wokół definicji fantastyki miejskiej', przekł. Krzysztof M. Maj, *Creatio Fantastica*: 1 (58), ss. 29-47.
- McLENNON, LEIGH M. (2018), 'Definiując urban fantasy i romans paranormalny. Przekraczanie granic gatunków, mediów, a także siebie i innych w nowych nadprzyrodzonych światach', przekł. Ksenia Olkusz, *Creatio Fantastica*: 1 (58), ss. 65-95.
- PIKE, DAVID (2016), 'Commuting to Another World: Spaces of Transport and Transport Maps in Urban Fantasy', w: Lisa Fletcher (red.), *Popular Fiction and Spatiality: Reading Genre Settings*, New York: Palgrave Macmillan, ss. 141-56.
- RAMOS-GARCIA, MARIA (2016), 'Love, Monsters, and Global Conflict: Teaching Paranormal Romance and Urban Fantasy in the 21st Century', w: *ResearchGate.net*, https://www.researchgate.net/publication/299409928_Love_Monsters_and_Global_Conflict_Teaching_Paranormal_Romance_and_Urban_Fantasy_in_the_21st_Century, par. 1-16, [dostęp 05.10.2022].
- SAFFEL, JULIE (2008), *World-Building in Urban Fantasy*, Lubbock: Texas Tech University.
- YOUNG, HELEN (2016), 'Medievalism in Urban Fantasy', w: *Academia.edu*, https://www.academia.edu/35306370/Medievalism_in_Urban_Fantasy, par. 1-15, [dostęp 10.10.2022].
- ZIELONKA, KONRAD (2018), 'Meloniki i rewolwery albo utopiec na bicyklu. O (retro)industrialnej adaptacji konwencji urban fantasy', *Creatio Fantastica*: 1 (58), ss. 97-108.