

RAFAŁ DĄBROWSKI

 <https://orcid.org/0009-0005-6268-9143>

Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Instytut Kultury Współczesnej
ul. Pomorska 171/173, 90-236 Łódź; e-mail: rafael.dabrowski03@gmail.com

Fantastyka świata prymarnego

Primary World Fantasy

Abstract

This article is an attempt to discuss the issue of Primary World fantasy, fantasy set in the world we can identify as ours, which has so far been mostly absent in academic discourse. At the same time another type of fantasy, Secondary World fantasy, has already been widely described by researchers, such as Krzysztof M. Maj or Grzegorz Trębicki, who paid attention to its mostly allotopic, exomimetic character. As a result of my analysis of academic discourse I attempt to define Primary World as a concept, noticing the need for seeing an opposition of Primary World and Secondary World as a spectrum, not something binary. I also tried to find a conventional border between them, which allows for the categorization of known genres of fantasy as Primary or Secondary World fantasy. After that I present de Lint's consensus reality and Clute's wainscot society as one of the many possible models of Primary World fantasy and define ways in which it differs from typical Secondary World fantasy. This model is popular in urban fantasy, contemporary fantasy and a few other genres. In this way I attempt to show this category of fantasy as entirely different than typical, allotropic Secondary World Fantasy that we all think the most often about when we talk about fantasy.

fantasy; primary world; primary world fantasy; secondary world; urban fantasy



This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International license — CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received: 2025-02-24 | Revised: 2025-05-06 | Accepted: 2025-05-21

Fantastyka¹ świata wtórnego (*Secondary World Fantasy*, w skrócie: SWF), czyli świata stworzonego przez autora, jest uznawana za domyślną odmianę fantastyki, głównie fantasy. Badacze tacy jak Krzysztof M. Maj (*Allotopie: topografia światów fikcjonalnych*, 2015) czy Grzegorz Trębicki (*Fantasy. Ewolucja gatunku*, 2009; *Synkretyzm fantasy. Fantasy świata wtórnego...*, 2014; *Świat wartości. Aksjologia fantasy świata wtórnego...*, 2020) poświęcają jej całe książki. Tendencję do utożsamiania fantasy głównie ze światem wtórnym widać choćby w tytułach większości wspomnianych prac.

Niemniej, skoro istnieje pojęcie fantastyki świata wtórnego, w niniejszym artykule proponuję włączenie do badań jej opozycji — fantastyki świata prymarnego lub pierwotnego (*Primary World Fantasy*, w skrócie: PWF)², która osadzona byłaby w naszym, realnym świecie. Pojęcie SWF zostało przyjęte bowiem przez Trębickiego między innymi w celu „odróżnieni[a] jego tekstów [fantasy świata wtórnego] od rozmaitych współczesnych bądź historycznych dzieł prozy antymimetycznej i fantastycznej, które potocznie zazwyczaj również określa się jako »fantasy«” (Trębicki 2015: 14–15). Oznacza to więc nie tylko istnienie fantastyki świata prymarnego, ale i konkretnej odmiany: fantasy świata prymarnego.

Możliwość istnienia fantastyki świata prymarnego sugerują również inni badacze — Stefan Ekman chociażby uznaje świat prymarny będący miejscem akcji za ważny element fantastyki miejskiej (zob. Ekman 2018: 21). Marshall Tymn, Kenneth J. Zahorski i Robert H. Boyer zaproponowali z kolei rozróżnienie na fantastykę niską i wysoką (ang. *low* i *high fantasy*)³, gdzie ta pierwsza miałaby być tym, co można uznać za PWF (zob. Trę-

¹ Poprzez fantastykę rozumiem fikcję niemimetyczną jako ogół, który w języku angielskim bywa nazywany *fantasy* (zob. Trębicki 2009: 10). Zazwyczaj nie mamy problemów z rozróżnieniem tych pojęć w języku polskim, jednak niektóre tłumaczenia mogą wskazywać na rozumienie fantasy jako fantastyki, tak jak w wypadku urban fantasy, czyli fantastyki miejskiej. Do tej szeroko rozumianej fantastyki można zaś zaliczyć fantasy, science fiction, horror oraz liczne inne gatunki fikcji niemimetycznej.

² Słowo *primary* można tłumaczyć zarówno jako „pierwotny”, jak robi to Magdalena Wąsowicz, tłumacząc artykuł Ekmana (zob. Ekman 2018: 21), jak i „prymarny” (zob. Trocha 2009: 21). W dalszej części tego artykułu używam formy „świat prymarny”, aczkolwiek obie formy można uznać za poprawne.

³ Kategorie *low fantasy* i *high fantasy* bywają stosowane jako określenia gatunków definiowanych nie poprzez to, czy akcja dzieje się w świecie prymarnym czy wtórnym, ale przez to, jak wiele w danym dziele zawarto elementów magicznych, dlatego też proponuję stosowanie kategorii fantastyki świata prymarnego i wtórnego — nieposiadających alternatywnych znaczeń.

bicki 2009: 16). Farah Mendlesohn uznaje natomiast, że fantastykę intruzywną (ang. *intrusion fantasy*) najlepiej umieścić w świecie prymarnym (zob. Mendlesohn 2008: 114). Kategoria fantastyki świata prymarnego wiąże się jednak z wieloma problemami ze zdefiniowaniem samego miejsca akcji oraz zidentyfikowaniem dzieł, które do tej kategorii można zaliczyć. Mimo to wyróżnienie jej i dalsze, pogłębione badania wydają się potrzebne, gdyż podlega ona zupełnie innym zasadom niż typowa fantastyka świata wtórnego; w jej analizie funkcjonalne wydają się też nieco inne narzędzia niż w przypadku SWF.

W tym artykule zajmuję się problematyką fantastyki świata prymarnego. Określam granice tego, co nazywam światem prymarnym, oraz wskazuję na związane z nim gałunki fantastyczne. Następnie opisuję jeden z modeli świata PWF, który według mnie nie tylko jest bardzo zbliżony do wzorca świata prymarnego, ale i okazuje się stosunkowo popularny. Chodzi tu mianowicie o połączenie modeli tzw. rzeczywistości konsensualnej i tzw. społeczeństwa boazeryjnego.

Rozróżnienie na świat prymarny i wtórny

Problematyka świata prymarnego wymaga na wstępie próby zdefiniowania badanego świata i określenia jego granic. Gdy o tego rodzaju świecie wspominał John R.R. Tolkien, miał na myśli tzw. świat nasz, świat rzeczywisty, i przeciwstawiał go fantastyczności (zob. 1998: 41, 51). Według pisarza już samo istnienie magii w świecie doprowadza do jego „zaczarowania” i powstania świata wtórnego (zob. Tolkien 1998: 56). Idąc za tokiem rozumowania Tolkiena, można by więc uznać, że wszelka fantastyka dzieje się w świecie wtórnym. Autor *Silmarillionu* tak pisze o czytelniku wychodzącym z zanużenia w świat fantastyczny: „Jesteś z powrotem w pierwotnym świecie i spoglądasz z dystansu na ów karłowaty, poroniony wtórny świat” (Tolkien 1998: 41). Opisywana przez niego fantazja, a dokładniej jej pochodna — „niereczywistość” — ma być bowiem niepodobieństwem do pierwotnego świata.

Badacze sugerują inne podejście do świata prymarnego w fantastyce. Trębicki przytacza rozróżnienie Tymna, Zahorskiego i Boyera na fantastykę niską i wysoką, z których ta pierwsza miałaby być właśnie fantastyką świata prymarnego (Trębicki 2009: 16). Również autorzy *Encyclopedia of Fantasy*, John Clute i John Grant, dopuszczają istnienie fantastyki zarówno w naszej rzeczywistości, jak i w świecie wtórnym (zob. Clute, Grant 1997). Jeśli więc SWF ma być już z założenia egzomimetyczna (zob. Trębicki 2009: 10), czyli operująca na innych modelach rzeczywistości, nie zestawiając ich z „naszym światem” (Zgorzelski 1999: 96), należałoby zwrócić uwagę na te dzieła fantasty, które opierają się tej zasadzie. Fantastyka świata prymarnego byłaby więc mocno osadzona nie w świecie wytworzonym całkowicie przez autora i allotopijnym⁴, lecz w „naszym”, realnym, mniej lub bardziej przekształconym.

⁴ Allotopia, jaką przedstawia Krzysztof M. Maj, może być uznana za ideał (lub prototyp — zob. Witosz 2001: 79) świata wtórnego, który można przeciwstawić światowi prymarnemu, o którym piszę w dalszej części tego tekstu. Allotopia ma być oparta na egzomimetyczności (zob. Maj 2015: 121–125), „silnej opozycji między rzeczywistością realną, empiryczną i faktyczną a rzeczywistością fantastyczną, kontrempiryczną i kontrfaktyczną” (Maj 2014: 93) i dąży do tego, by odbiorca przynajmniej zapomniał o rzeczywistym świecie, uznając allotopijny świat za jedyny rzeczywisty, w efekcie czyniąc allotopię światem bardziej rzeczywistym niż ten rzeczywisty (zob. Maj 2014: 93). Można jednak znaleźć światy wtórne, które nie osiągałyby takiego poziomu abstrahowania od świata rzeczywistego (o czym również piszę dalej), dlatego allotopię uznałbym za ideał świata wtórnego.

Czym miałyby się jednak różnić podejście fantastyki świata prymarnego i fikcji realistycznej do naszej rzeczywistości? Gdy Umberto Eco pisze: „[C]o by było, gdyby w świecie rzeczywistym XIX wieku żył sobie we Francji osobnik nazwiskiem Restignac, albo co by było, gdyby osobnik zwany hrabim Monte Christo naprawdę zmienił kurs giełdy paryskiej, manipulując przesyłaniem informacji przez telegraf optyczny” (2012: 234), chodzi mu o dzieła realistyczne. Zachodzące tam zdarzenia, nawet jeśli przeczą znanej nam historii, „nie urągają logice naszego świata” (Eco 2012: 234). Co innego jednak w fantastyce. Obecność wilkołaków, wampirów, czarownic czy innych stworzeń fantastycznych nie jest częścią tego, co Eco określa jako „świat normalny” (Eco 2012: 233)⁵, nawet jeśli miejscem akcji jest istniejące, dobrze znane miejsce z rzeczywistego świata, jak np. Nowy Jork. PWF może zaistnieć wtedy, gdy świat przedstawiony w dziele jest w jakimś stopniu strukturalnie różny od naszego (por. Eco 2012: 234), ale nie na tyle, by odbiorcy całkowicie przestali rozpoznawać w nim elementy realnego świata. Odwołując się do opisywanej przez Katarzynę Rosner ingardenowskiej teorii quasi-sądów⁶, można uznać, że przedmioty realne muszą zostać uczynione quasi-obecnymi w przedstawionym w utworze świecie (zob. Rosner 2007: 48) w ten sposób, że rozpoznajmy go, jako nasz, mimo że istnieją różnice wynikające ze zjawisk lub wydarzeń niemożliwych w naszej rzeczywistości.

Pozostaje jednak pytanie o to, jak dużo potrzeba tej „inności”, by odbiorcy przestali rozpoznawać nasz świat, a co za tym idzie — by świat w dziele przestał być światem prymarnym, a stałby się światem wtórnym? Warto bowiem zauważyć, że ilość subkrecacji można uznać za spektrum, na którego końcach istniałyby światy najbardziej prymarne (nasz świat, utwory non-fiction i fikcja realistyczna; zob. Wolf 2012: 26–27) i najbardziej wtórne (allotopie; zob. Eco 2012: 235)⁷. Oczywiście taka perspektywa sprawdzałaby się z łatwością tylko przy założeniu, że uznamy możliwość powolnej przemiany świata prymarnego we wtórny. Mark J.P. Wolf przedstawia jednak teorię, iż świat wtórny może istnieć wewnątrz świata prymarnego lub wokół niego, chronologicznie przed lub po nim (zob. 2012: 25–26). Badacz zaznacza raczej punkty powiązań świata prymarnego z wtórnym (2012: 63–64), niż proponuje możliwość przekształcania jednego w drugi⁸. Wymienia on przykłady: zaginionych wysp (światów wtórnych w świecie

Maj nie jest oczywiście jedynym ani ostatnim badaczem tego zagadnienia na gruncie polskim. Skupiam się jednak na jego (i Umberta Eco) perspektywie, gdyż to właśnie on jest cytowany choćby przez Michała Kłosińskiego, który dopasowuje allotopię do groźnego pojęcia magicznego kręgu (zob. Kłosiński 2018: 162–172).

⁵ W dalszej części artykułu, gdy mówię o „normalności” jakichś grup społecznych czy też zachowań, chodzi mi o to jej znaczenie, które pojawia się u Eco. Mam tu na myśli zgodność z rzeczywistością, w której żyjemy (albo przynajmniej się nam tak wydaje), opartą na zdrowym rozsądku i przeświadczeniach typowych dla epoki odbiorcy utworu (zob. Eco 2012: 233).

⁶ Quasi-sądy stanowią sądy na temat świata przedstawionego (zob. Rosner 2007: 48).

⁷ Można by więc uznać utwory z kategorii świata prymarnego i wtórnego jako konstelacje bliskich sobie gatunków, spośród których wyróżnimy po jednym reprezentancie stanowiącym przykład tego, czym miałyby ta konstelacja być, podczas gdy inne funkcjonowałyby w pewnej odległości (por. Witosz 2001: 79).

⁸ Niezgodność tę należy uznać jednak za różnicę w perspektywach patrzenia na te światy. Wolf wydaje się odgraniczać nasz świat (świat prymarny) od różnego rodzaju niemimetycznych elementów, które zalicza do świata wtórnego, co widać dobrze na przykładzie światów nakrywających się (ang. *overlaid worlds*), charakteryzujących się występowaniem obok siebie elementów rzeczywistych i fantastycznych

prymarnym), kosmosów zawierających Ziemię (światów wtórnych zawierających w sobie świat prymarny), przeszłych, niezbadanych epok (światów wtórnych przed światem prymarnym) i dalekich przyszłości (światów wtórnych po świecie prymarnym) — jako światów wtórnych (zob. Wolf 2012: 25–26).

Choć niekoniecznie musimy zgadzać się z zarysowaną wyżej perspektywą Wolfa, wyznacza ona właśnie te obszary, gdzie może pojawić się wątpliwość co do tego, czy mamy do czynienia ze światem prymarnym czy już wtórnym. Można bowiem uznać światy nakładające się na siebie (ang. *overlaid worlds*) ze Spider-Manem w Nowym Jorku (zob. Wolf 2012: 28) za przejaw fantastyki świata prymarnego, ale czy można to samo powiedzieć o położonym w tym samym uniwersum fikcyjnym państwie, jakim jest Wakanda? Kolejne pytania nasuwają się same. Czy miasta alternatywne z twórczości Anety Jadowskiej są już światem wtórnym, choć w oczywisty sposób stanowią lustrzane, fantastyczne odbicia realnych miast, które zresztą stanowią do nich wejścia? Czy szósty świat w uniwersum gier RPG *Shadowrun*, cyberpunkowa rzeczywistość lat 50. XXI wieku, w której magia i fantastyczne istoty są normą, to nadal świat prymarny? Granica wydaje się płynna, jednak warto podjąć próbę jej wytyczenia.

Za fantastykę świata prymarnego uznaję takie dzieła, których większość akcji dzieje się w naszym świecie, wliczając do niego wszelkie ukryte miejsca będące jednak w bliskiej relacji ze światem realnym, a także te miejsca, które w naszej rzeczywistości nie istnieją, lecz w utworze pozostają częścią Ziemi⁹. W efekcie mamy do czynienia z *quasi*-sądami o świecie rzeczywistym (zob. Rosner 2007: 49). Akcja utworu może się toczyć w przeszłości, teraźniejszości lub przyszłości, przy czym przeszłość i przyszłość powinny być na tyle nam bliskie, żeby odbiorcy mogli je identyfikować jako swój/nasz świat. Wymienione w poprzednim akapicie przykłady uznałbym zatem za PWF.

Z kolei jednak jako światy wtórne proponuję traktować wszelkiego rodzaju światy wykreowane z myślą o niebyciu naszym światem (allotopie), odległe, trudne do wyobrażenia przyszłości i przeszłości, a także krainy umiejscowione geograficznie w świecie prymarnym, ale funkcjonujące w wyraźnym odizolowaniu od niego, bez wchodzenia z nim w interakcje. W efekcie *quasi*-sądy na temat świata przedstawionego nie pełnią roli *quasi*-sądów o rzeczywistości (por. Rosner 2007: 49). Specyficznym przykładem światów wtórnych byłyby jednak odległe planety oraz otaczający je kosmos, którego część mogłaby stanowić i nasza planeta, a tym samym świat prymarny. Obecność Ziemi i związane z tym zdarzenia mogłyby jednak wiązać się z większą relacją ze światem rzeczywistym, a zatem kosmos taki mógłby wydawać się mniej bliski allotopii, dalszy od wcześniej wspomnianego wtórnego bieguna spektrum. Takie odejście od prototypu SWE, jakim jest allotopia, nie oznacza jednak, że wspomniany kosmos nie stanowi świata wtórnego, lecz po prostu funkcjonuje on w pewnym od niego oddaleniu (por. Witosz 2001: 79).

bez wyraźnego ich oddzielania (zob. Wolf 2012: 28). W ten sam sposób za przykład świata wtórnego Wolf uznaje miasteczko Castle Rock z uniwersum Stephena Kinga (zob. Wolf 2012: 26).

Dla Wolfa takie miejsca są „wciąż pozornie umiejscowione w świecie prymarnym” (Wolf 2012: 28), podczas gdy ja zakładam, że niejako są w świecie prymarnym.

Jeśli w bibliografii nie odnotowano inaczej, wszystkie tłumaczenia cytatów są mojego autorstwa.

⁹ W poczet takich miejsc zaliczyłbym ukryte szkoły magii, np. Hogwart, miasta alternatywne, fikcyjne kraje, takie jak Wakanda, a także fikcyjne miasta, w tym Macondo czy Castle Rock.

Tabela 1. Porównanie fantastyki świata prymarnego i wtórnego

Fantastyka świata prymarnego (<i>Primary World Fantasy</i>)	Fantastyka świata wtórnego (<i>Secondary World Fantasy</i>)
Czytelnik rozpoznaje w świecie utworu świat, w którym żyje, mniej lub bardziej zmieniony	Świat w utworze nie jest „naszym światem” ani jego zmienioną wersją
Wchodzenie w relacje ze światem rzeczywistym	Izolacja od świata rzeczywistego

Źródło: opracowanie własne.

Wśród gatunków/odmian gatunkowych typowych dla fantastyki świata prymarnego znajdują się więc: urban fantasy, fantastyka historyczna, historia alternatywna, fikcja superbohatera, znaczna część horrorów, a także realizm magiczny oraz wiele innych. Wszystkie utwory reprezentujące wymienione gatunki łączy fakt, że są ułożone w świecie prymarnym, a przez to wymagają zupełnie innego podejścia niż te ułożone w świecie wtórnym.

O konieczności stosowania innego podejścia badawczego świadczy chociażby to, że tylko w przypadku świata prymarnego można prawidłowo stosować kategorię Fantastyczności (*The Fantastic*) opracowaną przez Tzvetana Todorova — kategoria ta opiera się bowiem na założeniu, że świat przedstawiony „jest faktycznie naszym światem, tym który znamy, światem bez diabłów, sylfid czy wampirów” (Todorov 1993: 25), czyli właśnie światem prymarnym. Można by zawęzić to twierdzenie jeszcze bardziej, dodając, że coś takiego może zachodzić jedynie w najbardziej prymarnych¹⁰ odmianach prymarnego świata.

Modele fantastyki świata prymarnego

Fantastykę świata prymarnego można podzielić na liczne kategorie, uwzględniając to, jak bardzo świat prymarny zostaje zmieniony i jak bardzo widoczna dla bohaterów wewnątrz świata jest wcześniej wspomniana strukturalna różnica między światem prawdziwym a światem wykreowanym przez autora.

W utworach w rodzaju serii o Kate Daniel Ilony Andrews, filmów Marvel Cinematic Universe (MCU) czy uniwersum Polanii (cykle „Królewska wiedźma” i „Czarodziejka z...”) Magdaleny Kubasiewicz elementy fantastyczne stanowią jawną część świata, tym samym przekształcając jego obraz na bardziej nam obcy. Elementy fantastyczne nie są tu „intruzem” — inaczej niż w fantastyce intruzywnej¹¹ — lecz częścią

¹⁰ Mówiąc o prymarności (ang. *primariness*), mam na myśli cechę świata prymarnego stojącą w opozycji do wtórności (ang. *secondariness*) świata wtórnego. Ta druga kategoria pojawia się w publikacji Marka J.P. Wolfa (zob. 2012: 26).

¹¹ Fantastyka intruzywna polega określeniu elementów fantastycznych jako „intruza” w normalnym świecie, z czym wiąże się właśnie proces odmowy uznania rzeczywistości fantastycznej za prawdziwą i ostatecznej jej akceptacji (zob. Mendlesohn 2008: 114–115). Na ogół jest to właśnie fantastyka świata pierwotnego, do którego wkraczają elementy fantastyczne, jednakże Farah Mendlesohn dopuszcza

tych światów, więc nie ma tu przejścia od negowania elementów fantastycznych do ich akceptacji (zob. Mendlesohn 2008: 115). To, co za Eco można nazwać strukturalną różnicą między takimi światami a naszym, jest dobrze widoczne dla wszystkich w tym świecie. Także owa różnica jest stopniowalna, ponieważ światy te mogą być odmienne od rzeczywistego w różnym stopniu.

Opisane przeze mnie światy można rozpoznać jako inne od tego, w którym żyją odbiorcy utworów, niemniej wciąż przypominają nasz świat, a wiele elementów w nich przedstawionych często ma zaczepienie w znanych nam wydarzeniach, zawierają quasi-sądy na temat świata rzeczywistego, choć niektóre z nich mogą mieć charakter wprost kontrfaktyczny. Za przykład niech posłużą filmy Marvela (zarówno Marvel Cinematic Universe, jak i filmy o X-Menach od 20th Century Studios): Kapitan Ameryka walczy w drugiej wojnie światowej (*Kapitan Ameryka: Pierwsze starcie*, 2011), Tony Stark zaopatruje armię w broń w czasie wojny na Bliskim Wschodzie (*Iron Man*, 2008), a dla Magneto ważną częścią motywacji są jego przeżycia z czasów wojny — jako Żyda więzionego w obozie w Auschwitz (*X-Men: Pierwsza Klasa*, 2011). Pomimo różnic między tymi światami a naszym, wynikających z ich przemian, pozostają one wciąż znajome.

Innego rodzaju reprezentacją są z kolei utwory takie, jak heksalogia o Dorze Wilk Anety Jadowskiej, seria *Harry Potter* J.K. Rowling czy serial *Buffy, Postrach wampirów*. W tych przykładach elementy fantastyczne pozostają ukryte przed wzrokiem większości — dzięki istnieniu magicznych sił niepozwalających ich dostrzec albo dzięki działaniom wtajemniczonych osób, dbających o to, żeby wiedza o fantastycznych istotach i zjawiskach nie wyszła na jaw. W ten sposób, choć strukturalna różnica między naszym światem a elementami w tych utworach przedstawionymi zostaje wyraźnie podkreślona poprzez oddzielenie elementów strukturalnie różnych, odbiorca może o wiele łatwiej rozpoznać je jako osadzone w „naszym świecie”, gdyż wspomniana różnica ujawnia się zawsze tam, gdzie może pozostać niewidoczna dla normalnego człowieka. *Status quo* naszego świata zostaje zachowany w wyniku ukrycia elementów fantastycznych, które mogłyby mu zagrozić.

Wymienione przeze mnie grupy przykładów przedstawiają dwa różne podejścia do fantastyki świata prymarnego. W tych pierwszych elementy, które za Eco można uznać za strukturalną różnicę, są jawną częścią świata, w tych drugich zaś — pozostają ukryte, tym samym czyniąc świat na ogół jeszcze bliższy naszemu. Granice między tymi modelami nie zawsze są wyraźne, a nierzadko w toku fabuły jeden może przechodzić w drugi, czego przykład stanowi seria „Między światami” Katarzyny Wierzbickiej. Pierwszy tom zaczyna się od twierdzenia, że nieliczni mają wiedzę o magii, by pod jego koniec, w wyniku ujawnienia się Iskier (ludzi o magicznych zdolnościach) w mediach (zob. Wierzbicka 2021: 381–382), wszyscy dowiedzieli się o jej istnieniu. Z kolei później, na końcu drugiego tomu serii, magia zostaje znowu ukryta, gdy potężne Iskry wymazują pamięć o magii większości ludzkości (zob. Wierzbicka 2022: 452–453). Wejściowy *status quo*, będący tożsamy z naszym, zakładającym nieistnienie magii, zostaje zniszczony, a następnie przywrócony.

Jako odbiorcy utworu fantastycznego, możemy być także świadkami powolniejszego ujawniania się różnic danego świata od świata „naszego” — gdy to część elementów

również możliwość, iż miejscem akcji takiej fantastyki jest świat wtórny, zazwyczaj kojarzony z fantastyką immersyjną, do którego wkracza intruz w postaci sił zła (zob. 2008: 114).

fantastycznych jest jawna, a inne pozostają w ukryciu. Z taką sytuacją mamy do czynienia w serialu *Czysta krew* (2008–2014): istnienie wampirów jest tu informacją publiczną, jednak istoty takie jak wilkołaki czy inni zmiennokształtni — już nie. Wiedzą o nich tylko nieliczni wtajemniczeni.

Podkreślam przy tym, że w momencie ujawnienia się elementów fantastycznych następuje pewna zmiana w postrzeganiu świata: przestaje on być tak bardzo prymarny jak wtedy, gdy magia pozostawała ukryta. Nadal rozpoznajemy go jako nasz świat, a tym samym pozostaje to świat prymarny, jednak *status quo* jest wyraźnie inny. Kolejną część tekstu poświęcam właśnie temu modelowi, na który składają się społeczeństwo boazeryjne i rzeczywistość konsensualna, i przedstawiam go jako przykład fantastyki świata prymarnego — jedną z wielu możliwości, jak mogłaby ona wyglądać.

Spółeczeństwo boazeryjne i rzeczywistość konsensualna jako jeden model

Fantastyka świata prymarnego, w której elementy fantastyczne są ukryte przed większością mieszkańców danego świata, jest bardzo bliska idei prymarności, którą uosabia nasza rzeczywistość. Jest to model bardzo popularny w wielu dziełach zaliczanych do PWF i warto poświęcić mu więcej uwagi.

Skoro zakłada się niedostrzegalność elementów fantastycznych przez większość społeczeństwa, należałoby zacząć charakterystykę takiego modelu od zjawiska Niewidocznego, które Stefan Ekman opisał w kontekście urban fantasy¹². Składa się ono z trzech wątków: „zestawienia tego, co fantastyczne, z tym, co miejskie i nowoczesne”, łączenia elementów gotyckiego horroru (lub ogólniej — fantasy) i motywu „świata ukrytego przed prozaicznym społeczeństwem” oraz marginalizacji pewnych grup społecznych jako tych niewidocznych (zob. Ekman 2018: 21). W efekcie można mówić o normalnej rzeczywistości, „w której reprezentowana jest odmowa dostrzeżenia tego, co nadnaturalne i społecznie niepożądane zarazem”, którą Ekman, za Charlesem de Lintem¹³, nazywa rzeczywistością konsensualną (Ekman 2018: 24), oraz opozycyjnej względem niej rzeczywistości fantastycznej, istniejących obok siebie.

Właśnie taką ukrytą rzeczywistością fantastyczną jest społeczeństwo boazeryjne (ang. *wainscot society* lub w skrócie: *wainscots* — zob. Clute 1997). Jak pisze John Clute, nazwa ta wywodzi się z „przeświadczenia, że ktoś mógł odkryć za boazerią niewidzialne społeczeństwo zwierząt — myszy, szczurów itp.” (1997, b.s.). Przy czym nie musi to być koniecznie element fantastyki zwierzęcej. Owe myszy należałoby traktować bardziej jako metaforę (choć nie zawsze). Badacz wymienia trzy odmiany takich społeczeństw:

- a) Społeczeństwa różniące się od normalnych ludzi z uwagi na „ich rozmiary [...], liczebność, gatunek [...] lub inne podstawowe fantastyczne kryteria” (Clute 1997, b.s.). Oprócz wcześniej wspomnianych społeczeństw zwierząt można tu wymienić

¹² Rozwiązania te nie są jednak obecne wyłącznie w fantastyce miejskiej, a także nie występują we wszystkich jej odmianach, czego przykładem jest wspomniana wcześniej seria o Kate Daniels.

¹³ Jak zauważa Ekman: „Termin ten był używany przez wielu przed nim [de Lintem], ale nie zawsze łączył się on z ideą zmiany rzeczywistości” (2018: 24). W rozważaniach Fary Mendlesohn o fantastyce intruzynnej można natomiast znaleźć ujęcie *consensus reality* jako swoistego konsensusu dotyczącego tego, jak wygląda świat (zob. Mendlesohn 2008: 119), co może przyjmować taką formę jak nazwane przez Charlesa de Linta zjawisko.

także społeczeństwa istot martwych (wliczając w to duchy, wampiry i/lub innych nieumarłych), niewidocznych, nieśmiertelnych, zmiennokształtnych oraz sobowtórów. Cechy takie posiada wiele społeczeństw fantastyki miejskiej, takich jak Podziemny Świat z książek Cassandra Clare o Nocnych Łowcach.

- b) Grupy dostrzegalne w widzialnym świecie, ale prowadzące swoje działania w ukryciu, takie jak tajne organizacje rządzące światem (zob. Clute 1997), choć łatwo wskazać również przykłady grup chroniących taki świat z ukrycia. Przykładem tego mogą być Fundacja Huntik i wroga jej Organizacja z serialu animowanego *Huntik: Łowcy Tajemnic*, a także Fundacja SCP.
- c) Inne rzeczywistości połączone z naszym światem, w których można znaleźć zaczarowanych ludzi, a także przedstawicieli innych gatunków, takich jak wróżki (zob. Clute 1997). Dobrze ilustrują to miasta alternatywne z książek Anety Jadowskiej, a także liczne przedstawienia Krainy Wrózek, takie jak ta z powieści o Nocnych Łowcach Cassandra Clare.

Tak definiowane społeczeństwo boazeryjne stanowiłoby dopełnienie rzeczywistości konsensualnej, a więc razem stanowiłyby przysłowiowe dwie strony tej samej monety — by bowiem społeczeństwo boazeryjne mogło istnieć, potrzebna jest rzeczywistość konsensualna, uznawana za normalność, przed którą elementy do niej niepasujące się ukrywają. Z kolei rzeczywistość konsensualna byłaby jedynie rzeczywistością, jeśli nie istniałaby niewidoczna, ukryta przed większością magia czy inne zjawiska fantastyczne. Nasuwa się tutaj porównanie z modelem światów nakrywających się. Jak pisze Wolf: „[W] takich wypadkach fikcyjne elementy nachodzą na rzeczywiste lokacje, lecz bez separowania świata wtórnego od prymarnego” (2012: 28). W przypadku takiego duetu — rzeczywistości konsensualnej i społeczeństwa boazeryjnego — separacja fantastyki i normalności w oczywisty sposób istnieje, jednak wciąż mamy do czynienia z jednym światem, zbudowanym z dwóch perspektyw, które nie mogą funkcjonować bez siebie.

W efekcie światy przedstawiające taki podwójny model opierają się na przeświadczeniu, że normalni ludzie nie są w stanie poznać w pełni świata, w którym żyją, zawsze są w nim elementy ukryte, niemożliwe do dostrzeżenia. Grzegorz Trębicki w słowniczku do *Synkretyzmu fantasy...* zauważa, że dzieła takie są przykładem literatury (albo szerzej — fikcji) antymimetycznej (zob. 2015: 156–157), zaliczając do niej „choćby sagę o Harrym Potterze autorstwa J.K. Rowling oraz powieści takich pisarzy jak Neil Gaiman czy Charles de Lint” (2015: 157). Według Andrzeja Zgorzelskiego taka antymimetyczność opiera się na znajomości świata (empirii) przez odbiorcę i zakłada „korektę tej — jak sugeruje — niepełnej wiedzy” (1999: 95). Literatura antymimetyczna również „sugeruje słuszność i poprawność oferowanej [zmienionej — R.D.] wizji uniwersum” (Zgorzelski 1999: 95). Można więc powiedzieć, że model taki ironicznie odnosi się do twierdzenia Umberta Eco, że świat normalny to „świat, w którym żyjemy lub przypuszczamy, że żyjemy” (2012: 233). Obnażone bowiem zostaje to *p r z y - p u s z c e n i e*, że bohaterowie żyją w normalnym świecie, które zostaje skonfrontowane z rzeczywistością utworu, która z kolei okazuje się wcale nie być taka, jak początkowo myśleli. Konfrontacja ta nie przybiera jednak postaci otwartego konfliktu czy zestawienia, lecz negocjacji.

Tabela 2. Porównanie rzeczywistości konsensualnej ze społeczeństwem boazeryjnym

Rzeczywistość konsensualna (ang. <i>consensus reality</i>)	Spółeczeństwo boazeryjne (ang. <i>wainscot society/wainscot</i>)
Elementy normalne, stanowiące widoczną dla wszystkich rzeczywistość zgodną z konsensem, dotyczącym tego, co jest rzeczywiste	Ukryte elementy fantastyczne znane jedynie nielicznym wtajemniczonym

Źródło: opracowanie własne.

Przypadek światów opartych na podwójnym modelu, o którym tu mowa, zmusza do innego podejścia do relacji z rzeczywistością niż w utworach allotopijnych¹⁴. Wynika to oczywiście z faktu, że światy występujące w takim modelu „pragną” być uznawane za nasz świat i wszelkie widoczne ich aspekty (czyli rzeczywistość konsensualna) powinny być takie same. Z kolei elementy niewidoczne (społeczeństwo boazeryjne) podlegają ciągłemu procesowi negocjacji, który zazwyczaj kończy się akceptacją elementów nadnaturalnych przez bohatera (zob. Mendlesohn 2008: 115). Jest to zupełnie inne podejście niż to związane z allotopią, które wymaga oderwania od tego, co zna odbiorca, a czasami wręcz założenia, że to dzieło przedstawia świat bardziej realny niż ten nasz (zob. Maj 2014: 96). Tymczasem obecność społeczeństwa boazeryjnego i rzeczywistości konsensualnej zaprasza do otwartej konfrontacji wiedzy odbiorcy ze światem wykreowanym przez autora. Utwory tego rodzaju wywołują wrażenie, że to autor/narrator wie, „jak było naprawdę”. Często także tłumaczą, jaki wpływ na społeczeństwo boazeryjne miały faktycznie zaistniałe wydarzenia, takie jak wojny¹⁵, choć należy zaznaczyć, że takie zjawiska nie są tożsame z uchronicznymi rozważaniami na temat „Co by było, gdyby to, co zdarzyło się naprawdę, przybrało inny obrót...” (Eco 2012: 235), a tym samym historią alternatywną. Zachęca to również do wtórnej wiary w istnienie możliwości magii w świecie takim jak nasz. Nie oznacza to jednak, że negocjacja ta nie może wpływać na fantastyczną połowę świata, aczkolwiek to nie prawdziwość zjawisk fantastycznych podlega tu dyskusji, a raczej to, jak do nich podchodzić¹⁶.

¹⁴ Jak zauważa Eco: „Allotopię wyróżnia to, że gdy już wykreowany zostanie świat fantastyczny, nie interesują nas jego związki ze światem rzeczywistym, chyba że mamy do czynienia z alegorią” (2012: 235).

¹⁵ Dobrym przykładem wpływu rzeczywistych wydarzeń na fikcyjne społeczeństwo boazeryjne jest wpływ nazistowskiej okupacji Warszawy w czasie wojny na jej alternatywne odpowiedniki z utworów Anety Jadowskiej, *Wars i Sawa*. Oba miasta (*Wars* i *Sawa*) zostały odcięte od linii magicznych i skażone mroczną magią w wyniku koszmarów, których doświadczyło miasto w tym okresie (zob. Jadowska 2016: 91–92).

¹⁶ Przykładem takiej negocjacji jest opisana przez Helen Young sytuacja Nicka Burkhardtta, czyli Grimma z serialu o takim samym tytule — łowcy potworów zwanych wesenami. Sprzeciwia się on swojemu losowi, przynajmniej częściowo, nie polując na wszystkich wesenów, a jedynie na tych stwarzających zagrożenie, podczas gdy ci niekrzywdzący ludzi, umiający się dopasować do nowoczesnego świata i społeczeństwa, zostają nawet jego przyjaciółmi (zob. Young 2016: 147–148). Należy to jednak powiązać z sytuacją Nicka, czyli kogoś, kto odkrył swój status Grimma już jako dorosła osoba, zakorzeniona w rzeczywistości konsensualnej, a przez to musiał wynegocjować na nowo swoją tożsamość (zob. *Grimm*, 2011–2017).

Skłania to do rozważenia, do jakiej kategorii spośród tych omawianych przez Farę Mendlesohn¹⁷ należałoby zaliczyć tego typu utwory. Nie jest zaskakujący fakt, że model ten opiera się na fantastyce intruzywnej, nazywanej przez samą autorkę pojęciem „fantastyką tego świata” (2008: 115). To właśnie w takiej fantastyce dochodzi do wstępnego odrzucenia, a następnie akceptacji fantastycznych elementów, co wskazałem już jako ważny aspekt wliczanych tu utworów. Niemniej nie są to jedynie dzieła opierające się na intruzywności; Mendlesohn pisze nawet o *Harrym Potterze* jako o utworze łączącym dwie kategorie — fantastykę portalową i intruzywną (zob. 2008: 246–247)¹⁸. Zwracam tu jednak uwagę na coś, co dostrzegł Stefan Ekman: protagoniści mogą pochodzić z obu stron podziału, zarówno z tej normalnej, jak i z fantastycznej (zob. 2018: 22). Podczas gdy dla wychowanego wśród Mugoli (ludzi niemagicznych) Harry’ego pojawienie się czarodziejów jest początkowo wtargnięciem w normalną rzeczywistość, a jego podróż do Hogwartu jest niemal synonimiczna z podróżą do innego świata, nie możemy powiedzieć tego samego o Ronie, jego przyjacielu, który również mieszka przecież w Wielkiej Brytanii, ale jego punkt widzenia wynika z wychowania w świecie czarodziejskim. Dla niego istnienie czarodziejów jest normalnością, tak jak dzieje się to w fantastyce immersyjnej (zob. Rowling 2000–2008). Potencjał do łączenia przez takie utwory kategorii fantastyk intruzywnej, immersyjnej i portalowej widać jeszcze wyraźniej w innym dziele z omawianego uniwersum. Gdy bowiem Newt Scamander przybywa do Nowego Jorku w *Fantastycznych zwierzętach i jak je znaleźć* (2016), jest on częścią magicznego świata. Co innego jednak w przypadku drugiego bohatera filmu — Jacoba, który będąc Mugolem, zostaje zmuszony przez okoliczności do wkroczenia w nieznane mu, magiczne społeczeństwo. Sama Mendlesohn zresztą przyznaje, że „fantastyka intruzywna poprzez normalizowanie »Innego« może tak naprawdę funkcjonować jako fantastyka immersyjna, która (czasami) wymaga od protagonisty, jeśli nie innych bohaterów, zaakceptowania fantastycznego jako normalnego” (2008: 114–115). Wydaje się to tym bardziej trafne spostrzeżenie, gdy w danym utworze przedstawiane są perspektywy bohaterów z dwóch światów istniejących obok siebie.

Z powyższych ustaleń wynika także pewien schemat, w którym protagonista (lub bohater drugoplanowy), żyjący dotychczas w rzeczywistości konsensualnej, zostaje w jakiś sposób wciągnięty do tego nieznanego mu dotąd świata, tym samym poznając prawdę o zamieszkiwanej przez niego rzeczywistości jako całości. Czasami okazuje się, że ma on już jakieś powiązania z tym światem z uwagi na swoje pochodzenie, niekiedy nawet będąc przedstawicielem fantastycznej rasy czy gatunku, nawet o tym nie wiedząc, czego klarownym przykładem są Harry Potter czy Nick Burkhardt. Postaci te różnią się jednak sposobami, w jaki radzą sobie z faktem, że nie są normalnymi ludźmi. Harry

¹⁷ Chodzi mianowicie o fantastykę portalową/questową (ang. *portal-quest fantasy*), immersyjną (ang. *immersive fantasy*), intruzywną (ang. *intrusion fantasy*) oraz liminalną (ang. *liminal fantasy*) (zob. Mendlesohn 2008: XIX–XXV).

¹⁸ Powieści Rowling zaczynają się zazwyczaj w „świecie realnym”, do którego wkracza intruzywna cząstka fantastycznych zjawisk (np. przedziwnych zjawisk wokół Harry’ego na początku pierwszego tomu), by następnie akcja mogła się przenieść do Hogwartu, znajdującego się za metaforycznym portalem (zob. Mendlesohn 2008: 246–247).

daje się pochłonać społeczeństwu boazeryjnemu, podczas gdy Nick próbuje balansować między normalnym życiem policjanta (rzeczywistością konsensualną) i obowiązka-
mi Grimma (społeczeństwem boazeryjnym).

Podsumowanie

Fantastyka świata prymarnego jest fantastyką dziejącą się w świecie, który można rozpoznać do pewnego stopnia jako nasz. Obejmowałaby zatem wszystkie tego rodzaju utwory — zarówno te ukrywające fantastyczne elementy, jak i te, w których są one widoczne dla każdego w świecie.

Utwory ukrywające elementy fantastyczne zazwyczaj wpasowują się w dualistyczny model, na który składają się społeczeństwo boazeryjne (czyli to, co magiczne i ukryte) oraz rzeczywistość konsensualna (to, co normalne i wszystkim znane). Społeczeństwo boazeryjne może przyjmować formy ukrytych społeczności istot fantastycznych, ale także tajnych organizacji czy ukrytych rzeczywistości istniejących obok nas. Z istnienia dwóch równoległych części świata wynika założenie, że wiedza większości bohaterów pozostaje niepełna, ponieważ brakuje im informacji ze społeczeństwa boazeryjnego. Tym samym utwory takie można zaliczyć do kategorii fikcji antymimetycznej. W efekcie mamy do czynienia z bardzo wyraźną potrzebą negocjowania między rzeczywistością konsensualną a społeczeństwem boazeryjnym, między tym, co uznaje się za normalne, i tym, co normalne nie jest. Przyjmuje ona często formę negocjowania własnej tożsamości, gdy związany dotychczas z normalnością bohater okazuje się w jakiś sposób przynależeć również do ukrytego świata lub w inny sposób zostaje do niego wprowadzony. Utwory realizujące opisywany przeze mnie model mają potencjał bycia zarówno fantastyką intruzywną, jak i immersyjną, a niekiedy i portalową. Wprowadzają magię w świat nam znany i skłaniają do jej akceptacji jako jego części.

Scharakteryzowany tu model jest zaledwie jedną z wielu możliwych propozycji i sposobów rozpatrywania PWF. Prawdopodobnie dałoby się podzielić go jeszcze bardziej szczegółowo, chociażby ze względu na zaproponowany przez Clute'a podział społeczeństw boazeryjnych. Fantastyka świata prymarnego jest wciąż mało zbadana, nawet jeśli jej przykłady można by długo wymieniać. Pozostawia to otwartą furtkę do dalszych badań i rozważań.

Bibliografia

Literatura i pozostałe teksty kultury

- Andrews Ilona (2010a), *Magia kąsa*, przeł. A. Czapla, Fabryka Słów, Lublin.
- Andrews Ilona (2010b), *Magia parzy*, przeł. D. Schimscheiner, Fabryka Słów, Lublin.
- Andrews Ilona (2010c), *Magia uderza*, przeł. D. Schimscheiner, Fabryka Słów, Lublin.
- Andrews Ilona (2011), *Magia krwawi*, przeł. D. Schimscheiner, Fabryka Słów, Lublin.
- Andrews Ilona (2016), *Magia zabija*, przeł. M. Najter, Fabryka Słów, Lublin.
- Andrews Ilona (2018), *Magia wskrzesza*, przeł. K. Makowska, Fabryka Słów, Lublin.
- Andrews Ilona (2019a), *Magia niszczy*, przeł. K. Makowska, Fabryka Słów, Lublin.
- Andrews Ilona (2019b), *Magia zmienia*, przeł. K. Makowska, Fabryka Słów, Lublin.
- Andrews Ilona (2020), *Magia łączy*, przeł. K. Makowska, Fabryka Słów, Lublin.
- Andrews Ilona (2021), *Magia triumfuje*, przeł. K. Makowska, Fabryka Słów, Lublin.
- Buffy. Postrach wampirów (Buffy the Vampire Slayer)* [serial] (1997–2003), twórca: Joss Whedon, 20th Television.
- Clare Cassandra (2009a), *Miasto kości*, przeł. A. Reszka, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2009b), *Miasto popiołów*, przeł. A. Reszka, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2010a), *Miasto szkła*, przeł. A. Reszka, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2010b), *Mechaniczny anioł*, przeł. A. Reszka, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2011), *Miasto upadłych aniołów*, przeł. A. Reszka, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2012a), *Mechaniczny książę*, przeł. A. Reszka, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2012b), *Miasto zagubionych dusz*, przeł. A. Reszka, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2013), *Mechaniczna księżniczka*, przeł. A. Reszka, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2014), *Miasto niebiańskiego ognia*, przeł. A. Reszka, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2016), *Pani Noc*, przeł. W. Szypuła, M. Strzelec, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2017), *Władca Cieni*, przeł. W. Szypuła, M. Strzelec, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2019), *Królowa Mroku i Powietrza*, przeł. W. Szypuła, M. Strzelec, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Clare Cassandra (2021), *Łańcuch ze złota*, przeł. Małgorzata Strzelec, Wydawnictwo MAG, Warszawa.
- Czysta krew (True Blood)* [serial] (2008–2014), twórca: Alan Ball, HBO.
- Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć (Fantastic Beasts and Where to Find Them)* [film] (2016), reż. David Yates, Warner Bros.
- Grimm* [serial] (2011–2017), twórcy: Stephen Carpenter, David Greenwalt, Jim Kouf, NBC.
- Huntik. Łowcy tajemnic (Huntik: Secrets & Seekers)* [serial] (2009–2011), twórca: Iginio Straffi, Rainbow S.p.A.
- Iron Man* [film] (2008), reż. Jon Favreau, Marvel Studios.
- Jadowska Aneta (2012), *Złodziej Dusz*, Fabryka Słów, Lublin.
- Jadowska Aneta (2013a), *Bogowie muszą być szaleni*, Fabryka Słów, Lublin.

- Jadowska Aneta (2013b), *Zwycięzca bierze wszystko*, Fabryka Słów, Lublin.
- Jadowska Aneta (2014a), *Wszystko zostaje w rodzinie*, Fabryka Słów, Lublin.
- Jadowska Aneta (2014b), *Egzorcyzmy Dory Wilk*, Fabryka Słów, Lublin.
- Jadowska Aneta (2014c), *Na wojnie nie ma niewinnych*, Fabryka Słów, Lublin.
- Jadowska Aneta (2016), *Dziewczyna z dzielnicy cudów*, Sine Qua Non, Kraków.
- Jadowska Aneta (2017), *Akuszer bogów*, Sine Qua Non, Kraków.
- Jadowska Aneta (2018), *Diabelski Młyn*, Sine Qua Non, Kraków.
- Jadowska Aneta (2019), *Dzikię dziecko miłości*, Sine Qua Non, Kraków.
- Kapitan Ameryka: Pierwsze starcie (Captain America: The First Avenger)* [film] (2011), reż. Joe Johnson, Marvel Studios.
- Kubasiewicz Magdalena (2015), *Spalić wiedźmę*, Sine Qua Non, Kraków.
- Kubasiewicz Magdalena (2017), *Wiedźma Jego Królewskiej Mości*, Sine Qua Non, Kraków.
- Kubasiewicz Magdalena (2023), *Czarodziejka z ulicy Reymonta*, Sine Qua Non, Kraków.
- Kubasiewicz Magdalena (2024), *Czarodziejka z ulicy Grodzkiej*, Sine Qua Non, Kraków.
- Rowling Joanne Kathleen (2000a), *Harry Potter i Kamień Filozoficzny*, przeł. A. Polkowski, Media Rodzina, Poznań.
- Rowling Joanne Kathleen (2000b), *Harry Potter i Komnata Tajemnic*, przeł. A. Polkowski, Media Rodzina, Poznań.
- Rowling Joanne Kathleen (2001a), *Harry Potter i więzień Azkabanu*, przeł. A. Polkowski, Media Rodzina, Poznań.
- Rowling Joanne Kathleen (2001b), *Harry Potter i Czara Ognia*, przeł. A. Polkowski, Media Rodzina, Poznań.
- Rowling Joanne Kathleen (2004), *Harry Potter i Zakon Feniksa*, przeł. A. Polkowski, Media Rodzina, Poznań.
- Rowling Joanne Kathleen (2006), *Harry Potter i Księżę Półkrwi*, przeł. A. Polkowski, Media Rodzina, Poznań.
- Rowling Joanne Kathleen (2008), *Harry Potter i Insignia Śmierci*, przeł. A. Polkowski, Media Rodzina, Poznań.
- Weisman Jordan i inni (1997), *Shadowrun. Druga edycja*, przeł. T. Nowaczyk, ISA, Warszawa.
- Wierzbicka Katarzyna (2021), *Tajne przez magiczne*, Spisek Pisarzy, Kraków.
- Wierzbicka Katarzyna (2022), *To nie jest kraj dla słabych magów*, Spisek Pisarzy, Kraków.
- X-Men. Pierwsza Klasa (X-Men: First Class)* [film] (2011), reż. Matthew Vaughn, 20th Century Fox.

Opracowania

- Clute John (1997), *Wainscots* [w:] *Encyclopedia of Fantasy*, red. J. Clute, J. Grant, <https://sf-encyclopedia.com/fe/wainscots> [dostęp: 23.05.2025].
- Clute John, Grant John (1997), *Introduction* [w:] *Encyclopedia of Fantasy*, red. J. Clute, J. Grant, <https://sf-encyclopedia.com/fe/introduction> [dostęp: 23.05.2025].
- Ekman Stefan (2018), *Urban Fantasy — Literatura Niewidocznego*, przeł. M. Wąsowicz, „Creatio Fantastica” nr 1 (58).
- Eco Umberto (2012), *Światy science fiction* [w:] U. Eco, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje*, przeł. J. Wajs, Wydawnictwo WAB, Warszawa.
- Kłosiński Michał (2018), *Hermeneutyka gier wideo Interpretacja, immersja, utopia*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa.

- Maj Krzysztof M. (2014), *Allotopia — wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, t. 57, nr 1, HDL: [11089/46097](https://hdl.handle.net/11089/46097).
- Maj Krzysztof M. (2015), *Allotopie: topografia światów fikcjonalnych*, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Mendlesohn Farah (2008), *Rhetorics of fantasy*, Wesleyan University Press, Middletown.
- Rosner Katarzyna (2007), *Ingardenowska koncepcja dzieła literackiego dzisiaj: jej doniosłość i jej anachroniczność*, „Przegląd Filozoficzny — Nowa Seria” nr 2(62).
- Todorov Tzvetan (1993), *The Fantastic: a Structural Approach to a Literary Genre*, przeł. R. Howard, wyd. 5, Cornell Paperback, Ithaca, Nowy Jork.
- Tolkien John Ronald Reuel (1998), *O baśniach* [w:] J.R.R. Tolkien, *Drzewo I liść oraz Mito-poeja*, przeł. J. Kokot, wyd. 2, Zysk i S-ka, Poznań.
- Trębicki Grzegorz (2009), *Fantasy. Ewolucja gatunku*, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Trębicki Grzegorz (2014), *Synkretyzm fantasy. Fantasy świata wtórnego: literatura, kultura, mit*, Libron, Kraków.
- Trębicki Grzegorz (2020), *Świat wartości. Aksjologia fantasy świata wtórnego. Model podstawowy*, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach, Kielce.
- Trocha Bogdan (2009), *Degradacja mitu w literaturze fantasy*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra.
- Witosz Bożena (2001), *Gatunek — sporny (?) problem współczesnej refleksji tekstologicznej*, „Teksty Drugie” nr 5.
- Wolf Mark J.P. (2012), *Building Imaginary Worlds. The Theory of Subcreation*, Routledge, Nowy Jork.
- Young Helen (2016), *Race and Popular Fantasy Literature. Habits of Whiteness*, Routledge, Taylor and Francis, Nowy Jork.
- Zgorzelski Andrzej (1999), *SF jako pojęcie systemu historyczno-literackiego* [w:] A. Zgorzelski, *System i funkcja. Ustalenia metodologiczne i propozycje teoretycznoliterackie*, Wydawnictwo Gdańskie, Gdańsk.
-