

Wiedźmin – jak rodził się fenomen kultowego Białego Wilka?

21 grudnia 2021

Wiedźmin to słynny zabójca potworów, bohater książek Andrzeja Sapkowskiego. Choć dziś chyba każdy słyszał o losach dzielnego Geralta z Rivii, początkowo nic nie zwiastowało, że opowieści o wiedźminie okażą się takim sukcesem i przyniosą mu rzesze fanów w Polsce i za granicą.



Wiedźmin: na początku były opowiadania

Wiedźmińskie uniwersum zapoczątkowały opowiadania. To właśnie w takiej formie, na łamach miesięcznika „Fantastyka” w 1986 roku Andrzej Sapkowski po raz pierwszy przedstawił czytelnikom postać wiedźmina – Geralta z Rivii, odpowiadając na konkurs literacki ogłoszony w marcu ubiegłego roku przez ów magazyn. Sam pomysł narodził się spontanicznie. Swoje zgłoszenie Sapkowski podesłał na ostatnią chwilę, nie planując jeszcze wówczas kariery pisarskiej. Początkowo pracował bowiem w handlu zagranicznym, zajmując się sprzedażą futer. Swoją przygodę z literaturą zaczął zaś od tłumaczenia tekstów zagranicznych autorów i to właśnie z tym zajęciem planował łączyć swoją przyszłość. W pewnym momencie postanowił jednak spróbować własnych sił w pisaniu. Co ciekawe, opowieść o Białym Wilku nie była debiutem Sapkowskiego – wcześniej, bo w 1984 roku, opublikował swój pierwszy tekst na łamach... „Wiadomości Wędkarskich”. Szybko okazało się jednak, że to nie napisany dla tego magazynu „Stalogłowy” miał przynieść autorowi popularność. Tę zyskał za sprawą podesłanego do

„Fantastyki” „Wiedźmina”.

Wprawdzie opowieść o starciu wiedźmina Geralta ze Strzygą, opublikowana w grudniowym numerze pisma z 1986 roku, została dość pozytywnie przyjęta przez czytelników, jury konkursu, spośród ponad tysiąca nadesłanych zgłoszeń usytuowało ją dopiero na trzecim miejscu, przyznając pierwszeństwo debiutanckiej pracy Marka S. Huberatha pt. „Wróćcieś Sneogg, wiedziaam” oraz opowiadaniu „Ciernie” Jana Maszyczyszyna. Wyróżnienie oraz głosy uznania ze strony czytelników skłoniły Sapkowskiego do zrewidowania swoich zawodowych planów i zajęcia się na poważnie karierą pisarską. Początkowo swoje opowiadania publikował na łamach „Fantastyki” – po konkursowym „Wiedźminie” ukazały się w niej kolejno: „Droga, z której się nie wraca” (1988 r.), „Ziarno prawdy” (1989 r.), „Mniejsze zło” (1990 r.) oraz „Kwestia ceny” (1990 r.). Pierwsze ze wspomnianych opowiadań rozgrywały się w tym samym świecie co „Wiedźmin”, ale nie odnosiły się do postaci Białego Wilka. Kolejne już konsekwentnie rozwijały losy Wiedźmina i zapewniały mu uznanie rzeszy fanów. Skala zainteresowania opowiadaniem skłoniła Sapkowskiego do napisania dłuższych form – tak Wiedźmin został bohaterem pierwszej książki.

Wiedźmin w konwencji książkowej

Na rynku książkowym Andrzej Sapkowski zadebiutował w 1990 roku. Mimo dość dużej popularności samego autora, jak i wykreowanego przez niego wiedźmina, początkowo niewiele wydawnictw chciało podjąć się z nim współpracę. Polska fantastyka, w przeciwieństwie do zagranicznych przekładów, nie była wówczas zbyt często publikowana. Dodatkowo wydawnictwa w tamtym okresie znacznie przychylniej spoglądały na powieści, tymczasem Sapkowski miał na swoim koncie jedynie opowiadania. Nie przeszkodziło mu to jednak w realizacji celu. Debiut książkowy zaproponowało mu bowiem nieistniejące już dziś wydawnictwo Reporter. Efektem współpracy był wydany w formie kieszonkowej „Wiedźmin”, składający się z pięciu opowiadań

opublikowanych wcześniej na łamach „Fantastyki”. Książka z charakterystyczną okładką autorstwa Andrzeja Bilewicza, przedstawiającą mężczyznę z mieczem atakowanego przez stwora imitującego strzygę, ukazała się w nakładzie 30 tysięcy egzemplarzy i okazała się strzałem w dziesiątkę. Wtedy Sapkowski postanowił iść za ciosem.

Kolejną książkę opublikował we współpracy z wydawnictwem SuperNowa (do 1989 r. działającym jako Niezależna Oficyna Wydawnicza „Nowa”), które podobnie jak Sapkowski miało ambitne plany podbicia polskiego rynku książkowego rodzimą fantastyką. Śmiałe zamiary Mirosława Kowalskiego, redaktora naczelnego często zderzały się z głosami sceptyków. Chociaż nie wszystkim członkom redakcji podobał się pomysł związania największego ówczesnie wydawnictwa drugiego obiegu z fantastyką, Kowalski postanowił zaryzykować i postawić na Sapkowskiego oraz przygody wiedźmina Geralta. Jak się wkrótce okazało – była to słuszna decyzja. Książki jego autorstwa stanowiły największy sukces wydawnictwa, a łączny ich nakład w 2005 roku przekroczył milion egzemplarzy.

Zanim jednak do tego doszło, w 1992 roku ukazał się „Miecz przeznaczenia”, ilustrowany przez Bogusława Polcha tom opowiadań składający się z sześciu utworów: „Granica możliwości”, „Okruch lodu”, „Wieczny ogień”, „Trochę poświęcenia”, „Miecz przeznaczenia” i „Coś więcej”. W następnym zaś roku wydany został kolejny tom – „Ostatnie życzenie”, zawierający cztery opowiadania z debiutanckiej książki („Wiedźmin”, „Kwestia ceny”, „Mniejsze zło”, „Ziarno prawdy”) oraz niepublikowane wcześniej teksty „Kraniec świata”, „Ostatnie życzenie” i „Głos rozsądku”. Ciepłe przyjęcie Geralta z Rivii sprawiło, że Sapkowski zaczął zastanawiać się nad przedstawieniem jego historii w bardziej rozbudowanej formie.

Wiedźmin: narodziny sagi

Zanim Sapkowski napisał swą pierwszą powieść, jego „Wiedźmin” zdołał podbić już serca zagranicznych czytelników. W 1991 roku zaskarbił sobie względy rosyjskich odbiorców jako Wied’mak, w 1993 roku jako zaklínač czy też vědmák opanował czeski rynek książki – na tyle skutecznie, że czescy miłośnicy fantastyki postanowili przyznać autorowi dwie nagrody – Ludvika i Ikarosa. W przypadku Ikarosa „Wiedźminowi” udało się pokonać przekłady J. R. R. Tolkiena czy Ursuli Le Guin, również nominowanych do tego wyróżnienia. Po niewątpliwym paśmie sukcesów nie było innego wyjścia – przyszedł czas na wiedźmińską powieść.

Pierwsza część sagi „Krew elfów” ukazała się w 1994 roku i podobnie jak wydane wcześniej zbiory opowiadań, osiągnęła niebywały sukces, którego miernikiem stały się chociażby przyznane jej Nagrody Fandomu Polskiego imienia Janusza A. Zajdla i nagroda Sfinks. W niedługim czasie powieść o wiedźminie Geralcie przełożono na język czeski i rosyjski. Nieco później, bo w 2009 roku, pierwszy tom wiedźmińskiego cyklu w angielskim przekładzie („Blood of Elves”) doceniono wyróżnieniem David Gemmell Awards for Fantasy, czyli jedną z najbardziej prestiżowych nagród w literaturze fantastycznej.

Sapkowski, w połowie lat 1990., pracując już jako etatowy pisarz, stał się jednym z najbardziej rozpoznawalnych i poczytnych autorów tego gatunku, nie tylko w kraju, ale i za granicą. Rozpoczynając sagę o Białym Wilku, poświęcił się wyłącznie karierze pisarskiej. Na drugi tom wiedźmińskiej sagi nie trzeba było długo czekać. „Czas pogardy” ukazał się już w 1995 roku. Następnie SuperNowa wydała „Chrzest ognia” (1996 r.), Wieżę Jaskółki (1997 r.) oraz „Panią Jeziora” (1999 r.). Kolejne tomy sagi o wiedźminie Geralcie i jego przeznaczeniu pociągały za sobą spektakularne sukcesy i wyróżnienia. Wśród wielu, należy wspomnieć niewątpliwie o „Paszporcie Polityki” w kategorii literatura, przyznanym Andrzejowi Sapkowskiemu w

1997 roku. Jest on o tyle ważny, że dotąd wyróżnienie to nie spotkało żadnego autora zajmującego się literaturą fantasy czy nawet w szerszym kontekście – prozą popularną. Przywołana wyżej „Pani Jeziora” okazała się ostatnim tomem sagi, wieńczącym przygody wiedźmina i jego przyjaciół.

Po długiej przerwie, Andrzej Sapkowski w 2013 roku powrócił do wiedźmińskiego uniwersum wraz z książką „Sezon burz”. Powieść stanowi odrębną historię od tej poznanej w sadze. Została napisana jako ostatnia, ale chronologicznie wraca do wydarzeń sprzed „Krwi elfów”. Epilog zawarty w „Sezonie burz” wieńczy historię zawartą w „Pani jeziora”, a tym samym zamyka opowieść o przygodach wiedźmina Geralta. Chociaż książka raczej definitywnie wyznaczyła koniec historii Białego Wilka na papierze, zdecydowanie nie zakończyła jego popkulturowego fenomenu.

Historia wiedźmina w komiksie

Traktowane początkowo z pewnym dystansem opowieści o Geralcie z Rivii bardzo szybko stały się jednym z najważniejszych fenomenów współczesnej polskiej kultury, o czym świadczy ogromny zasięg ich oddziaływania – nie tylko geograficzny, ale i medialny. Niedługo po wydaniu historii „Wiedźmina” w formie opowiadań, przekroczył on śmiało literackie ramy, stając się postacią transmedialną obecną w przeróżnych tekstach kultury. Pierwsze próby przeniesienia historii wiedźmina Geralta na inne media podjęto w komiksie. Już w 1993 roku, na łamach magazynu „Komiks” – kwartalnego dodatku do wspomnianej już „Fantastyki” – ukazał się „Geralt”. Komiks ten stworzony został przez rysownika Bogusława Polcha i scenarzystę Macieja Parowskiego – i, jak sugeruje sam tytuł, opierał się na konkursowym opowiadaniu Sapkowskiego. Podobnie jak w przypadku książek o wiedźminie, na kolejne komiksy też nie trzeba było długo czekać. Adaptacji w tej formie, doczekały się również: „Mniejsze zło”, „Droga bez powrotu”, „Ostatnie życzenie” i „Granica możliwości”. W formie rysunkowej ukazała się także

„Zdrada” – niewykorzystany przez Sapkowskiego w książkach pomysł, przedstawiający młodość Białego Wilka.

Dzieło Parowskiego i Polcha nie było jedyną próbą interpretacji prozy Sapkowskiego w formie komiksu. Tego samego zadania w 2011 roku podjęli się również Michał Gałek, Arkadiusz Klimek oraz Łukasz Poller, wydając dwuczęściowy komiks o nazwie „Racja stanu”. Powstał on jednak na bazie nie tyle książek, co gry autorstwa Przemysława Truścińskiego. Adaptacją książek nie są również zeszyty wydawane od 2014 roku przez Dark House Comics – amerykańskiego wydawcę komiksów z serii m.in. „Gwiezdne wojny” czy „Predator”.

Wiedźmin w ujęciu parodiowym

Przywołane wyżej utwory to niejedyna komiksowa forma, w jakiej zagościł Biały Wilk. Ilustrowany wiedźmin Geralt doczekał się także swojej parodii. Sześć lat po publikacji Parowskiego i Polcha, na rynku zadebiutował utrzymany w groteskowej konwencji komiks „Wiedźmun – przeznaczenie miecza” autorstwa Tomasza Samojlika. Utwór ten korespondował z głośną w tamtym czasie premierą filmowej adaptacji historii Białego Wilka i wyraźnie nawiązywał do cyklu wiedźmińskiego stworzonego przez Parowskiego i Polcha. Parodystyczne analogie można dostrzec już chociażby na poziomie nazewnictwa – u Samojlika oryginalny Geralt stał się Gierwaldem Zrywi, Yennefer znalazła swoją odpowiedniczkę w postaci Dzenifer a Ciri zastąpiona została przez Czyrak. W parodystycznej wersji komiksu główny bohater spotyka również na swojej drodze Szczygę, nawiązującą do postaci strzygi.

Obok odwołań do prozy Sapkowskiego, w „Wiedźmunie...” znalazło się również sporo aluzji do dorobku kultury światowej i takich dzieł, jak m.in. „Aniołki Charliego”, „Gwiezdne wojny”, „Władca pierścieni” czy legendy arturiańskie, cieszące się szczególnym uznaniem Sapkowskiego. W końcu cykl opowieści o wiedźminie Geralcie uznaje się za trawestację tejże legendy.

Tak jak w legendach rycerze króla Artura poszukiwali Świętego Graala, tak w komiksie Samojlika Gierwald wyrusza na poszukiwanie Świętego Grilla, napotykając na swej drodze rycerza Trójkątnego Stołu służącego dla króla Andrusa.

Wiedźmin bohaterem gier

Po przygodzie z komiksami, przyszedł czas również na gry. Pierwszej próby przeniesienia historii Białego Wilka na tę płaszczyznę tej formy rozrywki podjęto się już z początkiem XXI wieku. W 2001 roku wydawnictwo MAG przedstawiło grę fabularną „Wiedźmin: Gra wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego”. Podręcznik do gry RPG, który wówczas się ukazał, zawierał zasady mechaniki gry, magii, walki oraz skróconą wersję opisu świata. W zamyśle autorów miała ona różnić się od innych gier fabularnych m.in. formą, bliższą idei gier storytellingowych – stąd m.in. w nazwie pojawił się termin „gra wyobraźni”, a mistrz gry występował w niej jako bazarz. Twórcy spodziewali się hitu, tym bardziej, że wydanie gry zbiegło się w czasie z długo wyczekiwaną premierą ekranizacji „Wiedźmina”. Film okazał się niepowodzeniem, a i gra została dość szybko zapomniana. Nie było to jednak ostatnie słowo, jakie powiedzieli miłośnicy gier w temacie kultowej sagi o wiedźminie.

Kolejna gra – tym razem już komputerowa – ukazała się w 2007 roku i tym razem odniosła niekwestionowany sukces na całym świecie, zbierając pozytywne głosy krytyków, zarówno europejskich, jak i północnoamerykańskich. Stworzona przez CD Project Red na motywach sagi wiedźmińskiej seria składa się z trzech głównych gier poświęconych Geraltowi z Rivii, kilku spin-offów oraz komiksów. Projekt ten stał się niewątpliwym hitem – do lutego 2015 roku dwie pierwsze części gry sprzedały się w ponad ośmiu milionach egzemplarzy na całym świecie, a podsumowując rok 2016 CD Project przyznał, że łączna sprzedaż wszystkich trzech części przekroczyła 20 milionów egzemplarzy. Ostatnia część gry, czyli „Wiedźmin 3: Dziki Gon” została

uznana przez portal i magazyn „Game Informer” za najlepszą grę video wszech czasów. Liczba prestiżowych wyróżnień, zachwyt fanów, ale przede wszystkim niesamowita fabuła i szata graficzna tylko potwierdzają słuszność tej decyzji. Gry z uniwersum wiedźmina przeniosły Geralta z Rivii do ogólnoświatowego kanonu popkultury. Mimo iż Andrzej Sapkowski pozytywnie wyrażał się o fabule gry, przyznał jednocześnie, że przedstawione w nich wydarzenia są niekanoniczne i nie stanowią kontynuacji jego pięcioksięgu.

Co ciekawe, „Wiedźmin” autorstwa CD Project RED nie był pierwszą próbą przeniesienia Białego Wilka na ekrany komputerów. Na początku tego zadania podjęło się już w 1997 roku studio Metropolis Software. Ostatecznie jednak wycofało się z tego pomysłu.

Wiedźmin na ekranie

Jeśli mowa o ekranach, nie sposób nie wspomnieć o filmowych adaptacjach powieści Sapkowskiego. Chociaż dziś najpopularniejsza zdaje się być ta zaproponowana przez Netflix, to Polacy mieli szansę obejrzeć Geralta na wielkim ekranie znacznie wcześniej, bo już w 2001 roku. Wtedy to bowiem wszedł do kin „Wiedźmin” w reżyserii Marka Brodzkiego, z Michałem Żebrowskim w roli tytułowego wiedźmina Geralta. Premiera filmu była niewątpliwie dużym wydarzeniem i wiązała się z niemniejszymi oczekiwaniami widzów. Być może to właśnie one przyczyniły się do tego, że produkcja nie spotkała się ze zbyt przychylnym odbiorem. Kwestionowano zarówno dobór aktorów, jak i sposób konstrukcji fabuły oraz poziom dialogów. Warto dodać, że film powstał jako efekt prac nad serialem o tej samej nazwie, który ukazał się rok później i co do zasady, został przyjęty w podobny sposób.

Niezbyt przychylną passę towarzyszącą polskim adaptacjom losów Białego Wilka udało się przełamać amerykańskiej scenarzystce i producentce telewizyjnej Lauren Schmidt Hissrich, która w 2019

roku wyprodukowała dla Netflixu serial „Wiedźmin” („The Witcher”). Pierwsza, ośmioodcinkowa seria została udostępniona na platformie 20 grudnia 2019 roku. Premierę drugiej części „Wiedźmina” zaplanowano na 17 grudnia 2021 roku. Oprócz tego, w sierpniu tego samego roku Netflix udostępnił widzom produkcję zatytułowaną „Wiedźmin: Zmora Wilka” („The Witcher: Nightmare of the Wolf”) – animowany film akcji w konwencji dark fantasy reżyserii Kwanga Il Hana opowiadający o losach mentora Geralta, czyli wiedźmina Vesimira.

Wiedźmin nie tylko króluje na kartach książek, ekranach komputerów czy w produkcjach filmowych i telewizyjnych. Biały Wilk pojawia się również na scenie. Mowa tutaj o musicalu – w takiej bowiem formie od 2017 roku wystawiany jest na deskach Teatru Muzycznego w Gdyni zbiór opowiadań Sapkowskiego. Spektakl „Wiedźmin” w reżyserii Wojciecha Kościelniaka stanowi wariację na temat poszczególnych wątków wybranych z pięciu opowieści o Geralcie, ułożonych achronologicznie w stosunku do literackich pierwowzorów. W przeciwieństwie do polskich produkcji telewizyjnych, muzyczna adaptacja prozy Sapkowskiego spotkała się z pozytywnym odbiorem oraz uznana została za powiew świeżości, serwujący nowe spojrzenie na kultową sagę.

Przywołane wyżej formy to wybrane, ale niejedyne przykłady adaptacji przygód Geralta z Rivii w popkulturze. Karty do gry, figurki, słuchowisko, opera – to wszystko pozwala traktować „Wiedźmina” jako pewien fenomen – jeden z najważniejszych i najciekawszych we współczesnej kulturze polskiej.

Autorstwo: Natalia Pochroń

Źródło: [Histmag.org](https://histmag.org)

Licencja: [CC BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)

Bibliografia

1. Bębenek M., Piątkowa ciekawostka o...: Wiedźmin, [w:] Głos kultury [dostęp: 15.12.2021 r.].

2. Dudziński R., Flamma A., Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”, Wrocław 2015.

3. Dudziński R., Płoszaj J. (red.), Wiedźmin. Polski fenomen popkultury, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”, Wrocław 2016.

4. Flamma A., Wiedźmin. Historia fenomenu, Wydawnictwo Dolnośląskie, 2020.

5. Kułakowska J., Granica możliwości przekroczona, czyli oszałamiający musical Wiedźmin, [w:] Gram.pl [dostęp: 15.12.2021 r.]