

Przestrzenie grozy w utworach z uniwersum griszów Leigh Bardugo jako narzędzie krytyki społecznej

Abstrakt:

Artykuł zawiera analizę wybranych utworów Leigh Bardugo rozgrywających się w uniwersum griszów. Jego celem jest określenie sposobu, w jaki pisarka – dzięki konsekwentnemu stosowaniu grozotwórczych mechanizmów narracyjnych – przeprowadza krytykę rzeczywistości pozaliterackiej. Obecność tej krytyki w takim kształcie, jak u Bardugo – a więc podkreślającej jednostkową odpowiedzialność za opresyjny charakter systemu społecznego – stanowi jeden z czynników wyróżniających analizowany cykl na tle klasycznie pojmowanej fantastyki. Powyższy cel tekstu zostaje osiągnięty poprzez analizę przestrzeni, do opisu których wykorzystano poetykę grozy (mechanizmy wywodzące się przeważnie z literatury gotyckiej), oraz poprzez podjęcie tematu relacji między bohaterem a przestrzenią wraz z próbą określenia zakresu ich wzajemnych wpływów i symbolicznej funkcji przestrzeni. Autorka artykułu wskazuje funkcje praktyk zawłaszczania i symbolicznego znakowania przestrzeni, uznając je za możliwe wyrazy buntu wobec zidentyfikowanych wcześniej słabości systemu. Ostatecznie zatem rozważania te są próbą wpisania uniwersum griszów w szerszy kontekst dyskursu fantastyki społecznie zaangażowanej.

Słowa kluczowe:

griszawesum, Leigh Bardugo, literatura fantastyczna, literatura młodzieżowa, przestrzenie grozy, poetyka, badania nad miejscem i przestrzenią

* Joanna Głogowska – mgr, absolwentka Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, studiuje publikowanie współczesne na tej samej uczelni. Jej zainteresowania naukowe obejmują literaturę fantastyczną, groznawstwo i społeczne aspekty kultury popularnej. Kontakt: j.glogowska2@student.uw.edu.pl.

Spaces of Horror in Leigh Bardugo's Works Set in the Grishaverse as a Tool of Social Criticism

Abstract:

This paper analyses selected works by Leigh Bardugo set in the Grishaverse. Its aim is to explore the way in which the writer consistently employs horror narrative mechanisms to critique non-literary reality. The unique aspect of Bardugo's criticism, specifically her emphasis on individual responsibility for the oppressive nature of the social system, is one of the factors distinguishing the series from conventionally understood fantasy. The text achieves its goal by analysing spaces depicted through the poetics of horror (predominantly derived from Gothic literature), and by exploring the relationship between the hero and space, attempting to determine the scope of their mutual influences and the symbolic function of space. The author of the paper identifies the functions of appropriation practices and symbolic marking of space, considering them as possible expressions of rebellion against the system's identified weaknesses. Ultimately, these considerations make an attempt to place the Grishaverse within the broader discourse of socially engaged fantasy.

Key words:

Grishaverse, Leigh Bardugo, fantasy literature, young adult literature, spaces of horror, poetics, place and space studies

Utwory z uniwersum griszów autorstwa Leigh Bardugo (w dalszej części tego tekstu określanego też jako griszawersum), mimo rosnącej popularności cyklu¹ spowodowanej jego serialową adaptacją (*Cień i kość* Erica Heisserera, 2021–2023), nie doczekały się zasadniczo większego namysłu badawczego. Zarówno na gruncie polsko-, jak i anglojęzycznym dużo częściej obecne są pojedyncze wzmianki na temat cyklu niż teksty skupione w całości lub chociaż fragmentarycznie na jego analizie². Niemal zupełna nieobecność

¹ Trylogia o Alinie Starkov: *Cień i kość* (2012), *Oblężenie i nawałnica* (2013), *Zniszczenie i odnowa* (2014). Dylogia o Szumowinach: *Szóstka wron* (2015), *Królestwo kanciarzy* (2016). Dylogia o Nikołaju Lancovie: *Król z bliznami* (2019), *Rządy wilków* (2020). Zbiory opowiadań: *Język cierni* (2017), *Żywoty świętych* (2020).

² Znamienny zdaje się fakt, że od obrony mojej pracy dyplomowej stanowiącej podstawę tego artykułu (lipiec 2021) do chwili oddania tekstu do publikacji (grudzień 2023) ukazały się zaledwie dwa teksty naukowe dotyczące twórczości Bardugo w języku polskim. Są to: poświęcony wyłącznie griszawersum tekst *Migracje, motyw domu i obrazy inności w twórczości fantastycznej Leigh Bardugo* Agnieszki Stasiewicz-Bieńkowskiej (2022) oraz artykuł komparatystyczny *Fizyczne i społeczno-kulturowe rany bohaterki współczesnej fantastyki młodzieżowej w świetle feminizmu korporalnego* Weroniki Kosteckiej (2023). W przypadku

dział Bardugo w badaniach naukowych zaskakuje nie tylko ze względu na ich recepcję i wzmoczoną obecność we współczesnej popkulturoserferze³, lecz także ze względu na poruszanie w nich – istotnych dla dyskursów kultury popularnej – wątków genderowych, mniejszościowych itp. Mogą one stanowić zarówno egemplifikację dotychczasowych ustaleń na temat literatury *young adult*, jak i pozwolić na czynienie dalszych rozpoznań – o tyle istotnych, że dotyczących tytułów, których autorka jasno określa swoje poglądy zarówno na literaturę, jak i na rzeczywistość pozaliteracką. Bardugo komentuje sprawy bieżące oraz przedstawia swoją misję autorską jako tworzenie literatury inkluzywnej, społecznie odpowiedzialnej i zaangażowanej (Gentry, 2018; Mason, 2016). Taka literatura natomiast powinna podlegać podwójnie uważnemu namysłowi badawczemu, którego celem ma być również weryfikacja, jak tego rodzaju deklaracja zostaje odzwierciedlona w tekstach.

W związku z tym punktem wyjścia rozważań czynionych w niniejszym artykule będą wypowiedzi autorki, w których klasyfikuje ona gatunkowo utwory rozgrywające się w książkowym griszawersum. „Gatunek” jest tu pojmowany wąsko i specyficznie – jako odpowiednik angielskiego *genre* w rozumieniu przetransponowanym z badań filmoznawczych; termin ten jest wykorzystywany wobec tych odmian literatury, które posiadają odpowiedniki estetyczne, strukturalne itp. w innych mediach (szczególnie kinie), a więc – odzwierciedlając powszechną perspektywę odbiorców – opisuje on popularne formuły medialne (Has-Tokarz, 2010, s. 16–17), czyli skonwencjonalizowane struktury tekstowe i fabularne oparte na elementach typowych i wariacjach na ich temat (s. 12). W tym rozumieniu zatem gatunkiem jest tak powieść kryminalna (kryminał), jak powieść grozy (horror). Nie jest nim natomiast – jak w klasycznym rozumieniu polskiego literaturoznawstwa – po prostu powieść czy nowela.

tekstów niewydanych po polsku liczba ta jest większa, lecz nadal pozostaje porównywalna w odniesieniu do literatury przedmiotowej zastosowanej w ww. pracy. Warto wśród nich wyróżnić takie teksty jak *Heterotopia of Little Palace in Leigh Bardugo's Shadow and Bone* autorstwa Nur Annissy Rose (2020), *“Those Maps Would Have to Change”: Remapping the Borderlines of the Posthuman Body in Leigh Bardugo's Grisha Trilogy* Maryny Matlock (2018) czy *Modern-Day Fantasy: The Progressive Role of the Active Female* Elizabeth Turello (2021).

³ Twórczość Bardugo wyznacza początek zainteresowania autorów literatury *young adult* motywami wywodzącymi się z kultury rosyjskiej. Zob. inne tytuły mieszczące się w tym nurcie, np. *Moc srebra* Naomi Novik (2018), *Trylogia Zimowej Nocy* Katherine Arden (2017–2019), cykl *Dziedzictwo krwi* Amélie Wen Zhao (2019–2022), niewydane w Polsce *Wicked Saints* Emily A. Duncan (2019) czy *The Crown's Game* Evelyn Skye (2016). Imagologiczne kwestie rosyjskości tak griszawersum, jak innych inspirowanych rosyjskością powieści zasługują na oddzielną uwagę i nie są nadrzędnym tematem niniejszego tekstu.

Bardugo określa gatunek utworów z griszawersem jako *carpunk* [*Tsarpunk*] (Keyes, 2012). Termin ten, będący kombinacją słów „car” i „punk”, w swoim kształcie jest wyraźnie inspirowany nazwą powstającej od lat 80. XX wieku literatury cyberpunkowej (Clute, Grant, 1995, s. 288), którą to nazwę ukuł Bruce Bethke (1997) w tekście odnoszącym się do jego własnego opowiadania *Cyberpunk* z 1980 roku (opublikowanego w 1983 w magazynie *Amazing Stories*). Do powyższej inspiracji odsyła wyraźnie człon „punk”, a także sama deklaracja Bardugo: „Cieszy mnie, jeśli seria [w odbiorze] podziela rewolucyjną i samodzielną wrażliwość punka” (Keyes, 2012)⁴. Sam kształt nazwy sugeruje zatem genologiczne związki *carpunku* z cyberpunkiem i gatunkami mu pokrewnymi, takimi jak *steam-* czy *dieselpunk*. Należy jednak zwrócić uwagę, że kluczowe dla nich kategorie daleko posuniętego retrofuturizmu oraz refleksji nad relacjami społeczeństw i technologii nie są w pełni relewantne dla namysłu nad twórczością Bardugo. Z tego względu trudno jednoznacznie usytuować *carpunk* na mapie gatunków fantastyki. Mimo obecności w utworach Bardugo wątków postępu technologicznego oraz XIX-wiecznego kostiumu i estetyki wyraźnie sięgającej po takie wzorce, utwory z uniwersum griszów są w znacznej mierze skonstruowane w oparciu o klasyczne schematy literatury fantastycznej. W zbiorze rozmytym, jakim jest fantastyka (Stasiewicz, 2016, s. 23), *carpunk* pozostaje więc nieco przesunięty w odniesieniu do łatwego w rozpoznaniu centrum, jednak wykazuje też cechy dla niego konstytutywne – m.in. strukturę od problemu do rozwiązania, odchodzącą od realizmu zawartość treściową i założenie odbioru opartego na „nowym spojrzeniu na zbanalizowany świat” (s. 24). W efekcie termin „*carpunk*” nie odnosi się zatem np. do postmodernistycznych gatunków miejskich, ale przede wszystkim do szerszego kontekstu pozaliterackiego, w którym się sytuuje. Wykazuje raczej związki z rockową subkulturą punków – „młodych, agresywnych, antyestablishmentowych cwaniaków” (Clute, Grant, 1995, s. 288) – i z jasno wyrażaną przez punkowe teksty kultury postawą moralną wobec rzeczywistości; odnosi się do „tradycji kontestacji i buntu przeciwko establishmentowi” (Has-Tokarz, 2010, s. 125). Jest on wyrazem subwersywnej postawy wobec świata (Sterling, 1988, s. 13) oraz niepokoju społecznego i lęku przed totalnością nieprzewidywalnych zmian cywilizacyjnych (Pomiciński, 2011, s. 207). W niniejszych rozważaniach pomijam zasadniczą tematykę i imaginarijność *carpunka*. Istotne dla mnie jest bowiem wyłącznie skupienie się gatunku wokół „tożsamości oporu” (s. 212) i związanej z nią programowej wręcz krytyki rzeczywistości pozaliterackiej.

⁴ Jeśli nie wskazano inaczej, wszystkie tłumaczenia autorki artykułu – Joanny Głogowskiej.

Jest to cecha zbliżająca tego typu literaturę do horroru i powieści gotyczej, które w wielu przypadkach również stanowią krytyczny komentarz na temat świata pozaliterackiego. Stephen King (1981/2009, s. 49) bezpośrednio wiąże wzrosty i spadki popularności horroru z sytuacją polityczno-społeczną danej epoki – jego zdaniem, okresy zintensyfikowanej obecności grozy w kulturze ściśle pokrywają się z okresami poważnych, choć nie niebezpiecznych kryzysów społeczno-ekonomicznych, podczas których staje się on nośnikiem przeczuwania zbliżającego się zagrożenia. Horror jest bowiem niezwykle wyczulony na słabe punkty nie tylko jednostek, lecz także całych społeczeństw, tj. precyzyjnie potrafi wskazywać tematy drażliwe i trudne dla danych społeczności, a przede wszystkim – ich mniej lub bardziej uświadomione lęki (s. 22). Staje się zatem – tak jak punk – barometrem społecznych nastrojów i tendencji. Jeśli zaś przeczuwanie zbiorowych lęków jest punktem stycznym tekstów punkowych oraz tekstów grozy, to wykorzystanie poetyki tych drugich w utworach nominalnie nieprzynależących do horroru może również być swoistym narzędziem punkowej kontestacji i krytyki rzeczywistości pozaliterackiej. Owa krytyka jest także rozpoznaną już cechą szeroko pojętej fantastyki (Leś, 2008, s. 7–8, 73), nie wyłączając jej młodzieżowej odmiany, kładącej duży nacisk na formacyjny aspekt literatury (James, 2009, s. 6–7). W przypadku Bardugo szczególną uwagę przykuwa jednak sposób, w jaki krytyka ta jest prowadzona – a dzieje się to poprzez wprowadzenie do tekstu poetyki grozy nie tylko w sytuacjach, w których jest ona przez hipotetyczną publiczność czytelniczą oczekiwana. Nadrzędnym celem niniejszego tekstu jest zatem określenie, w jaki sposób przestrzenie grozy w prozie Bardugo różnią się od realizacji tego motywu zidentyfikowanych dotychczas przez badaczy horroru, i weryfikacja, jak różnice te kształtują warstwę krytyczną tekstów, a w szerszej perspektywie – próba odpowiedzi na pytanie, jak ta krytyka wyróżnia dzieła ułożone w griszawersum na tle pozostałych tekstów fantastycznych.

Przestrzenie, do których opisu autorka wykorzystuje poetykę grozy, odczytywać będą zawsze w kontekście istniejących już koncepcji definicyjnych, ale przede wszystkim w odniesieniu do specyficznej struktury, jaką jest literackie uniwersum. W przypadku tak obszernego cyklu nieuprawnione jest mówienie o tradycyjnie rozumianym świecie przedstawionym, obejmującym z zasady całość zjawisk fabularnych i konstytuowanym przez poszczególne składowe teksty (Głowiński, Sławiński, 1988, s. 523) w obrębie jednej realizacji tekstowej czy jednego utworu (Głowiński, 1975, s. 42), a przez to wykazującym bardziej statyczny charakter – jak wykazuje Krzysztof M. Maj (2019). Zamiast stosowania tego pojęcia należy mówić o świecie narracji [*storyworld*], zdefiniowanym przez tego badacza jako:

[...] umysłowa reprezentacja faktów narracyjnych, rekonstruowana na podstawie wskazówek odczytywanych w tekście. Składa się on z komponentu statycznego – poprzedzającego fabulację i zbierającego informacje o świecie (przestrzeń geograficzna, prawa fizyki, uwarunkowania społeczno-kulturowe itp.) oraz dynamicznego, rozwijającego się wraz z kolejnymi wydarzeniami fabularnymi, które wpływać mogą na zastany układ sił (s. 327).

Uniwersum stanowi narracyjną jednostkę nadrzędną wobec pojedynczych utworów, co sprawia, że konieczne jest potraktowanie opisywanych przestrzeni nie jako istniejących w jednostkowych realizacjach tekstowych, ale raczej funkcjonujących w pewien sposób niezależnie od nich czy też ponad nimi. Dzięki temu możliwe jest opisywanie wzajemnego wpływu na siebie elementów dynamicznych i statycznych.

King (1981/2009, s. 73) określa przestrzenie grozy mianem Złych Miejs⁵ i klasyfikuje je jako jedną z odmian analizowanych przezeń archetypów rozumianego intermedialnie horroru – Wilkołaka, Wampira, Monstra i Upiora. Choć Kingowska formuła jest stosunkowo szeroka (obejmuje bowiem domy, dworce kolejowe, samochody, łąki czy biura), to czynnikiem wspólnym dla wszystkich Złych Miejs⁵ jest kategoria nawiedzenia (s. 325–328). Są one owładnięte przez nieznaną i często niemożliwą do wyjaśnienia siłę, będącą często „nadmysłową projekcją emocji przebywających tam ludzi” (s. 326) – zapisem w rodzaju filmowego utrwalenia dawnych wydarzeń i odczuć związanych z danym miejscem. Jest to zatem definicja zasadniczo dość mocno ograniczająca – autor *de facto* poświęca uwagę wyłącznie wycinkowi przestrzeni obecnych w tekstach grozy. Kingowska groza, mimo że odsyła do ludzkich czynów jako swojej genezy, by zaistnieć, wymaga obecności monstrum czy innego nadnaturalnego bytu.

Na gruncie polskim definicję tę poszerza Anita Has-Tokarz (2010, s. 203)⁶. Wskazuje ona na prominentne miejsce motywu nawiedzonego domu

⁵ Terminy „przestrzeń” i „miejsce” nie stanowią całkowitych synonimów – według definicji Bohdana Jałowieckiego (2011, s. 12) miejsce jest wyłącznie wycinkiem przestrzeni wyróżniającym się z uwagi na przejawianie cech szczególnych zależnych od postrzegającego je podmiotu. W przypadku analizy tekstów grozy oba terminy jednak stosowane są zasadniczo wymiennie – Has-Tokarz (2010, s. 189) wskazuje, że przestrzeń w dziele to zarówno „fikcyjny obszar”, jak i poszczególne jego wycinki – i do tej konwencji terminologicznej stosuje się niniejszy tekst.

⁶ Podobne rozpoznania w kontekście powieści gotyckiej i horroru można znaleźć również w monografii *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankensteinia w wybranych utworach* Anny Gemry (2008), jednak ze względu na szerszy zakres tematyczny korzystam głównie z cytowanego opracowania Has-Tokarz.

w horrorach jako jednej z najbardziej wyrazistych i rozpoznawalnych przestrzeni, jednak podkreśla też modernizację zachodzącą wśród przedstawień obszarów grozy, która wiąże się przede wszystkim z poszerzeniem wachlarza możliwych przestrzeni tego rodzaju i wprowadzeniem do repozytorium Kingowskich Złych Miejsc m.in. krajobrazu miejskiego traktowanego jako autonomiczna całość (s. 203). Co ważniejsze jednak, badaczka wprowadza wyraźny podział na miejsca „gdzie straszy”, i miejsca „które straszą” – rezygnując z niezbędnej według Kinga kategorii nawiedzenia, a podkreślając fakt, iż przestrzenie grozy są autonomiczne. W miejscach „gdzie straszy”, nadrzędnym czynnikiem grozotwórczym, któremu podporządkowane są wszelkie inne zabiegi, jest obecność istoty nadnaturalnej – w domyśle ducha czy upiora, podczas gdy w miejscach „które straszą”, zasadą nadrzędną, organizującą całą grozę, pozostaje sama natura przestrzeni.

W perspektywie Has-Tokarz (2009, s. 207) przestrzeń grozy jest zatem nie tylko elementem świata narracji, lecz zaczyna wręcz pełnić funkcję semantyczną. Jednocześnie jest zarówno aktorem fabuły jako przestrzeń nawiedzona czy swoiście autonomiczna, jak i scenerią o charakterze znaczeniowo-twórczym, której poszczególne skonwencjonalizowane elementy wywołują w odbiorcy specyficzne reakcje, stanowią rozbudowane metafory (Markiewicz, 1984, s. 139–140), a także odsyłają do określonego repozytorium tekstów i konwencji. Ze względu na skonwencjonalizowany charakter tych elementów możliwa jest ich systematyzacja, która pozwala na zidentyfikowanie ich poza kontekstem powieści grozy. Halina Kubicka (2010, s. 71–72) wyróżnia sześć takich mechanizmów, podkreślając przy tym jednocześnie nadrzędną ich zasadę: odnoszą się do ludzkich fobii. Oznacza to, że wykorzystują one odmienne obiekty wywołujące lęk, więc pozostają zewnętrznymi i jednostkowo zróżnicowanymi, ale również składają się na spójny model przestrzeni grozy. Typologia Kubickiej jest następująca:

1. Niepokojące informacje o przestrzeni grozy, pojawiające się w pozycji inicjalnej tekstu – np. zła sława, lokalna legenda (s. 72–73).
2. Niezwykły wygląd zewnętrzny miejsca, który może unaoczniać jego zepsucie lub, przewrotnie, zapierać dech w piersiach i stanowić o wyjątkowości przestrzeni (s. 74–75).
3. Rozwijające się wokół złego miejsca patologiczne, wypaczone życie – np. postaci kategorii pośredniej, których samo istnienie zaburza naturalny porządek, gdyż przynależą do dwóch wykluczających się grup (s. 75–77).
4. Upodmiotowienie, ożywienie przestrzeni, tj. ustanowienie jej jednym z równorzędnych bohaterów, zantagonizowanie (s. 77–78).
5. Odseparowanie przestrzeni, odgraniczenie jej od reszty świata (s. 78–81).

6. Wprowadzenie nielogicznej orientacji przestrzeni, chaotycznej struktury, konstrukcji labiryntu i pułapki, a także zniwelowanie punktów orientacyjnych (s. 81–87).

Powyższe mechanizmy wyszczególnione przez Kubicką wywodzą się ze spostrzeżeń Marka Wydmucha (1975) o psychologicznych podstawach grozy – sposobach jej wywoływania zarówno u odbiorcy, jak i bohatera itp. Co jednak znamienne, nawet gdy Kubicka wyróżnia mechanizmy grozy, rozkładając je na podstawowe czynniki, to ilustruje je wyłącznie przykładami nawiązującymi do estetyki gotyckiej czy czarnego romantyzmu – mrocznymi posiadłościami, zamkami, etc. (pisze o tym także Has-Tokarz, 2010, s. 190–191). Tymczasem w przypadku omawianych w artykule tekstów estetyczne wyznaczniki horroru pojawiają się rzadko, mimo nieustannej obecności poszczególnych mechanizmów grozotwórczych.

W trylogii Bardugo *Grisza*, korzystającej z typowego dla fantastyki schematu opowieści o wybrańcu, służą takie mechanizmy do opisanie przestrzeni najbardziej intuicyjnie odbieranej jako przestrzeń grozy – Fałdy Cienia, strefy nienaturalnej ciemności, zaludnionej przez mordercze potwory. W jej deskrypcji w pierwszym tomie cyklu wyraźne są zabiegi narracyjne, które w późniejszych powieściach zostają powielone w mniej jaskrawy sposób lub przetworzone. Już od samego początku, dzięki wykorzystaniu ograniczonej perspektywy fokalizującej narratorki-bohaterki, Aliny Starkov, możliwe jest zbudowanie wokół samej Fałdy aury tajemnicy i postawienie zarówno protagonistki, jak i czytelnika w sytuacji posiadania niepełnej wiedzy na jej tematy, ale przede wszystkim – braku kontroli, który z kolei jest pierwszym i niejako nadrzędnym narzędziem grozy. Niemożliwe jest bowiem pojawienie się lęku u bohatera lub odbiorcy w sytuacji, w której autor pozwala postaci zachowywać nieustannie opanowanie wynikające z wyższości psychicznej czy intelektualnej nad fenomenami, którym stawia czoła (Wydmuch, 1975, s. 19). Dlatego właśnie obserwujemy sytuację oczami bohaterki, która nie może podejmować autonomicznych decyzji. Ograniczają ją rozkazy i przynależność do armii; wkracza do przestrzeni powszechnie uznanej za niebezpieczną z przymusu, znając wszelkie potencjalne zagrożenia – przede wszystkim ze strony volcr, stanowiących wręcz podręcznikowy przykład istnienia zdegenerowanego i patologicznego. W volcrach – spaczonych mroczną magią humanoidalnych istotach – uosabia się w pewien sposób cała groza Fałdy: to nie wyłącznie ciemność jest przerażająca; ciemność należy bowiem do naturalnego porządku rzeczy, została poskromiona. Fantastyczne leże zła zostaje sprowadzone do naturalnego elementu krajobrazu, który mimo możliwości

poniesienia pewnych strat da się przekroczyć tak jak niebezpieczne góry czy morze. Bardugo (2012/2016a) opisuje więc np. „mapy, które pokazywały Fałdę jako długie, wąskie jezioro podpisane inną nazwą: Niemorze. Miała ona uspokajać żołnierzy i kupców i zachęcić do pokonania tego obszaru” (s. 15). Dopiero to, co kryje się w ciemności, przeraża – stanowi bowiem rozdarcie w racjonalnym porządku wewnątrz świata narracji (Wydmuch, 1975 s. 19–20); jest nie tylko niebezpieczne, lecz przede wszystkim niezrozumiałe. Groza „racjonalna”, wynikająca z potencjalnego, ale realnego zagrożenia życia, łączy się tu z grozą wynikającą z niemożliwości zrozumienia i lęku przed nieznanym – zresztą tak często symbolizowanym przez ciemność, będącą jednocześnie, co należałoby podkreślić, powracając do przywoływanej już myśli Kubickiej (2010, s. 72), przedmiotem powszechnej fobii.

W przedstawieniu Fałdy zaobserwować można wszystkie wyszczególnione przez Kubicką mechanizmy grozotwórcze. Wspomniałam już o obecności patologicznego życia i przymusie wkroczenia w budzącą grozę przestrzeń, lecz w przypadku Fałdy nie można pominąć także kwestii jej granic, po których przekroczeniu groza utworu każdorazowo zaczyna przybierać na sile. Mamy tu do czynienia z wyraźnym przykładem gotyckiej dwuprzestrzeni – niepojmowalnego racjonalnie, obcego miejsca „tam”, na które samoczynnie otwiera się zwyczajny świat (Aguirre, 2002, s. 19–20). Przekroczenie granicy w stronę innego świata następuje zatem stosunkowo łatwo, przekroczenie granicy z powrotem nie jest już takie proste – drapieżna przestrzeń chce pochłonąć bohaterów. Fałda bowiem nie tylko jest zamieszkała przez mordercze potwory, lecz także, jak każdy inny świat, kolonizuje obszary poza swoimi granicami, rozszerzając się z łatwością i ograniczając drogi ucieczki (Kubicka, 2008, s. 79). To z kolei nasuwa pytanie o ontologiczny status Fałdy – jej niezależność, jej potencjalną samoświadomość, **Inność**.

Fałda jest przestrzenią immanentnie gotycką w swej strukturze, mimo braku sygnalizujących to rekwizytów. Jest sferą niepojmowalnej logiki, sprzecznej geometrii i nieustannego rozrostu, który uniemożliwia wydostanie się i całościowe objęcie jej umysłem: „W Fałdzie [...] nie było niczego do oglądania: ot, jałowa ziemia i płaski horyzont. Może to właśnie doprowadzało Jurisa do szału: mógł lecieć godzinami i donikąd nie docierał” (Bardugo, 2013/2019a, s. 390). W efekcie staje się ona przestrzenią wywołującą doświadczenie *numinosum* – zawieszenia celowości, stagnacji, transgresyjnego istnienia poza i pomiędzy (Aguirre, 2002, s. 27). Jednak ostatecznie w procesie racjonalizacji grozy (Wydmuch, 1975, s. 26) jej istnienie związane jest nie z nadnaturalnym bytem, a z zaskakująco ludzką postacią. To, od czego odbiorca – przyzwyczajony do konwencji powieści fantasy, której elementem jest mroczna kraina – oczekuje

najwyższego stopnia aberracyjności, okazuje się najłatwiej wyjaśnialne. Ta prawidłowość powtarzać się będzie w pozostałych realizacjach motywu przestrzeni grozy u Bardugo.

Autorka nie stroni od używania mechanizmów wywoływania strachu (choć nie zawsze u czytelnika, czasem wyłącznie u bohaterów) do pisarskiego kreowania przestrzeni stworzonych przez człowieka, co jest o tyle istotne, że sprawia, iż przestrzenie zła u Bardugo to ani nie wyłącznie konwencjonalne, fantastyczne „złowrogie krainy” stojące w opozycji do miejsc czy wartości, z których wywodzą się bohaterowie (Papuzińska, 2008, s. 240) i wyraźnie się od nich odróżniające już na poziomie estetyki, ani przestrzenie strukturalnie gotyckie. Stanowią raczej przestrzenie nierozzerwalnie związane ze „zwykłą” powieściową rzeczywistością, ze zrozumiałym „tu” (Aguirre, 2002, s. 17). Nie są to tylko wytwory magii i anomalie, ale, jak się zdaje, przede wszystkim architektura o inherentnie wrogiej naturze – wynikającej z upodmiotowienia budynków i nadania im swoistej tożsamości, która stanowić będzie zastępnik osobowego antagonisty. Możliwe jest to dzięki przenikającemu powieści Bardugo przekonaniu o nierozzerwalnej relacji pomiędzy jednostkami i światem dookoła nich. Fraza: „Podobieństwa się przyciągają” jest tu nie tylko mottem cyklu, ale wręcz zasadniczą regułą funkcjonowania świata, podstawą jego magii i nauki – griszowie, czyli powieściowe postaci władające magią, są na poziomie molekularnym odmienni od zwykłych ludzi, stąd wynikają ich możliwości manipulowania materią na takim właśnie – molekularnym – poziomie. Zarówno oni kształtują przestrzeń, jak i ona kształtuje ich – wpływa na ich zachowania i postawy (Hall, 1966/2005, s. 13). Odbyna się to poprzez kulturowo uwarunkowane oznaczanie przestrzeni określoną symboliką, wyznaczającą terytorium jednostki, które jest jej swoistym przedłużeniem (s. 133), a także poprzez dosłowne wzajemne upodobnianie się. Bohaterowie cyklu są widocznie związani ze przynależnymi im przestrzeniami – np. Zmrocz jest dosłowną personifikacją Fałdy Cienia, na widok której Alina stwierdza: „»Oto prawda o Zmroczu, Podobieństwa się przyciągają«. To było ucieleśnienie jego duszy, prawda o nim, obnażona w palącym słońcu, obdarta z tajemnicy i cienia” (Bardugo, 2012/2016a, s. 266)

W przestrzeniach pełniących funkcję zastępników antagonistów bohater pozytywny zostaje postawiony w sytuacji, gdy zagrożenie stanowią nawet powszechne i znajome przedmioty, które wydają się wypełnione obcym i wrogim bytem, pozbawiającym je codziennych funkcji (Wydmuch, 1975, s. 26). Taka architektura przywołuje na myśl *Invenzioni Caprice di Carceri* Giovanniego Battisty Piranesiego, w języku polskim funkcjonujące jako *Więzienia* – serię XVIII-wiecznych linorytów przedstawiających, zgodnie z tytułem, wyobrażone

więzienia, nieistniejące nigdzie poza papierem i wyobraźnią artysty, który podczas procesu twórczego rzekomo cierpiał na wysoką gorączkę wywołaną malarią. Marguerite Yourcenar (1978/1984, s. 108) wskazuje, że tytułowe więzienia w niewielkim stopniu przypominają jakiegokolwiek tradycyjne ich wyobrażenia. Koszmar bycia uwięzionym kojarzy się powszechnie z odizolowaniem, chociażby w lochu, który do pewnego stopnia przypomina grób – jest w nim niewiele przestrzeni, brakuje światła, nie brakuje za to nieczystości, wszelkiego rodzaju robactwa i zepsucia czy kłębiących się w ciemności szczurów, które składają się na skonwencjonalizowany motyw, swoisty sztafaż dekoracji odosobnienia, zapomnienia i grozy, który rozpoznawalny jest w kulturze europejskiej. Więzienia Piranesiego są natomiast inne: monumentalne, otwarte, pełne przestrzeni i niekończące się. Matematycznie perfekcyjne architektoniczne kreacje zajmują tu cały kadr, wypełniają każdy centymetr kwadratowy arkusza. Nic nie sugeruje, że w świecie wykreowanym przez artystę istnieje cokolwiek poza labiryntem kamienia, stali i żelaza, które zresztą według Yourcenar tracą cechy naturalnych substancji, a stają się wyłącznie elementem gmachu, który nie może istnieć w relacji z czymkolwiek poza nim samym (s. 111). Trudno też wyobrazić sobie ich budowniczych – więzienia zdają się istnieć same dla siebie, autonomicznie, niemalże jako oddzielne, zamknięte światy, które, paradoksalnie, nie mogły wyjść spod ludzkiej ręki i z jakiegoś powodu nie dla człowieka zostały zaprojektowane. Gdy patrzy się na więźniów Piranesiego, tak odległych od punktu, w którym artysta umieścił obserwującego, że musiałyby dzielić ich godziny wędrówki (s. 113), nie sposób znaleźć w żadnej z budowli jakiegokolwiek sensu i celu. Choć całe linoryty wypełnione są różnymi narzędziami tortur, nie widać tu nawet samego aktu wymierzania cierpienia (s. 117), nie da dostrzec się strażników. Więzienia po prostu są. Podobnie wygląda upodmiotowiona architektura Bardugo.

Upodmiotowienie przestrzeni jest w cyklu o griszach niezwykle wyraziste, ale nie zachodzi ono w sposób sugerujący obdarzenie jej faktyczną, jednostkową świadomością. W przeciwieństwie do przestrzeni ożywianych w literaturze grozy nie nabierają one jednoznacznie cech żywego organizmu; nie są obdarzone złośliwym, wrogim charakterem w sposób, w jaki mogliby być obdarzeni nim ludzie; przeważnie też nie przypominają na pierwszy rzut oka żywego ciała (Kubicka, 2010, s. 78). Ważniejsze staje się uczynienie architektury równoważnym bohaterom przeciwnikiem. Bardugo prezentuje ją raczej jak złożone mechanizmy skrywające sekrety – zagadki dodatkowo wypełnione pozornie niezależnym bytem.

W *Szóstce wron* gang Szumowin przyjmuje zlecenie na wyprowadzenie cennego więźnia z Lodowego Dworu – prastarej twierdzy stanowiącej

polityczne i religijne centrum wzrastającego w siłę militarne mocarstwa, Fjerdy. Następująca później historia to opowieść o włamaniu, ale przede wszystkim – o Lodowym Dworze, który czytelnik poznaje wraz z bohaterami w trakcie kompleksowego planowania skoku. W tym tomie serii inicjalna pozycja opowieści, tj. ta przed wkroczeniem do wrogiej przestrzeni, ekspozycja i pojawiające się w niej niepokojące pogłoski czy opinie o miejscu, do którego na przekór wszystkim (ich skok wielokrotnie określany jest jako „niewykonalny”) zmierzają bohaterowie, zostają nieproporcjonalnie rozciągnięte niemalże do połowy książki. Dzięki temu Lodowy Dwór staje się tak samo istotny jak postaci, zajmuje miejsce tradycyjnego, osobowego przeciwnika i ofiary, zgodnie z wyznacznikami gatunku *heist stories* (Dixon, 2000, s. 154).

Dalej w powieści autorka kontynuuje wykorzystywanie motywów wywodzących się z literatury grozy – wyjątkowe odseparowanie przestrzeni zła realizowane jest niejako podwójnie: zarówno poprzez ułożenie Lodowego Dworu w miejscu odległym od znanego świata i oddzielenym geograficzną barierą lodowej pustyni, jak i dosłowne ufortyfikowanie jego granic („Pierwszy jest pierścień murów, potem zewnętrzny krąg podzielony na trzy sektory. Dalej znajduje się lodowa fosa, a na samym środku Biała Wyspa” – Bardugo, 2015/2016a, s. 140), przez co staje się ona przestrzenią izolującą, więzienną, naszpikowaną pułapkami. Łatwo do niej wejść, jednak zdecydowanie trudniej ją opuścić – ostatecznie okazuje się, że jedynym możliwym sposobem na wydostanie się z przestrzeni „tam” jest całkowite zniszczenie jej granic, które nie chcą wypuścić Szumowin.

Mimo swojej wrogości Lodowy Dwór jest niezwykle piękny, zapierający dech w piersiach, co również jest dość przewrotną realizacją strategii niezwykłego wyglądu przestrzeni grozy:

Kaz spodziewał się czegoś starego i wilgotnego, ponurego, szarego kamienia, solidnego oparcia dla obrońców. A zamiast tego otaczał go marmur tak biały, że niemal skrzył się błękitem. Czuł się tak, jakby zawędrował do jakiejś baśniowej wersji surowej krainy, przez którą wędrowali na północy. Nie sposób było powiedzieć co może być tu szkłem, lodem, a co kamieniem (Bardugo, 2015/2016a, s. 301).

Piękno to pisarka wykorzystuje do wytworzenia opozycji między tym, co widoczne, a tym, co ukryte – prawdziwą, zepsutą naturą miejsca, ujawniającą się w tym, jakie jest jego prawdziwe zastosowanie. Niewiele później, gdy bohaterowie zgłębiają Lodowy Dwór, podobny widok w połączeniu ze zwiększoną świadomością na temat zająć w twierdzy wywołuje zgoła inne emocje:

Ogarnął ją niepokój, zmusiła się jednak do otwarcia drzwi. Musiała zmrzyć oczy, oślepiona jasnością [...]. To miejsce było upiorne. Ściany, podłogi i sufit były tak białe, że trudno było na nie patrzeć. Robota fabrykatora. Istnieli niezależni griszowie, którzy nie służyli żadnemu krajowi i którzy mogliby rozważyć pracę dla fjerdańskiego rządu. Tylko czy przetrwaliby takie zlecenie? Niewolnicza praca była bardziej prawdopodobna [...]. Te pomieszczenia zaprojektowano z myślą o griszach. Z myślą o niej (s. 321).

Postrzeganie przestrzeni przez postaci zmienia się wraz ze wzrostem wiedzy na jej temat – nie przeraża już to, co nieznanne, a wprost przeciwnie. Bohaterowie pokonując kolejne przestrzenie, zmierzając w głąb eksplorowanej konstrukcji, odkrywają fakty, które ostatecznie pozbawiają ich złudzeń (Aguirre, 2002, s. 22). Nagły strach przed przestrzenią wynika z odkrycia jej faktycznej natury i funkcji, którą jest systemowo uprawomocniona przemoc. Elementy grotowórcze natomiast służą zmetaforyzowaniu głównej przyczyny lęku, więc i przestrzeń jako taka nabiera charakteru nośnika metafory (Markiewicz, 1984, s. 139). Protagonisci boją się nie tylko miejsca jako takiego, lecz także wszystkiego, co implikuje – przerażający jest nie sam Lodowy Dwór, ale przede wszystkim system społeczny i proces, który stoi za jego powstaniem.

Podobnie też – a może nawet wyraźniej – przejawia się to w opisach Małego Pałacu w trylogii, do którego, ze względu na odgrywaną w fabule rolę, zastosować można kategorię domu. Ten – jak już wspomniałam – w poetyce horroru pełni funkcję szczególną. Dom ma być miejscem bezpiecznym, takim, od którego mamy prawo oczekiwać pełni schronienia i w którym pozwalamy sobie na całkowitą bezbronność (King, 1981/2009, s. 328); miejscem z założenia idyllicznym i obwarowanym bezpieczną rutyną (Has-Tokarz, 2010, s. 181), więc tym bardziej szokuje manifestująca się w nim groza. Miejsce nauki i koszarowania griszów, do którego trafia Alina, jest przestrzenią zamkniętą, ale przede wszystkim bezpieczną, odgrodzoną, nie zaś – izolującą. Jego mury, tak jak mury domowe, zapewniają bezpieczeństwo i dostatek griszom z całego świata, chroniąc ich przed szeregiem zagrożeń – od nieetycznych eksperymentów po spalenie na stosie za zbrodnie przeciwko ludzkości, do których należy już samo przyrodzone posiadanie mocy. Mały Pałac jest azylem. Narzucane przezeń reguły porządkują też rzeczywistość dziewczyny. Griszowie jedzą posiłki podzieleni na Zakony i tak samo pracują – za czerwonymi drzwiami znajduje się pracownia noszących czerwone szaty somatyków itp. Każda aktywność ma swoją przeznaczoną przestrzeń, a Alina szybko przywyka do nowej, bezpiecznej i poukładanej codzienności.

Czytelnikowi, tak jak bohaterce, sugeruje się, że Mały Pałac to miejsce właśnie bezpieczne i poukładane, zamknięte i zapewniające spokojne życie

(Jędrych, 2016, s. 215; autorka omawia takie zjawisko na przykładzie wybranych dystopii dla młodzieży). Jednak tam, gdzie w powieści grozy pojawiło by się odpowiedzialne za wszelkie anomalie monstrum (Has-Tokarz, 2010, s. 181), u Bardugo źródłem zaburzeń staje się dominująco obecna w przestrzeni jednostka o opresyjnych, zagrażających bohaterom intencjach. Gdy Alina poznaje prawdę o zamiarach i przeszłości Zmrocza, Mały Pałac staje się przestrzenią izolującą, tak jak wcześniej wspomniany Lodowy Dwór – dziewczyna zaczyna gubić się w labiryntach korytarzy, czuje konieczność ukrywania się, wreszcie nieustannie ma wrażenie obecności Zmrocza czy bycia przez niego obserwowaną. Obecność Zmrocza jest bowiem wyraźna nawet wtedy, gdy nie przebywa on w pałacu. Jego symbole dominują w przestrzeniach wspólnych, ale też strojach podległych mu griszów, stanowiąc sposób zawłaszczenia, zdominowania przestrzeni przez „nasylenie tkanki przestrzennej materialnymi i wizualnymi kodami” (Kozdraś, 2011, s. 92) – początkowo praktycznie niezauważalne. Jednak gdy Alina zmienia postrzeganie świata, przestrzeń zamknięta, ograniczona, okazuje się przestrzenią niebezpieczną, przestrzenią więzienia. W ludziach, którzy do tej pory zapewniali jej bezpieczeństwo i których darzyła szacunkiem, zaczyna dostrzegać wrogów i nadzorców (Jędrych, 2016, s. 229). Warto zwrócić uwagę, że w tym przypadku znaczenia dosłowne i niedosłowne pokrywają się: Zmroc – dotychczasowy autorytet – faktycznie stanowi zagrożenie, ale ucieczka Aliny jest również wyrazem buntu wobec opresyjnego mentora i stojącego za nim systemu społecznego oraz pragnienia samodzielnego decydowania o własnym losie.

Wiele u Bardugo przestrzeni, które pozornie i zgodnie ze swoim pierwotnym przeznaczeniem powinny być bezpiecznym azylem dla mniej uprzywilejowanych jednostek albo przynajmniej miejscem wymierzania uczciwej systemowej sprawiedliwości. W obu przypadkach ten początkowy projekt jest szybko rewidowany, a narratorska konstrukcja przestrzeni sugeruje ich faktyczne funkcje. Przykładowo, jeden z głównych wątków *Króla z bliznami* rozgrywa się w niepokojącej pensji dla dziewcząt i fabryce na fjerdańskiej prowincji. Bohaterowie, jak w klasycznej powieści grozy, są przez pogodę zmuszeni zatrzymać się na pensji w trakcie poszukiwań zaginionych uchodźczyń, które mieli przeprowadzić przez granicę. Okolice, już od samego początku odcięte od cywilizacji i położone na wzgórzu (mechanizm 5 u Kubickiej, 2010), wydają się nieprzyjazne, otoczone plotkami (mechanizm 1), zapuszczone i mroczne, borykające się zarówno z chorobami ludzi, jak i obumieraniem ziemi (mechanizm 2) pozornie obdarzone wrogą w stosunku do ludzi świadomością: „Czasami... myślę, że Gafvalle nas tu nie chce [...]. Nas, dziewcząt” (Bardugo, 2019b, s. 320 – mechanizm 4).

Przedstawienie przestrzeni w sposób klasyczny dla horroru nie przystaje do tego, jaką funkcję powinna pełnić. Budzona przez nią groza eskaluje wraz z pogłębianiem się wiedzy bohaterów: przestrzeń staje się coraz bardziej niebezpieczna i utrudniająca ucieczkę, a mieszkańcy jawią się jako coraz bardziej wrocy. Niebezpieczeństwo narasta do tego stopnia, że na ostatnich stronach powieści pojawiają się najbardziej klasyczne instrumenty horroru (Wydmuch, 1975, s. 50), jednocześnie będące doskonałym przykładem istot kategoryalnie pośrednich (zarazem martwych i żywych): duchy zmarłych i ożywione zwłoki. Potem jednak po raz kolejny następuje gwałtowna racjonalizacja grozy. Choć Wydmuch uważa ją za zabieg rujnący doświadczenie czytelnika (s. 112), to w przypadku utworu Bardugo jest to świadoma strategia budowania znaczeń. Za grozę Fałdy i Małego Pałacu odpowiada Zmrocz, a Lodowego Dworu – władcy Fjerdy. W *Królu z bliznami* okazuje się zaś, że za całą grozę Gavfalle odpowiedzialna jest przełożona klasztoru Źródlanej Panny: to ona porywa dziewczęta, na których eksperymentuje na polecenie rządzących; to przez nią zatrute zostaje okoliczne źródło wody, co z kolei wywołuje szereg zachorowań, zgonów i halucynacji. Racjonalizacja grozy jako dominujące narzędzie budowania znaczeń prowadzi do wskazania jednostkowej odpowiedzialności jako jej głównego źródła. Zawsze bowiem ten zabieg łączy się z ujawnieniem osobowego antagonisty tekstu. Jeśli obecność i przez to pamięć niejako fizycznie zapisują się w przestrzeniach świata griszów (Rybicka, 2008, s. 34), to przestrzenie grozy stają się wówczas zasadniczo przestrzeniami kształtowanymi przez społeczne ideologie (Rybicka, 2006, s. 477), a ich nadrzędną cechą jest odbijanie, powielanie nie tylko cech jednostki, lecz także (przeważnie opresyjnych) dyskursów, których poszczególne jednostki są przedstawicielami (Pomiciński, 2011, s. 210).

Przestrzeń taka może – jako antagonistka – zostać pokonana i skompromitowana. Służy temu racjonalizujący demontaż elementów grozotwórczych, ale też stosowana przez bohaterów, wewnętrznarracyjna praktyka zawłaszczania (Kozdraś, 2011, s. 94). Nie wystarczy fizyczne pokonanie przeciwnika, konieczne jest również przejście jego przestrzeni, symboliczne ustanowienie jej „swoją” poprzez nie tylko zlikwidowanie cudzej symboliki, lecz także, przede wszystkim, ustanowienie własnej (Wallis, 1967, s. 64). To kulturowe przetworzenie zachowania terytorialnego, wyznaczania osobniczych granic (Hall, 1966/2005, s. 133), jest jednocześnie praktyką intencjonalnego buntu. Bohaterowie Bardugo nieustannie burzą jakieś pomniki, by postawić własne – nierzadko dosłownie. Zastępowanie istniejących już znaków przestrzennych staje się symbolicznym wyrazem przemocy i dominacji, ale także upamiętnienia (Kozdraś, 2011, s. 94). Alina waha się, czy może tak po

prostu zamieszkać w dawnym domu wroga, jednak wkrótce wyrzuca wszelkie przedmioty osobiste Zmrocza, kruszy kopułę Małego Pałacu i poleca przypilnować, by „fabrykatorzy nie usunęli szkody zbyt dokładnie”, gdyż „blizny są dobrym przypomnieniem” (Bardugo, 2013/2016a, s. 189). Staje się to ostatecznym zniszczeniem wspomnienia, które wcześniej trwało zapisane w przestrzeni, i pozwala na całkowite jej przejęcie. Analogicznie postępują bohaterowie *Szóstki wron*, zrywając podczas ucieczki z Lodowego Dworu okolicznościowy proporzec i powalając fjerdańskie święte drzewo. Z kolei ludzako podobne drzewo jedna z bohaterek *Króla z bliznami* odtwarza, przekonując wrogo nastawionych Fjerdan do cudownego charakteru magii griszów. Znaki wizualne stanowią zatem ostateczną oznakę symbolicznego przejęcia wrogiej, budzącej grozę przestrzeni i demontażu stojącej za nią myśli.

Upodmiotowienie przestrzeni i uczynienie jej równoprawnym antagonistą tekstu wynikają z istniejących w griszawersum silnych związków między przestrzeniami a ich właścicielami. To pozwala na wchodzenie z owymi przestrzeniami w relacje o charakterze zastępczym i komplementarnym; takim, w jakie bohaterowie wchodziłoby z – zazwyczaj – nieobecny w tekście osobowym antagonistą. Elementy grozotwórcze, które Bardugo wykorzystuje do opisu zarówno przestrzeni o charakterze gotyckim, jak i przestrzeni pozornie zwyczajnych, dzięki zestawieniu obu kategorii w jednym szeregu oraz ostatecznej racjonalizacji grozy przenoszą przyczyny odczuwania lęku do strefy społecznej. W przestrzeniach Bardugo groza wynika z krzywdy dziejącej się bohaterom intencjonalnie i instytucjonalnie, w sposób systemowo uprawomocniony. Związane z nią przestrzenie zostały więc zaprojektowane przez autorkę tak, by istnieć jako wrogie i grozotwórcze, a przez to – stanowić wyraz degradacji stojącego za nimi urządzenia społecznego.

Wykorzystanie poetyki grozy oraz punkowego kontekstu, wynikającego z deklaracji gatunkowej Bardugo, sprawia, że dokonuje się tu przesunięcie akcentów w stosunku do *dark* lub *high fantasy* – strefy lęku i grozy rzadko będą wyłącznie rezultatem wrogich człowiekowi mocy nadnaturalnych. Obecność grozy w tym kształcie wydaje się przynajmniej w pewnym zakresie innowacyjna dla fantastyki, po wzorce której sięga Bardugo. Nie przesadza się ona w element spotkania z obcością, która może zostać poznana i okiełznana (Gemra, 2006, s. 501), a raczej pozostaje wyrazem przerażenia rzeczywistością. W uniwersum Bardugo nie ma zasadniczo żadnego Wielkiego Zła, mrocznego imperium, którego działalność stanowiłaby zagrożenie dla stabilnej i racjonalnej codzienności bohaterów. Zło, zamiast stanowić zewnętrzny, trudno uchwytny Tischnerowski (2006, s. 149) fenomen, sytuje się wyraźnie w życiu społecznym i jego instytucjach. Jednocześnie

nie jest ono swoiście inherentną cechą natury ludzkiej pojmowanej ponad-jednostkowo, nie jest nieodłącznym, jak za Williamem Goldingiem sugeruje Maria Janion (2001, s. 135), produktem ubocznym istnienia ludzkości. Traci ono wymiar metafizyczny, a ujawnia się jego cywilizacyjny charakter (s. 142–144). Jest skutkiem istnienia wypaczonej idei (s. 124) i działania na jej rzecz (s. 126). Źródło grozy znajduje się wyłącznie w człowieku, często nawet konkretnym, oraz w przemocowym systemie (Papuzińska, 2008, s. 253), będącym z kolei efektem rozprzestrzeniania się i dalszego przekształcania fałszywie słusznej idei (Janion, 2001, s. 123). Każdy z antagonistów Bardugo jest przedstawicielem – było nie było – struktur państwowych, które wraz z rozwojem fabuły okazują się nie tylko zawodne, ale wręcz opresyjne i przemocowe. a przestrzenie są tego wyrazem. To z kolei potwierdza interwencjonistyczny, subwersywny charakter griszawsum, które eksplicytnie wpisuje się w popkulturową „walkę o władzę” (Fiske, 1989/2010, s. 165). Reprezentując nie przedstawicieli struktur władzy, a grupy mniej uprzywilejowane w układzie społecznym (s. 46), pozwala na identyfikację z bohaterami podważającymi *status quo* i ustanawiającymi własne znaczenia przestrzeni. Ostatecznie więc staje się dokonywaną oddolnie i *de facto* na skalę mikro, bo wpływającą na odbiorców-jednostki (s. 198), krytyką i próbą oporu wobec dotychczas hegemonicznych dyskursów czy społecznych narzędzi kontroli (Phillips, 2020, za: Stasiewicz-Bieńkowska, 2022), wpisując je w niezwykle istotną dla fantastyki tradycję krytycznej relacji z rzeczywistością pozatekstową przy jednoczesnej aktualizacji jej o precyzyjną diagnozę i swoiście tożsamościotwórczy charakter, który pozwoliłby odbiorcom na nowo definiować swoje postawy wobec własnej rzeczywistości.

Bibliografia

- Aguirre, M. (2002). Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej (A. Izdebska, tłum.). W: G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik (red.), *Wokół gotycyzmów* (s. 15–32). TAIWPN Universitas.
- Bardugo, L. (2016a). *Cień i kość* (M. Strzelec, W. Szypuła, tłum.). Mag. (wyd. oryg. 2012).
- Bardugo, L. (2016b). *Szóstka wron* (M. Strzelec, W. Szypuła, tłum.). Mag (wyd. oryg. 2015).
- Bardugo, L. (2019a). *Oblężenie i nawałnica* (M. Strzelec, W. Szypuła, tłum.). Mag. (wyd. oryg. 2013).
- Bardugo, L. (2019b). *Król z bliźniami* (M. Strzelec, W. Szypuła, tłum.). Mag.

- Bethke, B. (1997). *The etymology of 'cyberpunk'*. Pobrane 10 października 2023 z: https://web.archive.org/web/20130716211015/http://www.brucebethke.com/articles/re_cp.html.
- Clute, J., Grant, J. (1995). *The encyclopedia of fantasy*. St Martin's Press.
- Dixon, W. W. (2000). *Film genre 2000*. State University of New York Press.
- Fiske, J. (2010). *Zrozumieć kulturę popularną* (K. Sawicka, tłum.). Wydawnictwo UJ. (wyd. oryg. 1989).
- Hall, E. T. (2005). *Ukryty wymiar* (T. Hołówka, tłum.). PIW. (wyd. oryg. 1966).
- Gentry, B. (2018, 2 lutego). Unstoppable: YA fantasy author Leigh Bardugo on world-building and having faith in your abilities. *Writer's Digest*. Pobrane 15 października 2023 z: <https://www.writersdigest.com/be-inspired/the-wd-interview-ya-fantasy-author-leigh-bardugo>.
- Gemra, A. (2006). Twarz pod maską. Kilka uwag na marginesie wybranych ikon grozy. W: J. Kolbuszewski (red.), *Literatura i wyobraźnia. Prace ofiarowane Profesorowi Tadeuszowi Żabskiemu w 70 rocznicę urodzin* (s. 501–510). Agencja Wydawnicza a linea.
- Gemra, A. (2008). *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankenstein w wybranych utworach*. Wydawnictwo UW.
- Głowiński, M. (1975). *Zarys teorii literatury* (wyd. 4). WSiP.
- Głowiński, M., Sławiński, J. (red.). (1988). *Słownik terminów literackich* (wyd. 2). Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Has-Tokarz, A. (2010). *Horror w literaturze współczesnej i filmie*. Wydawnictwo UMCS.
- Jałowiecki, B. (2011). Miejsce, przestrzeń, obszar. *Przegląd Socjologiczny*, 60(2–3), 9–28.
- James, K. (2009). *Death, gender and sexuality in contemporary adolescent literature*. Routledge.
- Janion, M. (2001). *Zło i fantazmaty*. TAIWPN Universitas.
- Jędrzych, K. (2016). Uwięzione w „idealnych” światach. Bohaterki współczesnych powieści dystopijnych dla młodzieży i przestrzeń, w której żyją. W: W. Kostecka, M. Skowera (red.), *Geografia krain zmyślonych. Wokół kategorii miejsca i przestrzeni w literaturze dziecięcej, młodzieżowej i fantastycznej* (s. 213–230). Wydawnictwo SBP.
- Keys, L. (2012, 25 kwietnia). Genre Friction: What is Tsarpunk? by Leigh Bardugo. *Age of Steam*. Pobrane 6 maja 2023 z: <https://ageofsteam.wordpress.com/2012/04/25/genre-friction-what-is-tsarpunk-by-leigh-bardugo/>.
- King, S. (2009). *Danse macabre* (P. Braiter, P. Ziemiakiewicz, tłum.). Prószyński i S-ka. (wyd. oryg. 1981).
- Kostecka, W. (2023). Fizyczne i społeczno-kulturowe rany bohaterek współczesnej fantastyki młodzieżowej w świetle feminizmu korporalnego. *Er(r)go*, 46, 113–130. <https://doi.org/10.31261/errgo.13419>.

- Kozdraś, G. (2011). Między domem a miastem. Podbój i zawłaszczanie przestrzeni publicznych przez subkultury młodzieżowe. *Forum Socjologiczne*, 2, 89–105.
- Kubicka, H. (2010). Tam, gdzie czai się zło. Przestrzeń w horrorze jako mechanizm budzenia strachu. *Literatura i Kultura Popularna*, 16, 71–89.
- Leś, M. M. (2008). *Fantastyka socjologiczna. Poetyka i myślenie utopijne*. Wydawnictwo UwB.
- Maj, K. M. (2019). *Światotwórczość w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*. TAIWPN Universitas.
- Markiewicz, H. (1984). Czas i przestrzeń w utworach narracyjnych. W: *Wymiary dzieła literackiego* (s. 123–144). Wydawnictwo Literackie.
- Mason, E. (2016, 19 sierpnia). How Leigh Bardugo uses fantasy to shine a light on real world issues. *Washington Post*. Pobrane 14 października 2023 z: https://www.washingtonpost.com/entertainment/books/leigh-bardugo-crooked-kingdom-six-of-crows-book-interview/2016/08/19/e8d28998-661f-11e6-8b27-bb8ba39497a2_story.html.
- Matlock, M. (2018). “Those maps would have to change”: Remapping the borderlines of the posthuman body in Leigh Bardugo’s Grisha trilogy. W: A. Tarr, D. R. White (red.), *Posthumanism in young adult fiction: Finding humanity in a posthuman world* (s. 97–116). University Press of Mississippi.
- Papuzińska, J. (2008). *Zatopione królestwo. O polskiej literaturze fantastycznej XX wieku dla dzieci i młodzieży* (wyd. 2 rozsz.). Literatura.
- Phillips, L. (2020). Mythopoeic YA: Worlds of possibility. W: R. Fitzsimmons, C. A. Wilson (red.), *Beyond the blockbusters: Themes and trends in contemporary young adult fiction* (s. 123–139). University Press of Mississippi. <https://doi.org/10.14325/mississippi/9781496827135.003.0009>.
- Pomieczński, A. (2011). Cyberpunk: pomiędzy technologią a kontrkulturą. *Świat Tekstów. Rocznik Słupski*, 9, 205–212.
- Rose, N. A. (2020). Heterotopia of Little Palace in Leigh Bardugo’s *Shadow and Bone*. *Litera Kultura*, 8(2), 1–9. <https://doi.org/10.26740/lk.v8i2.37859>.
- Rybicka, E. (2006). Geopoetyka (o mieście, przestrzeni i miejscu we współczesnych teoriach i praktykach kulturowych). W: M. P. Markowski, R. Nycz (red.), *Kulturowa teoria literatury. Główne pojęcia i problemy* (s. 471–490). TAIWN Universitas.
- Rybicka, E. (2008). Od poetyki przestrzeni do polityki miejsca. Zwrot topograficzny w badaniach literackich. *Teksty Drugie*, 4, 21–38.
- Stasiewicz, P. (2016). *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantastyki*. Wydawnictwo UwB.
- Stasiewicz-Bieńkowska, A. (2022). Migracje, motyw domu i obrazy inności w twórczości fantastycznej Leigh Bardugo. W: M. Kijewska-Trębecka, E. Michna (red.), *Pomiędzy starym a nowym światem. Historie, migracje, etniczność* (s. 307–322). Wydawnictwo UJ.

- Sterling, B. (1988). Preface. W: B. Sterling (red.), *Mirrorshades: The cyberpunk anthology* (s. ix–xvi). Ace Books.
- Tischner, J. (2006). *Filozofia dramatu* (wyd. 2). Znak.
- Turello, E. (2021). Modern-day fantasy: The progressive role of the active female. *Sacred Heart University Scholar*, 4(1), 4–18.
- Wallis, A. (1967). *Socjologia wielkiego miasta*. PWN.
- Wydmuch, M. (1975). *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*. Czytelnik.
- Yourcenar, M. (1984). *The dark brain of Piranesi and other essays* (G. Frick tłum.). Farrar, Strauss and Giroux. (wyd. oryg. 1978).