



BIBLIOTEKARZ PODLASKI  
4/2023 (LXI)  
<https://doi.org/10.36770/bp.851>  
ISSN 1640-7806 (print) ISSN 2544-8900 (online)  
[www.bibliotekarzpodlaski.pl](http://www.bibliotekarzpodlaski.pl)



Paulina Siedlecka\*

Uniwersytet w Białymstoku, Polska / University of Białystok, Poland

ORCID: 0000-0002-7705-2330

## Transhumanizm w uniwersum *Wiedźmina*

### Transhumanism in *The Witcher* universe

**Abstract:** In the 21<sup>st</sup> century, concepts of human modification and improvement increasingly appear in scientific literature, extending beyond the realm of fantasy. Influenced by successful, advanced technological experiments, these concepts are transitioning from literary fiction to more serious philosophical discourse. This ancient quest first found literary expression in the 19<sup>th</sup> century, notably in the works of Jules Verne. Transhumanism in fantasy is primarily associated with science fiction, featuring human enhancement through advanced technology in narratives about distant futures, space travel, other planets, and the cyberpunk genre. However, the presence of transhumanist themes in fantasy literature receives less attention. In these cases, modifications are typically achieved through spells or the magical properties of potions and plants. In Poland, the most notable example is Andrzej Sapkowski's *The Witcher* universe, further developed by CD Projekt Red's video games. The most literal example is the witchers, monster slayers created through magical mutations. Wizards represent a less obvious group of enhanced characters. Similarly, Princess Cirilla Fiona Elen Riannon embodies transhumanist aspirations. These examples collectively illustrate the diverse manifestations of transhumanism in fantasy literature.

**Keywords:** transhumanism, posthumanism, fantasy, *The Witcher*, Andrzej Sapkowski.

\* Paulina Siedlecka – mgr, doktorantka w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych Uniwersytetu w Białymstoku; autorka m.in. artykułu *Rzuć K8 na inicjatywę, czyli o narracji drugoosobowej w grach fabularnych* (2022).

Paulina Siedlecka, *Transhumanizm w uniwersum „Wiedźmina”*

W XXI wieku pojęcia związane z modyfikacją i ulepszaniem człowieka coraz częściej pojawiają się w tekstach naukowych, nie tylko tych związanych z szeroko pojętą fantastyką. Nurty takie jak transhumanizm czy posthumanizm pod wpływem udanych i coraz bardziej zaawansowanych eksperymentów technologicznych opuszczają sferę fikcji literackiej i domysłów, zajmując także myśli filozofów. Nowoczesne pojęcie transhumanizmu powstało pod koniec XX wieku, a za jego twórcę uznaje się filozofa Maxa More'a<sup>1</sup>. Punktem wyjścia dla tego zagadnienia jest próba „wyciągnięcia wniosków z współczesnych przemian technologicznych” oraz postulat budowy „nowego, lepszego świata, opartego na wykorzystaniu nauki oraz zaawansowanej techniki”<sup>2</sup>.

Jednym z najważniejszych aspektów transhumanizmu jest wizja stworzenia nowego lepszego człowieka – postczłowieka – za pomocą wszystkich dostępnych teraz – i w przyszłości – środków.

Wśród zasadniczych cech takiego podmiotu należy wskazać następujące: odporność na choroby, powstrzymanie procesu starzenia [...]; wielokrotnioną inteligencję w stosunku do możliwości, jakie posiadają żyjące współcześnie jednostki genialne. Przy czym taki stan rzeczy nie ma być niczym przypadkowym, a powszechnym i standardowym, a ludzkie ciało ma posiadać nie tylko wrażliwsze receptory zmysłowe, ale pojawić się mają także dodatkowe zmysły. Taki postczłowiek ma posiadać ponadto możliwość kontrolowania własnych potrzeb i emocji poprzez precyzyjne określenie celowości dążeń i zamierzeń<sup>3</sup>.

Opis takiej istoty brzmi jak żywcem wyjęty z jakiegoś tekstu fantastycznego, jednak transhumaniści zderzają swoje oczekiwania tylko ze współczesnym rozwojem technologicznym oraz prawdopodobnym jego dalszym rozwojem<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> Zob. K. Szymański, *Transhumanizm*, „Kultura i Wartości” 2015, nr 13, s. 133–134.

<sup>2</sup> Tamże, s. 133.

<sup>3</sup> B. Trocha, *Transhumanizm i posthumanizm w literaturze fantastycznej w perspektywie kliszy kulturowej i futurologicznej spekulacji*, „Rocznik Lubuski” 2016, t. 42, cz. 2, s. 115–116.

<sup>4</sup> W tym miejscu warto nadmienić, że podczas gdy w transhumanizmie człowiek wciąż pozostaje w centrum zainteresowania, stanowisko posthumanizmu pozostaje raczej w opozycji do humanizmu. „Posthumaniści twierdzą bowiem, iż konstrukcja teoretyczna «człowiek», wytworzona w tradycji humanizmu, jest w swej naturze obciążona bagażem ideologicznym, który utrwał asymetryczne stosunki pomiędzy bytami [...]. [W] posthumanizmie zwraca się uwagę na ambivalentność skutków, do jakich prowadzi technika, a pojęcie «postczłowieka» raczej aniżeli termin wskazujący na postulowaną radykalną transformację ludzkiego ciała i umysłu (tak jak

Ulepszanie człowieka nie jest jednak zjawiskiem nowym<sup>5</sup>, ponieważ istoty ludzkie od zarania dziejów postrzegane były jako niedoskonałe. Już kultury archaiczne i starożytne, zwykle z pobudek religijnych czy rytualnych, dokonywały takich zabiegów jak obrzezanie, zmienianie kształtu części ciała czy okaleczenia, by w ich mniemaniu uczynić człowieka lepszym. Inną formą dawnego poprawianego człowieka są mitologiczne hybrydy, bestie (np. likantropia, wilkołactwo<sup>6</sup>) czy herosi o półboskim pochodzeniu. Kolejnym przykładem tego rodzaju, tym razem nienaruszającym integralności cielesnej, są postacie dzierzące posiadające nadprzyrodzoną moc artefakty, występujące często w przekazach folklorystycznych.

W literaturze motywy, które możemy nazwać transhumanistycznymi, zaczynają się pojawiać przede wszystkim w dziewiętnastowiecznej prozie fantastycznej<sup>7</sup>. Pierwsze wyraźne zainteresowanie rozwojem technologii można znaleźć bez wątplenia w powieściach Jules’a Verne’a takich jak *Podróż na Księżyc* czy *20 000 mil podmorskiej żeglugi*. Coś, co nazwać można próbami ukazania samego ulepszanego człowieka znajdziemy jednak w dwóch innych, równie znaczących dla fantastyki dziełach z XIX wieku: *Frankensteinie* Mary Shelley i *Draculi* Brama Stokera. Powieści te wyznaczają jednak jakby dwa nurty nadczłowieka w fantastyce, które możemy obserwować do dziś: ożywiony potwór powstał w wyniku eksperymentów naukowych, a transylwański krwio pijca jest potężną istotą o nadludzkich zdolnościach przez czynniki nadnaturalne. Jak pisze Bogdan Trocha:

Te pierwsze literackie próby wyraźnie wskazują nie tylko na fakt dużego zainteresowania problematyką poprawiania kondycji ludzkiej zarówno w perspektywie społecznej, jak i biologicznej, ale także na eksploracyjny charakter literackich poszukiwań, jakie im

<sup>5</sup> ma to miejsce w dyskursie transhumanistycznym) stanowić ma etykietę dla nowej narracji, w której ów «postczłowiek» miałby zastąpić nieadekwatny już współcześnie dla opisu kondycji ludzkiej – bo wytworzony jeszcze przez filozofię humanizmu – konstrukt teoretyczny «człowiek». A.K. Adamczyk, P. Zawadzki, *Post- i transhumanizm w kontekście wybranych zjawisk artystycznych technokultury*, „AVANT” 2019, R. 10, t 3.

<sup>6</sup> B. Trocha, *Transhumanizm i posthumanizm...*, dz. cyt. s. 118.

<sup>7</sup> Wilkołaki i podobne im stworzenia o znamionach bestii były zwykle pojmowane raczej jako zagrożenie dla społeczeństwa, a nie jego ulepszenie, chyba że potrafiły zachowywać zdolność racjonalnego myślenia, jednakże obiektywnie ich zdolności nabyte po przemianie można uznać za przewyższające te zwykłego człowieka.

<sup>8</sup> Zob. tamże, s. 120.

Paulina Siedlecka, *Transhumanizm w uniwersum „Wiedźmina”*

towarzyszyły. W efekcie pojawiły się nie tylko narracje zawierające obrazy przemienionego („poprawionego”) człowieka, ale także konsekwencje tych zabiegów<sup>8</sup>.

Należy zauważyć, że w obu przypadkach ulepszenia mają jednakże ambiwalentny charakter: mogą być pojmowane jako przekleństwa – Drakula jest skazaną na wieczne pożądanie ludzkiej krwi demoniczną istotą, która nie będzie już w stanie dostąpić odkupienia w oczach Boga, a monstrum ze względu na swój odrażający wygląd zostaje odrzucone przez ludzi – choć w obiektywnym spojrzeniu na umiejętności i korzyści płynące ze statusu można je uznać za przemiany na lepsze. Doktor Frankenstein pragnął wszakże stworzyć idealnego człowieka, tak jak postulują o to współcześni zwolennicy poprawiania ludzkiej kondycji.

Ważny punkt odniesienia dla filozofii transhumanizmu stanowią również powstające od I połowy XX wieku komiksy superbohaterskie. Postacie herosów, zwłaszcza te najbardziej znane, z Marvela i DC, są idealnym przykładem postludzi: czy to Batman i Ironman, którzy dzięki technologii uzyskują ponadprzeciętne zdolności, Superman o wyglądzie człowieka będący w rzeczywistości kosmitą, ugryziony przez radioaktywnego pająka Spiderman czy Doktor Strange, który zyskał swoje moce dzięki pracy nad rozwojem duchowym i mistycznym.

Transhumanizm w nurtach literatury fantastycznej kojarzy się przede wszystkim właśnie z *science fiction*, niejako wywodzi się z poszukiwań zawartych w powieści Mary Shelly. Ulepszanie człowieka i dążenia do uzyskania istoty idealnej, głównie za pomocą zaawansowanej technologii<sup>9</sup>, można znaleźć w dziełach kultury mówiących o alternatywnej rzeczywistości, odległej przyszłości, opisujących kosmiczne podróże, obce cywilizacje i inne planety czy w nurcie cyberpunka ukazującego dystopijny obraz jutra. Mniej jednak uwagi zwraca się na fakt, że wątki, które można nazwać transhumanistycznymi, pojawiają się również w *fantasy*, w duchu *Draculi*, gdzie za ulepszonych ludzi często – choć nie w każdym przypadku – uznać można istoty takie jak wampiry, wilkołaki czy syreny oraz rozległy zbiór bohaterów – o różnych nazwach profesji – parających się magią. W tym jednak przypadku modyfikacje zwykle pojawiają się – chciane bądź wręcz przeciwnie – przez czary i klątwy, często przy użyciu magicznych

<sup>8</sup> Tamże, s. 121.

<sup>9</sup> Zob. S.A. Mirenayat, I.B. Bahar, R. Talif, M. Mani, *Beyond Human Boundaries: Variations of Human Transformation in Science Fiction*, „Theory and Practice in Language Studies” 2017, vol. 7, № 4, s. 266.

właściwości eliksirów czy roślin. W wielu uniwersach magia stanowi ekwiwalent zaawansowanych technologii i dzięki niej przeprowadzić można eksperymenty na przykład w dziedzinach, które my określilibyśmy mianem biotechnologii czy inżynierii genetycznej.

W fantastyce ciekawy problem w kontekście omawianego zagadnienia stanowi pochodzenie nadludzkich możliwości – mogą to być na przykład cechy wrodzone lub nabyte poprzez zewnętrzną ingerencję, innym razem stanowią wynik wyboru bądź odpowiedniej edukacji – oraz często związany z nimi proces przejścia z bycia zwyczajną jednostką do uzyskania statusu post-istoty. Niejednokrotnie powracającym motywem są także rozważania nad człowieczeństwem lub jego brakiem u modyfikowanych podmiotów<sup>10</sup>.

Podczas gdy współczesny transhumanizm próbuje odnaleźć sposób na stworzenie obiektywnie idealnego człowieka, którego egzystencja nie będzie wiązała się z żadnymi negatywnymi aspektami, fantastyka najczęściej pokazuje, jak miało to miejsce już w *Frankensteinie* i *Draculi*, że status nadistoty jest najczęściej wartościowany ambiwalentnie. Ocena stopnia powodzenia modyfikacji może dokonywać się z różnych perspektyw: ich autora, poddawanej im jednostki, środowiska społecznego twórcy czy środowiska społecznego przemienionych. Najczęściej to właśnie autor zbliża się do współczesnego transhumanisty, pragnie bowiem dążyć do ideału za wszelką cenę czy nawet uznawać swoje dzieło za perfekcyjne, nie licząc się z uczuciami modyfikowanych jednostek czy opinią społeczności, w której żyją, na ich temat.

Tego rodzaju prefiguracje praktyk transhumanistycznych oraz przemyslenia nad ich naturą odnajdziemy również w uniwersum *Wiedźmina*. Ten światowy fenomen zapoczątkowało jedno opowiadanie Andrzeja Sapkowskiego opublikowane w 1986 roku w miesięczniku „Fantastyka”. Po zapoznaniu się z trzema zbiorami opowiadań i pięcioksięgiem powieści, a także docenianymi grammi wideo stworzonymi przez studio CD Projekt Red, które przez wielu fanów uważane są za kanoniczną kontynuację książek, i innymi powiązаныmi z pierwowzorem dziełami z pewnością można stwierdzić, że świat wyłaniający się z intertekstualnego i multimedialnego przekazu jest wielowarstwowy i skomplikowany. Fabuła osadzona w krainie zwanej Kontynentem rozgrywa się w quasi-średniowiecznej scenarii, a obywatelami licznych królestw oprócz ludzi są także elfy, krasnoludy czy

<sup>10</sup> B. Trocha, dz. cyt., s. 123.

Paulina Siedlecka, *Transhumanizm w uniwersum „Wiedźmina”*

niziołki. Istotną rolę odgrywa również magia oraz nowe rasy stworzeń, w większości przypadków zwane potworami, oba pojawiły się na tym świecie za sprawą nadnaturalnej katastrofy, jaką była Koniunkcja Sfer.

Jako pierwszy przykład wątku w sadze o wiedźminie, który związany jest z ową fantastyczną prefiguracją transhumanizmu, można wskazać szeroko pojętą klasę czarodziejów. „Magia jest sztuką panowania nad mocą Chaosu”<sup>11</sup> – opiera się na czerpaniu energii z czterech żywiołów pod różnymi postaciami. Czarodziejka Yennefer z Vengerbergu tak wyjaśnia ten fenomen Cirilli:

– Ziemia, po której stąpamy. Ogień, który nie wygasa w jej wnętrzu. Woda, z której wyszło wszelkie życie i bez której to życie jest niemożliwe. Powietrze, którym oddychamy. Wystarczy wyciągnąć rękę, by nad nimi zapanować, zmusić do uległości. Magia jest wszędzie. Jest w powietrzu, w wodzie, w ziemi i w ogniu<sup>12</sup>.

W praktykowaniu przydatne okazywały się też inkantacja zaklęć oraz eliksiry przyrządzane z magicznych składników, organów pozyskanych z potworów oraz roślin. W większości ras mogą pojawić się osoby potrafiące w minimalnym stopniu posługiwać się czarami, jednak to wśród ludzi i elfów jest najwięcej znanych i potężnych magów, a chociażby krasnoludy najczęściej posiadają zdolności ograniczające się do zaklinania przedmiotów. „Magowie wyszukują dzieci utalentowane w tej dziedzinie, które pobierają następnie długie nauki, aby stać się czarodziejami”<sup>13</sup> w kilku rozsianych po kontynencie szkołach.

Gdy zwraca się uwagę na postludzki charakter magów, należy wskazać kilka zasadniczych kategorii. Na pierwszy plan wysuwa się bojowe zastosowania magii – czarodziej, dysponując takim arsenałem możliwości jak podpalenie, wywołanie powodzi, zamrożenie czy porażenie prądem, w pojedynkę mógł pokonać wielu zwykłych żołnierzy i dokonać wielu zniszczeń.

Magii używa się także w celach medycznych: mag potrafił wyleczyć część chorób czy uleczyć otwarte rany, przeprowadzano również eksperymenty genetyczne czy próby odtwarzania narządów. Chociażby Vilgerfortz po wybuchu portalu próbował odtworzyć oko i uszkodzoną skórę twarzy:

<sup>11</sup> *Glosariusz, Wiedźmin 1*, CD Projekt Red 2007.

<sup>12</sup> A. Sapkowski, *Krew elfów*, Warszawa 1994, s. 273.

<sup>13</sup> *Glosariusz, Wiedźmin 1*, CD Projekt Red 2007.

Vilgefortz odwrócił ku niej twarz. Nie nosił już na głowie złotego rusztowania ani kryształowej soczewki w oczodole, ale wyglądał jeszcze okropniej niż wtedy, latem, gdy zobaczyła go okaleczonego po raz pierwszy. Regenerowana lewa gałka oczna była już sprawna, ale znacznie mniejsza od prawej. Widok zapierał dech<sup>14</sup>.

Podobnie w *Wiedźminie 3. Dziki Gon* Filippa Eilhart chciała odzyskać oczy wyłupione jej w czasie wydarzeń z *Wiedźmina 2. Zabójcy królów*. Za pomocą czarów powstrzymywano także procesy starzenia, dzięki czemu czarodziejki wydawały się wiecznie młode, co wiązało się z kolejną kategorią, czyli kosmetycznym zastosowaniem magii. Przy pomocy nadnaturalnych zdolności tworzone drogie magiczne kosmetyki, które miały upiększać ich użytkowników. Same czarodziejki również używały różnych specyfików i magii, żeby wyglądać pięknie i reprezentacyjnie.

Czarodziejki nadto wyrabiają z alrauny maść, która nazywa się glamarye. Wysmarowana taką maścią czarodziejka robi się tak piękna i czarowna, że oczy na wierzch wyłażą<sup>15</sup>.

Działanie magicznej maści ukazuje jedna ze scen z Yennefer:

Magiczny eliksir nadal działał, toteż pojawienie się Yennefer spowodowało natychmiast wielkie poruszenie, bieganinę, ukłony, dalsze uniżone pozdrowienia i deklaracje gotowości do usług<sup>16</sup>.

W procesie inicjacyjnym czarodziejek posuwano się też do bardziej inwazyjnych zabiegów:

W przeciwieństwie do kapłanek i druidek, które niechętnie brały brzydkie lub kalekie dziewczynki, czarodzieje przyjmowali każdą, która zdradzała predyspozycje. Jeśli zaś dziecko przechodziło przez sito pierwszych lat terminowania, wkraczała magia – prostująca i wyrównująca nogi, reperująca źle zrosnięte kości, łatająca zajęcze wargi, usuwająca blizny, znamiona i ślady po ospie. Młoda czarodziejka stawała się „atrakcyjna”, bo

<sup>14</sup> A. Sapkowski, *Pani Jeziora*, Warszawa 1999, s. 46.

<sup>15</sup> Tenże, *Chrzest ognia*, Warszawa 1996, s. 124–125.

<sup>16</sup> Tenże, *Czas pogardy*, Warszawa 1995, s. 56.

Paulina Siedlecka, *Transhumanizm w uniwersum „Wiedźmina”*

wymagał tego prestiż jej profesji. Rezultatem były pseudoładne kobiety o złych i zimnych oczach brzydul. Brzydul niezdolnych zapomnieć o swej brzydocie przysłoniętej magiczną maską, ukrytej nie dlatego, by je uszczęśliwić, a wyłącznie dla prestiżu profesji<sup>17</sup>.

Przywołując konkretny przykład, można wspomnieć, że chociażby wspomniana już Yennefer została pozbawiona w ten sposób garbu.

Pomniejszych zdolnościami magicznymi były również telepatia – możliwość odczytania myśli innej istoty – czy tworzenie iluzji.

Użytkowanie czarów wiązało się najczęściej także z bezpłodnością, która w zależności od postaci postrzegana była pozytywnie bądź nie. Wielu użytkowników magii, pomimo często wysokiego statusu oraz związków z możnymi i władcami, traktowana była instrumentalnie – także jako narzędzia do walki politycznej – a zwykli ludzie potrafili odnosić się do nich z pogardą. Piękne i pozorze wszechmocne czarodziejki oraz dostojnych czarodziejów bez wątpienia można uznać za swego rodzaju transludzi.

Poprzez wspomniane przed chwilą eksperymenty genetyczne na człowieku powstała klasa wiedźminów, do której należy główny bohater cyklu. Zafascynowany mutacjami czarodziej Alzur, początkowo wraz ze swoją ukochaną Lylianną, rozpoczął szereg badań i poszukiwań rzadkich składników, które po licznych mniej lub bardziej udanych próbach stopniowo doprowadziły do powstania znanych z sagi zabójców potworów<sup>18</sup>. Mieli oni być idealnymi biologicznymi maszynami do zabijania zagrażających bezpieczeństwu stworzeń. Większość młodych chłopców, których poddawano procesowi przeistaczania się w wiedźmina, nie przeżywała wszystkich etapów metamorfozy. Poza morderczym treningiem fizycznym kandydaci otrzymywali bowiem najróżniejsze grzyby, zioła i silnie toksyczne substancje zwane mutagenami, które wpływały na fizyczne i psychiczne zdolności ich ciał.

Cechami charakterystycznymi dla wiedźminów były przede wszystkim nadludzka siła, zręczność i kondycja oraz wyostrzone zmysły i pozwalające widzieć w ciemności kocie źrenice.

<sup>17</sup> Tenże, *Ostatnie życzenie*, [w:] tegoż, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993, s. 241–242.

<sup>18</sup> Historię tę przybliżają *GWINT: Wiedźmińska gra karciana* (CD Projekt Red 2017) oraz poświęcona bezpośrednio twórcy wiedźminów gra *GWINT: Mag renegat* (CD Projekt Red 2022), Sapkowski nie poświęca Alzurowi wiele miejsca na kartach sagi, kilka wzmianek można znaleźć przede wszystkim w *Sezonie burz*.



I wówczas w powietrzu zawyły strzały. Część z nich ze stukiem wbiła się w burtę promu, część przeleciała wyżej i chlupnęła w wodę. Dwie leciały wprost na Jaskra, ale Wiedźmin już miał w ręku miecz, skoczył, szybkimi uderzeniami odbił obie.

– Na Wielkie Słońce – stęknął Cahir. – Odbił... dwie strzały! Niebysza! Nigdy czegoś takiego nie widziałem...

– I nie zobaczysz! Po raz pierwszy w życiu udało mi się odbić dwie! Kryć się za burty!<sup>19</sup>

Ze względu na mutacje zabójcy potworów odporni byli na większość trucizn i chorób, a nawet mogli przyjmować niebezpieczne substancje w formie eliksirów, by zmultiplikować swoje podstawowe zdolności.

Siedział nieruchomo, z zamkniętymi oczami. Jego oddech, początkowo równy, stał się nagle przyspieszony, chrapliwy, niespokojny. A potem ustał zupełnie. Mieszanka, za pomocą której wiedźmin poddał pełnej kontroli prace wszystkich organów ciała, składała się głównie z ciemnicy, bieluniu, głogu i wilczomleczu. Inne jej składniki nie posiadały nazw w żadnym ludzkim języku. Dla człowieka, który nie był, tak jak Geralt, przyzwyczajony do niej od dziecka, byłaby to śmiertelna trucizna.

Wiedźmin gwałtownie odwrócił głowę. Jego słuch, wyostrzony obecnie ponad wszelką miarę, z łatwością wyłowił z ciszy szelest kroków na zarośniętym pokrzywami dziedzińcu<sup>20</sup>.

Próba Traw otwierała przed większością wiedźminów także możliwość używania szczątkowej magii w formie Znaków, które przydawały się często w czasie walki.

Geralt złożył palce i uderzył w gorejący stos Znakiem Aard. Nie liczył na wielki efekt, od tygodni pozbawiony był wiedźmińskich eliksirów. Ale efekt był. Stos eksplodował i rozsypał się, tryskając iskrami<sup>21</sup>.

Istotnymi różnicami względem zwykłych ludzi było także spowolnione tętno, wolniejsze starzenie się czy szybsza regeneracja ran. Kapłanka Melitele tak komentuje stan Geralta po walce ze strzygą:

<sup>19</sup> A. Sapkowski, *Chrzest ognia*, dz. cyt., s. 319.

<sup>20</sup> Tenże, *Wiedźmin*, [w:] tegoż, *Ostatnie życzenie*, dz. cyt., s. 26–27.

<sup>21</sup> Tenże, *Chrzest ognia*, dz. cyt., s. 329.

Paulina Siedlecka, *Transhumanizm w uniwersum „Wiedźmina”*

– Coś potwornego! Żeby się tak dać pochlastać zwykłej strzydze! Mięśnie, ścięgna, o mały włos poszłaby tętnica szyjna! [...] Nie powinieneś dać się zranić, a dałeś, i to bardzo poważnie. Wręcz fatalnie. Nawet przy twoich niebywałych zdolnościach regeneracyjnych minie kilka miesięcy, zanim odzyskasz pełną mobilność szyi<sup>22</sup>.

Jeszcze bardziej imponującą wytrzymałość na obrażenia ukazuje przykład wiedźmina Coëna w czasie bitwy pod Brenną:

– Interesujące – powtórzył chirurg, wskazując na pacjenta. – Pchnięty widłami lub jakimś dwuzębnym typem gizarmy... Jeden ząb żeleźca przebił serce, o, proszę spojrzeć. Komora niezawodnie przebita, aorta niemal odseparowana... A on jeszcze przed chwilą oddychał. Tu, na stole. Ugodzony w samo serce, dożył aż do stołu... [...] To wiedźmin. Mutant. To by tłumaczyło, dlaczego żył tak długo...<sup>23</sup>.

Mimo swoich wyraźnie postludzkich cech bycie wiedźminem oznaczało również zmaganie się z negatywnymi aspektami tego stanu. Podobnie jak czarodzieje, byli oni niezdolni do posiadania potomstwa. Dodatkowo mutacje często pozbawiały kandydatów ludzkiej emocjonalności, a czasem zwiększały poziom agresji i prowadziły do psychopatii. Zabójcy potworów byli pogardzani przez większość społeczeństwa, kwestionowano lub wręcz negowano także ich człowieczeństwo. W skrajnych przypadkach uznawano ich za „plugastwo” na równi z nieлюдźmi – warto nadmienić fikcyjne dzieło *Monstrum, albo wiedźmina opisanie*, z którego nieprzychylnie wiedźminom cytaty pojawiają się na kartach książek:

Zaprawdę, nie masz nic wstrętniejszego ponad monstra owe, naturze przeciwne, wiedźminami zwane, bo są to płody plugawego czarostwa i diabelstwa. Są to lotry bez cnoty, sumienia i skrupułu, istne stwory piekielne, do zabijania jedynie zdatne. Nie masz dla takich jak oni między ludźmi pocziwymi miejsca. A owo Kaer Morhen, gdzie ci bezecni się gnieźdzą, gdzie ohydnych swych praktyk dokonują, starte być musi z powierzchni ziemi, a ślad po nim solą i saletrą posypany<sup>24</sup>.

<sup>22</sup> Tenże, *Ostatnie życzenie*, dz. cyt., s. 44.

<sup>23</sup> Tenże, *Pani Jeziora*, dz. cyt., s. 306–307.

<sup>24</sup> Tenże, *Krew elfów*, dz. cyt., s. 43.

Ze względu na charakter profesji – unieszkodliwianie często śmiertelnie niebezpiecznych bestii, odczynianie mniej lub bardziej potężnych klątw – w całym książkowo-growym uniwersum nie odnotowano przypadku zabójcy potworów, który umarł ze starości.

Nieco nieoczywistym, ale również istotnym, przykładem chęci stworzenia nadczłowieka jest także postać księżniczki Cirilli Fiony Elen Riannon, zwanej Ciri. Dziedziczka cintryjskiego tronu, poza i tak już wyjątkowym statusem dziecka niespodzianki<sup>25</sup>, związana była także ze słynną przepowiednią elfiej wieszczki Ithliny:

Zaprawdę powiadam wam, oto nadchodzi wiek miecza i topora, wiek wilczej zamieci. Nadchodzi Czas Białego Zimna i Białego Światła, Czas Szaleństwa i Czas Pogardy, Tedd Deireadh, Czas Końca. Świat umrze wśród mrozu, a odrodzi się wraz z nowym słońcem. Odrodzi się ze Starszej Krwi, z Hen Ichaer, z zasianego ziarna. Ziarna, które nie wykiełkuje, lecz wybuchnie płomieniem<sup>26</sup>.

„Starszą krwią” nazywano potomków elfiej czarodziejki Lary Dorren, która była silnym magicznym ładunkiem genetycznym, efektem długoletnich prac rzeszy czarodziejów, polegających na aranżowaniu małżeństw właściwych osób. Lara w połączeniu z odpowiednim mężczyzną miała dać światu niezwykle, specjalne dziecko. Czarodziejka jednakże zakochała się w ludzkim magu i urodziła mu córkę, a wówczas czarodzieje stracili kontrolę nad owym genem. Specjalne magiczne zdolności uśpione – lub nie – wędrowały przez pokolenia, aż urodziła się Ciri, której dziecko miało okazać się ziszczeniem przepowiedni Ithliny.

Sama Cirilla także posiadała niespotykane zdolności magiczne, po nauce opanowania których była w stanie bez użycia portali w sposób kontrolowany teleportować się na znaczne odległości, a także podróżować przez czas i światy, także do innych „sfer” (wymiarów). Zdarzały się jej też epizody wygłaszania przepowiedni.

<sup>25</sup> Dziecko niespodzianka – określenie używane w świecie *Wiedźmina* wobec osoby, która gdy jeszcze się nie narodziła, na skutek obietnicy („Oddasz mi to, co zastaniesz w domu po powrocie, a czego się jeszcze nie spodziewasz”) została związana z istotą, której składano przysięgę, nierozzerwalną siłą przeznaczenia. Z prawa niespodzianki korzystali chociażby wiedźmini, a dziecko takie miało wielkie prawdopodobieństwo przeżycia Próby Traw. Poza Cirillą dzieckiem niespodzianką byli jej matka Pavetta, Geralt (według rozpuszczonych przez jego matkę plotek) czy Alvin z pierwszej części gier.

<sup>26</sup> Tamże, s. 5.

Paulina Siedlecka, *Transhumanizm w uniwersum „Wiedźmina”*

Starsza Krew, która płynie w twoich żyłach, daje ci władzę nad czasem. I nad przestrzenią. Nad wymiarami i nad sferami. Jesteś teraz Panią Światów, Ciri. Masz potężną Moc. Nie pozwól, by ci ją odebrali i wykorzystywali do własnych celów zbrodniarze i niegodziwcy...  
– Nie pozwolę<sup>27</sup>.

Konsekwencją jej pochodzenia, abstrahując już od kwestii sukcesji tronu Cintry i dziedzictwa cesarskiego Nilfgaardu, oraz nadludzkiej predyspozycji był fakt, że wiele postaci próbowało zniewolić Cirillę, by wykorzystać jej moc do własnych celów, poczynając od różnych magów, a skończywszy na elfach z innego wymiaru i Dzikim Gonie.

W swoim postmodernistycznym spojrzeniu na tradycję literacką i fantastykę Andrzej Sapkowski stworzył ciekawy świat, który można dziś interpretować za pomocą najróżniejszych perspektyw badawczych. Co pokazały powyższe przykłady, fantastyczne prefiguracje transhumanizmu w uniwersum Wiedźmina objawiają się w wielu formach. Gdy pominie się aspekty czarowania, bez trudu można zauważyć, że postacie czarodziejów oraz wiedźminów wpisują się w zestaw cech postczłowieka opisany we wstępie. Żaden z bohaterów poddanych przemianom nie jest jednakże istotą obiektywnie idealną, dla której nabyty status niesie jedynie pozytywne skutki, jak chcieliby tego zwolennicy transhumanizmu.

Dokonawszy analizy wątków ze świata Geralta z Rivii z całą pewnością należy stwierdzić, że literatura z nurtu fantasy może nieść ze sobą refleksję także nad tak pozornie niepowiązaniem z nią zjawiskiem jakim jest transhumanizm. Można pokusić się nawet o stwierdzenie, że fantastyka otwiera wyraźniejsze pole ambivalencji postczłowieczeństwa niż jest ono widoczne w naszej rzeczywistości, ponieważ pozwala na kreację niemożliwych do zrealizowania obecnie scenariuszy.

### **Bibliografia**

- Adamczyk A.K., Zawadzki P., *Post- i transhumanizm w kontekście wybranych zjawisk artystycznych technokultury*, „AVANT” 2019, R. 10, t. 3.
- Faleńczyk M., *Transhumanizm czy humanizm? Krytyczne spojrzenie na nową ideologię*, „Studia Teologiczno-Historyczne Śląska Opolskiego” 2018, nr 1.
- Ferrando F., *Posthumanizm, transhumanizm, antyhumanizm, meta humanizm oraz nowy materializm. Różnice i relacje*, tłum. R. Sapeńko, „Rocznik Lubuski” 2016, t. 42, cz. 2.

<sup>27</sup> Tenże, *Wieża Jaskółki*, Warszawa 1997, s. 427.

- GWINT: Mag renegat*, CD Projekt Red 2022.
- GWINT: Wiedźmińska gra karciana*, CD Projekt Red 2017.
- Krupa A., *Filozoficzna koncepcja człowieka na gruncie posthumanizmu*, „Analiza i Egzystencja” 2021, nr 56.
- Mazurkiewicz A., *Recepcja myśli posthumanistycznej we współczesnym obiegu popularnym*, „Rocznik Lubuski” 2016, t. 42, cz. 2.
- Mirenayat S.A., Bahar I.B., Talif R., Mani M., *Beyond Human Boundaries: Variations of Human Transformation in Science Fiction*, „Theory and Practice in Language Studies” 2017, vol. 7, № 4.
- Sapkowski A., *Chrzest ognia*, Warszawa 1996.
- Sapkowski A., *Czas pogardy*, Warszawa 1995.
- Sapkowski A., *Krew elfów*, Warszawa 1994.
- Sapkowski A., *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1992.
- Sapkowski A., *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993.
- Sapkowski A., *Pani Jeziora*, Warszawa 1999.
- Sapkowski A., *Sezon burz*, Warszawa 2013.
- Sapkowski A., *Wieża Jaskółki*, Warszawa 1997.
- Szymański K., *Transhumanizm*, „Kultura i Wartości” 2015, nr 13.
- Szymański K., *Transhumanizm: utopia czy ekstropia?*, „IDEA – Studia nad strukturą i rozwojem pojęć filozoficznych” 2015, nr 27.
- Trocha B., *Transhumanizm i posthumanizm w literaturze fantastycznej perspektywie kliszy kulturowej i futurologicznej spekulacji*, „Rocznik Lubuski” 2016, tom 42, cz. 2.
- Wiedźmin*, CD Projekt Red 2007.
- Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, CD Projekt Red 2011.
- Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt Red 2015.

