

KATARZYNA LAURA ANTOSZEWSKA

Warszawa

„THIS IS MORDOR!” USYTUOWANIE ZJAWISKA FANTASTYKI W RUCHU ODTWÓRSTWA HISTORYCZNEGO EPOK STAROŻYTNOŚCI I ŚREDNIOWIECZA

Tematem moich rozważań jest miejsce zjawiska fantastyki w polskim ruchu odtwórstwa historycznego epok starożytności i średniowiecza. Odnoszę się jedynie do tych dwóch okresów historycznych, ponieważ podczas prowadzenia badań przekonałam się, że mają one najwięcej wspólnego z analizowanym przeze mnie zagadnieniem. Ze względu na ograniczone możliwości związane z objętością niniejszego artykułu, przedstawiam tutaj wyłącznie najważniejsze aspekty omawianej problematyki.

Podstawę analizy stanowią wywiady, jakie przeprowadziłam w latach 2011–2012, z osobami zajmującymi się rekonstrukcją historyczną¹. Uzupełniam to niekiedy informacjami znalezionymi w Internecie – na stronach internetowych grup lub imprez rekonstrukcyjnych, forach dyskusyjnych, czy serwisach społecznościowych – oraz obserwacjami z kilku wydarzeń, w których uczestniczyli odtwórcy.

Podczas badań rozmawiałam z rekonstruktorami historycznymi² należącymi do grup: Bractwo Najemne „Anguis in Herba”, Celtica, Eisen Ruoth, Milites Optimi, Warszawska Prokuratoria Misjonarna Komturii Windau Liwońskiego Zakonu Kawalerów Mieczowych (Militiae Christi) oraz odtwórcami niezrzeszonymi obecnie z żadną grupą rekonstrukcyjną.

TERMIN „FANTASTYKA” W STUDIACH NAD ODTWÓRSTWEM HISTORYCZNYM

Nim wyjaśnię zastosowane na potrzeby tego artykułu ujęcie terminu „fantastyka”, chciałabym przytoczyć ogólne definicje. W internetowym *Słowniku języka polskiego* PWN pod hasłem „fantastyka” czytamy:

1. wytwory wyobraźni odzwierciedlane m.in. w mitach, folklorze, utworach literackich,
2. twórczość literacka, filmowa lub inna przedstawiająca świat i wydarzenia nierealne.”

¹ Odbyłam łącznie 34 rozmowy z 30 osobami. Wiek rozmówców wynosił od ok. 19 do 41 lat.

² Chciałabym serdecznie podziękować moim rozmówcom za okazaną życzliwość.

Druga definicja pochodzi z internetowej *Encyklopedii* PWN:

„fantastyka [gr.], niesamowite, często nadprzyrodzone zjawiska, będące wytworem fantazji w mitach, folklorze, utworach plast. i fabularnych; typ twórczości lit., w którym świat przedstawiony zapełniają zjawiska o tym charakterze.”

Z kolei w ramach fantastyki, jako dziedziny literatury, wyróżnia się wiele gatunków i podgatunków, na najbardziej ogólnym poziomie są to: *fantasy* – fantastyka baśniowa i *science fiction* – fantastyka naukowa (por. Wołyńska 2002). Sama fantastyka jest niezwykle szerokim zjawiskiem. Biorąc pod uwagę fakt, iż niniejszy tekst dotyczyć ma nieco innego fenomenu, nie zamieszczam tutaj szczegółowych wiadomości o charakterze literaturoznawczym. Dla moich badań w rzeczywistości znaczenie miały przede wszystkim potoczne wyobrażenia dotyczące fantastyki. Wśród cech popularnie rozumianego *fantasy* wyróżniłabym w szczególności:

- magiczne oraz inne nadprzyrodzone formy i motywy będące podstawą specyfiki fabuły tworzonej w tej konwencji np. istnienie mitycznych stworzeń,
- wrażenie „dawności” świata przedstawionego, co wynika z tego, iż autorzy *fantasy* przy kreacji swych dzieł inspirują się historią; tworzą fikcyjny świat, który jednak mniej lub bardziej daje kojarzyć się z rzeczywistymi epokami historycznymi, ponieważ jego organizacja i inne występujące tam elementy czy motywy zaczerpnięte są z wiedzy – a właściwie części jej wyobrażeń – na temat realnego okresu historycznego³. Jeśli nawet świat przedstawiony nie przypomina konkretnej epoki, to jednak pozostaje wrażenie wspomianej „dawności”, choćby ze względu na jego uwsteczniony w stosunku do naszego rozwój technologiczny,
- silne inspiracje mitologiami różnych ludów (np. skandynawskiej, celtyckiej czy słowiańskiej), wierzeń i legend (np. legendy arturiańskie).

Drugi podstawowy podgatunek fantastyki, czyli *science fiction* (SF), opisuje najczęściej wydarzenia umiejscowione w przyszłości wobec czasów autora, a motywem przewodnim jest hipotetyczny rozwój nauki i techniki. Różnica między wyżej opisaną najpopularniejszą odmianą *fantasy*, a fantastyką naukową jest zatem oczywista i tłumaczy, dlaczego to *fantasy* było częściej wskazywane przez rekonstruktorów, jako przez nich preferowane⁴; jest także powodem, dla którego w swoich badaniach odnosiłam się przede wszystkim do *fantasy* (i to w takim jak powyżej ograniczonym rozumieniu).

W tym miejscu chciałabym przejść do omówienia ujęcia terminu „fantastyka” wykorzystanego przeze mnie w badaniach. Rozumienie owego terminu wykraczało poza przytoczone wcześniej definicje słownikową i encyklopedyczną oraz wyjaśnienia dotyczące fantastyki jedynie jako gatunku literackiego. Wyróżniłabym tu dwa znaczenia/odniesienia do tego terminu pojawiające się w badaniach, przy czym należy zaznaczyć, że granice pomiędzy nimi bywają płynne:

³ Najpopularniejsze dzieła z gatunku *fantasy* (takie jak np. *Władca Pierścieni* J. R. R. Tolkiena czy *Saga o Wiedźminie* Andrzeja Sapkowskiego) odwołują się do tematyki mediewistycznej.

⁴ Nie było to jednak regułą. Zdarzało się, że rekonstruktorzy wskazywali na oba te gatunki, jako interesujące ich w równym stopniu.

1. „Fantastyka” jako kategoria tworców kulturowych, mających związek z realiami fantastycznymi – będą to przede wszystkim literatura, film i różnego rodzaju gry (tutaj w szczególności RPG⁵, LARP⁶, gry komputerowe, planszowe, etc.). Ujmowanie terminu „fantastyka”, jako ogółu wymienionych wyżej zjawisk było w pełni zrozumiałe dla moich rozmówców, dotyczyło bowiem kwestii ich zainteresowań taką tematyką⁷.
2. „Fantastyka” – jak również „fantasy” – która związana jest z odejściem od realiów historycznych, czyli tzw. niehistorycznością⁸. Chodzi tutaj o tę jej podstawową cechę, jaką jest nieprawdziwość, zmyślenie – w fantastyce zawiera się to, co nie miało nigdy miejsca. Jak czytamy w *Słowniku PWN* fantastyka to „wytwory wyobraźni”, stąd też rekonstruktorzy opisując coś, co nie ma poparcia w źródłach historycznych, mogli posłużyć się w rozmowach ze mną sformułowaniem typu „czysta fantastyka”, co jednak w takim wypadku niekoniecznie oznaczało, że dana osoba przy tworzeniu np. jakiegoś elementu stroju inspirowała się konkretnym dziełem z gatunku fantastyki, ale raczej własną fantazją – wyobrażeniami o tym „jak mogło być”, a nie wiedzą o epoce. W innym razie może chodzić o rekonstrukcję⁹ stworzoną w oparciu np. o film, który mimo że w założeniu twórców nie miał być zaliczany do *fantasy*, zawiera elementy niehistoryczne¹⁰; aż w końcu mogą to być także inspiracje typową fantastyką¹¹. W takich znaczeniach „fantastyka”/„fantasy” jest to, co w żaden sposób nie ma potwierdzenia w źródłach historycznych, a więc/ponieważ zostało wymyślone. Krótko, acz treściwie wypowiada się na ten temat jeden z moich rozmówców:

KA: *To jest tak, że jak gdyby ta fantastyka w rekonstrukcji jest stawiana na równi z tym „mrokiem”, tak?*

R: *Tak. To de facto jest to samo, bo... jeśli ktoś coś wymyśla to znaczy, że nie ma na to potwierdzenia, jeżeli ma potwierdzenie to jest to historia, jeżeli nie ma potwierdzenia to jest to fantastyka. Czyli mrok [mężczyzna, ok. 30 lat, rekonstruowana epoka: wczesne średniowiecze, grupa rekonstrukcyjna: Eisen Ruoth, 05.2012].*

⁵ RPG to skrót od angielskiego *role playing game*, co oznacza dosłownie „gra z odgrywaniem ról”; polskim odpowiednikiem terminologicznym jest narracyjna gra fabularna (Szeja 2004), zaś potocznie nazywa się je „erpegami”. RPG jest zabawą rozgrywaną się w wyobraźni uczestników. Gracze umawiają się na spotkanie nazywane „sesją”, podczas której wcielając się w wymyślone wcześniej postaci, przeżywają przygody w wymyślonym świecie. O RPG historycznych piszą m.in. Tatiana Barchunova i Natalia Beletskaya (2004).

⁶ LARP (ang. live action role playing) – odmiana gry fabularnej rozgrywanej na żywo, podobna do improwizowanej sztuki teatralnej.

⁷ W przypadku moich rozmówców są to przede wszystkim: literatura, RPG i gry komputerowe.

⁸ Niehistoryczność w slangu rekonstruktorskim nazywana jest „mrokiem”.

⁹ Jest to wówczas rekonstrukcja elementu z filmu, w odróżnieniu od rekonstrukcji historycznej opartej na źródłach z epoki.

¹⁰ Np. film *Królestwo niebieskie* (z 2005 roku) reżyserowany przez Ridleya Scotta. Prezentowane są tam motywy niehistoryczne, mające najczęściej na celu uatrakcyjnienie tegoż dzieła.

¹¹ Np. trylogia filmowa *Władca pierścieni* (z lat 2001–2003), w reżyserii Petera Jacksona.

PRZEZ MORDOR DO GRUNWALDU, CZYLI O POWIĄZANIACH
PASJI REKONSTRUKTORSKIEJ Z ZAINTERESOWANIAMI FANTASTYKĄ

Byłem zdziwiony jak się dowiedziałem, że tyle osób w Celtice, czyli w rekonstrukcji (...) jest zainteresowanych [fantastyką], naprawdę, niby tu klimaty historyczne, czyli jakby odnoszenie się do realiów, tak, czysto właśnie związane z tym, co napisali w pismach, źródłach itd., a tu jednocześnie jakby pasja w tym, co jest totalnie fikcyjne [mężczyzna, 20 lat, rekonstruowana epoka: starożytność, grupa rekonstrukcyjna: Celtica, 11.2011].

Rekonstruktorzy zapytani, czy zainteresowanie fantastyką jest według nich popularne w ruchu odtwórstwa historycznego, odpowiadali za każdym razem twierdząco. Pewne wątpliwości pojawiały się dopiero przy modyfikacji pytania – Czy uważasz, że popularność takich zainteresowań jest w jakiś sposób charakterystyczna dla odtwórców, w stosunku do „reszty” – ludzi niezwiązanych z rekonstrukcją? – tutaj nielicznie pojawiały się opinie wskazujące na to, iż fantastyka jest dziedziną popularną ogólnie, niezależnie od zaangażowania danej osoby w ruch odtwórstwa historycznego. Pytałam również, czy tego rodzaju zainteresowania są bardziej charakterystyczne dla odtwórców konkretnych epok. Tutaj często spotykałam się z opinią, że najbliższej takich zainteresowań są odtwórcy średniowiecza, niektórzy poszerzali tę grupę o osoby rekonstruujące okres starożytny. Jako przyczynę takiego stanu rzeczy podawano zawsze fakt, iż zdecydowana większość dzieł *fantasy* – a już przede wszystkim te najbardziej popularne – opiera się w jakiś sposób na historii wspomnianych epok.

KA: *A jak myślisz, dlaczego to jest tak, że wielu rekonstruktorów się interesuje fantastyką?*

R: *Powiem tak, ja bym to odwrócił, raczej to jest tak, że wielu ludzi, którzy się interesują fantastyką, zostaje rekonstruktorami. To bardziej właśnie rekonstrukcja wypływa z fantastyki. No, czemu się ludzie interesują fantastyką, no to ci nie odpowiem, po prostu niektórzy mają takie zainteresowania, natomiast... no wielu ludzi zaczyna realizować te zainteresowania, ale niekoniecznie w formie brania udziału powiedzmy w LARPach, albo w jakichś... nie wiem, nie słyszałem specjalnie o grupach, które odtwarzają fantasy w Polsce, natomiast grup historycznych jest bardzo dużo, więc bardzo dużo ludzi takich trafia właśnie do rekonstrukcji. Zaczynają się bawić w odtwarzanie rycerzy, Wikingów i temu podobnych postaci.*

KA: *Ale czyli co, interesują się fantastyką, czyli co robią? Np. czytają książki, tak?*

R: *No czytają książki, nie wiem, w erpegi grają...*

KA: *I czego szukają w rekonstrukcji później?*

R: *No, przypuszczam, że pewnej realizacji tych zainteresowań... chociaż w trochę innej formie [mężczyzna, 27 lat, rekonstruowana epoka: starożytność oraz średniowiecze, grupa rekonstrukcyjna: Eisen Ruoth, 06.2012]*

Osoby postanawiające dołączyć do grupy rekonstrukcyjnej, kierują się wieloma różnymi motywacjami¹². Niektóre z nich wynikać mogą z wcześniejszych zainteresowań fantastyką. W 2012 roku powstał film dokumentalny w reżyserii Patryka Vegi „Bitwa pod Grunwaldem”, opowiadający o odtwórcach średniowiecza, biorących udział w imprezie rekonstrukcyjnej związanej z rocznicą bitwy. Jedna z występujących

¹² O dwunastu takich motywacjach pisze Tomasz Szlendak (2012).

tam rekonstruktorce mówi: „Zawsze byłam fanką *fantasy*. Przeczytałam Tolkiena jak miałam 8 lat. Kiedy miałam około 20 lat (...) dowiedziałam się, że są ludzie, którzy naprawdę to robią” (chodzi tutaj o odtwórstwo historyczne). Wypowiedź ta w bardzo dobry sposób określa stanowisko wielu osób, które interesując się fantastyką, następnie poszukują „czegoś” w rekonstrukcji historycznej. Okazuje się, że dość często to nie zamiłowania *stricte* historyczne decydują o czyimś wstąpieniu do grupy odtwórczej, jak np. w tym przypadku:

KA: *A skąd się wzięły właśnie w ogóle twoje zainteresowania?* [rekonstrukcją]

R: (...) *wydaje mi się, że częściowo z fantastyki... a potem (...) zacząłem szukać i tak jakoś złapałem zajawkę na Wikingów, znaczy ja po prostu od bardzo wczesnych lat dziecięcych czytałem takie naprawdę grube cegły fantastyczne w stylu Władcy Pierścieni itd., więc myślę, że stąd złapałem klimat. Potem przez parę lat byłem w Mieckim Klubie Fantastyki, tam też łapałem klimat dalej, a potem po prostu już poszło w rekonstrukcję i... stwierdziłem, że tutaj można coś fajnego zrobić tak naprawdę [mężczyzna, ok. 30 lat, rekonstruowana epoka: wczesne średniowiecze, grupa rekonstrukcyjna: Eisen Ruoth, 08.2011].*

KA: (...) *mówiłaś w poprzednim wywiadzie o tym, że może być tak, że ktoś się interesuje fantastyką i przechodzi przez to w rekonstrukcję. I właśnie jak to widzisz, że jak przebiega ten proces, dlaczego... czego ten ktoś szuka w rekonstrukcji później?*

R: *Tzn. wydaje mi się, że właśnie odniesienia do tej epoki, do tych czasów, które zostają opisane w książkach no i ja mniej więcej podobną drogę przeszłam, jeśli chodzi o... to pierwszą rzeczą właśnie była fantastyka, książki Sapkowskiego no i tam wiadomo, wymieszana fantastyka z historią, ale mimo wszystko dzięki temu, że to było dozowane w takich porcjach, że historia nie była męcząca, to w jakiś sposób zaczęłam się skłaniać ku książkom coraz bardziej historycznym, w pewnym momencie przeczytałam sobie kilka książek już czysto historycznych, ale opowiedzianych w też ciekawy sposób i myślę, że właśnie dzięki takiej drodze, że od małych dawek historii do książek czysto historycznych w jakiś sposób to przeszło, że zaczęłam się tym interesować [kobieta, 23 lata, rekonstruowana epoka: wczesne średniowiecze, grupa rekonstrukcyjna: Eisen Ruoth, 07.2012].*

Przyczyn wynikania pasji rekonstrukcyjnej z wcześniejszych zainteresowań fantastyką można zatem doszukiwać się w tym, że *fantasy* stanowi pewnego rodzaju „namiastkę historii”, poprzez odniesienia do niej. Fantastyka jest atrakcyjna, „wciągająca”, pobudza wyobraźnię i jednocześnie zawiera w sobie pierwiastek historii. Historia w fantastycznej otoczce jest w tym przypadku łatwo przyswajalna i równie atrakcyjna. Jej oblicze jest romantyczne, świat przedstawiony w takich realiach najzwyczajniej się podoba. Bardziej zaangażowani w tę tematykę odbiorcy książek czy filmów *fantasy*, często odczuwają potrzebę pewnego rodzaju „przeniesienia się” do takiej rzeczywistości, doświadczenia tego, czego doświadczają bohaterowie przedstawionych opowieści, chcąc także przy tym mieć własny wkład w ich tworzenie, wpływ na mające tam miejsce wydarzenia. Pierwszą możliwością realizacji takich pragnień może być udział w sesjach RPG.

KA: *A jak myślisz, co ciebie w tym zainteresowało?* [w RPG]

R: *Możliwość wyobrażenia sobie bycia daną postacią w danym świecie. Chyba jakaś taka dziwna forma eskapizmu z chęcią spróbowania doświadczenia tego, o czym czytałem, sobie wyobrażałem (...)* [mężczyzna, ok. 37 lat, rekonstruowana epoka: XV w., grupa rekonstrukcyjna: niezrzeszony, 06.2012].

RPG jednak ma swoje ograniczenia:

KA: *No i właśnie, jeżeli tak coś takiego ci się podobało [„klimat” średniowieczny], to czego szukałeś wtedy w takiej grupie rekonstrukcyjnej?*

R: *Czego szukałem... myślę, że tego, żeby poniekąd stać się częścią tego, żeby... no dobra, bo jak gram w erpegi, no to przeważnie jestem ubrany tak jak normalnie, tylko sobie rzucam kostkami, tak, i wszystko, co ma jakiś związek z tym klimatem, to się dzieje w głowie, a chyba właśnie szukałem czegoś takiego, żeby samemu wejść w to, tak, ubrać się jak człowiek średniowiecza no i w pewien sposób stać się też trochę nim.*

KA: *Żeby jakoś tak przeżyć właśnie to...*

R: *Dokładnie. Być w tym wszystkim, w tym całym klimacie (...)* [mężczyzna, ok. 30 lat, rekonstruowana epoka: XIV/XVw., grupa rekonstrukcyjna: *Anguis in Herba*, 07.2012].

Jeżeli samo wyobrażenie sobie swojego uczestnictwa „w tym całym klimacie” nie jest dla kogoś wystarczające, istnieją dwie możliwości zaspokojenia owej potrzeby bardziej realnego i namacalnego „przeniesienia się” do alternatywnego świata. Jedną z nich jest LARP, a drugą – w pewien sposób paradoksalnie, gdyż jest to związane wyłącznie z historią – rekonstrukcja historyczna.

*Bardzo często jest tak, że jak przychodzą ludzie do nas do drużyny, to pierwsze, co trzeba im wytłumaczyć to to, że to nie ma z fantastyką nic wspólnego i że jeżeli szukają miejsca gdzie będą mogli jakby rozwinąć swoją wyobraźnię w taki jakiś konkretny sposób i dorabiać różne rzeczy, to raczej bym się skoncentrował na LARPach i na tego typu rzeczach, bo... znaczy tak, w jednej rzeczy na pewno rekonstrukcja ma gigantyczną przewagę nad LARPowcami – na LARPach zawsze jest tak, że nikt nie bije się na broń metalową, zawsze są jakieś takie bardzo ostre zasady itd. dotyczące tego typu rzeczy. Po prostu wynika to z tego, że ludzie mają bardzo różne uzbrojenie, jakieś kartony, nie kartony i w zasadzie kombinują często w taki sposób, że to by było zwyczajnie niebezpieczne, więc jeżeli ktoś chce sobie powalczyć i to na poziomie, jeżeli chce na serio postrzelać do ludzi z łuku, no to musi się bawić w rekonstrukcję, jest to dużo bliższe realiom i to nawet fantastycznym realiom [mężczyzna, ok. 30 lat, rekonstruowana epoka: wczesne średniowiecze, grupa rekonstrukcyjna: *Eisen Ruoth*, 08.2011].*

Szczególnie interesujące jest tutaj ostatnie zdanie. To często właśnie rekonstrukcja, mimo swoich odniesień *stricte* historycznych – w przeciwieństwie do fantastycznych prezentowanych na LARPach – daje rzeczywistości poczucie, że realnie robi się to, o czym wcześniej czytało się w książkach *fantasy*¹³.

Interesujące zarówno dla mnie, jak i moich rozmówców okazało się spostrzeżenie przedstawione mi przez jednego z rekonstruktorów, które następnie podczas badań nieco rozbudowałam. Jest to ukazanie pewnego rodzaju „ewolucji” zainteresowań. Na początku takiego procesu znajduje się pasja polegająca na czytaniu książek o tematyce fantastycznej – w wyniku potrzeby posiadania swojego *alter ego* w świecie *fantasy* i także chęci udziału w tworzeniu opowieści, o których wcześniej się tylko czytało, dana osoba rozpoczyna przygodę z RPG. RPG jednak rozgrywa się wyłącznie w wyobraźni, co może po pewnym czasie przestać wystarczać, dlatego na kolejnym etapie miałyby pojawić się LARP – jako RPG rozgrywane się w sposób realny, „na żywo”. Ów rekonstruktor, o którym mowa na początku akapitu, opisał LARP dodat-

¹³ Bądź też np. co robiło się w świecie stworzonym w grze komputerowej.

kowo jako „plastikowe odtwarzanie”, które w pewnym momencie przestaje wystarczać – LARPowiec „dozbraja się więc na rekonstrukcję” (cytat pochodzi z rozmowy mailowej, przeprowadzonej z odtwórcą starożytności i średniowiecza z grupy *Milites Optimi*). Jest to bardzo ciekawe ujęcie, jak jednak wynika z moich badań, w rzeczywistości nie przebiega to w tak oczywisty sposób. Nierzadko zdarzały się opinie, zgodnie z którymi LARP i rekonstrukcja historyczna stanowią dwie, prowadzące w inną stronę drogi¹⁴ do wyboru dla osoby, która chciałaby realizować swoje zamiłowania do „dawnych światów” w sposób praktyczny.

Są osoby, które czytają fantasy i jeżdżą na LARPy i są osoby, które czytają fantasy i jeżdżą na turnieje rycerskie. Rzadko te same osoby jeżdżą na te dwie imprezy [mężczyzna, ok. 37 lat, rekonstruowana epoka: XV w., grupa rekonstrukcyjna: niezrzeszony, 06.2012].

Wielu moich rozmówców było zdania, iż porównywanie rekonstrukcji historycznej z LARPem nie ma większego sensu – w szczególności, jeżeli chodzi o ich wartościowanie w stosunku do siebie. Argumentowali swoje stanowisko głównie w ten sposób, iż obie te działalności są nastawione na zupełnie inne cele, a każdy ma prawo do dowolnego wyboru własnych zainteresowań. LARP ma według nich służyć przede wszystkim rozrywce, jest przeznaczony dla osób, które pragną kierować się swą wyobraźnią, rozwijać kreatywność – wpisana jest w to pewna swoboda twórcza. Odtwórstwo historyczne natomiast, to próba zrozumienia przeszłości, to ścisłe podążanie wyłącznie za źródłami historycznymi. Opiera się na historii, archeologii, historii sztuki etc. – dyscyplinach naukowych. Pełni rolę edukacyjną¹⁵, wymaga innego rodzaju zaangażowania. Nie da się jednak ukryć, iż obie te dziedziny mają pewne punkty wspólne¹⁶. Ponadto, wszyscy moi rozmówcy byli w stanie rozmawiać na temat LARPów, nie jest to temat im obcy, a co najważniejsze – część z nich posiadała sprecyzowane opinie na temat tego, czym zajmują się LARPowcy. Szczególnie ta ostatnia kwestia jest interesująca, przeczy bowiem temu, o czym pisałam na początku akapitu – rekonstruktorzy w niektórych przypadkach wypowiadali się wartościująco na temat LARPa wbrew wcześniejszym – bądź następującym po chwili – stwierdzeniom o bezsensie porównań. LARP jest często przywoływany w wypowiedziach na temat osób, które z jakichś względów nie dość dobrze odnajdują się w rekonstrukcji historycznej – najczęściej chodzi tutaj o wspomnianą „mroczność”. Często można usłyszeć wówczas, iż miejsce takiej osoby jest właśnie na LARPie, a nie na imprezie historycznej.

Rekonstruktorom najczęściej nie odpowiada umowność, a co za tym idzie pewna sztuczność LARPa w stosunku do rekonstrukcji historycznej. Tyczy się to przede wszystkim tak istotnych dla odtwórcy kwestii jak strój oraz walka.

¹⁴ Ze względu na odmienną możliwość i ograniczeń wynikających z uczestnictwa w jednym lub drugim.

¹⁵ O edukacyjnej funkcji rekonstrukcji historycznych pisze m.in. Szymon Markowski (2009).

¹⁶ Jeżeli przyjrzeć się ich strukturze na ogólnym poziomie, to np. w obu przypadkach pojawia się aspekt strojów, przebiegania się.

Sprzęt, jakiego używają na LARPie do tzw. twardej bitki, to my używamy na treningach, żeby uczyć się technik (...) no i obawiam się, że jakby dać prawdziwą broń gościowi, który ćwiczył tylko na LAR-Pach i postawić przeciwko niemu drugiego gościa, to prawdopodobnie prędzej ten LARPowiec by sobie sam zrobił krzywdę własną bronią, którą dostał od tego drugiego, niż zrobił krzywdę temu, który walczy. No jednak, jeżeli ktoś nie ma przygotowania... znaczy, fajny jest LARP taki, kiedy odtwórcy historyczni po prostu się zbierają i robią LARPa, wtedy to ma sensowne założenia, tak i nawet na poważnie można się pobić [mężczyzna, 23 lata, rekonstruowana epoka: XIII oraz XIV/XV wiek., grupa rekonstrukcyjna: Militiae Christi, 07.2012].

Podczas moich rozmów z odtwórcami, wielokrotnie padały z ich strony stwierdzenia typu „na LARPie wszystko przejdzie”, gdzie znaczenie ma zarówno mały wkład czasu, pracy i funduszy w zrobienie sobie stroju, jak i fakt, że LARPowca nic nie ogranicza, jeżeli chodzi o kreowanie tegoż stroju, ponieważ kieruje się on wyłącznie własną wyobraźnią – w przeciwieństwie do odtwórcy, tworzącego strój w oparciu o źródła. Podążanie wyłącznie za źródłami znacznie utrudnia sprawę, gdyż trzeba do nich dotrzeć, odpowiednio przeanalizować, a następnie z właściwych materiałów i stosowną metodą, stworzyć historyczną rekonstrukcję – wymaga to wiele wysiłku, czasu, pracy, zaangażowania oraz pieniędzy. Stąd czasami pewna pogarda odtwórców w stosunku do strojów tworzonych na LARP, które w swej prostocie i łatwości wykonania często mają się nijak do rekonstrukcji stroju z epoki. Kolejną kwestią jest niepraktyczność owych strojów oraz wyposażenia – szczególnie uzbrojenia – na LARPie. Rekonstruktorom historycznym często zbyt trudno jest przebić się przez prezentowany tam brak realizmu.

LARPowcy są po to, żeby właśnie wyglądać i niespecjalnie np. dbają o kwestie praktyczne, tak, czyli jak zbroja dla kobiety, to właściwie ten armor bikini, a nas to obecnie bardziej bawi, my nie spojrzymy na to „łaa, fajne”, nie, to będzie takie „co ona na siebie włożyła, przecież by dostała sztycha w brzuch i koniec”, więc myślę, że to kwestia tego, że za bardzo już praktycznie na to patrzymy, a nie tak, że to jest tylko zabawa [kobieta, ok. 24 lata, rekonstruowana epoka: XIV/XV wiek., grupa rekonstrukcyjna: Anguis in Herba, 07.2012].

W pewnych aspektach LARP stanowi swego rodzaju uwstecznioną formę w stosunku do rekonstrukcji historycznej. Jak wspomniałam wcześniej, osoby, których działalność jest niepoprawna historycznie często są „odsyłane” właśnie na LARP, bo tam można zmyślać do woli, bez żadnych odniesień do historii, teoretycznie bawiąc się na podobnych zasadach (np. przebierając się, walcząc). Wśród odtwórców powszechnie wiadomym jest, iż początki ruchu rekonstrukcji historycznej w Polsce były „mroczone”¹⁷, a wzrost poziomu historyczności jest oczywiście uznawany za sytuację pozytywną – w końcu w rekonstrukcji chodzi właśnie o to, aby ów poziom był jak najwyższy. Niebagatelny dla omawianej tutaj kwestii będzie zatem fakt, iż pierwsze imprezy rekonstrukcyjne porównywane są niekiedy właśnie do LARPów. Droga ku historyczności prowadzi dokładnie w przeciwnym kierunku niż LARP.

Chciałabym podkreślić, iż fragment ten jest wyłącznie analizą materiału zebranego przeze mnie podczas wywiadów; jest to podsumowanie wypowiedzi moich

¹⁷ Omawiam to szerzej w dalszej części artykułu.

rozmówców, a nie porównanie zjawisk z uwzględnieniem zdania obu stron – czyli w tym wypadku także LARPowców. LARP interesował mnie tutaj przede wszystkim, jako kategoria powiązana z ogólnie pojmowaną fantastyką i określana – nie zawsze wprost – przez wielu rekonstruktorów, jako działalność w pewien sposób opozycyjna wobec odtwórstwa.

HISTORYCZNOŚĆ KONTRA „MROK”
– FANTASTYKA A NIEPOPRAWNOŚĆ HISTORYCZNA W REKONSTRUKCJI

„Historyczność”¹⁸ jest terminem stosowanym przez rekonstruktorów, oznacza zgodność rekonstrukcji z aktualnym stanem wiedzy na temat odtwarzanej epoki. Podczas moich badań równie często używałam pojęcia poprawności historycznej, jako zamiennego w stosunku do historyczności. Michał Bogacki (2006, s. 37) pisze o „wiarygodności historycznej”.

Dążenie do wysokiego poziomu historyczności, według moich rozmówców powinno być kwestią nadrzędną dla każdego odtwórcy historycznego. Jeżeli osoba zajmująca się tą działalnością chce być w środowisku uznawana za godną szacunku, nie może sobie pozwalać na rażące odstępstwa od historyczności. Odtwórcy zwracali uwagę na to, iż dostęp do źródeł jest obecnie na tyle dobry, że wręcz nie można mieć pozytywnego zdania o kimś, kogo działanie w znacznym stopniu odbiega od poprawności historycznej. Według nich, taka postawa świadczy o lenistwie danego człowieka, który nie traktuje poważnie tego, w co oni wkładają tak wiele pracy, czasu, pieniędzy, wysiłku czy też po prostu „serca”. Rekonstruktorzy pragną na imprezie historycznej spotykać ludzi, którzy są zaangażowani w odtwórstwo podobnie jak oni. Ma to znaczenie również, jeżeli chodzi o tzw. „klimat imprezy” – osoba, której strój czy wyposażenie jest niepoprawne historycznie, niszczy go.

Poprawność historyczną osiąga się dzięki zgodności rekonstrukcji ze źródłami na temat epoki, a są to przede wszystkim: książki naukowe, portale prezentujące znaleziska archeologiczne, raporty wykopaliskowe, różnego rodzaju opracowania, zbiory muzealne etc. W kwestii umiejętności analizowania oraz czerpania, jak największej ilości rzetelnych informacji z owych źródeł najczęściej to „praktyka czyni mistrza”. Również bardzo ważnym aspektem zdobywania wiedzy o czasach przeszłych są rozwiązania charakterystyczne dla metody badawczej określanej archeologią eksperymentalną¹⁹. Jak jednak pisze Bogacki: „pełna wiarygodność każdego szczegółu (zarówno pod względem wyglądu jak i detali konstrukcyjnych czy technologicznych) nie jest tutaj wymagana (często zresztą i tak nieosiągalna)” (2006, s. 37). Taki stan rzeczy jest spowodowany faktem, iż niektóre informacje są na obecnym poziomie wiedzy albo bardzo trudne do zdobycia, albo wręcz nieosiągalne – rekonstruktorzy dopuszczają wówczas rozwiązania takie jak: porównania, analogie, metody prób

¹⁸ Piszą o tym m.in. Kamila Baraniecka-Olszewska (2013), Michał Bogacki (2006), Paweł Kopec (2011).

¹⁹ Amatorska archeologia eksperymentalna to zazwyczaj seria doświadczeń bazujących na wiedzy archeologicznej lub historycznej.

i błędów, pewne domysły – jednak wszystko to musi mieć swoje granice, tak, aby rekonstrukcja pozostawała jednak rekonstrukcją historyczną. Odtwórcy posługują się w takiej sytuacji nie swoją wyobraźnią, a wiedzą z zakresu nauk związanych z rekonstruowaniem historii.

Na pytanie „Jak ważna jest dla ciebie poprawność historyczna?” moi rozmówcy odpowiadali, że jest ona ważna, bardzo ważna, bądź najważniejsza, wszyscy jednak bez wyjątku, deklarowali podejście, które określiłabym, jako po prostu zdroworozsądkowe. Oczywiście każdy z nich chciałby posiadać rekonstrukcję stroju czy uzbrojenia jak najbliższą wiedzy źródłowej, ze względu jednak na liczne trudności z tym związane²⁰, zazwyczaj dopuszczają oni pewne kompromisy.

*Dla mnie co jest ważniejsze... wiesz co, troszkę chyba pomiędzy myślę... troszkę pomiędzy, żeby wyglądało dobrze, żeby było w miarę zrobione z tych średniowiecznych metod, natomiast ponieważ mam świadomość że nie jestem w stanie tego zrobić w 100% na tym etapie no to, no co, będę się nie wiem tam, załamywał? Że się nie udało, czy tam katował się, biczował, nie no, tak wiesz, na ile jestem w stanie to na tyle to jest zrobione (...) [mężczyzna, ok. 25 lat, rekonstruowana epoka: XIV/XV wiek., grupa rekonstrukcyjna: *Anguis in Herba*, 07.2012].*

Mrok

W moich badaniach kluczowy okazał się termin „mrok”, będący swego rodzaju zaprzeczeniem/przeciwieństwem tego, czym jest historyczność. Jest to pojęcie stosowane przez rekonstruktorów, żartobliwe, także prześmiewcze, w którym zawiera się wszystko to, co jest niehistoryczne, a więc nie powinno nigdy przeniknąć do rekonstrukcji. „Mrok” będzie tym, co w przeciwieństwie do poprawnej rekonstrukcji nie ma potwierdzenia w źródłach – nie należy jednak zaliczać do tej kategorii tych działań rekonstruktorów, które wynikają z braków w aktualnym stanie wiedzy, bądź z owych kompromisów związanych z kwestią finansową, o ile tylko dany odtwórca jest w stanie świadomie uargumentować fakt stosowania takich przedmiotów.

Termin „mrok” stosowany jest przede wszystkim na określenie sytuacji, w której:

- dana osoba „miesza epoki” – czyli np. część stroju nie pasuje do reszty pod względem jego okresu występowania w historii,
- stosowane są elementy współczesne – często podawanym przykładem takiego działania były buty na gumowej podeszwie²¹,
- rekonstruktor przy tworzeniu swojego stroju i innych przedmiotów w jakiś sposób odwołuje się do fantastyki – w tym miejscu chciałabym skierować uwagę czytelnika na opisane wcześniej drugie rozumienie terminu „fantastyka”, stosowane w moich badaniach. Tego rodzaju inspiracje fantastyką pojawiają się przede wszystkim na dwóch poziomach – jest to „uzupełnianie” luk w wiedzy

²⁰ Jedną z ważniejszych przeszkód obok braku źródeł jest kwestia finansowa – strój stworzony przy zastosowaniu nie tylko historycznych materiałów, ale także dawnych metod wytworzenia, zwiększa znacznie koszt. W wielu przypadkach kompromisy są niezbędne, aby rekonstrukcja historyczna nie stała się pasją zarezerwowaną jedynie dla najzamożniejszych osób.

²¹ Stosowanie niehistorycznych, nieadekwatnych do epoki tkanin oraz materiałów jest częstym i łatwo zauważalnym przez innych rekonstruktorów błędem.

historycznej elementami nieznanymi oparcia w źródłach, bądź uatrakcyjnianie (najczęściej stroju) o efekty charakterystyczne dla rozwiązań „fantasowych” np. z LARPU.

Najprostszym wytłumaczeniem, dlaczego tak ujmowana fantastyka w żadnym razie nie może pojawiać się w rekonstrukcji jest fakt, że po prostu to, co z nią związane, nie znajduje potwierdzenia w źródłach historycznych. Nie znajduje, ponieważ fantastyka jest czymś zmyślonym, co nie miało nigdy miejsca w rzeczywistości. Dlatego też najczęściej, jeżeli pytałam rekonstruktorów o to, jaki rodzaj „mroku” jest oceniany najbardziej negatywnie, dowiadywałam się, że ten właśnie związany z fantastycznymi inspiracjami. W sytuacji, w której celem nadrzędnym odtwórcy powinno być odtwarzanie faktycznie zaistniałych zdarzeń minionych, najgorszym czynem, jaki może on popełnić, jest powołanie się na coś, co nigdy nie miało miejsca i dodatkowo nie mogło mieć, gdyż elementy fantastyczne z założenia są jedynie tworem ludzkiej wyobraźni²². Z tej także przyczyny, wynikają popularne wśród rekonstruktorów terminologiczne odwołania do fantastyki, mające na celu zaznaczenie, że ktoś lub coś znacznie odbiega od przyjętych kryteriów historyczności – niepoprawna rekonstrukcja jest np. „datowana” na „wczesne Śródziemie, późny Mordor” (por. Kopec 2011), bądź w innej wersji „późny Rohan, wczesny Mordor”. Przemieszczenie terminów charakterystycznych dla właściwej rekonstrukcji, z kategoriami zaczerpniętymi z klasycznego – a zatem znanego niemalże wszystkim – dzieła o tematyce fantastycznej²³, nadaje owym sformułowaniom charakter ironiczny. Zdarzało się, że rekonstruktorzy stosowali podobne określenia automatycznie podczas rozmów ze mną:

Jak ja rozmawiam z archeologami, to oni na większości imprez wczesnośredniowiecznych to się za głowę łapią, ja też się zresztą łapię, bo po ostatnim Wolinie to się czułem jakbym do Mordoru pojechał na bitwę pod Morannonem no... [mężczyzna, ok. 30 lat, rekonstruowana epoka: wczesne średniowiecze, grupa rekonstrukcyjna: Eisen Ruoth, 08.2011].

Warto zwrócić uwagę na samo słowo „Mordor”. Jest to fikcyjna kraina stworzona przez J. R. R. Tolkiena, siedziba Saurona, głównego antagonisty we *Władcy Pierścieni*, zamieszkała przez najbardziej odrażające rasy stworzeń służących siłom zła m.in. przez orków²⁴. Jeden z rozmówców zwracał uwagę na naturalne skojarzenie zła z ciemnością, zresztą także sam Tolkien z niego korzysta, gdyż orkowie zostali wyhodowani przez Władcę Ciemności, w ich siedzibach panował mrok etc.

Mordor to mrok, to zła strona mocy [mężczyzna, ok. 37 lat, rekonstruowana epoka: XV w., grupa rekonstrukcyjna: niezrzeszony, 06.2012].

²² Rekonstruktorzy w sytuacji braków źródłowych dopuszczają czasami pewne rozwiązania na zasadach prawdopodobieństwa – coś *mogło* mieć miejsce, ponieważ jest np. logiczne, wynika z analogii etc. Elementy fantastyczne natomiast, nigdy nie mogły istnieć, ponieważ wynika to z samej definicji tego gatunku.

²³ Przytaczane w tym fragmencie imiona oraz nazwy odnoszą się do fikcyjnych postaci, miejsc bądź wydarzeń, rozgrywających się w powieści fantastycznej *Władca Pierścieni* J. R. R. Tolkiena.

²⁴ Dość popularne jest również porównywanie „mrocznych” rekonstruktorów do orków, elfów etc. – postaci typowo fantastycznych.

Dlatego właśnie słowo „Mordor” bywa czasami stosowane przez rekonstruktorów – najprawdopodobniej jest to praktyka znana przede wszystkim odtwórcom średniowiecza – w celu sklasyfikowania czegoś, jako niehistoryczne.

OPOWIEŚCI O POCZĄTKACH ODTWÓRSTWA

Próby umiejscowienia zjawiska fantastyki w ruchu odtwórstwa historycznego, zarówno, jeżeli chodzi o aspekt niehistoryczności, jak i omawiane wcześniej zainteresowania tą dziedziną wśród rekonstruktorów, uświadomiły mnie, iż warto również przyjrzeć się samym początkom znanej dziś formy ruchu odtwórczego. Rekonstruktorzy wskazywali na fakt, iż te pierwsze próby odtwarzania historii miały wiele wspólnego z zagadnieniem fantastyki²⁵:

KA: *A niektórzy tak porównują, że te początki odtwórstwa w Polsce bardziej przypominały... porównują to do fantastyki, do realiów fantastycznych, czy ty się z tym zgodzisz?*

R: *Trochę się z tym zgodzę, bo większość wzorców, które wtedy były czerpane to nieśmiertelny Robin Hood, nieśmiertelny „Nieśmiertelny”²⁶ i kilka innych filmów tak naprawdę fantasy, niby tam opartych gdzieś w historii, ale jednak pod kątem wizualnym czy nie wiem, przekazywanej wiedzy historycznej, było to czyste fantasy. Na tym się człowiek wzorował, to zakładał i jakby w tym kierunku szedł. (...) ta wiedza wynikała właśnie z książek, z gier, z filmów, w światach fantasy, a nie książek historycznych, nie opisów historycznych. (...) Staraliśmy się... wydawało nam się, że robimy średniowiecze. Ale to jednak byliśmy nastolatkami, którym się właśnie wydało. Nie bardzo wiedzieliśmy, gdzie szukać... [mężczyzna, ok. 37 lat, rekonstruowana epoka: XV w., grupa rekonstrukcyjna: niezrzeszony, 06.2012];*

W tamtym czasie poza bractwem, w sensie poza Ligą Baronów, potem Bractwem Miecza i Kuszy, to tak naprawdę reszta to byli entuzjaści fantastyki, którzy realizowali różne swoje pomysły na odtwórstwo historyczne mieszając często okresy między sobą, czyli na jednej imprezie mogli się spotkać antyczni Grecy, Rzymianie jak i Wikingowie, czyli prawie tysiąc lat różnicy w tym wszystkim, ale wtedy nikomu to nie przeszkadzało (...) wtedy entuzjazm ludzi rozpiekał... no i takie były początki, potem to poszło w dwie strony, jedna część ludzi pozostała w tym miejscu i poszła w stronę fantasową, ja i reszta moich kolegów poszliśmy bardziej w stronę historyczną, już starając się uszczegółowić jak najbardziej ten strój [mężczyzna, ok. 41 lat, rekonstruowana epoka: starożytność., grupa rekonstrukcyjna: Celtica, 11.2011].

Fantastyka miała swoje miejsce – i nie było ono bynajmniej marginalne – także w początkowych formach odtwórstwa. Należy jednak pamiętać, że to, co miało prawo pojawiać się w czasach, kiedy odtwórcy kierowali się ogromnymi pokładami entuzjazmu, a przy tym niewielkimi zasobami wiedzy historycznej, w żadnym razie nie może się już odnajdować w obecnych rekonstrukcjach.

Niektórzy z rozmówców wskazywali na fakt, że być może ruch rekonstrukcyjny zawdzięcza fantastyce w ogóle swoje powstanie. Jako badacz nie mam całkowitej

²⁵ Częstym jest porównywanie ówczesnych „rycerzy” do orków etc., a imprez historycznych do LARPa.

²⁶ Film fantasy z 1986 roku. Opowiada historię górala ze Szkocji, który został obdarzony nieśmiertelnością.

pewności czy rzeczywiście można to tak ujmować – uważam, że tego rodzaju wnioski należałoby wysnuwać po przeprowadzeniu wywiadów z większą liczbą osób będących ówczasie zaangażowanych w odtwórstwo. Trudno jednak zaprzeczyć, iż wywodzenie się ruchu rekonstrukcyjnego z fantastyki wydaje się dość prawdopodobne, zwłaszcza biorąc pod uwagę zjawisko „przechodzenia” niektórych osób od zainteresowań tą dziedziną do pasji rekonstrukcyjnej, a także to, jak dużo niehistoryczności związanych z fantastyką pojawiało się w początkowym dla odtwórstwa okresie.

PODSUMOWANIE

Przenikanie się – do pewnego stopnia – tematyki rekonstrukcji historycznej z fantastyką jest zrozumiałe z uwagi na powiązania, jakie istnieją pomiędzy fantastyką, a samą historią. Jak podkreślałam na początku, dzieła z gatunku *fantasy* powstają najczęściej w oparciu o inspiracje historią – faktyczną wiedzę historyczną np. na temat dawnych wierzeń, ale także bardzo ogólne pojęcie na temat czasów przeszłych. Mam tutaj na myśli, że stworzenie książki *fantasy* nie musi – choć oczywiście może – być związane z szeroką znajomością historii, analizą źródeł etc., w wielu przypadkach „historia”, którą znajdujemy w owych książkach, filmach czy grach to po prostu „rycerz”, „wojownik”, „zamek”, „gród”, „miecz” etc. – znane powszechnie pojęcia odsyłające automatycznie do określonych epok historycznych. Jeżeli danemu odbiorcy podoba się świat przedstawiony w tego rodzaju utworach, może to owocować chęcią bliższego poznania faktycznie istniejącej niegdyś rzeczywistości, w jakiej funkcjonowały wyżej wymienione kategorie wspólne dla historii i fantastyki. Ta chęć poznania często połączona jest z pragnieniem „zanurzenia się” w owej rzeczywistości czasów dawnych. Wszystko to można zrealizować w rekonstrukcji historycznej. Wielu moich rozmówców twierdziło, że na wcześniejszych etapach ich życia – tzn. „przed rekonstrukcją” – historia nie tylko nie była ich pasją, ale wręcz nie lubili jej, jako przedmiotu wykładanego na lekcjach w szkole²⁷. Czytali natomiast książki o tematyce *fantasy*, które zaprowadziły ich do rekonstrukcji historycznej, a co za tym idzie – zaczęli w jakimś stopniu interesować się samą historią.

Powiązania fantastyki z historią są więc tym, co łączy świat rekonstrukcji historycznych ze światami *fantasy*. Sądzę, że z tego właśnie wynika popularność zainteresowań tematyką fantastyczną wśród odtwórców. Odczucia, jakie wywołują w człowieku zarówno działania związane z odtwarzaniem historii, jak i z zagłębianiem się w *fantasy* – poprzez czytanie książek, oglądanie filmów, granie w RPG etc. – mogą być w niektórych aspektach podobne, gdyż obie działalności odwołują się do ogólnie pojmowanej „dawności”.

²⁷ Problem tkwił najczęściej zarówno w nieciekawej formie zajęć, jak i w treści – odtwórcy zwracali uwagę na to, iż historia w szkole to daty, daty, daty... Nauka o wydarzeniach na dużą skalę, w której „ginie” człowiek. Rekonstrukcja historyczna to zagłębianie wiedzy o jednostce, m. in. o tym, jak wyglądało niegdyś zwyczajne życie.

Podsumowałam do tej pory podobieństwa obu zjawisk. Należy jednak pamiętać o niemniej istotnych dla sprawy różnicach – fantastyka pozostaje wciąż kategorią, której cechą naczelną jest zmyslenie, nierealność z samego założenia. Rekonstrukcja historyczna natomiast opierać ma się wyłącznie o fakty. Odtwórcy łączący zainteresowania tak skrajnie różnymi w swych założeniach, a jednocześnie tematycznie pokrewnymi dziedzinami, muszą mieć świadomość odrębności obu sfer. Fantastyka rządzi się swoimi prawami i w niektórych przypadkach po prostu nie da się tego „obejść” – nie miałyby to zresztą nawet sensu.

Są np. rzeczy takie jak, nie wiem, system z tzw. świata mroku, czyli wampir i inne rzeczy, no w których nie widzę powodu, dla którego miałbym nie pozwolić graczowi, jeżeli jest wampirem i nosi zbroję, skakać i 4 metry do przodu. Samo to, że jest wampirem jest nadprzyrodzone i nie zweryfikuję tego, nie powiem mu, że nie ma wampirów to nie możesz skakać – to po cholere gram w taką grę [mężczyzna, 23 lata, rekonstruowana epoka: XIII oraz XIV/XV w., grupa rekonstrukcyjna: Militiae Christi, 07.2012];

Raczej filmy historyczne mnie wkurzają bardziej, ale w fantastyce też czasami coś tam zauważę takiego, co mogłoby być zrobione lepiej, ale to fantastyka, więc trzeba sobie trochę dać luzu, się tym nie przejmować za bardzo [mężczyzna, ok. 25 lat, rekonstruowana epoka: XIV/XV w., grupa rekonstrukcyjna: Anguis in Herba, 07.2012].

Rozmówca, będący autorem drugiej z powyższych wypowiedzi, przywołuje ciekawą zagadnienie – odtwórcy najczęściej nie potrafią obejrzeć filmu historycznego nie oceniając jego „historyczności”, a zdecydowana większość owych filmów posiada wiele błędów i przekłamań. Rekonstruktorzy opowiadali o sytuacjach, w których wychodzili z sali kinowej w trakcie trwania filmu, nie mogąc znieść ilości „mroku”, jaki był tam prezentowany. Dotyczy to dzieł określanych przez twórców jako historyczne. Okazuje się jednak, że również fantastyka, pomimo swej z założenia nieprawdziwości, podlega pewnej weryfikacji. W przypadku filmów czy książek historycznych, rekonstruktorom chodzi o ich „historyczność”, jako zgodność z wiedzą o epoce; w zakresie fantastyki natomiast, odtwórcom najczęściej zależy na tym, aby dzieło dawało możliwość wyobrażenia sobie, że „tak mogłoby być”. Rozumieją oni, iż wydarzenia opisane w konwencji fantastycznej nie miały miejsca, pragną jednak, aby historie stworzone sprawiały wrażenie, że mogłyby się wydarzyć, gdyby tylko prawdą było istnienie np. różnego rodzaju istot nadprzyrodzonych etc.

Jak sobie obejrzysz tego chociażby nawet „Władcę Pierścieni”, to tam nie ma plastiku, tylko rzeczywiście to wyposażenie i sprzęt, którego oni używają wygląda autentycznie, tak jakby rzeczywiście mogło istnieć [mężczyzna, ok. 25 lat, rekonstruowana epoka: XIV/XV w., grupa rekonstrukcyjna: Anguis in Herba, 07.2012];

Dopuszczamy, że fantasy jest to coś zupełnie innego niż to, w co się bawimy, nie wymagamy od fantasy, żeby było...obrazem średniowiecza, bo wiemy, że jest to coś innego, ale chcemy żeby miało zachowaną realność [kobieta, ok. 36 lat, rekonstruowana epoka: XIV/XV w., grupa rekonstrukcyjna: niezrzeszona, 06.2012];

Grałem w erpegi dwa razy w życiu, ale jeżeli gra się z osobą, która... no już niestety zacząłem zbyt późno, kiedy ja już miałem pewną wiedzę historyczną, jeżeli ktoś mi mówi, że on długim mieczem

*w gęstym lesie macha dookoła odganiając orki, to przepraszam bardzo, jak w gęstym lesie może machać długim 2-metrowym mieczem? To on potem zaczął zmieniać, a potem dał jeszcze super-możliwości temu mieczowi, że był super-ostry i dlatego rozcinał wszystkie drzewa... przecież któreś by go zabiło... na litość boską, takiego absurdu to ja nie zniosę [mężczyzna, 30 lat, rekonstruowana epoka: kilka – przede wszystkim starożytność., grupa rekonstrukcyjna: *Milites Optimi*, 07.2012].*

Rekonstruktorzy historyczni bardzo często mogą prezentować dość specyficzne podejście do rozwiązań charakterystycznych dla gier typu RPG, niektórych książek czy filmów *fantasy*, nie tylko ze względu na ewentualny brak logiki, o którym mówił mój rozmówca, ale także dlatego, iż porównują to do swojej działalności z zakresu odtwórstwa. Porównania te są automatyczne i oczywiste, w kontekście światów związanych z rekonstruowanymi przez nich epokami – rekonstruktor wie np., jak należy posługiwać się mieczem dwuręcznym, o którym mowa jest w rozgrywce RPG, ponieważ zdobył tę wiedzę w praktyce.

*Często zdarza się, że np. jak gramy w erpega i mamy znajomych z... poza odtwórstwem, no i ja np. prowadzę grę albo np. inny znajomy z odtwórstwa, no to jest coś takiego, jest taki moment, że oni zaczynają wymyślać jakieś cuda, albo coś i my im mówimy „wierz mi, nie zrobisz tego” [mężczyzna, 23 lata, rekonstruowana epoka: XIII oraz XIV/XV w., grupa rekonstrukcyjna: *Militiae Christi*, 07.2012];*

W kwestii np. LARPowania, czy w kwestii takiej fantastyki, bardzo dużo zależy od mistrza gry i mistrza gry, który wie, że jego gracze są odtwórcami, będzie się starał zwracać uwagę na takie rzeczy, bo to są ludzie, którym już się nie powie „no to macham dwuręcznym mieczem” (...) to jest tak, że każdy mistrz gry dopasowuje się tak jakby do swojej drużyny i na odwrót, więc wydaje mi się, że tak, rzeczywiście, inaczej się prowadzi drużynę ludzi, którzy się zajmują odtwórstwem niż takich, których to nie interesuje [kobieta, ok. 29 lat, rekonstruowana epoka: XV oraz XVII w., grupa rekonstrukcyjna: niezrzeszona, 07.2012].

Rekonstruktorzy historyczni oraz fani fantastyki to dwa osobne środowiska, które jednak przenikają się na niektórych płaszczyznach, co wyraża się zarówno w zjawisku przepływów „od fantastyki do rekonstrukcji”, fakcie pojawiania się grup rekonstrukcyjnych na konwentach fantastycznych, jak i w tym, że istnieje grono osób, które należą do obu tych środowisk jednocześnie. Moi rozmówcy – odtwórcy historyczni, najczęściej stawiali wyraźną granicę oddzielającą krąg miłośników fantastyki od rekonstruktorów, z uwagi na wyłaniające się tutaj znaczne różnice, jak przede wszystkim to, że działania obu stron nastawione są na odmienne, zazwyczaj nawet trudne do porównania cele. Niepodważalnym jednak jest fakt pewnych powiązań obu działalności i co za tym idzie – środowisk w nie zaangażowanych.

Na pewno to jest tak, że [w rekonstrukcji] próbujemy zrobić coś, czego już nie ma, a w przypadku RPG próbujemy zrobić coś, czego nigdy nie było, myślę, że to jest bardzo podobne w jakimś tam sensie [kobieta, ok. 36 lat, rekonstruowana epoka: XIV/XV w., grupa rekonstrukcyjna: niezrzeszona, 06.2012].

LITERATURA

- Baraniecka-Olszewska Kamila 2013, Jak to drzewiej bywało... O pojęciu historyczności w rekonstrukcji historycznej, [w:] *Zawstydzona mądrość*, red. M. Łoboz, T. Brzyński, Wydawnictwo Św. Antoniego, Wrocław, s. 271–290.
- Barchunova Tatiana, Beletskaya Natalia 2004, Without fear and reproach: The role-playing games community as a challenge to mainstream culture, *Sibirica*, vol. 4, no. 1, s. 116–129.
- Bogacki Michał 2006, Historical reenactment jako nowy sposób prezentacji przeszłości, *Do Broni!*, nr 4, s. 34–37.
- Kopeć Paweł 2011, „Czy ten miecz jest prawdziwy?” – czyli wprowadzenie do problematyki autentyczności w odtwórstwie historycznym epoki antycznej w Polsce (praca licencjacka, archiwum IEiAK UJ Kraków).
- Markowski Szymon 2009, Rekonstrukcje historyczne w wychowaniu młodzieży, *Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Oficerskiej Wojsk Lądowych*, nr 1 (151), s. 68–81.
- Szeja Jerzy 2004, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków
- Szlendak Tomasz et al. 2012, *Dziedzictwo w akcji. Rekonstrukcja historyczna jako sposób uczestnictwa w kulturze*, NCK, Warszawa.
- Wołyńska Joanna 2002, Fantastyka jako forma współczesnej mitologii, [w:] *Ojczyzny słowa. Naracyjne wymiary kultury*, red. W. Burszta, W. Kuligowski, Biblioteka Telgate, Poznań, s. 243–252.

Źródła internetowe:

<http://encyklopedia.pwn.pl/haslo.php?id=3899886> (internetowa Encyklopedia PWN), 22.07.2013

<http://sjp.pwn.pl/slownik/2557496/fantastyka> (internetowy Słownik języka polskiego PWN), 22.07.2013

KATARZYNA ANTOSZEWSKA

„THIS IS MORDOR!”. PLACING FANTASY PHENOMENA
IN HISTORICAL REENACTMENT MOVEMENT OF ANTIQUITY AND MIDDLE AGES

Key words: Historical reenactment, Fantasy literature, Fantasy games, Poland

Historical reenactment movement seems to be linked to fantasy phenomena in many aspects, however, scientific reflection on this relation is rather small. The article contributes to revealing this question presenting several levels of this relation. Firstly it describes engagement of reenactors in Role-Playing Games (RPG) and Live Action Role-Playing (LARP) and also their active participation in fantasy convents. Secondly it analyses metaphors referring to fantasy used in reenactment to depict historical inaccuracy. Thirdly it shows how beginnings of Polish reenactment movement are rooted in its participants' fascination with fantasy. Finally the author interprets potential of creating alternative worlds present both in fantasy games and in historical reenactment.

K. B.-O.

Adres Autorki:

Katarzyna Laura Antoszevska

e-mail: katarzyna.laura.antoszevska@wp.pl