
KSIAŻKA ABSTRAKTÓW



Piątek, 20.09.2014

Keynote speaker

dr Grzegorz Trębicki (Uniwersytet Jana Kochanowskiego w
Kielcach) – Problemy taksonomii literatury niemimetycznej

TBA

Panel #1 ANTROPOLOGIA DYSKU

1. Dorota Gutfeld (Uniwersytet Mikołaja Kopernika) – „I
make it my business”: Pratchett on political power and
individual empowerment

Socio-politically, like the vast majority of science fiction and fantasy authors, Pratchett does not usually portray working democracies. However, in his fantasy settings, he is deeply suspicious of technocrats wielding power and careful not to portray feudalism as a natural remedy for modern insecurities; if there is a preferred system, it is the enlightened tyranny of individual conscience. Political authority is portrayed as relatively safest in the hands of self-made men who can take into account and muster the interest of the masses. Yet these self-ascended rulers need to be checked and balanced by self-made citizens, individuals who also gain authority through an analogous path of self-discovery and self-effacing sacrifice. As Pratchett's protagonists discover they have a duty towards the world they inhabit, one of the issues they need to respond to is the nature of power and the attributes of rightful authority. Pratchett's plots frequently thematize the opposition between power without personal merit, epitomized by hereditary monarchy, typical of generic fantasy settings, and the ideals of individual responsibility. The paper will outline features of "just" and "unjust" power in Pratchett's works, both in terms of his portrayal of macro-scale state politics and micro-scale relationships, with special attention to Pratchett's project for educating his readers in social

responsibility.

2. Karolina Drozdowska (Uniwersytet Gdański) – Are Pratchett's Dwarves Vikings? Norse mythology and Scandinavian culture in the Discworld Series

As a Scandinavian Studies MA, I would like to present a paper on how different motifs and elements borrowed from Scandinavian culture and mythology are incorporated in the Discworld series. Throughout the different books, we can find that certain characters (or even entire groups or races) have beliefs, customs, names or even entire languages which have been created by Pratchett as a playful reference to Scandinavia. This is particularly apparent when one takes a closer look at the dwarves, who with their love for axes, beards and basically inedible dwarf bread are basically Discworld's Vikings. They also believe in the Ginnungagap, which is a term taken directly from Norse mythology and their names definitely sound a bit Icelandic. Even the feared dragon that brings havoc to Ankh-Morpork in Guards! Guards! bears a striking resemblance to Fafnir from Snorre's Edda. My paper would analyze how those motifs function in the Discworld series, how they have been adjusted for the books' purposes and how they contribute to the overall comical effect the books have on the readers.

3. Jakub Dziewit (Uniwersytet Śląski w Katowicach) – Świat Dysku próbą oswojenia „Innego”. Terry Pratchett jako badacz kultury ludzkiej

W swoim referacie chciałbym przedstawić dwa wątki związane z odczytywaniem twórczości Terry'ego Pratchetta w kontekście badań nad kulturą ludzką.

W pierwszej, wstępnej części przedstawione zostanie w jaki sposób Pratchett korzysta z terminologii oraz metodologii antropologicznej i kulturoznawczej do opisu Świata Dysku. Analizie poddane zostaną koncepcje rozumienia świata i tłumaczenia jego elementów przy pomocy metod wypracowanych przez

ewolucjonizm, strukturalizm, funkcjonalizm, psychoanalizę i inne.

Część druga poświęcona zostanie różnym strategiom kreowania „inności” przez Pratchetta (i zależnościom między przemianami tych strategii a rozwojem świata i jego komplikacją) oraz rozważaniom po co Świat Dysku stworzył Świat Kuli (lub na odwrót) i w jaki sposób ta koncepcja jest wykorzystywana do zrozumienia i zaakceptowania odmienności oraz różnorodności kulturowej.

Panel #2 PRATCHETT THE WORDMASTER

1. Anna Lewoc (Uniwersytet Warszawski) – Challenges in the translation of Terry Pratchett's „Snuff” into Polish

Terry Pratchett is an international phenomenon in fantasy literature. His one-of-a-kind writing style appeals to both the young and the older readers, to those interested in fantasy and those preferring realistic literature, to those seeking novelties in the world of literature and those who just like to cuddle up with a good book and a cup of tea. The complex, imaginary Discworld is governed by processes which are curiously familiar and yet allow the reader to look at their everyday reality from a new perspective, and to face numerous difficult topics, all presented in an easy-to-digest form. Pratchett's fame has reached Poland as well – and the translation of his books presents numerous challenges to the person brave enough to face them. On the example of Snuff, some of them will be presented in this speech, which is based on my M.A. thesis. It strives to present briefly the main categories of pitfalls that await the translators during such a job, among them humour and wordplay, proper names, dialects and idiolects and other.

2. Martyna Gibka (Uniwersytet Gdański) – The humorous function of anthroponyms in Terry Pratchett’s *Men at Arms*

The onomastic material of Terry Pratchett’s *Men at Arms* can be seen both as an opportunity and a challenge for a scholar trying to describe all its functions. Some of these functions are: informative, semantic, allusive, sociological, expressive, identifying-differential, intertextual and humorous function. In my article I am going to focus on the humorous function of the anthroponyms present in the book. Basing my analysis on the incongruity theory, I shall explain the manner in which a proper name acquires a humorous element, indicating names in which this element is double, triple or even quadruple owing to the number of different types of incongruities found therein. I also intend to present the effects the humorous function of *nomina propria* exerts on, among others, the social hierarchy.

3. Patricia Sorensen (Uniwersytet Gdański) – Zmagania tłumacza – „I oto sztuka wydała świecę”. Analiza metod tłumaczenia kalamburów na podstawie polskiego przekładu powieści „Feet of Clay”

Nie istnieje coś takiego, jak łatwe tłumaczenie; najwyżej są tłumaczenia bardziej lub mniej trudne. Jednym z czynników wpływających na tę trudność jest występowanie w tekście kalamburów – żartów słownych opierających się na interakcji wymiarów znaczenia i formy. W niemal każdym tekście Terry’ego Pratchetta znajdziemy pewną ich ilość, jednak w *Feet of Clay* poszedł on o krok dalej, opierając na kalamburach kryminalną intrygę książki. Kiedy kalambury wiążą się z fabułą, tłumacz staje przed dodatkowym wyzwaniem. W pracy tej przeanalizuję metody wykorzystane do tłumaczenia kalamburów, jak i ich skuteczność i wpływ na polską wersję książki, przy szczególnym uwzględnieniu wpływu na fabułę i przedstawiony świat.

Panel #3 ŚMIERTELNIE (NIE)POWAŻNIE

1. Ewelina Marta Mączka (Uniwersytet Warmińsko-Mazurski) – „NIE MA SPRAWIEDLIWOŚCI. JESTEM TYLKO JA”. Śmierć jako Mistrz ceremonii w Świecie Dysku

Śmierć należy do tematów obok, których nikt nie może przejść obojętnie. Zagadnienie śmierci porusza najbardziej osobiste uczucia oraz lęki człowieka. Myśl o śmierci nieustannie towarzyszy człowiekowi ponieważ powiązana jest z życiem.

Co można powiedzieć o Śmierci u T. Pratchetta? Wiele a nawet bardzo dużo, jednak najpewniejszą kwestią dotyczącą Śmierci jest to, iż nie żyje. Jest to niezastąpiony bohater, który nieustannie próbuje zrozumieć ludzi i ich postępowanie. Co ciekawe adoptował córkę, posiada hobby (czy też zainteresowania, szczególnie szeroko pojęte zachowanie ludzi) ale nie potrafi zrozumieć hydrauliki czy idei biurkowości.

Celem niniejszego wystąpienia będzie charakteryzacja Śmierci w Świecie Dysku.

2. Karolina Kutryb (Uniwersytet Gdański) – „Dead can dance” - psychologiczne aspekty kreacji Śmierci w powieściach Terry'ego Pratchetta

Skupię się na zagadnieniu śmierci w powieściach Terry'ego Pratchetta, w których jest on/ona/ono jednym z ważniejszych bohaterów. Interesują mnie obawy, lęki egzystencjalne, mechanizmy obronne autora, ale przede wszystkim ludzkości w ogóle, które wyraźnie odzwierciedlają się w tej postaci. Z drugiej strony chciałabym ukazać, z perspektywy psychologicznej, pragnienia, potrzeby, projekcje autora, umieszczone w wymyślonych przez siebie figurach śmierci.

3. Karol Chojnowski (Uniwersytet Gdański) – Rola i tożsamość w powieści „Mort”

W moim referacie chcę przeanalizować wątek zamiany ról dwóch głównych postaci powieści Mort – Śmierci i Morta – oraz związanej z tymi rolami przestrzeni i wykazać, że ten wątek niesie

przesłanie, iż niewłaściwe jest trwanie w roli, do której nie jest się stworzonym, ale trzeba jej doświadczyć, żeby rozpoznać własną. Zamierzam również wykazać, iż podobne przesłanie zawarte jest w paralelnych wątkach poświęconych czarodziejom Cutwellowi i Albertowi.

Panel #4 PRATCHETT THE (UN)CONVENTIONAL

1. prof. UG, dr hab. Jadwiga Węgrodzka (Uniwersytet Gdański) – The Amazing Maurice and Pratchett’s use of animal story conventions

In *The amazing Maurice and his educated rodents* (2001) Terry Pratchett shapes his animal characters by means of several animal story conventions. In the features of the fictional animals it is possible to detect beast fable, fairy tale, wildlife tale, humorous tale of humans and animals, and animal fantasy conventions. On the background of the literary traditions of animal tales I intend to examine how these conventions are revealed in Pratchett’s story in order to determine which of them acquire/s the status of generic dominants and most crucially influence/s the semantics of the fantasy novel.

2. Elwira Kamola (Uniwersytet Gdański) – Wizja piekła i analiza wybranych ludzkich postaw w wybranych opowiadaniach – Terry Pratchett „Mgnienie ekranu”

Ludzkość pożera światy szybciej niż je trawi. Terry Pratchett nawiązuje do wizji piekła przedstawionej w Boskiej komedii Dantego. Wskazuje, że piekło nie składa się z kręgów leja, na którym znajdują się coraz więksi grzesznicy. W opowiadaniu *Piekielny interes* Crucible dostaje zadanie, by stworzyć nowatorską reklamę piekła, bowiem od tysięcy lat nikt do niego nie trafił. Reklama jest dźwignią nie tylko handlu. Bohaterowie konwersują ze śmiercią, również ona dywaguje z filozofem o przemijaniu i innych istniejących wszechświatach w opowiadaniu *Śmierć i co dalej*. Postać literacka zjawia się u autora, bowiem dalej chce trwać,

warto skontrastować to z esejem teoretycznoliterackim Rolanda Barthes'a *Śmierć autora*. W opowiadaniach mamy różnorodnych bohaterów. Weatherwax – to bohaterka, która nieustannie wygrywa, dlatego społeczeństwo nie potrafiło zaakceptować tego faktu, jest to problem sukcesji tronu w zamieszkałym przez kobiety państwie. Kobieta to inspirator zmian, ona wyjmuje miecz ze skały i zostaje królową. Występują osoby wspierające siły zła, złodzieje samolotów (Rozwiązanie), ludzie rozmawiają ze zwierzętami, które pomagają człowiekowi Księżę i kuropatwa. Pratchett wskazuje na błędne myślenie o Robinsonie Crusoe, ludzie nie lubią być daleko od innych (*Wysokie meg*i). Terry podejmuje aspekt oceny nauki, kształcenia i metaforycznych konsultacji. Czy warto zachęcać do nauki studentów? Czy uczelnie powinny przyjmować wszystkich i wytłumaczyć mądrym, że to co wiedzą to bzdura? Przywiązanie do miejsca zamieszkania, dwulicowość młodych osób (*Opowieści glastonburyjskie*), brak cierpliwości (klienci płacący drobnymi monetami), dzieci i komputery wierzą w św. Mikołaja, celowe wybieranie zajęć (kobieta-czarownica), które pomoże zdobyć męża, diametralna zmiana postaw i zachowań, syndrom nadmiaru uwagi, tworzenie własnych światów – to tylko kilka najważniejszych aspektów w opowiadaniach Pratchetta.

3. Marta Cebera (Uniwersytet Gdański) – W roli głównej – Terry Pratchett jako bohater filmu dokumentalnego

Celem wystąpienia jest wnikliwe omówienie dwóch dokumentalnych produkcji z udziałem Pratchetta: dwuczęściowego filmu *Terry Pratchett: Living with Alzheimer's* (2009) oraz *Terry Pratchett: Choosing to Die* (2011). Zamierzam przyrzeć się autorowi serii Świat Dysku od strony innej niż literaturoznawcza. Tematem przewodnim referatu będzie bowiem filmowa kreacja pisarza w kontekście jego zmagania z chorobą Alzheimera. Poddam analizie nie tylko typowo filmowe środki wyrazu, takie jak: rodzaj narracji, estetyka dokumentów, sposób prezentacji postaci (ze szczególnym uwzględnieniem Pratchetta), czy strategię oddziaływania na widza. Skupię się także na ewolucji stosunku pisarza do poruszanych w obu filmach kwestii. Mimo że

są to odrębne produkcje, różniące się chociażby nastrojem opowieści, nie sposób nie zauważyć łączących je elementów. Obrazy spaja zarówno ten sam reżyser, Charlie Russell, postać Pratchetta ze specyficznymi humorystycznymi momentami, jak i motyw przewodni, oscylujący wokół tematu śmierci i choroby Alzheimera. Co więcej, postaram się udowodnić, iż *Choosing to Die* stanowi swego rodzaju dopełnienie, naturalną kontynuację *Living with Alzheimer's*. Nie zabraknie też informacji dotyczących recepcji omawianych filmów.

Sobota, 20.09.2014

Keynote speaker

dr Łukasz Neubauer (Politechnika Koszalińska) – ‘Thence Come The Three Maidens Knowing Much’: An Examination and Assessment of the Ancient Germanic Roots for William Shakespeare’s *Weird Sisters*

Originally performed in the first decade of the seventeenth century, *Macbeth* certainly ranks amongst the greatest Jacobean tragedies and is by far the darkest of all dramatic pieces penned by the bard from Stratford-upon-Avon. One of the most perplexing ingredients of this gory tale of regal lust, standing at the very centre of events, is the preternatural trio of the *Weird Sisters* whose genuine involvement in the play’s dynamic chain of events has for years been the subject for many an academic and artistic discussion. There is no denying that the etymological and, to a large extent, cultural roots for the three lie in the early Germanic concept of fate-weaving maidens – sometimes known as *nornir* – who, according to the eddic poem *Völuspá*, may be found beneath the gigantic world tree *Yggdrasill* where they *lög l[eggja]*, / [...] *líf k[jósa]* / *alda bǫrnum*, / [ok] *ǫrlög seggja* (20) ‘establish laws, choose lives of the sons of men and pronounce their fates’. It would be a gross misconception, however, to assume that Shakespeare, who in all likelihood took the idea for his ‘witches’ from the revised edition of Raphael Holinshed’s *Chronicles of England, Scotland and*

Ireland (1587), was in any way aware of their actual Germanic inheritance. In fact, it appears that he might have been just as much (if not more) inclined to model them on the classical personifications of the Fate – the Greek Moirai or Roman Parcae. Nonetheless, despite these multiple layers of cultural influence, there is still remaining in his *Weird Sisters* a great deal of their original northern fabric. The foremost objectives of my paper are therefore to identify and examine some of the most striking aspects of this now largely obscure Germanic inheritance.

Panel #5 CZAROWNICE, WOJOWNICZKI I ODROBINA CZARU

1. Monika Drzewiecka (Uniwersytet Gdański) – „The maiden, the mother and the other one.” Femininity in Terry Pratchett's *Witch Series*

Terry Pratchett's "Discworld" novels are densely populated with complex, multifaceted female characters who represent various backgrounds, personalities, attitudes to life and to femininity. In this remarkable parade of exemplary women, it is perhaps the witches who stand out the most. Having a whole cycle of novels dedicated to them, those memorable characters represent different aspects of femininity, a fact which the narrative further emphasizes by placing importance on the division between "the maiden, the mother and the hag." The witches are doubly alienated, not just by their gender but also by their profession.

In this paper I examine how this double alienation plays out in the way femininity is portrayed in the series about witches. By analysing the main characters – Granny Weatherwax, Nanny Ogg, Magrat Garlic, Agnes Nitt and Tiffany Aching – from a feminist perspective, looking into their choices and views as well as their language and actions, I show how each of them explores, upholds and deconstructs the societal norms within their fictional environment and deals with their femininity. Furthermore, I place my study within the broader context of the evolution of Pratchett's writing about women, as well as of the study of gender roles in

speculative fiction in general.

2. Agnieszka Kutuzow (Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy) – Typologia kobiet Świata Dysku

Praca ma na celu ukazanie uproszczeń w konstrukcji postaci kobiecych u Terry’ego Pratchett’a. Świat Dysku jest wybitną satyrą na współczesną rzeczywistość. Jak w każdej satyrze autor posługuje się szablonem, typem. Jednak postacie kobiece Pratchett’a często są za bardzo schematyczne, a ich zachowanie zdeterminowane przez jedną charakterystyczną cechę. Na przykładzie fragmentów tekstu poznajemy typologię kobiet tego świata. Susan Sto Helit w każdym tomie zмага się z niemożnością akceptacji swojego pochodzenia. Korzysta z mocy, której źródło leży w jej dziedzictwie, ale nie potrafi nawiązać poprawnych stosunków ze swoim dziadkiem. Angua von Überwald jest ciągle rozdarta między swoją wilczą naturą a życiem w Ankh-Morpork. Cudo Tyłeczek wciąż walczy jako „ambasadorka” krasnoludzkiej kobiecości i często dziwi ją jej sukcesy na tym polu. Czy wszystkie bohaterki są typami? Czy jest wśród nich ktoś ponad przeciętny? Istnieje postać Sybil Vimes, która wymyka się prostej klasyfikacji. Jest doskonałą żoną, matką. Pomimo arystokratycznego pochodzenia ma „demokratyczne” usposobienie i dobrze odnajduje się w kontaktach ze strażnikami miejskimi. Jest bogata w wiele, często kontrastujących ze sobą cech. Czy wszystkie kobiety Świata Dysku są typami? Nie. Czy są wśród nich typy? Tak.

3. Kamil Karaś (Uniwersytet Gdański) – Re-genderization of Socio-sexual Roles or the Monstrous Regiment in Action

This paper will deal with the re-genderisation of the social and sex roles within Terry Pratchett’s Discworld books. It will also claim that, within the world of Terry Pratchett’s Discworld, the social and sexual roles of men and women are distorted and changed to significant extent. Supported with theories by such authorities as Judith Butler, Elisabeth Badinter or Luce Irigaray,

the following analysis of books like *The Monstrous Regiment*, *Lords and Ladies* and others will show how men and women are described through their gender identity. What are the male/female roles in Borogravia (and the Disc in general)? Do they differ or not? Are women and men the same on the Disc? Are there (proper) women character in the *Monstrous Regiment*? These and similar questions will be answered during presentation. It will be revealed that there is a significant possibility the females are no different than men and the reasons for such Pratchett's behavior as well.

Panel #6 RÓWNOUMAGICZNIE I GŁOWOLOGIA

1. Joanna Wróbel (Uniwersytet Gdański) – Wstęp do wiedzy o patriarchacie czyli „Potworny regiment”

W swoich książkach Terry Pratchett na różne sposoby polemizuje z rzeczywistością społeczną i kulturowym dziedzictwem współczesnego świata. W swoim referacie nie chce nikogo przekonywać, że tak jest. Chce za to zaproponować odczytanie "Potwornego regimentu" jako książki, która doskonale nadaje się na wstęp do wiedzy o działaniu patriarchalnej rzeczywistości. Pratchett wnikliwie (i zabawnie, oczywiście) opisuje groteskowy świat, w którym postacie fantastyczne wydają się mniej nieprawdopodobne niż zasady jakim poddawane są bohaterki i bohaterowie. Opis i kompromitacja stereotypów związanych z funkcjonowaniem płci w świecie przedstawionym warto tego, by prezentować je nie tylko społeczności akademickiej. Chce zaproponować odczytanie tej książki nie tylko w oczywistej perspektywie feministycznej, ale też zaproponować możliwości wykorzystania jej jako materiału edukacyjnego i pogładowego.

2. dr Marcin Maksymilian Borowski (independent scholar) – Kobiecość, męskość i równouprawnienie czyli gender w Świecie Dysku

Referat – jak sam tytuł wskazuje – będzie dotyczył kobiecości, męskości i równouprawnienia. Świat Dysku stanowi bardzo bogaty materiał do badań genderowych. Występują w nim

kobiety pełniące życiowo role żeńskie i kobiety pełniące role męskie (zadowolone ze swego losu lub nie). Pojawiają się kobiety walczące o zajęcie pozycji dostępnych tylko mężczyznom i takie, które próbują złamać zakazy wyrażania kobiecości. Są i takie, które się tylko za mężczyzn przebierają by wyruszyć na wojnę. O nich wszystkich chcę mówić w prezentacji. Walka o równouprawnienie płci lub jej echa dociera do licznych zakątków Świata Dysku i nie omija żadnej z ras. Zamierzam więc bez gatunkizmu pisać o wszystkich rasach, choć najwięcej uwagi planuję poświęcić ludziom i krasnoludom (w tym, zagadnieniu czy „identyczny” automatycznie oznacza „równy”). Chcę pokazać jak Pratchett obala stereotypy płciowe, po czym tworzy nowe, właściwe tylko światu przez siebie stworzonemu. Następnie naśmiewa się z tych nowych i ponownie je obala. Referat będzie oparty na wszystkich częściach „Świata Dysku”.

3. Joanna Wacławek (Instytut Sztuki Polskiej PAN) – Geniusze na opak i sztuka w Świecie Dysku. Tropami Bezdenie Głupiego Johnsona i Leonarda z Quirmu

Universeum Świata Dysku zawiera liczne odniesienia do szeroko rozumianej sfery kultury, w tym także sztuki, zwłaszcza z kręgu cywilizacji zachodniej. Terry Pratchett stworzył dwie charakterystyczne postacie, będące dla siebie nawzajem niejako awersem i rewersem portretu Artysty-Geniusza. Leonard z Quirmu jest jednym z bohaterów biorących udział w wydarzeniach opisywanych w wybranych tomach z serii, zaś sylwetka Bezdenie Głupiego Johnsona manifestowana jest przez wyobraźni, projekty i zrealizowane przedsięwzięcia artystyczne, które bądź pchają akcję na nowe tory, bądź stanowią zaledwie jej ornament. Autor zadrwił jednak z postaci obdarzonego geniuszem artysty utrwalonej w *Żywotach najsłynniejszych malarzy, rzeźbiarzy i architektów* Vasariego. B.G. Johnson i Leonard z Quirmu to geniusze à rebour, zarazem obydwaj naznaczeni są w różnych stopniu piętnem szaleństwa. B.G. Johnson znany jest z absurdalnych realizacji, zaś Leonard z Quirmu nie jest w stanie zrozumieć znaczenia własnych projektów, będących bardziej

wyłaudowaniami natchnienia, niż efektem twórczego namysłu. W swojej prezentacji chciałabym skupić się na sylwetkach obydwu najsłynniejszych artystów Świata Dysku oraz na tropach, jakie można odczytać z ich oeuvre. Nawiązania do wybranych wątków, postaci i dzieł znanych historykom i wielbicielom sztuki omówię przedstawiając jednocześnie w zarysach pozycję i rolę sztuki, zwłaszcza sztuk plastycznych, rzeźby, rękodzieła i architektury, w cyklu T. Pratchetta.

Panel #7 DISCWORLD - VISION AND PARODY

1. Arkadiusz Stefański (Uniwersytet Gdański) – How (not) to manage a company or the Unseen University as a parody of organization

Terry Pratchett is an author of the best-selling series of the Discworld. In his books he brings up a wide spectrum of subjects, like human rights or gender. Psychology of organization isn't strange to him as well. On the basis of such books as Sourcery, The Colour of Magic, Moving Pictures, Unseen Academicals or The Science of Discworld I want to present the way Terry Pratchett ridicules a type of organization, namely a university. A perfect example of such organization in the Discworld is the Unseen University. Run by the wizards, its apparent aim is to train young people in the arts of magic and give them a prestigious education. However, the way the university is governed is preposterous and is a parody of how it should look like. The scholars fear their students, the professors are incompetent, the Librarian is an orangutan and the Bursar is an incurable mental case. Using the theories of business psychology I will prove that the Unseen University as an organization that couldn't work in our reality and can only function successfully on the Disc.

2. Aleksandra Bobrowska (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu) – Numinosum w Świecie Dysku

Znamiennym rysem twórczości Terry'ego Pratchetta jest włączanie w obręb świata przedstawionego elementów kultury znanych czytelnikowi ze świata rzeczywistego, przetworzonych w taki sposób, by nawet to, co znajome, zaskakiwało – nie bez dozy humoru i ironii. W podobny sposób wkracza w Świat Dysku metafizyka, jako sacrum odbite w krzywym zwierciadle, traktowane nader często pobłażliwie, bezsilne wobec oporu czy lekceważenia ze strony istot niższych, a jednak nadal zdolne budzić grozę. Niniejszy referat stanowić będzie próbę określenia miejsca transcendencji w Pratchettowskim uniwersum, jej wpływu na specyficzną pojmowaną rzeczywistość oraz jej zależności od tego, co „zwyčajne” i „przyrodzone”. Odwołując się m.in. do kanonicznych już prac Rudolfa Otto i Mircei Eliadego, zamierzam zbadać, w jaki sposób przejawia się w Świecie Dysku uczucie numinotyczne, jak bohaterowie cyklu reagują na spotkanie z sacrum, na ile ich stosunek wobec religii i Tajemnicy determinuje miejsce metafizyki w wykreowanym przez pisarza świecie.

3. Michał Adamski (Uniwersytet Gdański) – Filmowe inspiracje Terry'ego Pratchetta

Terry Pratchett jest jednym z najoryginalniejszych i najpłodniejszych pisarzy w historii literatury fantastycznej. Znakiem rozpoznawczym wykreowanego przez angielskiego twórcę literackiego Świata Dysku jest mnogość wykorzystywanych przez niego zapożyczeń i klisz z naszego świata ogólnie pojętej (pop)kultury. Wśród chętniej eksplorowanych przez Pratchetta tematów jest kinematografia. W swoim wystąpieniu chciałbym przeanalizować i przedstawić motywy filmowe, które można odnaleźć w serii Świata Dysku – rozpoczynając od poświęconej tematyce filmowej książce *Ruchome obrazy* po subtelne i często niezauważalne nawiązania w innych pozycjach serii. Kino *noir*, *fantasy*, science-fiction, klasyki kina amerykańskiego czy nawet filmy dotyczące wojny w Wietnamie – Pratchett nie widzi ograniczeń w filmowych źródłach, z których czerpie fabułę do

swoich opowieści. Jaka jest rola wprowadzanych nawiązań, jakie typy filmów przeważają w zapożyczeniach Terry’ego Pratchetta i dlaczego bibliotekarz (uuk!) jest największym kinomaniakiem Świata Dysku – to tylko niektóre pytania, na jakie chciałbym odpowiedzieć w proponowanym wystąpieniu.

4. Martyna Szelaąg (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu) – Od zera do antybohatera. Podmiot w świecie możliwym Terry’ego Pratchetta

Wystąpienie koncentrować się będzie na analizie cyklu o Rincewindzie w kontekście kreacji antybohatera. Korzystając z definicji antybohatera (oraz pojęcia postaci literackiej np. w rozumieniu Henryka Markiewicza), wypracowanych na gruncie refleksji literaturoznawczej i kulturoznawczej, spróbuję określić cechy charakterystyczne bohaterów powieści Terry’ego Pratchetta. W tym ujęciu antybohater stawać będzie w opozycji do wypracowanych, typowych cech postaci literackich.

Interesująca w tym kontekście jest postać maga Rincewinda. Jego bezsilność i rozpacz, do których dochodzi w sytuacjach skrajnych oraz na poły kryzysowych, poczucie niejednoznaczności oraz wszechogarniającej niesprawiedliwości, potęgują z jednej strony niezdolność do czynu. Z drugiej jednak strony szereg okoliczności oraz nieprzewidywalne działania pozostałych bohaterów sprawiają, iż status antybohatera Rincewinda zaczyna tracić na ważności, na rzecz zupełnie przypadkowych czynów bohaterskich. W tym ujęciu antybohater Pratchetta staje się w istocie postacią-hybrydą, daleką od utartych na gruncie literaturoznawstwa typowych cech. Analiza kreacji Rincewinda opierać się będzie również na diagnozie rzeczywistości, w której bohater egzystuje oraz szansach i możliwościach jakie ów świat stwarza.

Panel #8 ON THE BOARD AND SCREEN

1. dr Michał Różycki (independent scholar) – The Wizzard on the computer screen: „Discworld 2: Missing Presumed...!?” as an adaptation

The works of sir Terry Pratchett have inspired a number of non-literary media adaptations, with movies, short series, plays, board games, and computer games among them. The final example, it seems, proves the most intriguing, as it needs to balance the need to present the narrative while at the same time allow the player the feel in control of it. Thus, virtually all of the Discworld-inspired computer games are adventure games which allow the player to take the role of a character and interact with other fictional character from Pratchett's world.

The purpose of this paper will be to outline how a literary text becomes translated to the non-literary and interactive genre of computer games. It will focus on *Discworld 2: Missing Presumed...!?* (1996) which, as the title implies, is loosely based on the plot of the novel *Mort* (1987). The game, however, includes story elements from other works by Pratchett, as well as changes the protagonist to the hapless wizard Rincewind. The paper will strive to outline those and other departures from Pratchett's novels, and try to answer if they were necessitated by the unique characteristics of the then still-emerging computer game genre.

2. Katarzyna Florencka (Uniwersytet Wrocławski) – Świat Dysku jako planszowa – przypadek Ankh-Morpork

Jednym z głównych segmentów współczesnego rynku hobbystycznych gier planszowych są tak zwane „gry tematyczne” – skupiające się przede wszystkim na fabule rozgrywki i interakcjach kontrolowanych przez graczy zindywidualizowanych postaci. Specyfika gier tematycznych ułatwia tworzenie gier „na licencji” – inspirowanych określonymi książkami, filmami czy serialami.

Do tego typu gier zalicza się *Świat Dysku: Ankh-Morpork* (2011) autorstwa Martina Wallace'a. Gracze wcielają się w postaci walczące o kontrolę nad największym miastem Dysku po

tajemniczym zniknięciu jego władcy, lorda Vetinarięgo. Fabuła nie skupia się na jednej grupie książek czy bohaterów Świata Dysku, nie przynależy też chronologicznie do żadnego określonego momentu z historii Dysku. Zamiast tego, gra jest kolażem różnorodnych elementów zaczerpniętych z powieści, połączonych przez jedną rzecz: miasto Ankh-Morpork.

W proponowanym referacie chciałabym na przykładzie *Ankh-Morpork* pokazać, w jaki sposób literacki pierwowzór zostaje zaadaptowany na potrzeby medium o wyższym poziomie abstrakcyjności i dowolności. Omówię między innymi to, jak mechanika gry wynagradza wcześniejszą wiedzę na temat Świata Dysku i zachęca do jej użytkowania poprzez tworzenie mniej i bardziej absurdalnych historii na podstawie losowo dobieranych kart. Nie próbując bezpośrednio rekonstruować żadnej z opowiedzianych przez Terry'ego Pratchetta historii, *Ankh-Morpork* z sukcesem odtwarza absurdalną atmosferę swojego pierwowzoru, stając się dzięki temu jedną z najbardziej udanych adaptacji Świata Dysku.

3. Marta Nowicka (Uniwersytet Gdański) – I Ty możesz wyleczyć owcę terpentyną

Historia przenoszenia tekstu literackiego na inne formy tekstu kultury rozwijała się od wieków i w swojej obecnej formie daje szansę większej ilości twórców niż kiedykolwiek. Fani Terry'ego Pratchetta mogą cieszyć się różnorodnymi dziełami inspirowanymi cyklem angielskiego pisarza, takimi jak filmy czy przedstawienia teatralne, ale także gry komputerowe i planszowe. Jak w tak nietypowej formie, jaką jest gra towarzyska, blisko związana zarówno ze światem sci-fi, jak i fantastycznym, oddać urok językowych absurdów pratchettowskich? Mój krótki szkic o wkładzie Pratchetta w świat gier planszowych chciałabym poświęcić dwóm grom, których akcja toczy się w Świecie Dysku: Ankh Morpork i Wiedźmom. Pragnę porównać przeniesienie na planszę pratchetowskiej twórczości do przeniesień twórczości Tolkiena czy Lovecrafta. Humor, skłonności parodystyczne i wielość

intertekstualnych nawiązań pozwalają na zanalizowanie obu tytułów nie tylko jako pozycji o charakterze rozrywkowym, ale też jako twórczej interpretacji książek Terry'ego Pratchetta.

Książka Abstraktów
„All About Pratchett” 19 i 20 września 2014, Gdańsk

Organizatorzy



**Pracownia Badań nad Literaturą
Dziecięcą i Fantastyczną**

Partnerzy



Patronat Honorowy

JM Rektor Uniwersytetu Gdańskiego,
prof. dr hab. Bernard Lammek



Dziekan Wydziału Filologicznego UG,
prof. UG, dr hab. Andrzej Ceynowa

Prezydent Miasta Gdańska
PAWEŁ ADAMOWICZ

Patronaty Medialne

