

Barbara Tomalak

Akademia Techniczno-Humanistyczna w Bielsku-Białej
mtomalak@ath.bielsko.pl
ORCID ID: 0000-0001-5197-5033

Multiwersum Terry'ego Pratchetta

[Anna Szóstak, *Multiwersum Terry'ego Pratchetta w siedmiu odsłonach. Świat Dysku w świetle filozoficzno-aksjologicznej problematyki współczesności (szkice historycznoliterackie)*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2022, ss. 172.]

Książka Anny Szóstak jest dziełem szczególnym, choć w żaden sposób nie można jej zaliczyć do „szkiców historycznoliterackich”, jak podaje autorka w podtytule. To zaawansowane i kompetentne studium z zakresu socjologii, psychologii i filozofii religii, przeprowadzone na materiale wirtualnego świata Terry'ego Pratchetta, niedawno zmarłego, znanego autora *fantasy*. Świat Pratchetta, oglądany przez autorkę z kilku różnych perspektyw („siedem odsłon”), jest w znaczącym stopniu figurą rzeczywistości pozaliterackiej i zachodzących w niej zjawisk, ujętych wraz z szerokim tłem kulturowym i odniesionych do historycznej spuścizny społeczeństw naszego kręgu kulturowego. To z kolei przekłada się na (być może) zamierzoną przez Pratchetta aktualność poruszanej problematyki: mianowicie pytań o obiektywność istnienia bytów transcendentnych. Anna Szóstak dokonuje dogłębnej analizy takiego bytu, rozumianego przez Pratchetta jako twór ludzkiej świadomości – „ideę bóstwa rodzącą się w ludzkim umyśle”. Kreacja takich bytów (boskich) jest w dziełach Pratchetta nieskończenie wieloraka

i wciąż produktywna – każdy człowiek bierze udział w tym procesie, przy czym Pratchett bawi się nazwami i atrybutami bogów (np. „bóg ewolucji”).

Zwraca uwagę samodzielność i oryginalność pracy badawczej, dokonanej przez autorkę na terenie Świata Dysku, któremu Pratchett poświęca cykl powieści (znaczna część z nich jest przywołana w tekście, jako przykładowo analizowany materiał) – jej książka nie stanowi zatem składającego się z cytatów z różnych opracowań „stanu badań”, co jest niewątpliwie zaletą, a zapewne wynika też z zajęcia się tematem wcześniej nie opracowywanym. Istotna jest również zaproponowana perspektywa badawcza. Mamy w pracy Anny Szóstak, obecną również w innych jej publikacjach, wspomnianą powyżej interdyscyplinarność metodologiczną, co pozwala wyjść poza tradycyjną analizę i interpretację dzieła: przenikanie się wiedzy o literaturze, antropologii religii, filozofii, psychologii i socjologii wierzeń religijnych – wszystko w odniesieniu do wirtualnego świata Pratchetta. Co w znaczący sposób uwalnia badaczkę od zajmowania stanowiska w kwestii zjawisk religijnych zachodzących w rzeczywistym świecie – ewentualnych analogii, wniosków i spostrzeżeń czytelnik dokona we własnym zakresie i na własną odpowiedzialność. Istotne jest to, że proponowana metodologia jest przyszłością badań literackich: o bezradności badacza literatury, stojącego wobec nowych zjawisk, nie poddających się tradycyjnemu sposobowi podejścia do dzieła literackiego, pisze np. Seweryna Wysłouch, zajmująca się konkretnie przenikaniem się wiedzy o literaturze, plastyce i filmie¹. Zwraca ona uwagę na fakt, że instrumentarium poetyki opisowej od dawna już nie wystarcza badaczowi, w nowej rzeczywistości postmodernistycznej potrzebne są nowe narzędzia. Sprawdzają się w tej roli metodologie badawcze innych dyscyplin, takich jak psychologia, socjologia, antropologia, religioznawstwo (Wysłouch w roli kategorii badawczych widzi np. fantazmat, sacrum i epifanię), sztuka, muzyka. Niewątpliwie kategorią badawczą (jednakże diskutowaną w gronie literaturoznawców, np. przez Erazma Kuźmę) może być mit². „Światopogląd społeczeństwa jest wyrażany symbolicznie poprzez mitopeję, zwłaszcza rytuał, który prowadzi do bezpośrednich doświadczeń, interpretowanych w ten sposób, że światopogląd jest ożywiany i weryfikowany³.

¹ S. Wysłouch, *Literatura i semiotyka*, Warszawa 2001.

² B. Tomalak, *Śladami mitu*, Bielsko-Biała 2012. Zob. też J. Niznik, *Mit jako kategoria metodologiczna*, „Kultura i Społeczeństwo” 1978, nr 3.

³ A. Szyjewski, *Etnologia religii*, Kraków 2001, s. 69.

Książka Anny Szóstak antropologiczną wiedzę o religii w świecie Pratchetta podaje w sposób skondensowany, dokonując przeglądu wielu dzieł z cyklu Świata Dysku i zajmując się różnymi zagadnieniami. Autorka zaczyna od dość chaotycznych rozważań o genezie mitologii Pratchetta: jest to konglomerat sparodiowanych przez Pratchetta kosmogonicznych teorii naukowych i różnych systemów religijnych. Pratchett miksuje jedno i drugie, uzyskując efekt mozaiki, obrazu pozbawionego spójności i sensu. Jednocześnie Autorka punkt ciężkości swego wywodu na temat mitu genezyjskiego Świata Dysku sytuje gdzie indziej: zamiast na sens, zwraca uwagę na ludzką potrzebę sensu, będącą istotą człowieczeństwa i leżącą u podstaw religijnych wierzeń. Podkreśla przy tym niezwykle istotną rolę wyobraźni, wykraczającej poza naukowe konstatacje – nie prawdziwość ani nawet wiarygodność wyobrażonych koncepcji, ale sam ruch myśli produkujących te koncepcje stanowi o rozwoju. To bardzo istotne spostrzeżenie! Można zatem przyjąć, że to wyobraźnia leży u podstaw zarówno doświadczenia religijnego, jak i odkryć naukowych.

W dalszej części pracy Anna Szóstak analizuje kreację boga (bogów) w Świecie Dysku, odwołując się do Platona i jego idei. Ostatecznie, powołując się na *Przesłanie symboli* Manfreda Lurkera, autorka przypisuje Pratchettowi definiowanie bytu boskiego jako „nadrzędnej zasady życia”, którą jest mądrość, tkwiąca w bogu i ujawniająca się jako boska hipostaza – jak np. w gnostycyzmie i w Kabale. Jednocześnie zauważa: „U Pratchetta to nie bóg tworzy człowieka na swoje podobieństwo, ale odwrotnie – to ludzie wymyślają bogów odpowiadających ich potrzebom. A skoro tak – ich pozycja i wizerunek jest lustrzanym odbiciem świata ziemskiego [...]”. Według Anny Szóstak rola i znaczenie Pratchetta polega na wytrącaniu nas z utartych schematów myślenia i zmuszaniu do refleksji, do „odkrywania świata i definiowania go [...] na nowo”. Istotne jest tu stawianie pytań o otaczającą nas rzeczywistość, o istotę transcendencji, jej rolę w naszym życiu. Inną poruszaną kwestią jest eksponowana w cyklu przyrodzona ludzka skłonność do myślenia magicznego, do konstruowania mitu, oraz potrzeba wiary w transcendentny element rzeczywistości. Bogowie Świata Dysku nie dysponują wszakże wszechmocą, nie mają wielkiego wpływu na losy ludzkie: są raczej bezsilni, jak ludzie, którzy ich wymyślili i od których wiary istnienie bogów zależy. Pojawia się ironiczny wizerunek gry planszowej, w którą grają bogowie, oszukując, a ludzie są w niej pionkami. Autorka,

analizując Pratchettową teologię, wyróżnia jeszcze i inne motywy: na przykład Ślepego Zegarmistrza (Ślepy Io) – czytelne odwołanie do koncepcji kreacjonizmu i „inteligentnego projektu”. Pratchett polemizuje z „inteligentnym projektem” w *Nauce Świata Dysku III: Zegarek Darwina* (J. Stewart, T. Pratchett, J. Cohen). Tworząc swój świat Pratchett rekonstruuje jego system wierzeń, zaczynając (jeśli, za Anną Szóstak, uporządkujemy wątki obecne w różnych powieściach cyklu) od czegoś w rodzaju animizmu: wiary w powszechną duchowość w całej przyrodzie, co przekłada się na kult najwcześniejszych i najpotężniejszych sił przyrody. Bogowie, będący personifikacją tych sił pojawiają się później i nie są już tak potężni. Zasadniczo jednak bogowie w Świecie Dysku – tak jak w wielu innych religiach – są personifikacjami pojęć abstrakcyjnych. Autorka dostrzega jednak jeszcze inny aspekt teologii Pratchetta: Wielką Niewiadomą, zwaną w cyklu Ewentualnością. To inny wymiar, inna rzeczywistość – Tajemnica. W ten sposób świat Pratchetta otwiera się na pytania bez odpowiedzi...

W ogóle działanie idei boga ma u Pratchetta charakter opresyjny. W powieści *Kolor magii* jest mowa o ludzkim buncie i niezgodzie na podporządkowanie swego życia istotom boskim. W dziele tym pojawia się temat wojny Pierwszych Ludzi przeciwko bogom. Anna Szóstak zwraca uwagę na istotny w cyklu Świata Dysku fakt sankcjonowania przez religię autorytarnej władzy – swoisty sojusz tronu i ołtarza (np. *Piramidy*). Związek między władzą a wiarą w bogów jest przedmiotem dogłębnej analizy, dokonywanej przez autorkę na przykładzie wielu tomów cyklu. Anna Szóstak, próbując odnieść się do powstania religii jako zjawiska kulturowego, sięga do Jacquesa Derridy, który nie definiuje religii jako źródła wartości, ale „uważa ją za użyteczne dążenie do supremacji”. Tak więc religia w dziele Pratchetta jawi się nam jako inżynieria społeczna, pozwalająca kształtować opinię publiczną przez kapłanów, „dysponentów i szafarzy zinstytucjonalizowanej wiary”. Przyjęta konwencja fantastyczna pozwala Pratchettowi obnażyć ten mechanizm w świecie wirtualnym, do którego nie sięgają pretensje urażonych w swoich uczuciach religijnych współczesnych wyznawców aktualnie praktykowanych wyznań, gotowych wytaczać procesy o obrazę tychże uczuć religijnych w nawet najbardziej absurdalnych sprawach. Pratchett, słowami Autorki, „rekonstruuje etapy procedury wykorzystywania religii do realizacji planów politycznych”. Dzieje się tak niezależnie od duchowo pojmowanego wymiaru transcendencji. Wcześniej była mowa o potrzebie

sensu, jaka stoi za próbą doświadczenia religijnego. Te dwa aspekty: potrzeba duchowości, jakiej doświadcza człowiek (*homo religiosus*, według Carla Gustava Junga) a z drugiej strony demaskacja zaplecza dyskowych religii jako zaprzeczenia wiedzy, kreatywności, ciekawości świata, jako praktyk budzących lęk, jako sposobu terroryzowania wiernych i skłaniania ich do absolutnej uległości, wymagają, moim zdaniem, szerszego odniesienia się do tematu. Terry Pratchett zostawia tu obszar niedopowiedzenia, poprzestając na sugestii, że dobro i zło w ludzkim zachowaniu nie muszą być uwarunkowane internalizowanym za sprawą królów i kapłanów posłuszeństwem, opartym na niewiedzy i nieświadomości ludzkiej, że jest tu miejsce na samodzielną refleksję moralną, lub choćby tylko zdroworoządkową. W powieści *Piramidy* Pratchett wpada na pomysł skonfrontowania wiernych i ich religijnych wyobrażeń z realnym zaistnieniem czczonych przez nich bogów – prymitywnych, odrażających i głupich. Anna Szóstak zauważa, że Pratchett nie jest przeciwnikiem samej idei boga, ale tego, w jaki sposób ta idea zostaje wykorzystana do formatowania ludzkiej świadomości. Píše: „Fenomen wiary w bogów fascynuje Pratchetta jako myśliciela i filozofa”. Inne ciekawe spostrzeżenie autorki odnosi się do tego, że Pratchett odwołuje się, za pomocą czytelnich aluzji („Kwizycja”, torturująca podejrzanych o odstępstwo) do religii chrześcijańskiej, czy też do innych, znanych z historii systemów religijnych: mitologii greckiej czy egipskiej. Generalnie chodzi o wpływ idei boga na teraźniejszość i przyszłość, na, jak pisze autorka, „dydaktyczne i etyczne przesłanie cyklu”, który, obrachowując się z religią, kładzie nacisk na człowieczeństwo bohaterów. Symptomatyczne, że w postaciach bohaterów cyklu nie ma jednoznacznego zła, to znaczy takiego, które nie daje się wytłumaczyć i chociaż w części usprawiedliwić – chyba, że bohater ewidentnie wykazuje oznaki zaburzeń psychicznych czy psychopatycznych.

W tym wszystkim Anna Szóstak uwzględnia i podkreśla rolę literatury *fantasy*, która, nawet z pominięciem aspektu religijności, otwiera odbiorcę na wymiar transcendentny w sytuacji, gdy tej transcendencji poszukujemy, znużeni dyktatem rozumu i jednowymiarowością życia ludzkiego⁴. Jak o tym wielokrotnie pisano (także w publikacjach Anny Szóstak), literatura *fantasy* pełni rolę współczesnego mitu, zaspokajając potrzebę Wielkiej Niewiadomej – Ewentualności Pratchetta. „Mit bowiem – religijny lub filozoficzny

⁴ Zob. R. May, *Błaganie o mit*, tłum. B. Moderska, T. Zysk, Poznań 1997.

– ma moc zniesienia obojętności świata [...]”⁵, czyli czegoś, czego człowiek mentalnie nie jest w stanie udźwignąć. Anna Szóstak długo i szczegółowo snuje rozważania na temat mitu i jego współczesnego znaczenia oraz tego, na czym polega dzisiaj obcowanie z mitem i jakie ludzkie potrzeby mit zaspokaja. W zgodzie z Kołakowskim autorka dowartościowuje mit i świadomość mityczną w Świecie Dysku. Przykładem takiego myślenia jest postać Śmierci, obecnego (Śmierć Pratchetta jest rodzaju męskiego) we wszystkich tomach cyklu. Autorka zwraca uwagę na kulturowy aspekt śmierci, a także jej wymiar filozoficzny oraz fakt, że mimo prób wyparcia coraz bardziej staje się ona widoczna w doświadczeniu współczesnego człowieka. Pratchett próbuje wykreować Śmierć na miarę potrzeb takiego właśnie współczesnego, racjonalnego człowieka – jego Śmierć łączy dwa porządki: transcendentny i rzeczywisty. Jest Śmierć stworzony z ludzkich wyobrażeń i wieloletniej tradycji (szkielet z kosą lub mieczem), zatem stanowi – jak sam się określa – „ANTROPOMORFICZNĄ PERSONIFIKACJĘ” (Pratchett wypowiedzi Śmierci zapisuje majuskułą) wiary. Co z kolei jest zgodne z twierdzeniem Pratchetta, że to wiara kreuje bogów i inne istoty transcendentne i daje im życie tak długo, dopóki ludzie nie przestaną w nich wierzyć. Antropomorfizowany Śmierć jest ludzki i współczujący, zdolny do autorefleksji i czasem zmęczony swoim zawodem. Anna Szóstak zauważa, że Pratchett, w swoim przedstawieniu Śmierci nawiązując do tradycji chrześcijańskiej, „odczarowuje” zarazem jej grozę poprzez chwilami wręcz komediowe potraktowanie tego bohatera. Ciekawe jest u Pratchetta wyobrażenie zaświatów: Śmierć, który nikogo nie zabija („JA WKRACZAM POTEM”), prowadzi zmarłych na mglistą pustynię, na końcu której czeka bliżej nieokreślony sąd. To zderzenie opisu zaświatów z antropologii religii Mircei Eliadego z doktryną chrześcijańską (i nie tylko, motyw sądu pośmiertnego jest obecny np. w mitologii egipskiej), ale nic tu nie zostało wyjaśnione, nawet sam Śmierć zdaje się niczego na ten temat nie wiedzieć.

W rozdziale poświęconym refleksji eschatologicznej Anna Szóstak snuje rozważania o gatunkowych uwarunkowaniach prozy Pratchetta, który uważa się za satyryka, więc należałoby przypuszczać, że Świat Dysku jest jedynie kostiumem, pozwalającym mówić z dystansem o współczesnym świecie. Metafizyczny ogląd, dokonany w perspektywie *fantasy*, stanowi sankcję wobec światopoglądu naukowego: czasu i przestrzeni, ale też filozoficznej

⁵ L. Kołakowski, *Obecność mitu*, Paryż 1972.

wykładni prawd ostatecznych. Mit, swoista utopia tak sugestywnie podana, zapewnia poczucie sensowności bytu, niezależnie od nauki i empirii. Anna Szóstak pisze: według Pratchetta Mythos obiecuje sens i trwanie, Logos – przemijanie, unicestwienie. Chronimy się w objęcia mitu w obawie przed nimi. Pratchett tworzy wszechświat oparty na mitycznym fundamencie, odwołując się do aktu woli, wiary i... wyobraźni.

Z kolei rozdział poświęcony miastu Ankh-Morpork, ważnemu miejscu na mapie Świata Dysku, jest swoistym studium świętego Eliadowskiego centrum. Autorka, za Martinem Heideggerem, pisze, że relacja między miastem, które ma własną osobowość i charakter, a jego mieszkańcami sprowadza się do wzajemnego współ-bycia, nacechowanego rozumieniem, że jest to swoisty sposób istnienia człowieka w świecie. Samo miasto bliskie jest mitycznemu Chaosowi, trwa wciąż w procesie przewycięzania pierwotnego nieodróżnicowania – z jednej strony przypomina zachodnie aglomeracje, z drugiej – rządzi nim magia, „piąty żywioł” Pratchetta. Terry Pratchett pisze: „To magia spaja Świat Dysku” (*Trzy wiedźmy*). Anna Szóstak przy okazji zwraca uwagę na heraklitejskie źródła kosmogonii Pratchetta, na rządzące nim żywioły, na wieczną płynność i zmienność, które kreują model niezniszczalnego uniwersum, zawieszona w stanie chwiejnej równowagi zmiennych sił i procesów. Należy przy tym docenić różnorodność etniczną miasta, tolerancję i wzajemną akceptację różnych narodów i ras, nawet tak baśniowych, jak trolle i krasnoludy. Analiza zjawiska, którym jest Ankh-Morpork, pozwala autorce docenić chaos (zgodnie z koncepcją Williama Blake'a, a ja jeszcze podpowiadam potwierdzającą tę ideę pracę antropolożki Mary Douglas, *Czystość i zmaza*) i uznać go za życiodajny i twórczy.

Kolejny rozdział poświęcony został archetypowemu wyobrażeniu czarownicy. Anna Szóstak standardowo przypisuje czarownicom Świata Dysku inność, która budzi fascynację ale czasami także agresję, życie w harmonii z cyklami natury, w ścisłym związku z miejscem zamieszkania, bycie pierwiastkiem materii – więc czymś stereotypowo niższym, bardziej pierwotnym niż sprawy ducha. Czarownice Dysku zajmują się rzeczami prozaicznymi, przede wszystkim leczą, pomagają w sprawach bytowych. Nie nadużywają magii, mając świadomość, że mogłyby zakłócić kruchą równowagę świata, starają się szukać źródeł swej mocy w znajomości ziół, obserwacji otoczenia, odkrywaniu obyczajów zwierząt i ludzi. Czarownice są „strażniczkami przejść”, sytuują się „na granicy”, na przykład między

życiem a śmiercią, w miejscu szczególnym, w którym zawieszono zostają obowiązujące gdzie indziej prawa, w którym jest niebezpiecznie i można zginąć. Pratchett przypisuje najważniejszej z nich, babci Weatherwax, umiejętność posługiwania się „głowologią”, czyli formą autosugestii, która uruchamia jej potencjał duchowy a z nim moc wpływania na sferę wyobraźniową innych ludzi. Anna Szóstak pisze o specyfice kobiecej magii, o pojmowaniu ludzkiego umysłu przez pryzmat mitu. Zatem ważną rolę odgrywa nie tylko rozum, lecz także intuicja. Autorka dostrzega w kreacji czarownicy w Świecie Dysku „obronę kobiecości i jej przejawów w życiu społecznym”, „element batalii o miejsce i szacunek dla kobiet we współczesnej nam rzeczywistości”. W tym miejscu mam uwagę: szkoda, że autorka, tak wnikliwie obserwująca świat Pratchetta, nie porównała magii używanej przez czarownicę i maga-mężczyznę (*Równoumagicznienie*), upominając się tylko o „równoprawną obecność” – byłoby to ciekawe doświadczenie.

Kolejny i ostatni rozdział dotyczy mitu bohatera, a właściwie – z perspektywy Pratchetta – jego redefinicji i reinterpretacji. Prototypem, a zarazem punktem odniesienia jest *Conan Barbarzyńca* Roberta Howarda, bohater Pratchetta nazywa się Cohen, w dodatku jest w podeszłym wieku, nie ma zębów i sepleni. Stereotypowy model herosa kulturowego, który zbawia świat, staje się w rękach Pratchetta obiektem ironii i z wyżyn romantycznego ideału zostaje sprowadzony do czysto ludzkiego wymiaru (nie mając zębów można jeść tylko zupę...). Z bohatera przeszłości Cohena zostaje jedynie legenda i przeświadczenie, że bohater nigdy nie ucieka i zawsze zwycięża, poza tym bycie bohaterem to profesja – trzeba być fachowcem, ale w sumie to zawód jak każdy inny (*Blask fantastyczny*). W sytuacji wyższej konieczności drużyna starsuszków, bohaterów-weteranów, wciąż gotowa jest podjąć walkę pod wodzą Cohena. Anna Szóstak dokonuje tu analizy bycia herosem, patrząc na ewolucję stereotypu – jego nieuchronne przesunięcie w obrębie obowiązującego paradygmatu, od godności do śmieszności. Zastanawiające jest tutaj stanowisko Pratchetta: jego bohater pokazany został jako śmieszny na wiele różnych sposobów (np. anachroniczność jego ideałów), ale jednym z nich jest starość i związana z nią niedołężność, skontrastowana z rycerskim duchem i wojowniczym usposobieniem. To trochę smutne...

W zakończeniu, które jednocześnie jest podsumowaniem tomu, Anna Szóstak mówi rzecz niezwykle ważną: Świat Dysku „jest wersją świata, jaki

znamy, jego możliwym wariantem”. Przeglądamy się w nim jak w lustrze, bo wymyślona rzeczywistość, z racji bycia faktem psychicznym, nabiera cech realności. Sam Pratchett pisze o teorii przyczynowości narracyjnej: „Moc opowieści – dzięki niej zdarzają się rzeczy”. Anna Szóstak zauważa też związek między Światem Dysku a Krainą Metaksy Olgi Tokarczuk – wytwory umysłu ludzkiego są według Tokarczuk „realnością nadzwyczajną” i jako takie mają swoje miejsce w ludzkiej rzeczywistości.

Podsumowując: uważam książkę Anny Szóstak za pozycję niezwykle wartościową, poszerzającą nasze wyobrażenia oraz wiedzę o literaturze *fantasy*, gdyż to, co Terry Pratchett mówi o Świecie Dysku przekłada się w sposób znaczący na obraz naszego świata i pozwala lepiej go zrozumieć, a zarazem uprawomocnia ludzką potrzebę transcendencji, kompensowaną – w sytuacji życia w zlaicyzowanej rzeczywistości – w wirtualnym świecie fantastycznym.

Terry Pratchett's Multiverse

[Anna Szóstak, *Seven Looks at Terry Pratchett's Multiverse. The Discworld in the Light of Contemporary Philosophical-Axiological Issues (Critical Literary Essays)*, Publishing House of the University of Zielona Góra, Zielona Góra 2022, pp. 172.]

Anna Szóstak's book is a special work, an advanced and complete study in sociology, psychology, and philosophy of religion, using as its source material the virtual world of Terry Pratchett, the recently deceased famous fantasy writer. Pratchett's world, considered by the Author from various perspectives (“Seven Looks”), is to a significant degree a figure of extraliterary reality and phenomena taking place in it, which are considered together with their broad cultural background and referred to the historical inheritance of societies of our cultural circle. Szóstak's book employs interdisciplinary methodology, present also in her other publications, which allows her to step outside a traditional analysis and interpretation of the work: an interpenetration of literary studies, anthropology, religion, philosophy, psychology, and sociology of religious beliefs – all of these are referred to Pratchett's

virtual world. This is significant, since the methodology proposed by the author is without doubt the future of literary studies.

Keywords: Terry Pratchett (1948–2015), Anna Szustak (1965–), multiverse, transcultural research, literature and myth

Słowa kluczowe: Terry Pratchett (1948–2015), Anna Szustak (1965 –), multiwersum, badania transkulturowe, literatura a mit