

# Elżbieta Zarych

---

## Fantastyka w utworach E.T.A. Hoffmanna

---

Teksty Drugie : teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 5 (53), 53-77

---

1998

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

*Elżbieta Zarych*

## **Fantastyka w utworach E.T.A. Hoffmanna**

Ernest Teodor Amadeusz Hoffmann (1776-1822), uznawany jednogłośnie za twórcę fantastyki romantycznej, jest znany i ceniony na świecie, zwłaszcza w Niemczech i we Francji, gdzie literatura dotycząca jego dzieł jest obszerna i różnorodna. W Polsce Hoffmann znany jest głównie jako twórca *Dziadka do orzechów*, niewiele jego utworów zostało przetłumaczonych, mało jest też opracowań krytycznych. Ogólnie, najwięcej prac dotyczy jego biografii, związków życia i twórczości pisarza, uznawanego za prekursora nowoczesnej psychoanalizy i psychiatrii, oraz motywów występujących w jego utworach. W opracowaniach pojawia się nawet pojęcie „hoffmannizm”, którego nie używa się jednak jednoznacznie, określając nim różnego rodzaju zapożyczenia z utworów Hoffmanna: sposób i rodzaj przedstawianych postaci (głównie mieszczan – filistrów, marzycieli i szaleńców), nastrój niesamowitości i grozy, zderzenie realnego z cudownym itd. W niniejszym tekście na podstawie całej twórczości literackiej Hoffmanna staram się pokazać, jak wygląda świat fantastyki przedstawiony w jego utworach, jakie elementy go tworzą, które powtarzają się najczęściej, które są dla niego typowe. Śledzę momenty, w których pisarz powraca do pewnych sytuacji i przedmiotów oraz postaci, aby odnaleźć pewne prawidłowości rządzące światem fantastyki Hoffmanna i opisać go, a także ukazać podtekst filozoficzny towarzyszący pojawianiu się

świata fantastycznego. Próbuję odpowiedzieć na pytanie, z jakich elementów i dlaczego jest budowana tak powszechnie naśladowana „fantastyka w stylu Hoffmanna” (parafrazując tytuł zbioru jego opowiadań *Phantasiestücke in Callots Manier*).

### Pojęcie fantastyki

Dla potrzeb pracy postaram się uporządkować terminologię dotyczącą utworów nierealistycznych i określić pojęcie fantastyki, aby w oparciu o nie wyznaczyć analizowany materiał i zagadnienia. Podstawowym rozróżnieniem, na jakie należy zwrócić uwagę, jest rozróżnienie między pojęciami: „fantastyczność” i „fantastyka”, które często są używane wymiennie, głównie w potocznym znaczeniu. Porządkując opinie badaczy należy stwierdzić, że istnieje między nimi różnica. Fantastyczność to wszelkie odejście od realistyczności, a więc świat utworu ukształtowany według reguł baśniowości (fantastyczności cudownej), czy *science-fiction* (fantastyczności naukowej). Do fantastycznych zalicza się wszystkie utwory, w których występują niespotykane przestrzenie, czas, odmienne prawa, postacie i zjawiska; do fantastyki tylko te, których świat zbudowany jest zarówno z elementów fantastycznych, jak i realistycznych.

Cechy fantastyki badacze określają przez odróżnienie jej sposobu konstruowania świata od świata baśni, *science-fiction* i realistycznego, zwracając uwagę na odmienne wykorzystanie w nich podobnych czy identycznych elementów. Świat fantastyki jest oparty na porządku realistycznym, w który wchodzi elementy fantastycznego i rozbijają jego wewnętrzną harmonię – twierdzi Roger Caillois, a za nim m.in. Marek Wydmuch, Andrzej Zgorzelski i wielu innych. Jest to więc świat wewnętrznie niespójny, odmiennie niż jednolite światy: realistyczny (racjonalizm i logika), baśni (cudowność) i *science-fiction* (nauka przyszłości oparta na współczesnej). Porządek realistyczny i porządek fantastyczny stale się ze sobą ścierają, walcząc o uznanie. Tzvetan Todorov zwraca uwagę na jeszcze jedną, jego zdaniem, najważniejszą cechę fantastyki: istnieją obok siebie dwie interpretacje: cudowna i racjonalna, ale żadna z nich nie dominuje, nie można uznać cudowności, ale nie można jej też wytłumaczyć jako sen, halucynację czy chorobę psychiczną. W *science-fiction* porządek jest empiryczny, ale „przedłużony

o kilkaset lat”. To, co dziwne i nie spotykane, można zawsze wyjaśnić naukowo. W baśni także nie ma rzeczy nadzwyczajnych, niemożliwych, tu wszystko ma wytłumaczenie magiczne, cudowne<sup>1</sup>. Świat fantastyki nie jest światem pierwotnej harmonii, jak świat baśniowy, w którym rządzą wiara i magia, ale światem cywilizacji, w którym mogą one istnieć obok rozumu i zmysłów. Odkrycia i wynalazki zmieniły stosunek człowieka do rzeczy nadprzyrodzonych, choć wiara w nie zupełnie nie zgasła<sup>2</sup>. Cywilizacja, osiągnięcia techniczne, koncepcje racjonalistyczne walczą z możliwością cudu, starają się go dociec, zbadać, ale on wymyka się im, triumfuje, lecz tylko chwilowo. Jeżeli zdarza się coś, co wykracza poza rozum i doświadczenie, najpierw szuka się wytłumaczenia racjonalnego i tylko ewentualnie nadzmysłowego. Fantastyka nie pozwala na żadną pewność, wprowadza ciągle uczucie niepewności, niedopowiedzenie, półmrok<sup>3</sup>. Bohaterowie nieustannie dociekają prawdy o świecie, poznają go i wyjaśniają od nowa, dlatego badacze wiążą często fantastykę z problemem poznania.

W baśni świat oparty jest na założonej przyczynowości, niejako materialności cudownego. Niesamowite, cudowne wydarzenia powoduje zawsze coś określonego: czarodziejska woda, zaklęcie itp. W fantastyce przyczyny wydarzeń nadprzyrodzonych nie zawsze posiadają wytłumaczenie. W baśni, gdy człowiek nie wejdzie do chatki czarownicy, nie zje zaklętego pokarmu itp., nic mu nie grozi. W świecie fantastyki człowiek nie wierzy w nadprzyrodzone, nie zważa na miejsca i pory, które są jego domeną<sup>4</sup>, i sposoby obrony, stąd często staje bezradny

---

<sup>1</sup> Por.: *Fantastyka*, w: *Słownik literatury polskiej XIX wieku*, Wrocław 1991, s. 259; R. Caillois *Od baśni do science-fiction*, w: *Odpowiedzialność i styl*, Warszawa 1967, s. 37-39; R. Caillois *Definicja fantastyki*, „*Twórczość*” 1958 nr 10; M. Wydmuch *Gra ze strachem. Fantastyka grozy*, Warszawa 1975, s. 38-39; A. Zgorzelski *Fantastyka. Utopia. Science-fiction*, Warszawa 1980, od s. 28; W. Ostrowski *The Fantastik and the Realistik in Literature*, „*Zagadnienia Rodzajów Literackich*” 1966/1967, t. 9, z. 1, s. 72; S. Lem *Fantastyka i futurologia*, t. 1, Kraków 1970, s. 65-70.

<sup>2</sup> K. Irzykowski *Fantastyka*, „*Maski*” 1918 nr 32/33, s. 636 i tenże: *Fantastyka z powodu książki S. Grabińskiego „Na wzgórzu róż”*, w: *Pisma krytyczno-literackie*, Kraków 1975, s. 560.

<sup>3</sup> T. Todorov *Introduction à la littérature fantastique*, Paris 1970; W. Hilsbecker *O fantazji, w: Tragizm, absurd, paradoks*, Warszawa 1972, s. 143.

<sup>4</sup> Por.: T. Sinko *Świat baśni*, „*Maski*” 1918 nr 7/8; R. Caillois *Od baśni do science-fiction*, s. 32; S. Lem *Fantastyka i futurologia*, s. 73; S. Lem *Tzvetana Todorova teoria literatury*, w: *Rozprawy i szkice*, Kraków 1975, s. 67.

w obliczu pozarozumowego i zмага się nie tylko z ewentualnym zagrożeniem, ale i z sobą samym, aby w to uwierzyć. Psychologizowanie, pokazywanie wnętrza człowieka to kolejna cecha fantastyki. Istotne jest owo badanie duszy ludzkiej, gdyż niedocieczone może pochodzić zarówno z zewnątrz, jak i z wnętrza człowieka<sup>5</sup>. Badacze przeprowadzają rozróżnienie między „fantastyką zewnętrzną” i „fantastyką wewnętrzną”: zewnętrzna opiera się na konkretnych postaciach fantastycznych pojawiających się bezpośrednio w utworze, zaś w wewnętrznej fantastyczne objawia się nie bezpośrednio, ale przez ludzkie wnętrza, wydarzenia lub zjawiska, których nie da się jednoznacznie nazwać i określić<sup>6</sup>. Sugerują one istnienie wyższego porządku rzeczy, wprowadzają niepewność poznawczą i przekonanie, że świat jest terenem działania jakichś nadprzyrodzonych sił, właśnie wewnętrznych, tj. ukrytych pod powierzchnią zjawisk.

### Tło utworów Hoffmanna

Hoffmann często wprowadza do swoich utworów historyczne wydarzenia i postacie, przez co uprawdopodobnia tworzone tło realistyczne. Przedstawia jednak własną wersję wydarzeń i ich interpretację. Szuka przyczyn zachowań i zdarzeń, niejednokrotnie fantastycznych. Obserwujemy wydarzenia z XIII-XIV-wiecznych Włoch w *Doży i dogaresie*, odnalezienie górnika w kopalni w Falun w 1720 roku, turniej poetycki z XII wieku opisany w *Der Kampf der Sanger*<sup>7</sup>, postaci Ludwika XIV, kawalera Glucka, Antoniego van Leuwenhoecka, dożę Martina Falieriego i in. Akcja utworów rozgrywa się w świecie realistycznym, w konkretnym miejscu i czasie. Są to głównie wielkie miasta niemieckie<sup>8</sup>: Frankfurt, Berlin, Wartburg, Drezno, ale także Fa-

<sup>5</sup> Z. Irzyk *O literaturze fantastycznej*, „Współczesność” 1957 nr 7, s. 2.

<sup>6</sup> Por.: A. Hutnikiewicz *Jeszcze w sprawie fantastyki*, „Tygodnik Powszechny” 1950 nr 38, s. 5. Odwołuje się on do podziału Stefana Grabińskiego w tekście *O twórczości fantastycznej*, którego tylko fragment ukazał się we „Lwowskich Wiadomościach Muzycznych i Literackich” 1928 nr 10.

<sup>7</sup> Por.: *Einleitung des Herausgebers*, w: *Hoffmanns Werke*, Bd. 2, Leipzig, wyd. bez daty, s. 1-2, a także wstępy do niemieckich wydań dzieł Hoffmanna.

<sup>8</sup> M. Janion *Larvatus prodeo*, w: *Galeria wrażliwości*, Gdańsk 1981, s. 150. Cecha ta w połączeniu z cudownymi wydarzeniami została uznana przez autorkę za charakterystyczną dla Hoffmanna i nazwana „hoffmannizmem”.

lun, Paryż, Rzym czy posiadłości wiejskie nad Morzem Bałtyckim. Czas jest także określony na XVIII-XIX wiek. Hoffmann nawet jeżeli umieszcza akcję utworów w wiekach wcześniejszych, to i tak pokazuje świat z perspektywy czasów sobie współczesnych, ich wiedzy i osiągnięć.

Czasy, w których rozgrywa się akcja utworów Hoffmanna, to czasy oświecone. Autor z wielką dokładnością odtwarza codzienne życie w Berlinie, Dreźnie itd., w konkretnych miejscach: spacer aleją Unter den Linden czy Königstrasse, zwiedzanie Tiergarten, spotkanie w winiarni na Alexanderplatz. Pokazane jest jednostajne, ale bezpieczne życie mieszczan: krawców, złotników, zegarmistrzów, lekarzy i innych urzędników w służbie książąt (Hoffmann, przedstawiając to rozumne i ułożone życie oraz sposób myślenia oświeconych obywateli, często posługuje się ironią, groteską, żartem)<sup>9</sup>. Na każdy temat istnieje więc określony pogląd: człowiek, zwierzęta, choroby, sen, miłość, a nawet sposoby zachowania duchów. Nie wierzy się tak naprawdę w rzeczy zaziemskie, bo społeczeństwo jest oświecone. Magia jest także oświecona – wszystko to sztuczki magiczne (co dokładnie wyjaśnia Wiegleb w swojej *Magii naturalnej*)<sup>10</sup>, ale jest to miła rozrywka. Wszystko jest znormalizowane i ustalone, mechanizm świata przypomina zegar, nie istnieje przypadek, jak mówi Ludwik we *Współzależności rzeczy*. To, co niesamowite, można po prostu racjonalnie wytłumaczyć: podskakujący człowiek to na pewno baletmistrz, kuglarz lub też zegarmistrz, który wynalazł maszynę do latania, a dziwne zjawiska – to wynik przywidzenia, snu albo choroby, którą można wyleczyć spacerami i puszczaniem krwi. Ceni się wiedzę (naprawdę lub dlatego, że jest to w modzie) i dlatego temu, kto jest wykształcony, wiele się wybacza, np. archiwariusz Lindhorst jest może dziwny, ale ma bibliotekę i pracownię chemiczną.

Człowiek oświecony wykorzystuje najnowsze wynalazki (mikroskopy, lunety), buduje obserwatoria astronomiczne, mechaniczne zabawki, udoskonala zegary. Staje się najważniejszy, podporządkowuje sobie

<sup>9</sup> Pisarz często pokazuje ograniczonych profesorów, można mówić nawet o motywie profesora, por.: H. Fritz *Verdinglichung als kollektiver Verblendungszusammenhang E.T.A. Hoffmann „Klein Saches”*, w: *Instrumentale Vernunft als Gegenstand von Literatur*, München 1982, s. 58-60.

<sup>10</sup> Por.: E.T.A. Hoffmann *Wybór narzeczonej*, w: *Bracia Serafiońscy*, Warszawa 1962, s. 455.

świat, który zna dokładnie i rozumie w nim każdy mechanizm. Tworzy sobie świat bezpieczny, zrozumiały, działający według praw przy czynowo-skutkowych, świat sztucznej harmonii. Wizja takiego świata jest jedynie wymysłem ludzkim i pobożnym pragnieniem, rzeczywistość jest o wiele bardziej skomplikowana. Resztki wiary w cuda, które przetrwały na „użytek domowy”, plotki o czarownicach i czarodziejach to pozostałości po dawnym świecie początku – pierwotnej, baśniowej harmonii.

Według Hoffmanna baśń jest początkiem, naturalnym sposobem istnienia świata<sup>11</sup>, który się zdegenerował. Baśń jest początkiem historii *Mistrza Pchły*, *Dziadka do orzechów*, *Księżniczki Brambilli*, *Das fremde Kind*, *Zacheuszka* i wielu innych utworów. Upadek świata i powstanie cywilizacji związane są z nadmiernym wyeksponowaniem się człowieka, z jego przemianami wewnętrznymi i zmianami, jakie zaprowadził w świecie. Świat był podobny do cudownego ogrodu, w którym działały się różne cuda, „a każdy człowiek, zachwytem i radością przejęty, był dobry i wesoly”. Ten istniejący w dawnych czasach świat nie dawał przewagi człowiekowi, lecz jedno z miejsc w harmonijnym układzie obok czarownic, wróżek, smoków, czarodziejskich kwiatów, drzew itd. Możliwe były przemiany w zwierzęta, latanie, czary, nieśmiertelność, a człowiek rozumiał mowę zwierząt i roślin, żył w raju<sup>12</sup>. Stracił to wszystko, gdy zechciał panować i sam stanowić, co jest dobre, a co złe, co jest prawdą; może to był ten grzech, o którym często wspomina Hoffmann<sup>13</sup>. We *Fragmencie żywota trzech przyjaciół* pisze on:

Za dawnych czasów mieliśmy wiarę nabożną i prostą, uznawaliśmy zaświat, ale obok niego również i słabość własnych zmysłów, potem przyszło oświecenie, które tak oświeciło wszystko, że z samej świetlistości człowiek nie widział nic.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> A. Béquin *Creation et destinée*, Paris 1973, s. 112.

<sup>12</sup> H. Fritz mówi o harmonijnym świecie np. *Zacheuszka* jako raju, bukolika złotego wieku, *Verdinglichung...*, s. 64, a H. Meixner – o idylli dzieciństwa: *Romantischer Figuralismus*, Frankfurt am Main 1971, s. 159-161. Fantastyka Hoffmanna rodzi się z nostalgii za rajem utraconym; por.: wypowiedzi W. Scotta ze wstępu do dzieł Hoffmanna, wyd. w latach 1830-1832, a także P. Toutain *Au pays de chimérie: deux voyageurs, enthousiastes E.T.A. Hoffmann et Gérard de Nerval*, „Cahiers Gérard de Nerval”, Mulhouse 1990 nr 13, s. 13.

<sup>13</sup> Por. np.: E.T.A. Hoffmann *Kota Mruczysława poglądy na życie*, Warszawa 1962, s. 393 oraz: *Księżniczka Brambilla. Opowieści*, Warszawa 1962, s. 200.

<sup>14</sup> E.T.A. Hoffmann *Fragment żywota trzech przyjaciół*, w: *Bracia Serafiońscy*, s. 122.

Oczy ludzkie oślepiły na prawdę, widziały już tylko to, co chciały widzieć, lecz cuda dźiać się nie przestały. Mimo rządów rozumu ludzie poszukują w otaczającym ich świecie śladów cudowności, ale, co ciekawe, tylko zła. W postaciach dziwnych i odmiennych widzą czyhające na ich zgubę demony, diabły i często mylą się w ocenie, uważając np. grającego karta za potwora, czy radcę Krespla i jego córkę za czarownika i jego ofiarę. Świat został wytracony z harmonii, mowa przyrody przestała być zrozumiała, a ludzie zapomnieli o istnieniu krainy baśni. Jej ślady, które przetrwały, zauważają jeszcze ci, którzy zachowali czystość serca, miłość, wiarę oraz nie utracili kontaktu z naturą i rzeczami ziemskimi<sup>15</sup>: dzieci (*Dziadek do orzechów*, *Das Fremde Kind*), poetyczni młodzieńcy i panny: Giglio i Giacinta (*Księżniczka Brambilla*), Baltazar (*Zacheuszek*), Anzelmus (*Złoty garnek*), Peregrynus (*Mistrz Pchła*) i inni. O istnieniu rzeczy i zjawisk pozarozumowych wiedzą także mędrcy-czarodzieje (często krewni i opiekunowie, np. ojciec Drosselmeier czy Mistrz Abraham) oraz czarownice-nianie. Wszystkie te postacie interpretują wydarzenia w sposób cudowny, nadprzyrodzony. Mieszczanie, których także dotyka „fantastyczne”, jak np. rodzina z *Piaskuna*, radca Walter Lütken z *Der Teufel in Berlin*, Erazm Spikher czy sekretarz Tusmann nie rozumieją go. Nie rozumieją oni ani własnego wnętrza, ani sił, które rządzą światem i nimi, choć nie chcą się do tego przyznać i dlatego stają się zabawkami w rękach postaci fantastycznych, które przybywają, aby zniszczyć pewność, że świat jest uporządkowany i racjonalnie zrozumiały; prawom rozumu przeciwstawić przypadkowość.

W związku z występowaniem w utworach Hoffmanna zarówno ludzi wierzących w istnienie pozarozumowego, jak i wątpiących w nie, wszystko ma dwie interpretacje: rozumową i pozarozumową, powierzchnię i głęboko ukrytą, byt wydaje się rozdarty. W *Mistrzu Pchle* Hoffmann pisze:

W jaki sposób potrafisz podzielić na cudowne i niecudowne zjawiska naszego bytu, którym to bytem właściwie sami jesteśmy, gdyż zarówno my zjawiska, jak i one nas na przemian warunkują. Jeśli dziwi cię coś dlatego, że dotąd nigdy cię jeszcze nie spotkało, czy dlatego, że nie potrafisz dostrzec związku pomiędzy przyczyną a skutkiem, świadczy to jedynie o naturalnej, chorobliwej, nabytej tępcie twego spojrzenia, co twym możliwościami pojmowania przeszkadza. [...] Najzabawniejsze w tym wszystkim jest to, że sam oto chcesz

---

<sup>15</sup> Por.: E.T.A. Hoffmann *Złoty garnek*, w: *Opowiadania*, Warszawa 1977, s. 165.



podzielić siebie na dwie części, z których jedna uznaje tak zwane cuda i chętnie w nie wierzy, druga natomiast wielce się zdumiewa owym uznaniem i wiarą.<sup>16</sup>

Podwójna interpretacja wydarzeń zostaje przeprowadzona u Hoffmanna równolegle. Dla silniejszego podkreślenia opozycji, ważnej dla istnienia świata fantastyki, niemal w każdym utworze występują pary przyjaciół, narzeczonych itp., w których jedno jest poetą – dostrzega cuda<sup>17</sup>, drugie – człowiekiem oświecenia, np. w *Piaskunie* jest to Nataniel i Klara, a w *Zacheuszk* – Baltazar i Fabian. Często występuje także układ – dzieci i rodzice (*Das fremde Kind*, *Dziadek do orzechów*, *Magnetyzer*) lub racjonalną interpretację podsuwa otoczenie: rodzina, znajomi, mieszkańcy miasta. Przestrzeń jest dla nich zupełnie zwyczajna, las i morze jest tym, co wszyscy znają, domy – zwykłymi domami, a wszystko, co niesamowite, to tylko wymysł chorej wyobraźni, sen, halucynacja lub choroba psychiczna. Występuje ciągła niepewność, czy cuda naprawdę się zdarzają, czy jest to tylko złudzenie. Obie interpretacje walczą ze sobą i choć faworyzowana jest cudowna, nie jest pewne, czy tym razem nie są to po prostu dziwnie ubrani i zachowujący się ludzie lub sztuczki, dzięki którym chcą wydać się innym niesamowitymi albo oryginalnymi. Zresztą i same postacie fantastyczne ośmieszają nadprzyrodzone interpretacje: Lindhorst mówi, że jest tylko archiwariuszem, a jego córka zwyczajną dziewczyną, Drosselmeier – że jest tajnym radcą i zegarmistrzem, Alpanus – lekarzem, a portier ma tylko trochę ptasią twarz. Nie wiadomo, gdzie zaczyna się złudzenie, a co jest rzeczywistością. Niesamowite zjawiska mogą się okazać sztuczkami magicznymi czy teatralnymi<sup>18</sup>, a te zwyczajne – nadprzyrodzonym.

### Świat fantastyczny: przestrzeń, czas, prawa

Światu realistycznemu przeciwstawiony jest fantastyczny, który u Hoffmanna jest tylko pozostałością po minionej baśni.

<sup>16</sup> E.T.A. Hoffmann *Mistrz Pchła. Opowieści*, tamże, s. 423.

<sup>17</sup> Być poetą u Hoffmanna to nie tylko tworzyć, ale przede wszystkim posiadać „poetyckie” spojrzenie na świat, dostrzegać cudowność, odczuwać tajemnicę świata i tęsknotę za utraconym światem początku.

<sup>18</sup> Por.: E.T.A. Hoffmann *Kota Mruczysława...*, s. 32-34. Jak zauważa S. Burkot (*Bohater w polskiej powieści doby romantyzmu*, w: *Studia romantyczne*, Wrocław 1973, s. 203-204), Hoffmann nigdy nie prowadzi do racjonalnego wyjaśnienia wszystkich niezwykłych wydarzeń.

Przestrzeń baśniowa przeniosła się w dalekie krainy, odległe w przestrzeni, jak Dżinnistan, lub w przestrzeni i czasie, jak Urdargarten – kraina dobrobytu i szczęścia. Nie wiadomo, czy wydarzenia miały miejsce w pradawnych czasach w innej krainie, czy niedawno gdzieś w świecie ludzkim. Żyją przecież uczestnicy tych wydarzeń, a ciąg dalszy rozgrywa się na naszych oczach w Rzymie, Frankfurcie, Berlinie. Wydaje się, że kraje baśniowe znajdują się gdzieś na Dalekim Wschodzie lub mają z nim coś wspólnego. W *Złotym garnku* Lindhorst posiada na wschodnich rękopisach zapisane tajemne teksty, doktor Alpanus ubiera się w chiński strój, Dapsul wędrował po Indiach i Chinach, a na orzechu Krakatuku są chińskie litery.

Przestrzeń świata fantastyki to nie tylko te odległe, baśniowe kraje, ukryte gdzieś w świecie ludzkim nieznane miasta i lasy<sup>19</sup>, ale przede wszystkim te znane, gdzie człowiek nie podejrzewa istnienia czegoś nieracjonalnego. W oświeconych miastach znajdują się przestrzenie mniejsze – „wewnętrzne morza”, jak nazywa je Gusdorf<sup>20</sup>. Są to głównie domy zamieszkiwane przez pozornie zwyczajnych mieszczan, lecz ich wnętrza kryją w sobie dziwne rzeczy, np. w domu archiwariusza Lindhorsta ze *Złotego garnka*, w pałacu Pistoia (*Księżniczka Brambilla*) i w dworku Alpanusa (*Zacheuszek*) pełno jest zapachów, dźwięków, obrazów z przeszłości lub z innych miejsc, złotego światła niewiadomego pochodzenia, drogocennych kamieni: marmurów, porfiru, złota. Każda z tych wewnętrznych przestrzeni jest pozostałością po baśniowym raj-u-ogrodzie, reliktem minionej harmonii. W domach lub w ogrodach przy nich pojawiają się przedziwne rośliny i zwierzęta: u Lindhorsta są to m.in. złotobrazowe palmy o szmaragdowych liściach, wychodzące wprost ze ścian, i ptaki, które mówią; w pałacu Pistoia – strusie i jakieś dziwne ptaki, mnóstwo zwierząt i robaków kłębi się w domach Leuwenhoecka i pani Rauerin. Najwspanialszy jest jednak park przy dworku Alpanusa, gdzie żaby zamieniają się w starą kobietę i ogrodnika, a na trawniku pasą się jednorożce<sup>21</sup>. Wszędzie pojawia się to, co drogocenne, rzadkie, oryginalne lub wręcz niespotykane. Przestrzenie te są niesamowite, barwne (głównie kolory błękitu, złota i czerwieni), wszystko w nich żyje, rusza się, przemienia, nie zna

<sup>19</sup> Jak uważa M. Piwińska: *Juliusz Słowacki od duchów*, Warszawa 1992, s. 131.

<sup>20</sup> G. Gusdorf *Le romantisme II*, Paris 1993, s. 132.

<sup>21</sup> Por. teksty E.T.A. Hoffmanna: *Zacheuszek*, s. 75-76, 96; *Złoty garnek*, s. 134-136, 141-160; *Księżniczka Brambilla*, s. 242-254 i *Mistrz Pchła*, s. 335-336.

ograniczeń, jak przed wiekami. Stanowią doskonałe połączenie bogactwa i Natury.

„Wewnętrzne morza” to nie tylko domy, które mają podwójny status: baśniowy i realistyczny. W *Dziadku do orzechów* sytuacja jest nieco odmienna, tu jednocześnie istnieją dwa światy: realistyczny – mieszkanie radcy Stahlbauma i fantastyczny – królestwo myszy pod podłogą salonu oraz państwo zabawek i słodyczy w szafie na ubrania. Kraj zabawek znajduje się jakby w czwartym wymiarze, który otwiera się za ścianą<sup>22</sup>. Z chwilą pojawienia się postaci z dalekich, cudownych krain nawet zwyczajna przestrzeń, która nie jest ich stałą siedzibą w świecie ludzkim, staje się baśniowa. Giacinta, bohaterka *Księżniczki Brambilli*, opowiada, że gdy pojawia się książę, jej zwyczajny pokój zamienia się w piękną salę o marmurowych ścianach, dywanach przytłaczanych złotem, pełnym hebanu i kości słoniowej. Niekiedy znikają nawet ściany i, jak w *Dziadku do orzechów*, przestrzeń się rozszerza – pokój staje się rajem, po którym lata ona na skrzydłach motyli i widzi wszystkie wspaniałości ziemi i nieba<sup>23</sup>.

Człowiek nie jest w stanie dostrzec ukrytych, nieprzebranych bogactw otaczającego go świata. Zwyczajny las może kryć w sobie tysiące znaków<sup>24</sup>: dziwne kwiaty, które mogą budować ściany pałacu, motyle, kryształ, muszle tęczowe, złote chrabąszcze, tworzące sklepienie pałacu, i strumień – srebrne kolumny. Morze – zaślubiony żywioł może okazać się kryształową powierzchnią ziemi, przez którą widać królową podziemia. Wśród pól i lasów wznoszą się tajemnicze wieże Dapsula, barona R. i innych astronomów-czarodziejów. Przyroda, żywioły, miasta, przedmioty – wszystko kryje w sobie jakąś tajemnicę<sup>25</sup>.

Czas także nie jest jednorodny, oprócz czasu akcji utworów – „zewnątrznego”, istnieje czas „wewnętrzny”<sup>26</sup>. Dla postaci fantastycznych czas ludzki wydaje się nie mieć znaczenia: Lindhorst nosi żałobę po

---

<sup>22</sup> E.T.A. Hoffmann *Dziadek do orzechów*, w: *Bracia Serafiońscy*, s. 176-177, 218 i n.

<sup>23</sup> E.T.A. Hoffmann *Księżniczka Brambilla*, s. 269-270.

<sup>24</sup> Por.: Sainte-Beuve *Hoffmann. Contes nocturnes*, w: *Premiers Lundis Oeuvres*, Bibliothèque de la Pléiade, t. 1, s. 383-384.

<sup>25</sup> Por. teksty E.T.A. Hoffmanna: *Das fremde Kind*, w: *Serapionbrüder*, Bd. II *Sämtliche Werke*, Leipzig, wyd. bez daty, s. 229-231; *Die Bergwerke zu Falun*, w: *Hoffmanns Werke*, Bd. II, tamże, s. 322, 342 i *Doża i dogarassa*, w: *Bracia Serafiońscy*, s. 297-298.

<sup>26</sup> Zob.: Fr.G. Tretter *Die Frage nach der Wirklichkeit bei E.T.A. Hoffmann*, München 1961, s. 33.

ojcu, bo umarł on tylko trzysta osiemdziesiąt pięć lat temu, a Elis Fröbom w kopalni zostaje młody, jakby czas się zatrzymał. Przestrzeń posiada dziwne luki, w których czas nie płynie, jak np. w kopalni w Falun, lub w których rzeczy dzieją się szybciej niż normalnie: rośliny rozkwitają w mgnieniu oka i pną się z prędkością naruszającą prawa przyrody. Czas jest bardzo ważny dla pojawiania się postaci fantastycznych, ponieważ istnieją dni, w które wzmagają się ich działania i zdarzają się rzeczy, których nie można wytłumaczyć tylko racjonalnie. Są to głównie: Wigilia (*Mistrz Pchła*, *Dziadek do orzechów*), noc sylwestrowa (*Przygody w noc sylwestrową*), dzień świętego Jana (*Die Bergwerke zu Falun*), Wniebowstąpienie (*Złoty garnek*) itd. W niektóre dni uruchamiają się siły dobra, a w niektóre zła. Wigilia i Boże Narodzenie są czasem radości, powrotu do dzieciństwa – harmonii, cudowności; natomiast koniec roku jest czasem, w którym wzmagają się działania szatana<sup>27</sup>. Występuje tu także charakterystyczne dla utworów Hoffmanna przemieszanie porządku baśni i religii. Święta chrześcijańskie są porą uruchamiania mocy pogańskich i baśniowych, ujawniania się postaci z obu tych porządków. Czas ujawniania się postaci fantastycznych związany jest z układem słońca i innych gwiazd, planet, księżyca. Rzeczy tajemne dzieją się bardzo często podczas zrównania dnia z nocą, np. w *Der Kampf der Säger*, *Die Bergwerke zu Falun*, *Magnetyzerze*, *Złotym garnku*. U Hoffmanna noc jest szczególną porą dla ujawniania się świata fantastycznego – podobnie jak w całej literaturze romantycznej. Nocą magnetyzerzy, czarownice i czarownicy uprawiają swoje praktyki, chodzą na rozstaje, czerpią siły z księżyca, nocami gra się w karty, zbrodniarze, diabły, duchy i wampiry krążą po ulicach. Wydaje się, że jest to związane nie tylko z układem gwiazd i księżyca, ale i z samym zjawiskiem ciemności, ponieważ ciemność wprowadza stary porządek świata. Człowiek traci swoją pozycję władcy i przekonanie o wszechwiedzy, gdyż noc uświadamia mu jego niedoskonałość – wielu rzeczy nie widzi, wielu nie jest pewien, gra światła w ciemności niesie z sobą różne złudzenia i budzi lęk. Daje to przewagę postaciom fantastycznym, które nie są ograniczone przez zmysły, przez prawa fizyczne i przyrodzone. Szczególnym czasem jest także karnawał, gdy człowiek zagubiony wśród masek nie odróżnia przebrania od prawdy, sztuczki od cudu.

---

<sup>27</sup> E.T.A. Hoffmann *Przygody w noc sylwestrową*, w: *Opowiadania*, Warszawa 1977, s. 204.

Istnieją także określone godziny ulubione przez istoty fantastyczne. Jest to oczywiście północ, np. we *Fragmencie z żywota trzech przyjaciół* czy w *Dziadku do orzechów*, ale też dziewiąta wieczorem. O tej porze z niezwykłą punktualnością zjawia się duch w *Eine Spukgeschichte* i Coppelius w *Piaskunie*.

Świat fantastyczny jest światem żywym i myślącym: ozywają przedmioty, drzewa, kwiaty, strumień, a zwierzęta posiadają duszę i umysł. Postacie fantastyczne przewyższają nawet człowieka swymi umiejętnościami: potrafią latać, czarować, przemieniać się w różne istoty itp. Prawa rządzące światem fantastycznym przekraczają prawa fizyczne i przyrodzone, naruszają zawsze któreś z tych praw<sup>28</sup>. I tak na przykład: przemiany ludzi w zwierzęta, rośliny, przedmioty są przełamaniem prawa posiadania jednego ciała, a powtórne życie lub nieśmiertelność – prawa jednego, ograniczonego życia, kończącego się śmiercią. Występowanie duchów to rozdzielenie właściwości ciał, które zakłada ich natura, zaś brak u człowieka cienia lub odbicia w lustrze to naruszenie prawa fizycznego, które głosi, że jest to możliwe tylko w przypadku ciała idealnie przezroczystego, przez które przechodzi całe światło itd.

Nie ma w świecie fantastycznym rzeczy i zjawisk bez znaczenia, wszystko coś znaczy (często ma także moc magiczną): kamienie szlachetne, pierścienie, poncz, zwierciadło, kwiaty, księgi. Świat jest wielkim szyfrem, znakiem do odczytania. W wyglądzie, kształtach i kolorach kwiatów i motyli zachowały się resztki cudowności, ale nie każdy potrafi odczytać znaki natury żywej i myślącej. Pod powierzchnią zjawisk istnieje tajemnica, ukryte drugie dno świata, które niekiedy się uaktywia. Niektóre postacie fantastyczne, te zamieszkujące cudowne skrawki świata, ukazują się człowiekowi cielesnie; tworzą one świat fantastyki „zewnątrznej”. Inne, głównie złe, działają bezcielesnie jako siły lub przez wnętrza ludzkie; tworzą świat fantastyki „wewnętrznej”.

### **Postacie świata fantastycznego. Fantastyka „zewnątrzna”**

Hoffmann przedstawia w swoich utworach różnego rodzaju postacie: historyczne, baśniowe, pochodzące z wierzeń ludo-

---

<sup>28</sup> Por.: R. Caillois *Od baśni do science-fiction*, s. 52.

wych, religii itp. Postacie historyczne wprowadza nie tylko po to, aby podkreślić tło realistyczne utworu. Pokazuje je jako postacie fantastyczne, aby przedstawić własną, fantastyczną wersję wydarzeń. Wprowadza także postacie fantastyczne pochodzące z innych utworów: Piotra Schlemihla z *Przedziwnej historii Piotra Schlemihla* Adalberta Chamisso<sup>29</sup> i psa Berganę z *Rozmowy dwóch psów* Miguela de Cervantesa<sup>30</sup>. Hoffmann przedstawia dalsze losy tych postaci tuż po zakończeniu wydarzeń opisanych w wymienionych utworach. Schlemihl występuje w *Przygodach nocy sylwestrowej* jako postać, którą spotkał podobny los jak Erazma Spikhera. Jego pojawienie się wzmacnia fantastyczną interpretację wydarzeń, potwierdza możliwość ingerencji złych sił w życie człowieka i utratę przez człowieka tego, co wydaje się nierozdzielnie z nim związane: cienia i odbicia. Pies-filozof po ucieczce ze Szpitala Zmartwychwstania, którą kończy się utwór Cervantesa, pojawia się w utworze Hoffmanna *Nachricht von den neuesten Schicksalen des Hundes Berganza* i przeżywa nowe niesamowite przygody. Hoffmann traktuje „fantastyczność” jak teren wspólny literatury, gdzie postacie fantastyczne mogą przechodzić z jednego utworu do drugiego i spotykać się ze sobą. Powoduje to uprawdopodobnienie możliwości istnienia sytuacji niesamowitych, podkreśla ciągłość praw rządzących światem fantastycznym, np. przez podobieństwo losów bohaterów literackich<sup>31</sup>.

Oczywiście nie każde użycie nazwy postaci fantastycznej czy powołanie się na nią jako na sprawcę czynności jest równoznaczne z jej wystąpieniem w świecie przedstawionym, często jest to tylko metafora. Bohaterowie utworów Hoffmanna powołują się najczęściej na diabła jako na sprawcę niesamowitych, dziwnych wydarzeń. Nazywają też innych aniołami, diabłami, wrózkami ze względu na wygląd, jakąś cechę charakteru, zachowanie itp.: piękną dziewczynę nazywają aniołem, starą, brzydką kobietę – czarownicą, a mężczyznę – diabłem lub czarownikiem, według schematu: to, co ładne, jest dobre, a to, co brzydkie – złe. Wygląd postaci jest jednak ważny, ponieważ ukryte moce przy-

<sup>29</sup> Por.: tekst w: *Niemiecka nowela romantyczna*, Kraków 1975 oraz G. Koziłek *Wstęp*, s. LXXVI-LXXIX.

<sup>30</sup> Por.: tekst w: *Nowele przykładowe*, t. 2, Kraków 1976.

<sup>31</sup> Hoffmann często przedstawia opowiadania w układzie szkatułkowym, w opowiadanej historii pojawiają się inne, związane tematycznie. Są one dla siebie potwierdzeniem możliwości zaistnienia tej sytuacji, postaci itp. w świecie.

bierają niekiedy postać człowieka i wówczas zdradzają swoją prawdziwą naturę właśnie przez wygląd (doktor – diabeł, wróżka Rosabelverde itp.). Postacie fantastyczne przypominają typy baśniowe. Hoffmann nie łączy różnych cech wyglądu tworząc zamierzoną postać, ale posługuje się całościowymi wyobrażeniami, opierając się także na schemacie: piękno i harmonia w wyglądzie dobrych, brzydota i karykaturalność w złych.

Świat utworów Hoffmanna zamieszkują różnego rodzaju postacie fantastyczne, podobne, ze względu na różne cechy, do ludzi. Żywioty (ziemię, powietrze, wodę i ogień) zamieszkują istoty duchowe – gnomy, sylfy, nimfy i salamandry, które mają różne charaktery, różne pochodzenie i zajęcia, decydujące o hierarchii w ich „społeczeństwie”. Istnieją również wróżki, pokrzyki, smoki, diabły i anioły, dziwne postacie w stylu Callota<sup>32</sup>. Zwyczajne z pozoru myszy mają swoje rozumnie rządzone królestwo, podobnie pchły, żuki, pająki i inne owady, a nawet rośliny. Pies Berganza<sup>33</sup>, kot Mruczysław, małpa Milo zachowują się jak ludzie: tworzą, filozofują, uczą się, śpiewają. Wszystkie żyjące istoty mogą wchodzić między sobą w związki, możliwe jest więc istnienie dzieci sylfidy i człowieka (*Królewska narzeczona*), salamandra i węża, węża i człowieka, człowieka i lilii (*Złoty garnek*), a nawet pióra smoczego i buraka. W zwyczajnej rodzinie może urodzić się potworek podobny do diabła<sup>34</sup>. Tajemnicze postacie mogą przybierać dowolną postać: salamander może ukryć się na dnie wazy, w fajce, może być sępem, krzakiem lilii, człowiekiem; córka smoczego pióra i buraka – imbrykiem, kołatką, piecem, przekupką; papuga, struś, żaba, bażant, oset itp. – człowiekiem. Świat jest w ciągłym ruchu, nic nie jest stałe, postacie jak w kalejdoskopie ciągle się przemieniają i nie wiadomo, kto jest kim.

Profesorom ze świata realistycznego, z których często żartuje, przeciwstawia Hoffmann wtajemniczonych ze świata fantastycznego, jak np. Alpanus, Drosselmeier, Dapsul, mistrz Abraham, Coppelius, Swam-

<sup>32</sup> L.H. Görgens *Die Haustiere des Kapellmeister. Untersuchung zum Phantastischen im literarischen Werk E.T.A. Hoffmanns*, Tübingen 1985, s. 30-31.

<sup>33</sup> Por.: E.T.A. Hoffmann *Nachricht von den neuesten Schicksalen des Hundes Berganza*, w: *Sämtliche Werke*, Bd. 1, oraz utwory: *Kreisleriana*, t. 3, i *Kota Mruczysława poglądy na życie*.

<sup>34</sup> Por. teksty Hoffmanna: *Mistrz Pchła* oraz *Der Teufel in Berlin*, w: *Serapionbrüder*, Bd. 2, s. 14.

merdamm<sup>35</sup>, Teobald i wielu innych. Znają oni złożoność świata i umieją tę wiedzę wykorzystać dla własnych celów lub żeby pomóc człowiekowi. Nie wiadomo, czy są to zwykli ludzie badający naturę, jak baron R. z *Ordynacji*, czarodzieje, czy też inne postacie fantastyczne. Są ściśle związani ze środowiskiem, w którym żyją: Drosselmeier jest chrzestnym dzieci radcy sanitarnego, mistrz Abraham – nauczycielem Jana Kreislera, Leonard – opiekunem malarza Edwarda, Swammerdamm – sąsiadem z kamienicy itd., a kobiety to głównie nianie. Ponieważ są inni, zaskakują lub budzą lęk, podejrzewa się ich o tajemne związki z diabłem, określając w ten sposób wszelkie złe moce. Niekiedy znajdujemy jednak potwierdzenie diabelskości przez atrybuty, wspomnienie paktu z diabłem, wygląd, zachowanie. Ze złymi mocami związani są na pewno doktorzy: Dapertutto z *Przygód w noc sylwestrową*, Trabacchio z *Ignaza Dennera* i doktor z *Diablich eliksirów*. Może sami są diabłami. Wszyscy trzej przyrządzają tajemne eliksiry, które szkodzą ludziom. Trabacchio sporządza „Aqua Toffana”, którą potrafi uzależnić człowieka od siebie, podobny w skutkach eliksir posiada Dapertutto i doktor, który kusi Francesca tak samo, jak diabeł świętego Antoniego – eliksirem. Związani z ciemnymi mocami są także magnetyzerzy: Alban i major z *Magnetyzera*, major z *Elementargeist* i graf z *Der unheimliche Gast*, a także demoniczne kobiety: Giulietta, żona Francesca, Eufemia i Aurora. Dążą oni do podporządkowania sobie ludzi, starają się zawładnąć duchową istotą i zrobić z człowieka powolną im lalkę. Zastanawiające jest podobieństwo mężczyzn pozostających w kontakcie ze złymi mocami: chuda, wysoka postać, płonące spojrzenie, często płaszcz czerwony lub fioletowy, pod którym ukrywają np. wspomniane już eliksiry. Także coś zgoła dziwnego – jakby była to jedna i ta sama osoba, która przybiera wciąż nowe wcielenia; sygnalizują to sami bohaterowie.

Cudowne przestrzenie o podwójnym statusie zamieszkują postacie prowadzące podwójne życie. Uważani są przez ludzi za członków oświeconego społeczeństwa, podczas gdy tak naprawdę pochodzą z baśni, a wśród ludzi przebywają ze względu na jakąś pokutę, misję lub są ostatnimi ze świata sprzed cywilizacji. Doktor Alpanus jest czarodzie-

---

<sup>35</sup> Mędrcy-czarodzieje posiadają księgi żywe, w odróżnieniu od profesorów. Są one „żywe” nie tylko ze względu na treść, ale ożywają naprawdę, np. księga z *Zacheuszka*, w której ożywają miedzioryty, czy samospisująca się księga z *Diablich eliksirów*.



jem, panna Rosenschon – wróżką Rosabelverde, archiwariusz Lindhorst – salamandrem, a piastunka Elżbieta (występująca także jako pani Rauerin) – czarownicą. Z ich wyglądu, atrybutów i zachowania można odczytać ich prawdziwą istotę: wróżka otacza się niesamowitymi różami i jest wiecznie młoda, Alpanus jeździ powozem ciągnionym przez jednorożce, a Lindhorst otacza się znakami ognia: przypomina niekiedy płomienisty krzak lilii, potrafi palcami rozpalić ogień, a płomienie z jego pierścienia splatają się w cudowne zwierciadło<sup>36</sup>. Mimo to nie zostają oni rozpoznani, a jedynie są uważani za dziwaków.

Wiele postaci z utworów Hoffmanna, z pozoru zwyczajnych mieszczan, pochodzi z baśniowych krajów, np. bakałarz Tinte jest królem gnomów, Giacinta Soardi – księżniczką Brambillą i jednocześnie księżniczką Mystylis z Urdargarten, ojciec chrzestny Drosselmeier był zegarmistrzem na dworze ojca Pirlipaty, kramarz Celionatti to książę Pistoia, potomek baśniowego rodu itp., nawet kot Mruczysław pochodzi z rodu Kota w Butach. Większość z nich ma świadomość, kim jest naprawdę, są jednak tacy, którzy nie znają swego prawdziwego „ja”. Bohaterowie *Mistrza Pchły* wiodą zwyczajne życie we Frankfurcie do momentu, gdy w ręce Peregrynusa dostaje się przypadkiem król pcheł. Od tej pory życie ich staje się coraz bardziej dziwne, aż wreszcie sytuacja we Frankfurcie staje się powtórzeniem sytuacji z baśni, z której pochodzą. Wtedy uświadamiają sobie swoje prawdziwe pochodzenie, Pepusch przez miłość do Dortje, będącą powtórzeniem jego miłości jako ostu do Gamaheh, a Peregrynus – król Sekakis ma proroczy sen, gdy sprawdza się horoskop i cudowny diament zaczyna działać. Pepusch i Peregrynus nie są przykładami zwyczajnej dla postaci baśniowych przemiany w człowieka, ale raczej wcielenia, metempsychozy. Ich rodzice byli zwyczajnymi mieszczanami i nic nie wskazywało na to, że w ich ciele ukryta jest postać ze świata pierwotnej harmonii, czy też że oni sami są tymi postaciami w kolejnym wcieleniu. Prawdę o człowieku ukrywają też nazwiska i imiona: baletmistrz Lagenie to oczywiście geniusz, monsieur Pijawka jest rzeczywiście pijawką, a Alina – królową Gollkondy.

Bliska tym postaciom jest grupa osób dawno zmarłych, pochodzących z minionych epok. Są oni uznani za zmarłych, lecz albo udali tylko śmierć, gdyż tak naprawdę są nieśmiertelni, albo ożyli ponownie, albo

---

<sup>36</sup> E.T.A. Hoffmann *Złoty garnek*, s. 124, 142, 160-168.

też przyjęli kolejne wcielenie. Nie można tego jednoznacznie wyjaśnić, ale jedno jest pewne – wygrali oni ze śmiercią. Są to postacie historyczne: Leuwenhoeck jest owym słynnym Antonim van Leuwenhoeckiem, wyrabiającym mikroskopy, który zmarł w 1725 roku (w tekstach pojawiają się dokładne daty), a jednocześnie uczniem XII-wiecznego rabi- na Izaaka Ben Harravada, zaś lokator Peregrynusa, stary pan Swammer, jest znanym przyrodnikiem Johannem Swammerdamem, zmarłym w 1680 roku<sup>37</sup>; nazwiska tych bohaterów *Mistrza Pchły* także sugerują, kim są w rzeczywistości. W opowiadaniu *Wybór narzeczonej* występują dawno zmarłe postacie z wieku XVI: spalony na stosie w 1572 r. za czarodziejskie sztuczki i związek z diabłem Żyd Lippold (który pojawia się jako Żyd Manasses) i żyjący także w tym czasie na dworze elek- tora złotnik Leonard Turnhauser (tu opiekun malarza Edmunda)<sup>38</sup>. Postacią historyczną, od dawna nieżyjącą, jest też spotkany przez Entuz- jastę na ulicach Berlina kawaler Gluck, kompozytor z XIII wieku, po- kutujący za zdradzenie rzeczy świętych<sup>39</sup>. Pokutuje też malarz z *Di- ablich eliksirów*, który pokrył malowidłami XVII-wieczny kościół w Świętej Lipce, a malarstwa uczył się jeszcze u Leonarda da Vinci<sup>40</sup>. Historyczne pochodzenie wszystkich tych postaci jest albo wprost su- gerowane w tekście, np. górnik Zorbern zginął w kopalni w Falun w 1687 r., około sto lat przed akcją opowiadania *Die Bergwerke zu Falun*, albo pojawiające się w utworach postacie są na tyle znane, że czytelnik sam jest w stanie określić czas ich życia, lub też, jak wspomniany już malarz, robią coś, co sugeruje, że nie są zwyczajnymi ludźmi, np. prze- chodzą przez ściany.

Hoffmann rzadko wprowadza do swoich utworów postacie z powieści grozy: duchy, upiory i wampiry. Dobry duch pojawia się we *Fragmen- cie z życia trzech przyjaciół*, a także w powieści *Kota Mruczysława po- głądy na życie*, zaś zły – w *Eine Spukgeschichte*. Duchy dobre opiekują się członkami swoich rodzin, a gdy nie są już potrzebne, znikają pozostawiając uczucie błogości i elektrycznego ciepła. Zły duch kobiety, uznany za zapowiedź nieszczęścia, budzi przerażenie i niepokój i spro- wadza na rodzinę, której się pokazuje, śmierć i chorobę psychiczną. Groźny jest także upiór – służący Daniel z *Ordynacji* i wampir – żona

<sup>37</sup> E.T.A. Hoffmann *Mistrz Pchła*, s. 338-339, 379, 440-441.

<sup>38</sup> E.T.A. Hoffmann *Wybór narzeczonej*, w: *Bracia Serafiońscy*, s. 384-385, 393-402.

<sup>39</sup> E.T.A. Hoffmann *Kawaler Gluck*, w: *Opowieści fantastyczne*, Warszawa 1959.

<sup>40</sup> E.T.A. Hoffmann *Diabli eliksiry*, Warszawa 1962, s. 128, 189-190, 250, 289-294.

graфа Hipolita z *Der Vampyr*<sup>41</sup>. Odmienność budzi lęk, zwłaszcza fizyczna, zauważa Seweryna Wystouch w artykule *Anatomia widma*. Najważniejsze jest ciało, jest ono znakiem zwyczajności. Coś, co nie ma zwyczajnego ciała, co nie zachowuje się zgodnie z ograniczeniami i nakazami, jakie mu ono niesie, powoduje niepokój i grozę. Między wampirem a człowiekiem toczy się nieustanna walka o ciało, zaś duchy i widma posiadają tylko pozór ciała – niematerialność, niewidzialność, brak potrzeby snu i jedzenia lub jedzenie tego, co człowiekowi jest wstrętne (w przypadku wampirów)<sup>42</sup>. Przerażają duchy, ale też automaty, czysty duch i czysta materia, to, co przychodzi z irracjonalnych ciemności, i twór rąk ludzkich. Obie kategorie twórców są niepełne, brakuje im drugiego składnika – ciała lub duszy, jest w nich coś niezrozumiałego, odmiennego od tego, co istnieje w człowieku.

Grupę czystej materii reprezentują u Hoffmanna zabawki mechaniczne. Są inne niż przyjazne, wesołe i naturalne zabawki tradycyjne, które żyją w *Dziadku do orzechów*, mają swoje królestwo, bawią się, pracują i walczą z myszami<sup>43</sup>. Mechanizmy są niedostępne, nienaturalne, obce. Ten twór człowieka, rezultat działania jego rozumu i technicznych umiejętności, jest niezrozumiały i groźny. Zabawki w *Das fremde Kind* straszą dzieci i celują do nich. Przerażają, bo stają się zbyt podobne do ludzi: wyrzucone zabawki nazywają siebie „ukształconymi ludźmi”<sup>44</sup>. Sztuczny człowiek<sup>45</sup> – lalka wydaje się podobna do ożywionego trupa, wygląda i porusza się jak człowiek, ale nie ma duszy. Podobna jest do upiора, człowieka opanowanego przez magnetyzera, czegoś spoza granicy śmierci. Są to obrazy *lebendigen Todes* lub *toten Lebens*. Nataniel z *Piaskuna* zakochuje się w sztucznej kobiecie – Olimpii i miłość ta doprowadza go do śmierci<sup>46</sup>. Ludwig z *Die Automate* uważa, że przez mechanicznego Turka przemawiają jakieś obce, zewnętrzne siły, które pokazują przyszłość i przepowiadają godzinę śmierci. Widzi w nim coś

---

<sup>41</sup> Por.: utwory E.T.A. Hoffmanna *Ordynacja*, w: *Opowieści fantastyczne*, s. 299-303, 366-375 oraz *Der Vampyr*, w: *Serapionbrüder*, Bd. 4, s. 185-188.

<sup>42</sup> S. Wystouch *Anatomia widma*, „Teksty” 1977 nr 2, s. 136-138; por. także: M. Wydmuch *Gra ze strachem*, tamże, s. 80-89.

<sup>43</sup> E.T.A. Hoffmann *Dziadek do orzechów*, s. 165-167, 176-184, 217-230.

<sup>44</sup> E.T.A. Hoffmann *Das fremde Kind*, s. 215-217, 247-249.

<sup>45</sup> Por.: M. Heller, J. Życiński *Wszczęświat – maszyna czy myśl?*, Kraków 1988, s. 125-145.

<sup>46</sup> E.T.A. Hoffmann *Piaskun*, w: *Opowieści fantastyczne*, s. 257 i n.

więcej niż tylko mistrzowską robotę mechanika i akustyka. Podobnie muzyka wykonywana przez grające automaty porusza w człowieku ukryte myśli i budzi strach<sup>47</sup>.

W świecie fantastyki Hoffmanna, zamieszkiwanym przez postacie baśniowe, duchy, wampiry, upiory, diabły i czarownice pojawiają się też postacie świętych. Pisarz podobnie traktuje świat baśni i religii, uważa, że obydwa istniały kiedyś, przed oświeceniem, zaś teraz człowiek nie wierzy już ani w postacie baśniowe, ani w świętych. W *Kota Mruczysława...* Hoffmann pisze:

W dawnych czasach historie o świętych wnikały w życie człowieka, stanowiły jeden z warunków jego życia [...] Dzisiaj owe historie są czymś bardzo dalekim [...] Teraźniejszość jest zbyt przyziemna, by nie tworzyć szkaradnej sprzeczności z owymi pobożnymi legendami, że nikt nie jest w stanie wyobrazić sobie, by owe cuda zdarzały się wśród nas.<sup>48</sup>

Tak samo jednak jak pojawiają się w jego utworach postacie z minionego świata baśni, pojawiają się i święci. W *Diablich eliksirach* kobiety przemawiające do Francesca są aniołami, pielgrzym jest świętym Józefem, a towarzyszący mu chłopiec – dzieciątkiem Jezus. Święci, którzy pokazują się także w proroczych snach, przynoszą znaki od Boga, prawdy ukryte, które wymagają rozszyfrowania.

### Fantastyka „wewnętrzna”

Człowiek pragnie zobaczyć coś z innego świata, co nie potrzebuje ciała, aby się objawić i woli wszystko, nawet to, co najbardziej przerażające, od nieuchwytnego i niezrozumiałego – twierdzi Hoffmann w powieści *Kota Mruczysława...*<sup>49</sup>. Ludzie oślepieni rozumem nie dostrzegają prawdziwych niebezpieczeństw, choć ciągle ich szukają, ale najczęściej myślą się w diagnozie. Wszędzie widzą działanie diabła, używają jego imienia także metaforycznie, tam, gdzie on jednak jest, nie dostrzegają go. Diabeł istnieje, ale się nie ujawnia, jego obecność widać przez czyny i złe moce drzemiące we wnętrzu ludzkim. W dawnych czasach kusił człowieka w widzialnej postaci, dziś przeszedł do jego wnętrza, aby tym łatwiej oddziaływać na niego, pisze w *Diablich eliksirach*. W trakcie rozwoju cywilizacji ludzie przestali

<sup>47</sup> E.T.A. Hoffmann *Die Automate*, w: *Serapionbrüder*, s. 77-80, 91-94.

<sup>48</sup> E.T.A. Hoffmann *Kota Mruczysława...*, s. 396.

<sup>49</sup> Tamże, s. 194.

wierzyć w cuda i w opętanie, coraz częściej tłumaczą odmienny wygląd i zachowanie chorobą. Hoffmann nie przedstawia jednak szaleństwa, zbrodni, hazardu i różnych namiętności jako racjonalnie wytłumaczonych zmian w psychice czy choroby ciała. Tłumaczenie tych zjawisk za pomocą medycyny, psychoanalizy, psychiatrii jest tłumaczeniem z perspektywy XX wieku<sup>50</sup>. W omawianych utworach jest to wynik działania dziwnych, niepojętych sił<sup>51</sup>, które czają się w człowieku. Często jakiś grzech, zbytnia ufność w siebie, niepohamowana żądza sprawia, że zło może się objawić, a człowiek staje się nie rozwiązana zagadką. Istnieje także pewne zdeterminowanie losu i charakteru człowieka, np. przez urodzenie pod złą gwiazdą (jak ma to miejsce w przypadku Rene Cardillaca z *Panny de Scudéry* i kawalera Menar ze *Spielerglück*), zapatrzenie matki (Cardillac i Peregrynus), dziwne wydarzenia w dzieciństwie<sup>52</sup>.

Cardillac zabija z żądzy odzyskania klejnotów i każde zabójstwo przynosi mu ulgę. Szatan popycha go do zabijania, a on nie może mu się oprzeć, choć próbuje. Dla przebłagania za grzechy robi koronę dla Marii do kościoła, nie kończy jednak pracy, gdyż złe mocy wygrywają w nim. Hektor, Cyprian i Medard także zostali opanowani namiętnością zabijania. Zamach na życie innego człowieka rozbudził w nich demoniczne moce. Zagroženiem jest również namiętność miłosna, żądza, która jest diabelską pokusą, inna niż miłość święta wyptywająca z wnętrza człowieka. To, co złe, przychodzi z zewnątrz i wprowadza obce elementy do duszy ludzkiej. Szaleństwo jest także wyrazem objawiających się niekontrolowanych mocy, czegoś niezrozumiałego i obcego, co czai się we wnętrzu. Fantastyczność w psychologii jest uznawana za charakterystyczną cechę twórczości Hoffmanna i określana mianem „hoffmannizmu”.

Gra w karty także nie jest zwykłą rozrywką. Los, który był uwzględniony w mechanizmie gry, okazuje się czymś więcej – nieznaną siłą determinującą wolę graczącego. Medard z *Diablich eliksirów* gra i ciągle wy-

---

<sup>50</sup> Por. np.: G. Köhler *Narzissmus. Übersinnliche Phänomene und Kindheitstrauma im Werk E.T.A. Hoffmanns*, Frankfurt am Main 1971.

<sup>51</sup> C. Skořuda (*O fantastyce w literaturze*, „Pamiętnik Literacki” 1960 z. 3, s. 195) mówi o demonizacji zjawisk, zauważa tę cechę u Hoffmanna także Z. Irzyk *O literaturze fantastycznej*, s. 2.

<sup>52</sup> Por. utwory Hoffmanna: *Spielerglück*, w: *Hoffmanns Werke*, Bd. 2, s. 360, 376 oraz *Panna de Scudéry*, w: *Bracia Serafińscy*, s. 524-531.

grywa, aż w końcu uświadamia sobie, że to nie działa on, lecz nieznaną potęgą, a on sam jest tylko narzędziem w jej ręku. Ciągła wygrana nie jest zwykłym szczęściem, ale pokusą do złego. Człowiek odważa się na zmaganie z „tajemniczą mocą, co jaśniejac wychodzi z ciemności i zwabia nas, niby zwodnicze mamidło, by nas pochwyć i zmiażdżyć szyderczo”. Medard uświadamia to sobie w porę i wycofuje się, gdy jeszcze wygrywa. Nie udaje się to jednak kawalerowi Menar i Francesco Bertui – postaciom ze *Spielerglück*. Biorą oni początkowe wygrane za stałe szczęście i gra rozciąga nad nimi swój czar; wpadają w pazury demonów. Tracą przez to człowieczeństwo, wszystko podporządkowują grze: pożyczają, żebrzą, kłamią, Bertua sprzedaje dom, a Menar nawet żonę. Gdy wejdzie się we władanie demona gry, nie ma już ucieczki, Bertua mimo iż nie grał od wielu lat, w chwili śmierci drżącymi rękami wykonuje jeszcze ruch tasowania kart; diabeł upomina się o swoje<sup>53</sup>.

Ukryty mechanizm świata często pobudza do działania sztuka<sup>54</sup>, zwłaszcza muzyka. Muzyka i muzyczność wyraża istotę świata, przedstawia jego dzieje i sposób istnienia – twierdzi Hoffmann w swoich utworach: pierwotną harmonię (jak harmonię dźwięków) grzech ludzki, jak fałszywy ton, zburzył i wprowadził ciemny porządek. Próbą powrotu jest dostrajanie się do duszy świata. Osnowa duszy świata jest muzyczna, podobnie jak osnowa duszy ludzkiej, gdyż kiedyś stanowiły jedność. Dlatego też świat fantastyczny, pierwotny, kontaktuje się z człowiekiem przez dźwięki i odwrotnie – człowiek przez nie może kontaktować się z duszą świata. Wydaje się, że sztuka musi spełniać trzy główne warunki, aby obudzić ukryty mechanizm świata: musi to być sztuka żywa, gdyż tylko wtedy może obudzić świat fantastyczny, który jest światem żywym; musi dążyć do jedności sztuk oraz do harmonii układu, formy i dźwięku. Najwyższą sztuką jest muzyka, prowadząca w mroczne otchłanie duszy i w zagadkę świata, w którym „obudzona” fantastyczność albo przynosi wybawienie, albo prowadzi do zguby<sup>55</sup>. Muzyka u Hoffmanna oddziałuje

---

<sup>53</sup> E.T.A. Hoffmann *Diable eliksiry*, s. 167-168. H. Meixner (*Romantischer Figuralismus*, s. 218) tłumaczy to zjawisko psychologicznie – uważa, że walka gracza toczy się we wewnątrz, a nie z zewnętrzną siłą, z czym się nie zgadzam.

<sup>54</sup> M. Piwińska *Juliusz Słowacki od duchów*, s. 131.

<sup>55</sup> R. Wellek *Romantyzm niemiecki i angielski*, w: *Pojęcia i problemy nauki o literaturze*, Warszawa 1979, s. 310-311. Por. także: E.T.A. Hoffmann *Beethovens Instrumentalmusik*, w: *Musikalische Novellen und Aufsätze*, Leipzig 1933.

na człowieka podobnie jak magnetyzm i spełnia w fantastyce taką rolę jak zaklęcia czy cudowne przedmioty w baśni. Grający na skrzypcach, fortepianie, gitarze czy lutni staje się magnetyzerem wywierającym wpływ na słuchacza. Baronowa Serafina z *Ordynacji* przeżywa przez muzykę i śpiew Teodora chwile najwyższego uniesienia, ale i popada w chorobę. Teodor nieświadomie staje się czarownikiem, który może opanować duszę<sup>56</sup>. Antonia z *Radcy Krespela* także jest chora, a przyczyną nie jest, stwierdzona przez lekarza, choroba piersiowa, lecz muzyka – jej cudowny śpiew wysysa z niej życie<sup>57</sup>.

Czarodziejski śpiew Antonii czy Lauretty porusza wnętrza słuchaczy, rozbudza muzykę martwego już ducha ludzkiego<sup>58</sup>. Muzyka nie jest zwyczajnym przeżyciem estetycznym, ale kosmicznym żywiołem wciągającym człowieka, i cudownym królestwem, gdzie mieszkają niebiańskie czary dźwięków. *Don Juan* Mozarta jest przeżyciem grozy i rewelacją konkretnej tajemnicy, realnym przywołaniem przybysza z „tamtej strony”. Taka przygoda może mieć nieodwracalne skutki, można nie powrócić między żywych, jak dzieje się to z aktorką grającą Donnę Annę<sup>59</sup>. Utwór muzyczny jest rzeczywistą przygodą duszy, a warsztat muzyczny (np. kontrapunkty) to szyfr świata. W duszach słuchających muzyki kapelmistrza Kreislera i Teodora powstają obrazy pachnących kwiatów, rosy, śpiewających słowików, takie jak w cudownych, rajskich przestrzeniach<sup>60</sup>. Kraina muzyki materializuje się w pokoju Glucka: nad organami pojawia się tajemnicze oko, wszędzie wiją się dźwięki-promienie, Ton i Kwinta ukazują się jako dwa kolosy w lśniących zbrojach, zaś Tercja jako młodzian<sup>61</sup>.

W dźwiękach kryją się dziwne zjawiska, muzyka może budzić dziwne uczucia, wywoływać wizje, leczyć, powodować chorobę, a nawet śmierć. Można stracić też głos, jak Bettina i Julia w *Das Sanctus*, gdy „coś” uzna, że popełniło się grzech; w ich przypadku było to opuszczenie kościoła podczas śpiewania *Sanctus*<sup>62</sup>. Podział na muzykę świętą

---

<sup>56</sup> E.T.A. Hoffmann *Ordynacja*, s. 145.

<sup>57</sup> E.T.A. Hoffmann *Radca Krespel*, w: *Bracia Serafionicy*, s. 17-25, 33-38.

<sup>58</sup> E.T.A. Hoffmann *Fermata*, w s. 46.

<sup>59</sup> Por.: L.H. Görgens *Die Haustiere...*, s. 26 i A. Einstein *Muzyka w epoce romantyzmu*, Warszawa 1965, s. 116.

<sup>60</sup> Por. utwory Hoffmanna: *Kota Mruczysława...*, s. 112, 135, 156 i *Fermata*, s. 46.

<sup>61</sup> E.T.A. Hoffmann *Kawaler Gluck*, s. 18-20.

<sup>62</sup> E.T.A. Hoffmann *Das Sanctus*, w: *Nachtstücke*, Bd. 3 S.W., s. 119-129.

i diabelską nie jest związany z tematem utworu, ale zależy od tego, z jakiego źródła pochodzi. Pieśń, która pochodzi z wnętrza ludzkiego, z serca, z tej rozpaczliwej tęsknoty za harmonią, budzi w wykonującym ją i w słuchaczach siły dobra, zdejmując nawet zły czar z ludzi, jak stało się to w przypadku Matyldy z *Der Kampf der Sanger*. Z zewnatr pochodzi pieśń diabelska, mroczna, silna, budząca grozę i myśli o śmiertci. Tę pieśń, gos diabła, można niekiedy usłyszeć w powietrzu, przydarzyło się to Dagobertowi i Maurycemu z *Der unheimliche Gast* i Ferdynandowi z *Die Automate*. Tak gra i śpiewa tylko ten, kto utracił zdolnośę patrzenia na świat oczami dziecka, kto oddał się we wladanie złych sił<sup>63</sup>. Muzyki tej uczy diabeł i diabelscy posłańcy, jak Nasias w *Der Kampf der Sanger*, lub coś nieokreślonego, jak w *Das Sanctus*. Jest ona inna niz ta tkwica w naturze i w czowieku, brzmi doskonale, ale sztucznie<sup>64</sup>. Odkad Heinrich von Ofterdingen stał się uczniem Nasiasa, liczy na palcach dźwiki i sylaby, gra pieknie, ale zbyt doskonale. Nie jest to muzyka ludzka, słychać w niej mechanicznośę, a nie geniusz. Taka muzykę wykonuja tez zabawki mechaniczne, np. automaty z opowiadania *Die Automate* (grajacy na flecie, kobieta z klawikordem), a take grajace zegary. Hoffmann przedstawia muzykę jako fantastyczna siłę, która oddzialuje na duszę ludzka jak baśniowe zaklecia: potrafi zaczarować, leczyc i uśmiercać, przenosić do pierwotnej krainy lub materializować tę krainę na ziemi. Jest ona najwysza wartościa pojmowana w kategoriach etycznych, a nie estetycznych – moe być dobra lub zła, a grzech wobec niej trzeba odpokutować.

Fantastyka wiaże się u Hoffmanna z myśla filozoficzna – przekonaniem o upadku świata, w wyniku kotorego powstał świat współczesnej cywilizacji. Tło realistyczne zarysowane jest bardzo wyraźnie, akcja umieszczona w konkretnym miejscu i czasie, najczęściej w XVIII-wiecznych Niemczech (ale take we Włoszech czy w Polsce), w rzeczywiście istniejacych miastach. Autor wykorzystuje wydarzenia historyczne, kotore kryja w sobie jakas tajemnicę, sa niejasne, przerażajace lub po prostu dziwne i przedstawia je na swój sposób, wprowadzajac do faktów fantastycznosc. Świat fantastyki w utworach Hoffmanna wzbogacony jest wiedza z roznych dziedzin: filozofii, literatury, sztuki

<sup>63</sup> Por. utwory: *Der Kampf der Sanger*, w: *Serapionbruder II*, Bd. 7 S.W., s. 26, 52-53 i *Der unheimliche Gast*, Bd. 8, s. 93-94.

<sup>64</sup> E.T.A. Hoffmann *Die Automate*, s. 81-84, 95-96.



(głównie malarstwa i muzyki), fizyki itd. Jest to typowe dla Hoffmanna – pisarza, malarza, muzyka i bardzo wykształconego członka społeczeństwa oświeceniowego, zafascynowanego jednocześnie myślą romantyczną. Charakterystyczne dla twórczości Hoffmanna są miejsca i postacie, które istnieją w dwu płaszczyznach: realistycznej i fantastycznej, głównie żywi-zmarli (zawsze są to postacie historyczne), a także postacie: doktor-diabeł, niania-czarownica i mechaniczne zabawki. Świat fantastyczny złożony jest ze wszystkiego co żywe, rozumne, drogie i oryginalne, stanowi połączenie bogactwa i Natury. Oryginalności szuka pisarz na Wschodzie, którym fascynowali się wszyscy romantycy; jest to zgodne z duchem epoki. Ta dziwność, niesamowitość i oryginalność przechodzi niekiedy w groteskowość. Łączy ją z fantastyką idea obcości świata, zawodności orientacji w świecie, niepewności poznania. Hoffmann, jak wielu innych romantyków, ale z właściwym sobie humorem i ironią, krytykuje wiarę w poznanie rozumowe ludzi oświeconych, zwłaszcza profesorów-przyrodników i typowych mieszczan. Pokazuje dobre i złe siły i postacie fantastyczne, które wbrew rozumowi pojawiają się w świecie cywilizacji. Pokazuje także skomplikowaną naturę człowieka, który tak naprawdę nie zna świata i własnego wnętrza i dlatego boi się tego, co może przyjść z zewnątrz, i tego, co w nim drzemie – tajemnicy ukrytej w naturze. Fantastyczne wytłumaczenia zjawisk tkwiących w świecie i w człowieku, ich złożoności i niesamowitości są typowe dla jego twórczości. Są one związane z przekonaniem o powstaniu, po upadku, „drugiego dna” świata. Ujawnia się ono o określonych porach, głównie nocą i w święta: Wigilię, noc sylwestrową itp. Ukryty mechanizm świata pobudza także do działania muzyka, którą Hoffmann uważa za najwyższą sztukę, język, którym porozumiewa się świat fantastyczny z człowiekiem, i współczesną formę baśniowego czaru. Fantastyka Hoffmanna oparta jest nie tylko na baśni, ale, co dla niej typowe, na owym nieuchwytnym i nie nazwanym. Jak powiedział Balzak: „Hoffmann jest poetą tego, co wygląda, jakby nie istniało, a co przecież żyje”. Bardzo ważna jest dla niego etyka, rozróżnienie między dobrem a złem. Podział na to, co dobre, i na to, co złe, pokrywa się z podziałem na wewnętrzne i zewnętrzne, ludzkie i sztuczne, genialne i mechaniczne. Występuje on zarówno przy charakterystyce postaci (dobre są zwyczajne zabawki, ludzie, którzy szukają prawdy, natchnienia, muzyki itd. w sobie, źli – poddający się światu), jak i w sztuce (dobra pochodzi z ludzkiego wnętrza, jest dzie-

łem geniuszu, wsłuchiwania się w muzykę ducha ludzkiego, zła – przychodząca z zewnątrz, jest wykonywana mechanicznie). Bardzo ważna dla Hoffmanna jest sztuka, niemal w każdym jego utworze występuje jakiś artysta: malarz, muzyk, poeta, ale także artysta-fryzjer, artysta-kaznodzieja itp. Wszyscy ci ludzie sztuki dążą do stworzenia arcydzieł, oddania czegoś nieuchwytnego, co powoduje niekiedy ich szaleństwo. Zauważają oni świat fantastyczny, kontaktują się z nim, podobnie jak dzieci, ich „dzieciństwo” jest powtórzeniem „dzieciństwa” ludzkości i świata.

Aby odpowiedzieć na pytanie o kształt fantastyki „w stylu Hoffmanna”, tak powszechnie naśladowanej przez twórców romantycznych, np. Gogola, Szyrmera, a także późniejszych, należałoby przeprowadzić także badania nad stylem jego utworów, groteską, ironią, humorem, specyficznym sposobem narracji itp. Jednak, ze względu na obszerność zagadnienia, wymagałoby to rozwinięcia w osobnej pracy.