

Katarzyna CZARCIŃSKA
(Uniwersytet Warszawski)

ATLANTYDA JAKO MIT NIE-GRECKI, CZYLI O MITACH W KULTURZE POPULARNEJ

IS ATLANTIS STILL A GREEK MYTH – MYTHOLOGY IN POPULAR CULTURE

The article focuses on the issue of reception of ancient myths in popular culture. As popular culture is known for vast use of different ancient myths in many productions, the question may be raised, if they can be still named as ‘ancient’. With the example of the drowned peninsula of Orr in *Guild Wars* video games, which is compared with the Atlantis isle of Plato, the article proves that despite structural similarity of the story, these two are different myths. The myth of Atlantis is shaped by the Greek culture, which is oriented on the past, with strong conviction that the human race is heading towards destruction. The story of Orr reflects immersion in present time and the need to bury the past once and for ever. Therefore, popular culture creates its own mythology, which is named as the mythology of popular culture.

Key words: mythology, popular culture, video games.

Problem kultury popularnej, chociaż wydaje się kwestią o charakterze „estetycznym”, jest w rzeczywistości dyskusją światopoglądową, wyrażającą przekonanie mówiących o porządku społecznym¹. Nie sposób bowiem oddzielić kultury popularnej od wielkich przemian społecznych XIX i XX w., które – poza wszystkim innym – wstrząsnęły także sposobem produkcji i konsumpcji wytworów kultury. Już sama nazwa „kultura popularna” wskazuje na jej związek z ludem² (łac. *popularis* – powszechny, należący do zwykłego ludu). Występuje ona niejako w opozycji nie tyle do kultury awangardowej, co do tzw. kultury wysokiej (w ciągle istniejącym podziale na kulturę wysoką/niską), tworzonej niegdyś na użytek arystokratów. Termin „kultura masowa”, który czasami stosuje się zamiennie z określeniem „kultura popularna”, odnosi się do sposobu produkcji i konsumpcji dzieł; jak podaje jeden z teoretyków kultury popularnej:

Kultura masowa jest kulturą popularną tworzoną przez masową technikę przemysłową i sprzedawaną dla zysku masowej publiczności konsumentów³.

¹ Zob. D. Strinati, *Debata nad kulturą masową*, [w:] idem, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 1998.

² Nie jest to jednak kultura ludowa, jak zauważa wielu krytyków kultury popularnej.

³ D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury...*, s. 22.

Masowość kultury była przez niektórych autorów traktowana jako znak czasów i zapowiedź niechybnej zagłady cywilizacji⁴. Masy zdobyły sobie „miejsca najlepsze, zarezerwowane dla mniejszej liczby ludzi, dla mniejszości⁵”, wyparły więc ową uprzywilejowaną mniejszość z zajmowanej dotąd pozycji. Ta fundamentalna zamiana miejsc odcisnęła swoje piętno nie tylko na charakterze nowej kultury, tworzonej na potrzeby – jak stwierdził José Ortega y Gasset – „przeciętnego” człowieka, lecz także na sposobie jej postrzegania, także przez środowiska badawcze. Uznawana za płytką, pozbawioną innego – poza komercyjnym – celu, w najlepszym wypadku za bezmyślnie kopiującą elementy sztuki „wysokiej”, kultura popularna jest wielce niedowartościowaną dziedziną badań we wszystkich dyscyplinach humanistycznych. Także studia nad recepcją starożytności we współczesnej kulturze popularnej nie rozwijają się w sposób adekwatny do rozwoju samego rynku tej kultury (tj. biorąc pod uwagę liczbę dzieł wydawanych rocznie), chociaż niedawne sukcesy wielkich produkcji inspirowanych starożytnością grecko-rzymską wydają się ten trend odmieniać.

Przedmiotem artykułu będzie motyw Atlantydy w uniwersum gier *Guild Wars*, należących do gatunku MMO rpg (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*). Wybrany przeze mnie przykład pozwoli z jednej strony pokazać funkcjonowanie motywu antycznego w dziele, które w żaden widoczny sposób nie odnosi się do antyku grecko-rzymskiego, z drugiej zaś strony – poprzez analizę znaczenia omawianego mitu – będzie pretekstem do rozważań na temat znaczenia tego mitu w kulturze antycznej oraz w danym produkcie kultury popularnej. Pierwszą część pracy wypełni więc strukturalistyczne porównanie motywu Atlantydy u Platona oraz w *Guild Wars*, zaś jej druga część poświęcona będzie symbolicznej warstwie obu tekstów.

Zatopiona wyspa Atlantyda pobudzała wyobraźnię twórców działających na przestrzeni wielu epok. Chociaż koncepcja zatopionej wyspy pojawiała się w mitologiach różnych kultur, do cywilizacji Zachodu przeniknęła bez wątpienia za sprawą Platona, który o Atlantydzie wspomina w dialogach *Timaios* oraz *Kritias*⁶. Platon przedstawia w nich opowieść, zasłyszaną przez Solona od egipskiego kapłana, o wyspie Atlantydzie, której mieszkańcy mieli się niegdyś zmierzyć z przodkami Ateńczyków. Wyspa ta, zamieszkiwana pierwotnie przez Posejdona, potem przez jego dzieci, obfitowała we wszelkie bogactwa, a jej władcy i mieszkańcy żyli w pokoju, wypełniając boże prawa. W szczegółowym opisie samej wyspy oraz sposobu jej funkcjonowania, Platon przedstawia opis idealnego, błogosławionego społeczeństwa, którego szczęście zanika wraz z degeneracją jego członków. Wraz z zanikiem boskiego nasienia w ludziach, Atlantyda upada, by ostatecznie ściągnąć

⁴ D. MacDonald, *Teoria kultury masowej*, [w:] *Kultura masowa*, wybór, przekład, przedmowa Cz. Miłosz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002 (prawo Greshama w kulturze).

⁵ J. Ortega y Gasset, *Bunt mas*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2002, s. 2.

⁶ Platon, *Timaios* 23–25; *Kritias* 113–126.

na siebie gniew ojca bogów Zeusa. Z wyroku boskiej sprawiedliwości wyspa wraz z mieszkańcami zostaje wciągnięta w morską otchłań. Kultura popularna wielokrotnie wykorzystywała ten motyw, czyniąc go głównym tematem swoich dzieł (np. *Atlantyda. Zaginiony ląd* Disneya), bądź też w wątkach pobocznych lub jako epizod (jak w animowanej serii *Avengers*), często nie odnosząc się do niego wprost (Kamino w *Star Wars*). Także w uniwersum gier *Guild Wars*⁷ pojawia się wątek zatopionego półwyspu o nazwie Orr, który dotyczy głównie pierwszej kampanii, *Guild Wars: Prophecies* oraz *Guild Wars 2*. Orr to legendarne królestwo ludzi⁸, które zostało zaatakowane przez Popielców, rasę wywodzącą się od kotów. Ludzie, osłabieni długotrwałą wojną między swoimi własnymi królestwami, nie byli w stanie przeciwstawić się najeźdźcy. Gdy armia Popielców zdobyła królestwo Ascalonu i stanęła na ziemi Orr, u bram świętego miasta Arah, jeden z doradców króla Rezy, Vizier Khilbron, sięgnął do zakazanej, mrocznej magii, w rozpaczliwej próbie ratowania miasta. Gdy odczytał zaklęcie z jednego z Zaginionych Zwójów, została uwolniona potężna magia, która zniszczyła atakującą armię, ale także pogrzebała całe Orr pod wodami morza. Tę historię poznaje gracz w kampanii *Guild Wars: Prophecies*, w której wcieli się w jednego z uciekinierów z królestwa Ascalonu. Fabuła *Guild Wars 2* zaprowadza gracza z powrotem na ziemi Orr. Oto smok Zhaitan potężną mroczną magią wypiętrza cały półwysep i obiera go za siedzibę dla siebie i swojej nieumarłej armii. Celem bohatera jest pokonanie smoka i oczyszczenie Orr z plugawej mocy Zhaitana. O ile historia Orr nie stanowiła centrum wydarzeń rozgrywających się w kampanii *Prophecies*, wypiętrzenie półwyspu jest osią fabuły *Guild Wars 2* i celem wędrowki bohatera.

Analiza strukturalna mitu o Atlantydzie przedstawionego u Platona wykazuje duże podobieństwo względem historii Orr w świecie gier *Guild Wars*. W artykule zwrócę uwagę na parę najbardziej istotnych elementów wskazujących na pokrewieństwo omawianych motywów. Przede wszystkim, Atlantyda była miejscem zamieszkiwanym przez bogów, co podkreśla Platon, przedstawiając historię wyspy:

Tak Posejdon otrzymał wyspę Atlantydę i osiedlił na pewnym jej miejscu swoje potomstwo, które spłodził ze śmiertelną kobietą⁹.

Centrum Orr stanowiło święte miasto Arah, które jedna z bohaterek *Guild Wars 2* opisuje w ten sposób:

Arah was once a city of the human gods. Even after the deities quit this sphere, it remained a golden, shining place¹⁰.

⁷ Seria gier *Guild Wars*, wyprodukowana przez studio ArenaNet, wydana przez NCSoft, ukazała się po raz pierwszy w roku 2005. Na uniwersum *Guild Wars* składają się kampanie pierwszej i drugiej części gry oraz trylogia powieści: *Ghosts of Ascalon*, *Edge of Destiny*, *Sea of Sorrows*.

⁸ Świat *Guild Wars* zamieszkuje także nie-ludzkie rasy.

⁹ Platon, *Kritias*, przeł. P. Siwek, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1986, 119c.

¹⁰ *Guild Wars 2, The ruined city of Arah (storyline, dungeon)*.

Uświęcająca obecność bogów przyczyniała się do moralnej doskonałości mieszkańców tych krain. Jak podaje Platon:

Przez liczne pokolenia i jak jeszcze była w nich dostatecznie silna natura boga, słuchali oni praw i byli przyjaźnie usposobieni względem tego, co było w nich spokrewnione z boskością: ich uczucia były szczerze, a oni sami byli wielkoduszni; łączyli łagodność z rozumem wobec nadarzających się czasem zmiennych kolei życia i wobec siebie wzajemnie. Dlatego gardzili wszystkim z wyjątkiem cnoty [...], nie upajali się pychą z powodu swoich bogactw, nie tracili panowania nad samymi sobą i w ten sposób uniknęli upadku¹¹.

Analogicznie, twórcy *Guild Wars* charakteryzują mieszkańców Orr jako pobożnych i świętych ludzi:

Deeply spiritual, the Orrians looked after the buildings and structures left behind when the gods left Tyria, caring for them in the hopes that one day, the divine beings who created magic and bestowed it upon the world would return. The Orrians were a peaceful people, hoping only to do their duty toward their gods and content to be rewarded in either this life or the next¹².

Niejako w centrum mitu o Atlantydzie znajduje się moralny upadek ludzkości, swego rodzaju degeneracja, która ściąga na nich straszliwą katastrofę. Platon podaje, że zagniewany Zeus postanowił ukarać mieszkańców wyspy, sprowadzając na nich zagładę:

W następnym okresie czasu pojawiły się trzęsienia ziemi oraz powodzie; w ciągu jednego dnia i jednej strasznej nocy cała wasza armia w jednym momencie zapadła się naraz pod ziemię. Podobnie znikła także wyspa Atlantyda, pochłonięta przez morze¹³.

Tak jak w przypadku Atlantydy, upadek Orr jest wynikiem błędów, czy nawet grzechów, popełnionych przez ludzi, tj. długotrwałej bratobójczej wojny, która uniemożliwiła ludziom stawienie oporu Popielcom, oraz – bezpośrednio – zwrócenia się w kierunku mrocznej zakazanej magii:

There are few who survived that day, now known as the Cataclysm. While the Charr were never allowed to step foot in Arah, few count what the king's advisor did on that day as a victory. The resulting explosion felled the invading army where it stood, but so too did it sink the entire peninsula, leaving only a scattering of small islands in its place. The beautiful city of Arah was consumed. What's left above water now lies in a pile of ruins, blackened by the Cataclysm and years of neglect. All that remains in the wreckage of Orr are the wandering dead – those souls unable to rest in the shadow of this great disaster¹⁴.

W centrum mitu znajdują się więc te same elementy: obecność bogów, świętość mieszkańców oraz upadek moralny, który ściąga zagładę na całą krainę. Tak-

¹¹ Platon, *Kritias*, 120e.

¹² *The Guild Wars Manuscripts*, ArenaNet Inc., 2005.

¹³ Platon, *Timaios*, 25d.

¹⁴ *The Guild Wars Manuscripts*, ArenaNet Inc., 2005.

że mniejsze elementy wskazują na strukturalne podobieństwo motywu: przede wszystkim zwraca uwagę ogromna ilość cennych zasobów, które gracz może pozyskać eksplorując ruiny Orr, w tym rudy orichalcum, metalu wykorzystywanego przy produkcji uzbrojenia. O orichalcum, miedzi z gór, wspomina Platon wymieniając bogactwa Atlantydy:

Na pierwszym miejscu wymienimy metal, który znamy dzisiaj tylko z imienia, dawniej zaś znano nie tylko jego imię, lecz i substancję – orichalkos¹⁵.

Umieszczenie rud orichalcum na zatopionym łądzie Orr można by uznać za odniesienie do platońskiego motywu, w dodatku z dużą dbałością o szczegóły, jednakże podobieństwo strukturalne mitu, na które wskazałam, jest w przypadku kultury popularnej zwodnicze. Faktem jest, że kultura popularna przyswaja tropy i elementy tzw. literatury wysokiej, a także literatury różnych kultur, z dużą dowolnością, kształtując je i zestawiając ze sobą w procesie tzw. homogenizacji¹⁶. Elementy, które zostały przez kulturę popularną włączone i wprowadzone do imaginarium, pojawiają się w różnych dziełach, wchodząc w intertekstualny dialog raczej między sobą niż z wcześniejszymi tekstami; tak też prawdopodobnie stało się z platońską Atlantydą. W przypadku *Guild Wars*, tekstem, do którego odwołuje się fabuła gry, jest nie tyle dialog Platona, ile raczej *Silmarillon* J.R.R. Tolkiena. Nie sposób bowiem przecenić wpływu Tolkiena na kształtowanie się światów alternatywnych w kulturze popularnej, zwłaszcza światów *high fantasy*. Z jego dorobku korzystali twórcy największego systemu RPG, *Dungeons and Dragons*, a za nimi szereg innych twórców systemów RPG, powieści i gier wideo. W ten sposób, na kanwie Śródziemia, ukształtował się model świata *fantasy*, razem z całym bogactwem ras, postaci, historii i motywów mitycznych; model ten został następnie w sposób twórczy przetworzony przez poszczególnych autorów, podejmujących polemikę zarówno z samym Tolkienem, jak i innymi twórcami gatunku. Jakkolwiek Tolkien, opisując historię Númenoru, zapewne w sposób świadomy odwoływał się do mitycznej Atlantydy, to twórcy światów *fantasy* czerpali raczej ze skarbcza kultury popularnej. Przytoczony przeze mnie przykład orichalcum doskonale pokazuje funkcjonowanie tego samego motywu w obrębie różnych światów *fantasy*, bez faktycznego odniesienia do jego źródła; metal ten jest popularnym zasobem występującym w wielu różnych grach i powieściach, między innymi (poza *Guild Wars 2*) w *Skyrim* czy w serii *Dungeons and Dragons*. Kultura popularna wykorzystuje więc znane motywy literackie i włącza je do własnej twórczości, wrywając z kontekstu i obdzierając z pierwotnego znaczenia. Ta cecha kultury popularnej przysporzyła jej wielu krytyków, którzy nie zauważają jednak, że współczesne dzieła nadają im niejednokrotnie całkowicie nowy sens. Tak też stało się w przypadku motywu Atlantydy oraz historii Orr w uniwersum gier *Guild Wars*.

¹⁵ Platon, *Kritias*, 114e.

¹⁶ Zob. D. MacDonald, *op. cit.*

Wszelkie dzieło, wytworzone przez daną kulturę, ma na sobie jej znak i pieczęć. Jak twierdzi Victor Turner:

W rozwiniętej kulturze cały ten zbiór gatunków widowiskowych i narracyjnych [...] można porównać do gabinetu luster lub zwierciadeł magicznych, w których odbijają się społeczne problemy, kwestie i kryzysy¹⁷.

Dzieło powstające w danej kulturze jest więc nie tylko jej wytworem, ale i odzwierciedleniem. Oznacza to, że na podstawie danego dzieła można scharakteryzować kulturę, w której zostało stworzone. Należy pamiętać, że opowieść Platona o Atlantydzie niosła ze sobą konkretne znaczenie, czytelne dla uczestników greckiej kultury. Mit jest bowiem sposobem komunikacji¹⁸, który w specyficzny sposób wyraża treści obecne w danej kulturze. Historia Atlantydy doskonale koresponduje z mitem o pięciu wiekach ludzkości, przedstawionym już przez Hezjoda w *Pracach i dniach*. Uświęcona pierwotnie przez obecność boga, Atlantyda rozkwitła pod rządami mądrych władców, którzy narodzili się ze związku Posejдона i Kleito, a materialne bogactwo wyspy dorównywało wspaniałości charakteru jej mieszkańców. Dalsze losy tej krainy odzwierciedlają pesymistyczny stosunek starożytnych do czasu, któremu niejednokrotnie dawali wyraz pisarze kultury grecko-rzymskiej. W odpowiedzi na moralną degenerację ludzkości bogowie postanawiają wytracić wszystkich mieszkańców Atlantydy, w strasliwym przyływie gniewu grzebiąc wyspę na dnie morskiej otchłani. Charakterystyczne dla antyku grecko-rzymskiego umiłowanie przeszłości łączy się ze swoistą pogardą dla terażniejszości i przyszłości. Człowiek antyku, zapatrzony w przeszłość, w niej szuka wzorców i postaw, przekonany, że terażniejszość skażona jest złem. Łączy się z tym katastroficzna wizja przyszłości, w której moralny upadek ludzi będzie tak wielki, że:

W białe całuny odzianwszy powabne swe ciała
wstyd i sumienie z ziemi odejdą na Olimp daleki
żeby wśród bogów zamieszkać, ludzi wypuścić z opieki.
Same cierpienia wśród ludzi zostaną jak zmory.
Złu szerzącemu się wszędzie nikt nie postawi zapory¹⁹.

Mit o Atlantydzie można więc interpretować jako uniwersalną historię przedstawiającą losy ludzkości, która zmierza ku nieuchronnej zagładzie z powodu własnych występków. Jest też figurą przedstawiającą bezpowrotnie utraconą doskonałość przeszłości, pogrzebaną z wyroku bogów w odmętach morza; dlatego też chętnie wykorzystywano Atlantyde (bądź jakąś formę tego mitu) w utopiach, gdyż stanowiła niejako wzór praw, zaczerpniętych z czasów boskich. Na związek tej opowieści z utopią wskazuje także kontekst, w jakim występuje u Platona

¹⁷ V. Turner, *The Anthropology of Performance*, PAJ Publications, 42, New York 1988, przekł. za: W. Bursza, *Obrzędy i symbole, Antropologia kultury. Tematy, teorie, interpretacje*, Poznań 1998.

¹⁸ R. Barthes, *Mitologie*, przeł. A. Dziadek, Aletheia, Warszawa 2011.

¹⁹ Hezjod, *Prace i dni*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1952.

– dialog zaczyna się od wspomnienia rozprawy biesiadników o państwie. Przytoczenie historii Atlantydy jest więc wskazówką, że wzór należy czerpać z przeszłości, stanowi także ostrzeżenie dla całego rodzaju ludzkiego.

O ile mit o Atlantydzie w pismach Platona wyraża pesymistyczny pogląd Greków na losy ludzkości, to historia Orr niesie ze sobą zgoła odmienne znaczenie, które należy rozpatrywać w kontekście fabuły gry oraz jej świata przedstawionego.

Gdy wycieńczona długotrwałą bratobójczą wojną rasa ludzi straciła zarówno królestwo Ascalonu, jak i swoją duchową stolicę, Orr, uciekinierzy zgromadzili się w ostatnim ludzkim królestwie, Krycie, skąd odparli atak najeźdźcy. Choć zwycięstwo pozwoliło im zachować władzę w rejonie Kryty, Popielce wybudowali własne miasto na terenie Ascalonu, zaś w pozostałych częściach krainy osiedliły się nowe rasy, Sylvari, Asura oraz Nornowie, które pojawiły się w tej części świata w związku z przebudzeniem prastarych smoków. Gdy Zhaitan wypiętrzył Orr, budząc do życia swoją nieumarłą armię, nie ma nadziei na ratunek. Pograżone w konfliktach rasy nie są w stanie przeciwstawić się potędze prastarych smoków, których niszczycielska siła plugawi ziemię, morza i wszelkie życie. Zadaniem bohatera jest zjednoczenie wszystkich ras Tyrii i poprowadzenie ich – u boku marszałka Traherane’a – do wspólnej walki z Zhaitanem. Doświadczenie wspólnej walki o przyszłość krainy pomaga przezwyciężyć dawne uprzedzenia, dając rasom nadzieję na pokonanie pozostałych prastarych smoków. Gra odwołuje się więc do powszechnego w grach wideo scenariusza, w którym stojący na krawędzi zagłady świat czeka na bohatera²⁰. Należy zwrócić uwagę, że zadaniem gracza jest zjednoczenie ras, a nie *stricte* pokonanie smoka²¹. Przedstawiając zarys głównej fabuły, narrator w oficjalnej zapowiedzi gry stwierdza:

His [Zhaitan's] soulless army surged from the waters, hungry for destruction. Our ancestors fought against the tide, but Zhaitan's power was too great. We have learned from those defeats. We learned that no single nation can fight alone and succeed. The five races must stand together against their enemies, and refuse to surrender. Heroes come together in glory, discovering new magic, new technology, that will save our world. It is time for legends to become real. Now is the time. Claim your destiny. Forge your legend²².

Odpowiadając na zagrożenie, gracz wkracza w stan dysharmonii, przywracając poprzez swoje czyny pokój między rasami. Nie jest przypadkiem, że Zhaitan obrał za swoją siedzibę święte miasto Arah oraz półwysep Orr. Zniszczenie Orr było dla ludzi straszliwym ciosem, który – rzecz jasna – wpłynął na ich relacje z Popielcami (jakkolwiek upadek ludzkich królestw był także konsekwencją ich

²⁰ *Guild Wars 2* wyróżnia się na tle innych gier wideo, niejako ograniczając rolę bohatera gracza przez silne postacie bohaterów niezależnych, bez których pokonanie smoka byłoby niemożliwe.

²¹ Fabuła wszystkich instancji skoncentrowana jest wokół konfliktów oraz ich przełamywania; w ostatniej fazie gry przedstawiciele pięciu ras dziękują graczowi za pomoc w zjednoczeniu.

²² *Official Guild Wars 2 trailer*.

własnej wojny, tzw. Wojen Gildii, a winę za zatopienie królestwa ponosi bezpośrednio człowiek, Vizier Khilbron). W szerszym znaczeniu, Orr jest symbolem przeszłości, której widmo uniemożliwia harmonijne współistnienie ras *Guild Wars*. Nieustanne rozpatrywanie przeszłości nie tylko nie pozwala rasom budować teraźniejszości, lecz także każe im ignorować realne zagrożenie w postaci smoków. Można więc powiedzieć, że Zhaitan schronił się w ranie samego serca krainy, skąd rozpoczął proces niszczenia świata. Ponure widmo splugawionego królestwa, pogrzebanego w falach morza, a teraz powstałego z odmętów oceanu, zagraża rasom tak jak waśnie i niezgody, które wyrastają bezpośrednio z bolesnej przeszłości krainy. Należy zwrócić uwagę, że armią Zhaitana są właśnie martwe ciała, ożywione za sprawą magii; są to więc dosłownie trupy, które nie zostały nigdy pogrzebane, lecz swoją obecnością zagrażają całej krainie. Obraz Zhaitana, jego armii oraz siedziby w Arah odnosi się więc w czytelny sposób do waśni między rasami, zwłaszcza że do pokonania smoka potrzebne jest pogrzebanie dawnych konfliktów oraz zjednoczenie mieszkańców krainy. Oczyszczenie Orr z mrocznej magii, którego dokonuje marszałek Trahearne (z rasy Sylvari) po udanym ataku armii Paktu²³ na półwysep, jest symbolem oczyszczenia całej krainy z trawiącej ją niezgody. Poprzez swoje działania na rzecz zjednoczenia, bohater wraz z Trahearnem dosłownie uzdrawiają splugawioną, zranioną ziemię. Należy zwrócić uwagę na fakt, że w nowej kampanii *Guild Wars 2, Heart of Thorns*, wspólna walka Paktu z Mordremothem zaczyna się od rozbitcia jedności, którą udało się zbudować rasom na rzecz pokonania Zhaitana²⁴. W przeciwieństwie do mitu Atlantydy u Platona, przeszłość nie tylko nie jest w *Guild Wars* wzorem do naśladowania, ale nawet stanowi dla mieszkańców krainy niebezpieczeństwo, które w realny sposób zagraża ich istnieniu. Fabuła gry koncentruje się na teraźniejszości bardziej nawet niż na przyszłości, zmuszając gracza do reagowania na niebezpieczeństwo tu i teraz, przy pomocy potencjału, jaki stwarza nowa sytuacja polityczna krainy (każda z ras posiada bowiem wyjątkowy talent, nieoceniony w walce ze smokiem). Nowy porządek w świecie *Guild Wars* został zbudowany wbrew przeszłości, a nie na jej wzór²⁵. Warto także dodać, że jakkolwiek Platon bardzo silnie umiejscawiał apogeum szczęścia ludzkości w czasach, gdy bogowie mieszkali wspólnie z ludźmi, mieszkańcy świata *Guild Wars* odnajdują ocalenie właśnie w czasach, gdy bogowie (starzy władcy świata z panteonu ludzi) porzucili ludzi i zataili przed nimi swoją obecność. Są to więc czasy piątego wieku ludzkości. A jednak w opisie rasy ludzi czytamy:

²³ Czyli sojusz wszystkich ras krainy.

²⁴ Zob. *Heart of Thorns, Official Announcement Trailer* 2015.

²⁵ Zgodnie z koncepcją twórców, którzy starali się stworzyć tzw. *living world*, świat *Guild Wars* nieustannie się rozwija, dlatego też odnoszę się do stanu świata po zakończeniu kampanii *Guild Wars 2*, z uwzględnieniem dwu serii *living world*, zakończonych zapowiedzią dodatku *Heart of Thorns*. Jak wspomniałam wcześniej, porządek ten zniszczyło pojawienie się Mordremotha.

Humans have lost their homeland, their security, and their former glory. Even their gods have withdrawn. And yet, the human spirit remains unshaken. These brave defenders of Kryta continue to fight with every ounce of their strength²⁶.

Ponieważ zniknięciu bogów towarzyszy wybudzenie się smoków, niektórzy gracze uważają smoki za niszczycielską postać bóstw, które zstąpiły na ziemię, by dokonać zniszczenia. Tym bardziej heroiczna jest walka mieszkańców krainy, którzy w myśl tej interpretacji podejmują zwycięską walkę z boskim porządkiem.

Zmiana znaczenia mitu oraz specyficzny sposób funkcjonowania motywów w imaginarium kultury popularnej, który opisałam na przykładzie Atlantydy, pozwala wysnuć przypuszczenie, że kultura popularna tworzy swoją własną mitologię. Jak każda epoka w przeszłości, także era kultury masowej dysponuje swoim własnym zestawem symboli, które w harmonijny sposób korespondują z ogólnym wydzźwiękiem dzieł tworzonych w ramach tej kultury. Są to faktycznie motywy, które zostały zapożyczone przez dzieła kultury popularnej ze skarbcza przeszłości, ale odarte z pierwotnego znaczenia i wyrwane z kontekstu. Stało się tak z motywem Atlantydy, który przedostał się do literatury popularnej gatunku *fantasy* za sprawą Tolkiena. Twórca Śródziemia, zachowując nostalgiczny charakter mitu, opisał historię Númenoru, która związana była z upadkiem ludzi. Powieści Tolkiena, fundamentalne dla rozwoju późniejszej literatury *fantasy*, ustanowiły pewien kanon motywów, które pojawiają się w różnych formach w światach alternatywnych. Światy te są polemiką z dziełem Tolkiena oraz z innymi twórcami gatunku, stąd też stanowią dla siebie nieustanne źródło dynamicznej inspiracji. Często powielają motywy, które – tak jak orichalcum – zostały zaczerpnięte ze skarbcza motywów ogólnofantastycznych (jako metal o obco brzmiącej nazwie), a których nie należy traktować jako faktyczne odniesienie do antyku. Nowa forma mitu o Atlantydzie, jaką stanowi historia Orr w grach *Guild Wars 2*, wskazuje na fundamentalną zmianę systemu wartości między antykiem grecko-rzymskim a kulturą popularną. Świat *Guild Wars* ukierunkowany jest na terażniejszość, którą niszczy nieustanne odwoływanie się do przeszłości. Chociaż historia Orr oraz opowieść o Atlantydzie wykazują podobieństwo na poziomie struktury, w rzeczywistości są to zupełnie różne mity, gdyż ich znaczenie jest inne. Zatopiony półwysep Orr jest terażniejszością odrzucającą przeszłość, zakodowaną w czytelnej opowieści opatrzonej komentarzem narratora tego świata oraz jego bohaterów, tak samo jak Atlantyda u Platona jest doskonałą przeszłością utraconą bezpowrotnie z powodu upadku rasy ludzkiej. Dlatego też owa Atlantyda z *Guild Wars* nie jest mitem antycznym – jest autorskim mitem kultury popularnej.

²⁶ *Guild Wars 2*, ekran tworzenia postaci.