

Edyta Izabela Rudolf

Chaos i ład – odwieczna wojna w światach *fantasy*

Wydaje się, że aby zrozumieć fenomen popularności literatury *fantasy*, należałoby zacząć od banalnego stwierdzenia, iż szeroki prąd europejskiej kultury, w tym teksty należące do przywołanego w tytule artykułu typu literatury, bierze swój początek ze źródeł judeochrześcijańskiego i greckiego. W tych też zasobach kultury chaos jako pojęcie religijne, filozoficzne czy matematyczne, odgrywa niebagatelną rolę. „Chaos jako stan zerowy natury, bez początku i końca, o wiecznym trwaniu i przeznaczeniu, stał się fermentem intelektualnym jeszcze starożytnej gnozy, czyli namysłu – deliberacji nad aktualnymi faktami, wypełniającymi dzieje dawnego świata”¹. Czerpiąc z tych wielowiekowych zasobów, chaos z warstwy mitu został przekształcony przez liczne baśnie i ujęcia literackie, a tym samym przeinterpretowany na różnorakie sposoby. Wychodząc jednak od podstawowego rozumienia terminu „chaos” określa sytuację lub „stan, w którym pomiędzy obserwowanymi elementami nie ma żadnego porządku, nie znajduje się we właściwym miejscu, nie działa prawidłowo”². Jest to więc stan zamętu, bezładu, zamieszania i to właśnie rozumienie oraz obraz chaosu ukształtowane zostało w *Biblii* i w dziełach starożytnych Greków³. W *Genesis* chaos opisany jest jako bezwład, pustkowienie i ciemność: „Ziemia zaś była bezwładem i pustkowieniem: ciemność była nad powierzchnią bezmiaru wód”⁴. Poetycki jego obraz można odnaleźć w *Księdze Jeremiasza*, rozwinięty o opis drżenia gór

¹ J. Trąbka, *Odwieczny chaos a tworzenie się świata*, Kraków 2000, s. 19.

² *Słownik współczesnego języka polskiego*, red. A. Sikorska-Michalak, O. Wojniłko, t. 1, Warszawa 1998, s. 99.

³ Temat analizy językowej słowa „chaos” w *Biblii* i innych dziełach kulturowych podejmuje Kamilla Terminińska, *Śródziemnomorski mit chaosu*, [w:] *Efekt motyla. Humanisci wobec teorii chaosu*, red. K. Bakula, D. Heck, Wrocław 2006, s. 273–284.

⁴ *Biblia Tysiąclecia. Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, biblia.poznan.pl, data dostępu: 15.01.2009 r.

i pustki spowodowanej brakiem ludzi i ptaków przestworzy⁵. „Chaos, z którego – dzięki boskiemu *fiat* – wyłonił się uporządkowany, możliwy do zamieszkania świat, nie był całkowitym amorficznym bezładem. Miał biegunową *quasi*-strukturę i takiż status ontologiczny: stworzoną przez Boga, jego pierwszym gestem spieczoną, martwą, bezmierną płaszczyznę Ziemi i otaczające ich pierwotne (nie-stworzone), spowite niejednorodnym w swej konsystencji mrokiem, wściekle, skłębione, agresywne bezdenne otchłanie wodne”⁶. Podobne wyobrażenia były rozpowszechnione również w Babilonie i Egipcie. W asyryjsko-babilońskim poemacie kosmogonicznym *Enuma Elis* początek świata związany jest z „mieszaniami się” wód:

Kiedy na górze niebo nie było nazwane
Na dole ziemia imieniem nie była obwołana
Apsu [tylko] prapierwotny ich [bogów] rodzic
Mummu [i] Tiamat, wszystkich sił rodzicielka
Wody swe w jedno mieszały
Łany się nie potworzyły, sitowie nie było widzialne
Kiedy bogowie [jeszcze] nie zaistnieli, żaden [z nich]
Kiedy imię [żadne] nie było nazwane, przeznaczenie nie było ustalone
[Wówczas to] bogowie się zrodzili w ich [tj. potęg chaosu] łonie
Lachmu, Lachamu, zaistnieli, imieniem zostali nazwani⁷.

Smokokształtna Tiamat zostaje pokonana przez boga Marduka, który rozczłonkował jej ciało i uczynił z niego niebo i ziemię. Te boskie zmagania ukazują przekształcanie chaosu w kosmos, harmonię i porządek polegający jednak nie na likwidacji chaosu, lecz uzyskaniu stanu równowagi⁸.

Wierzenia egipskie nie były tak jednorodne. Jedną z wersji mitu o powstaniu świata została zapisana w *Tekstach Piramid*. Według tej wersji Re-Atum-Chepri stworzył się sam, wyłaniając się z praoceanu lub chaosu zwanego Nun: „Nie było jeszcze nieba, nie było jeszcze świata, nie została stworzona jeszcze ziemia ani gady na tym miejscu. Wyłoniłem się z Nun – Niebytu”⁹. Samotny bóg postanawia zapłacić pustkę i dokonuje aktu stworzenia nieba, ziemi i jej mieszkańców.

Chaos pojawia się również w najstarszych greckich mitach stworzenia. I tu, podobnie jak w Egipcie, spotyka się kilka wersji mitów kosmogonicznych, w zależności od regionu i momentu powstania danych wierzeń. W pelazgijskim

⁵ *Ibidem*, (Jer 4, 23–29).

⁶ K. Terminińska, *op. cit.*, s. 277.

⁷ *Enuma Elis*, [w:] *Teksty źródłowe do nauki historii w szkole średniej*, z. 2, Kraków 1924, s. 13. Boską personifikacją życiodajnych wód słodkich jest Apsu, natomiast Tiamat to gwałtowna i nieobliczalna jak morze bogini uosabiająca wody słone.

⁸ Zob. M. Lurker, *Przesłanie symboli w mitach, kulturach i religiach*, przeł. R. Wojnakowski, Kraków 1994, s. 244–246; E. Rudolf, *Świat istot fantastycznych we współczesnej literaturze popularnej*, Wałbrzych 2001, s. 126.

⁹ *Teksty Piramid*, cyt. za: J. Lipińska, M. Marciniak, *Mitologia starożytnego Egiptu*, Warszawa 1977, s. 24.

micie o stworzeniu bogini wszechrzeczy, Eurynome wyłoniła się z Chaosu i rozpoczęła swój taniec stworzenia¹⁰. Według Homera wszyscy bogowie i wszelkie istoty żyjące miały swój początek w opasującej świat rzece Okeanos, a matką była Tetyda¹¹. Olimpijski mit o stworzeniu głosił, że Matka Ziemia wyłoniła się z Chaosu i we śnie urodziła swego syna Uranosa, który stał się źródłem żyznego deszczu¹². Według Hezjoda na początku była Ciemność, z której wyłonił się Chaos:

Zatem najpierwej powstał Chaos, a zaszę po nim
Ziemia o piersi szerokiej, wszystkim bezpieczna siedziba
nieśmiertelnym, co dzierżą wierchołki śnieżnego Olimpu
i mglistego Tartaru w głębi ziemi o drogach szerokich¹³.

Niemal każda kultura starożytna w swym systemie kosmogonicznym umieszczała moment stworzenia w punkcie przekształcania się chaosu w ład. Dotychczasowe rozważania można podsumować słowami Kamilli Terminińskiej: „mityczny chaos jest niezwykle subtelnie zróżnicowaną pramaterią, której immanentną właściwością jest możliwość narzucenia jej, choćby częściowego, porządku. Jak poucza nas historia nauki, filozofia oraz własne doświadczenia twórcze, pojęcie chaosu można napotkać na różnych ontologiczno-epistemologicznych płaszczyznach”¹⁴.

Chaos a pojęcia dobra i zła

Literaturę popularną cechuje dychotomiczna kreacja świata przedstawionego. Podobnie jak w świecie baśni, tak i w *fantasy* podzielony jest on na dobry i zły. W sposób widoczny kontrastowane są ze sobą postaci, czyny, a nawet miejsca. Według Andrzeja Zgorzelskiego światem przedstawionym rządzi skrajna jasność i ciemność.

Inaczej mówiąc, rządzą nim prawa czarnej i białej magii. Taki podział prowadzi oczywiście do zarysowania ogólnej problematyki moralno-etycznej, właściwej wielu baśniom, gdzie dobro zawsze zwycięża zło i gdzie bohater osiągający szczęście po wielu perypetiach stanowi przykład założonej moralizatorskiej tezy¹⁵.

Wydaje się jednak, iż problemu dobra i zła nie można w *fantasy* opisać jedynie w perspektywie baśni.

Bliższy ogląd tekstów należących do *fantasy* ujawnia znacznie bardziej złożone zjawisko. Otóż ten gatunek literatury popularnej mieści w sobie elementy zwią-

¹⁰ R. Graves, *Mity greckie*, przeł. H. Krzeczkowski, Warszawa 1967, s. 37–39.

¹¹ *Ibidem*, s. 40.

¹² *Ibidem*, s. 41–42.

¹³ Hezjod, *Narodziny Bogów (Theogonia). Prace i dni. Tarcza*, przeł. J. Łanowski, Warszawa 1999, s. 36 [wersy 116–119].

¹⁴ K. Terminińska, *op. cit.*, s. 279.

¹⁵ A. Zgorzelski, *Konwencje gatunkowe i rodzajowe w trylogii J.R.R. Tolkiena*, [w:] *idem, Kreacje świata sensów. Szkice o współczesnej powieści angielskiej*, Łódź 1975, s. 54.

zane z tradycją gatunkową mitów, a także legendami, wierzeniami religijnymi, jak również ze strukturą rytuałów. Większość powiązań z tymi zjawiskami kulturowymi występuje w postaci pojedynczych motywów, schematów fabularnych, wątków, typów bohaterów, parafraz, aluzji czy podobieństwa¹⁶. Mit w literaturze zostaje przekształcony przez selekcję, rekompozycję, sublimację i amplifikację. Reinterpretacja następuje na wielu poziomach i może mieć charakter polemiczny lub antytetyczny wobec kulturowo przyjętej wykładni danego mitu. W wypadku literatury *fantasy* dochodzi do reinterpretacji wielopoziomowej, wynikającej z zapożyczania pomysłów i zmienionych wątków mitycznych przez innych autorów, a które weszły do wspólnego zbioru przynależnego do literatury popularnej, co można zaobserwować w m.in. cyklu *Xanth* Piersa Anthony'ego¹⁷. Jednak, mimo tak zróżnicowanych elementów mitologicznych i kulturowych, moralność i etyka świata *fantasy* zakotwiczona jest w chrześcijańskiej wizji pojmowania dobra i zła.

Większość postaci, miejsc oraz zjawisk posiada jasno sprecyzowaną przynależność do przeciwstawnych sił świata przedstawionego. Ich proveniencja nie budzi zastrzeżeń. Postaciom, miejscom i zjawiskom przynależnym do sił zła nadaje się cechy karykaturalne czy groteskowe. Często są opisywane jako hybrydyczne twory mające wzbudzić już samym swoim wyglądem wstręt. Ponadto potrafią łamać podstawowe prawa naturalne istot inteligentnych i cywilizowanych, tj. żywić się sobą wzajemnie i nawzajem zabijać. Te właśnie zachowania, sprzeczne z ogólnie przyjętymi normami kulturowymi, zostają podkreślone przez nazwanie ich „dziećmi chaosu” lub „tworami chaosu”. Należą do nich np. gobliny i orki z *Władcy pierścieni* Johna Ronalda Reula Tolkiena, opisane jako stwory posiadające zbyt długie ręce, pazury zamiast paznokci itp. Ponadto kolor ich skóry jest prawie czarny, która to cecha niemal automatycznie pozwala zaklasyfikować te istoty do służ zła. W przeciwieństwie do nich najwybitniejszemu przedstawicielowi sił Dobra – Gandalfowi, przypisany zostaje kolor biały. Tego rodzaju zabiegi kwalifikujące stosowane są również w kreacji przestrzeni, jak widać to na przykładzie opisu krain Mordoru i Rivendell. Zestawienie koloru białego i czarnego posiada bogate znaczenia kulturowe oraz wskazuje jednoznacznie na dychotomię pozytywne – negatywne, dobre – złe¹⁸.

Reprezentanci chaosu są więc źli, ale również ograniczeni w swej wiedzy i możliwościach. Np. Sauron – negatywna postać z *Władcy pierścieni* – nie może użyć pierścienia, jeśli nie posiada go na palcu. Zło fizycznie jest silniejsze, lecz przewaga intelektualna i moralna znajduje się po stronie dobra. Siły zła pozbawione dowódcy – bardzo często głównego adwersarza protagonisty – ulegają panice i uciekają. W *Lwie, czarownicy i starej szafie* Clive'a Staplesa Lewisa, lew Aslan – najważniejszy reprezentant sił dobra – oddaje dobrowolnie swe życie i w tym samym momencie siły zła rozpraszają się. Biała Czarownica – an-

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ O wędrownie motywów, ich zapożyczaniu i przekształcaniu pisałam w *Świat istot fantastycznych we współczesnej literaturze popularnej*, s. 105–123.

¹⁸ J.E. Cirlot, *Słownik symboli*, przeł. I. Kania, Kraków 2006, s. 186–189.

tagonistka Aslana – nie posiadała odpowiedniej wiedzy, aby zdobyć panowanie nad Narnią. Potwierdzają to słowa Aslana:

Gdyby jednak potrafiła sięgnąć nieco dalej, w bezruch i ciemność sprzed początków czasu, poznałaby inne zakłęcie. Dowiedziałyby się, że kiedy dobrowolna ofiara, która nie dopuściła się żadnej zdrady, zostanie zabita w miejsce zdrajcy, Stół rozłamie się i sama śmierć będzie musiała cofnąć swe wyroki¹⁹.

Innymi słowy działania zła określa chaos przejawiający się w braku organizacji oraz jedności ideowej. Pojawiające się wraz z nastaniem chaosu uczucia to strach, zwątpienie i niemoc rodzące agresję.

Specyfika zła zostaje zaznaczona w kreacji przestrzeni, gdzie widoczny jest brak przewidywalnych praw nią rządzących. Chaos to zło, które wciąga i przemienia dla swoich niecznych celów przestrzeń i wszelkie żyjące tam istoty. We *Władcy pierścieni* w krainie Mordor rządzonej przez Saurona w zasadzie nie ma roślinności. Pustynne piaski, kraterzy wrzającej lawy, złomowiska skalne stanowią główne elementy krajobrazu. W opisach tej krainy podkreślony został brak wszelkiego życia. Kiedy wojska Saurona rozprzestrzeniają się, rozszerza się również przestrzeń zniszczeń, wydawałoby się nieodwracalnych. Cechą znamionną wydaje się być również to, iż chaos, a co za tym idzie i zło, mogą ekspandować po świecie przedstawionym. Jednak przegrana wiąże się z opuszczeniem zagrabionych terenów i powrotu na te tereny szeroko rozumianego życia.

Walka pomiędzy dobrem a złem w ujęciu ludzkim ma wyraźnie charakter ogólny. Spory i wynikające z tego podziały na obozy, w które w światach *fantasy* angażują się ludzie, to chaos wpływający na dalsze dzieje całego uniwersum. Wydaje się, iż stanowią one odzwierciedlenie potyczek międzyludzkich w ujęciu uniwersalnym, a nadawanie obco brzmiących nazw i imion oraz umieszczanie w przestrzeni przedstawionej istot niebędących ludźmi stanowi jedynie formę uatrakcyjnienia opowieści. Dynamiczny obraz przemieszczania się sił dobra i zła – ładu i chaosu – wyobrażony w sensie dosłownym pozwala wyrażać poszukiwanie zrozumienia w ludzkim ujęciu rozszerzania i kurczenia się wartości moralnych. To próba wytłumaczenia niektórych ludzkich zachowań, szczególnie tych związanych z etyką i moralnością. Lecz mimo ostentacyjnej dychotomii świata przedstawionego i jego elementów pozwalającej jasno określić reprezentantów dobra i zła, niektórzy pisarze wprowadzają postaci mające problem z dookreśleniem pod względem moralnym własnych działań.

Chaos personalny

W prawie każdym tekście *fantasy* występują postacie bądź zjawiska, które nie dają się zakwalifikować do grupy dobrych lub złych. Dychotomia dobra i zła

¹⁹ C.S. Lewis, *Lew, czarownica i stara szafa*, przeł. A. Polkowski, Warszawa 1985, s. 118.

zostaje wówczas „zatarta”, a granice nie są już tak jasne. Ponadto szereg postaci czy nawet miejsc i zjawisk wielokrotnie zmienia swoją przynależność do antagonistycznych sił.

Pisarze *fantasy* uzyskują owe „zatarcie” dychotomii różnymi technikami. Jedną z najprostszych jest zaznaczenie stanu neutralności zjawiska lub postaci. W cyklu *Świat Czarownic* Andre Norton siłą decydującą o istnieniu wykreowanego przez nią świata jest Moc. Terminem tym określa się energię wykorzystywaną w czarach przez postaci do tego uprawnione. Sama Moc ma jednak charakter neutralny – nie jest ani dobra, ani zła. To, w jakim celu posługują się jej użytkownicy, zależy wyłącznie od ich charakteru. Dlatego też większość sporów w utworach Norton toczy się o panowanie nad źródłem Mocy.

Działania niektórych postaci, odbierane przez innych bohaterów, a często przez odbiorcę jako chaotyczne i tym samym trudne do przewidzenia, wynikają najczęściej z niezrozumiałych motywacji.

W *Czarnoksiężniku z Archipelagu* Ursuli Le Guin główny bohater zostaje zmuszony do zabicia pięciu młodych smoków, aby bezpośrednio porozmawiać z seniorem smoczego rodu. Opisane bestie z zamiłowaniem gromadzą skarby, a potem zazdrośnie ich strzegą. Autorka kładzie nacisk na pochodzenie i początek smoczej rasy, sięgające czasów mitycznych świata przedstawionego. Ich wiek i rodowód sprawiają, iż posiadły wiedzę oraz magię obcą człowiekowi, mimo to wciąż pozostają także drapieżnikami oraz stanowią zagrożenie dla ludzi. Wyraźnie sugeruje się, że pochodzą z mitycznego chaosu, a więc samego jądra materii i pamiętają jeszcze bogów chodzących po ziemi. Ich odmienny sposób postrzegania świata, czasu oraz istot ludzkich powoduje szereg konfliktów, jak również utrudnia komunikację. Porozumienie obu ras ma charakter tymczasowego paktu²⁰. Wyraźne odwołania do wzorców mitycznych pozwoliły na ukazanie problemów zachodzących między postaciami o odmiennych doświadczeniach i osobowościach.

O ile Le Guin wyraźnie wskazywała na proveniencję smoków, a tym samym dawała bezpośrednie dane służące analizie postępowania tych postaci, o tyle Tolkien zastosował inną technikę w przypadku jednego z bohaterów. W kreacji Golluma we *Władcy pierścieni* widoczna jest wnikliwa obserwacja psychologiczna istoty, która początkowo dobra, z czasem ulega sile zła. Gollum jest zwykłym niziołkiem, mającym w sobie pokłady zarówno dobra, jak i zła. Obecność magicznego pierścienia sprawia, iż budzą się w nim najgorsze instynkty. Wydawałoby się, że punktem kulminacyjnym przemiany będzie morderstwo przyjaciela i od tego momentu nie należy się spodziewać po tej postaci żadnych pozytywnych działań. Tymczasem Gollum wyrusza w końcowy etap wędrówki wraz z Frodem, często pomagając mu, a nawet ratując życie. Pokazana zostaje istota pełna zła, mająca jednak w sobie okrucieństwa dobra. Ta mieszanina cech sprawia postaci nieustanny ból,

²⁰ Szerzej na ten temat w E. Rudolf, *op. cit.*, s. 115.

zmuszając do ciągłej kontroli własnej osobowości, jak również do przebywania z obiektem pożądania będącego poza zasięgiem. Prezentacja postaci zmusza odbiorcę do ciągłej weryfikacji własnych poglądów. Gollum, w zależności od sytuacji, wzbudza uczucia negatywne, ale też miłosierdzie.

Zmagania wewnętrzne stanowią często drogę ku własnemu duchowemu rozwojowi. Wędrownia o charakterze mistycznym, choć zazwyczaj ukazana w wymiarze realnym jako walka z potworami, może być opisana z użyciem innych środków. Tolkien, ukazując przemianę czarodzieja z Gandalfa Szarego w Gandalfa Białego, zastosował symbolikę barw. W podstawowych interpretacjach symboliki barw szary oznacza egoizm, przygnębienie, inercję i zubożenie²¹. Na początku swej drogi mag faktycznie odczuwał przygnębienie, natomiast o inercję i zubożenie był kilkakrotnie oskarżany przez innych bohaterów utworu. Największy czarodziej świata *Władcy pierścieni* zmagał się też ze swego rodzaju egoizmem, szczególnie w momencie konfrontacji z mocą jedyne pierścienia:

Nie kuś mnie! Bo nie chcę się stać podobny do Władcy Ciemności. A przecież Pierścień trafia do mojego serca poprzez litość, litość dla słabości; pożądał siły po to, by czynić dobrze. Nie kuś mnie! Nie śmiem go wziąć, choćby tylko na przechowanie, nie do użytku. Nie znalazłbym siły, by oprzeć się i nie zatrzymać go. Tak bardzo będzie mi potrzebny!²²

Jest jednak silny, a jego zwycięstwo nad samym sobą pieczętuje symboliczna zmiana szat. Biały kolor bowiem wywodzi się z iluminacji mistycznej, jest kolorem intuicji oraz „tamtej strony” w jej aspekcie afirmatywnym i duchowym²³. Gandalf udowadnia, że nie ma istot całkowicie wolnych od zła. Zło jest atrakcyjne przez swą siłę, szybkość działania i spektakularność efektów, jednak w ostatecznym rozrachunku musi być pokonane.

Zatarcie granic między dobrem a złem, ukazywanie postaci, zjawisk i rzeczy zarówno pozytywnych, jak i negatywnych sprawia, iż nie można w wypadku *fantasy* mówić o dychotomii baśniowej. Ten gatunek wytworzył własną prezentację, a co za tym idzie klasyfikację pod względem etycznym elementów należących do świata przedstawionego. Nie można tu jednak mówić o chaosie w prezentacji wartości moralnych. W *fantasy*, jak niemal we wszystkich tekstach należących do literatury popularnej, ład moralny zostaje zachowany. W fazie końcowej każdego tekstu czytelnik dowiadyuje się, kto postąpił właściwie pod względem etycznym, a kto nie. W finałowej scenie *Władcy pierścieni* Gollum rzuca się na Froda, aby odzyskać pierścień i ocalić go od zniszczenia. Zostaje za to ukarany najwyższą formą kary – śmiercią. Dlatego też można powiedzieć, iż zatarcie granicy między dobrem a złem jest celowym zabiegiem autorskim mającym na celu podkreślenie końcowego ładu powracającego do świata przedstawionego.

²¹ J.E. Cirlot, *op. cit.*, s. 184.

²² J.R.R. Tolkien, *Władca pierścieni*, przeł. M. Skibniewska, t. 1, Warszawa 1961, s. 83.

²³ J.E. Cirlot, *op. cit.*, s. 187.

Chaos w strukturze uniwersum

Pisarze *fantasy* kreują w swych tekstach światy alternatywne, w których umieszczają swoich bohaterów, każąc im przeżywać niezwykle przygody. Konstruują swój świat na bazie własnych doświadczeń, znajomości techniki, kultury i historii, jak również uwarunkowań społecznych. Przystępując do pracy, tworzą więc światy na miarę własnej wyobraźni i życzeń.

Świat alternatywny musi być akceptowany przez czytelnika, dlatego rządzić w nim na ogół prawa fizyczne podobne do tych w świecie rozpoznawalnym przez odbiorcę jako rzeczywisty. Stąd też występuje w nim m.in. grawitacja, ciepło i zimno, ciemność i światło, rosną tam rośliny, wieje wiatr. Często autorzy odwzorowują w swoich światach cykl pór roku. Księżyc, słońce i gwiazdy znajdują się na niebie, choć często w różnych ilościach i konfiguracjach. Świat kreowany jest zgodnie z prawami logiki, wszelkie zjawiska bowiem posiadają swoje uzasadnienie w prawach rządzących tym uniwersum. Jednakże spotyka się w tym świecie istoty odmienne od tych spotykanych w świecie empirycznym. Prawie we wszystkich utworach, bez względu na sposób kreacji świata przedstawionego, jego bogactwo i stopień fantastyczności²⁴, bohater zaczyna działać w świecie, w którym dominuje zło i przemoc.

Introdukcję protagonisty poprzedza zazwyczaj opis świata przedstawionego będącego w stanie chaosu, gdzie przestały działać prawa ludzkie i boskie. W cyklu *Świat Czarownic* Norton główny bohater trafia przez przypadek do świata alternatywnego, który znalazł się na granicy wojny.

Znajdował się w głównej twierdzy zagrożonego, może skazanego na zagładę kraju. Prastaremu Estcarpowi groziło niebezpieczeństwo z północy, z południa, a także z zachodu od strony morza. Ciemnowłosi mieszkańcy pól, miast i twierdz potrafili powstrzymać napór jedynie dzięki temu, że byli dziedzicami starodawnej wiedzy. Może sprawa ich skazana jest na przegraną, ale padną, walcząc do chwili, gdy ostatni żołnierz będzie miał siłę utrzymać miecz, gdy jakkolwiek mężczyzna czy kobieta znajdą ostatnią użyteczną broń²⁵.

Nie jest to jednak lokalna wojna o małym znaczeniu politycznym, lecz wojna o zasięgu światowym, mająca na celu eksterminację narodów posługujących się magią i trwająca już od wielu lat, jeśli nie wieków.

Opisany świat przedstawiony nie zawsze znajduje się w chwili rozpoczęcia narracji w stanie wojny, lecz może zbliżać się właśnie do momentu krytycznego w swej historii. Ten drugi sposób wprowadzenia spotkać można we *Władcy pierścieni* Tolkiena. Na wstępie opowieści czarodziej Gandalf przybywa do Hobbitonu, gdzie odnajduje magiczny pierścień Władcy Ciemności. W czasie spotkania

²⁴ Pod pojęciem „stopnia fantastyczności” rozumiem w wypadku kreacji świata przedstawionego liczbę występujących elementów odmiennych od tych w świecie empirycznym.

²⁵ A. Norton, *Świat Czarownic*, przeł. A. Tomaszek, E. Witecka, Poznań 1990, s. 34.

z Frodem wyraża swoje przypuszczenia, co do wydarzeń mających już wkrótce nadejść:

Ale nie mamy na to wpływu [że wypadło nam żyć w takich czasach]. Od nas zależy jedynie użytek, jaki zechcemy zrobić z darowanych nam lat. A nasz czas zapowiada się czarno! Nieprzyjaciół szybko rośnie w potęgę. Sądzę, że plany jego jeszcze nie dojrzały. Lecz już dojrzewają. Czekają nas ciężkie próby. Nie ominęłyby nas zresztą, gdyby nie dotknęło nas to straszliwe zrzędnienie losu²⁶.

Bohaterowie, choć jeszcze nie poznali wojny, już się do niej przygotowują. Jej zapowiedzi wyraźnie wskazują na przyszły zakres zniszczeń i nieszczęść, które dopiero mają nastąpić. Podobnie jak u Norton, mowa o konflikcie obejmującym cały świat przedstawiony i wszystkie narody tam zamieszkujące.

Niektórzy autorzy sięgają po mity i opowieści spoza kręgu kultury europejskiej. Tak też uczyniła Maja Lidia Kossakowska w *Rudej Sforze*, gdzie wykorzystała mitologię jakucką. Według wierzeń Jakutów ludzkość przeżyła dwa okresy: heroiczny i pokoju. Po nich rozpoczął się czas przemocy i zdziczenia obyczajów – Wiek Przemocy. Charakteryzuje się on chaosem społecznym przejawiającym się w dzieciobójstwie, zabijaniu starych ludzi, ludożerstwie i wyprawach o charakterze łupieżczym. Okres ten odznacza się też brakiem szacunku dla tradycji, mściwością, zaciekłością i ogólnym nieokiełznaniem ludzkich zachowań. Według wierzeń Jakutów kosmos dzieli się na trzy światy: wyższy, niższy i środkowy, w którym żyją ludzie. Pośrednikiem między sferą nadprzyrodzoną a realnym światem jest szaman. Tę niezwykłą funkcję pełni protagonista utworu Kossakowskiej. Ergis, młody szaman, zostaje podstępnie pozbawiony praw i dziedzictwa. W czasie choroby jego duch przenosi się do zaświatów i tam wraz z innymi istotami nadprzyrodzonymi wyrusza na wojnę z siłami zła. W trakcie swej wędrówki trafia do Stwórcy, który wyjaśnia mu naturę wszechświata:

To, co się dzieje na Ziemi, ma odzwierciedlenie w zaświatach, w sensie w jakim ty je pojmujesz. Wydarzenia, które dopiero zaczynają się rozgrywać realnie, już wpłynęły na duchową materię Górnych i Dolnych Krain, w których istnienie wierzą dzieci północnej puszczy, czyli ty między innymi²⁷.

Działania bohatera wpływały na zaświaty i rzeczywistość ludzi, można nawet powiedzieć, że miały charakter kosmogoniczny.

Światy alternatywne posiadają nie tylko dokładną geografie, ale również historię sięgającą często czasu mitycznego. Każdy z takich światów posiada własne legendy opowiadające o istotnych momentach rozwoju tamtejszych społeczności. Pisarze *fantasy* opisując cywilizacje z okresu pretechnologicznego, wskazują na znacznie dłuższy rozwój opisywanych społeczeństw. Topografia świata przedstawionego zawiera miejsca, w których odnaleźć można ślady cywilizacji

²⁶ J.R.R. Tolkien, *op. cit.*, s. 69.

²⁷ M.L. Kossakowska, *Ruda Sfora*, Lublin 2007, s. 435–436.

będącej na znacznie wyższym poziomie niż aktualny dla czasu akcji. Owe ruiny, ale też zapiski, fragmenty dawnych kronik i pieśni bohaterskich oraz imponderabilia wskazują, iż ziemie te już spotkały kataklizmy i ludzie w walce z nimi raz ponosili klęski, raz zwycięstwa²⁸.

Swoistym dopowiedzeniem do *Władcy pierścieni* Tolkiena, w ujęciu historycznym, jest *Silmarillion*. Choć nieukończony przez autora, został zredagowany przez syna – Christophera Tolkiena. Zawarta w dziele historia Śródziemia jawi się jako nieustająca walka między kreatywnym dobrem a destrukcyjnym złem – chaos dominujący nad wszystkimi dziedzinami życia. Wszystkie istoty zamieszkujące Śródziemie z własnej woli uczestniczą w tej wojnie, opowiadając się po jednej ze stron. Każda rasa ma też okres swojej dominacji. W Trzeciej Erze o zaprzeszłej wspaniałości rasy Entów pamiętają tylko one same, elfy i krasnoludy znikają lub odchodzą. Hobbici krótko i niespodziewanie staną się bohaterami, lecz później, jak inne rasy, będą skazani na karlenie. Czwarta Era jest erą ludzi, epoką szarości i przeciętności, w której zniknie lęk przed wojną potężnych czarodziejskich sił Dobra i Zła, przed nieustannym chaosem, ale też skończy się magia i długowieczność²⁹. Zmagania protagonistów miały na celu osiągnięcie harmonii, przywrócenie porządku, choć nie stanu poprzedniego³⁰. Idea zmian jest na stałe wpisana w kreacje świata przedstawionego. Można zauważyć różnicę pomiędzy tak rozumianym czasem, a czasem baśniowym. W tym drugim wypadku zwalczenie chaosu prowadzi do odzyskania stanu poprzedzającego np. wyruszenie protagonisty w świat. W *fantasy* czas posiada cechy czasu mitycznego, gdzie przywrócenie harmonii nie jest równoznaczne z odzyskaniem stanu pierwotnego, lecz nastaniem nowego porządku.

Równie interesująco ujął problem przemijania i historii Lewis w cyklu *Opowieści z Narnii*. W *Siostrzeńcu czarodzieja* opisuje początek, natomiast w *Ostatniej bitwie* apokaliptyczny koniec Narnii. Kraina opisywana przez Lewisa powstaje z chaosu, który „porządkuje” pieśń Aslana. Uwieńczeniem przemiany staje się alegoryczny obraz koronacji pierwszego Króla i Królowej, którzy rozpoczynają epokę kultury rozpoznawalnej jako średniowieczna. Cywilizacja Narnii w ciągu wieków trwania ledwo się zmienia. Dopiero kiedy wkraczają ludzie z Południa ze swoją religią i obyczajami, znów nadchodzą dni chaosu. Aslan budzi do działania smoki (noszące zresztą nazwę chaosu) i wyprowadza swych poddanych do krainy wiecznego szczęścia. Historia Narnii przypomina wzorzec mitycznego Uroborosa – od chaosu poprzez harmonię ponownie do chaosu itd. Każdy kolejny etap rozwoju różni się jednak od poprzedniego. Jak powiedział, przywoływany już wyżej, bohater Kossakowskiej: „Struktura życia przypomina skomplikowaną sieć. Wydarzenia łączą się, wpływają wzajemnie na siebie. [...] Stare ustępuje

²⁸ A. Swinfen, *In Defence of Fantasy. A Study of the Genre in English and American Literature since 1945*, London 1984, s. 77–80.

²⁹ A. Zgorzelski, *op. cit.*, s. 61–62.

³⁰ Por. J.Z. Lichański, *Finis coronat opus*, [w:] *idem, Opowiadania o... krawędzi epok i czasów Johna Ronalda Reuela Tolkiena czyli Metafizyka, Powieść, Fantazja*, Warszawa 2003, s. 100.

przed nowym. To nie znaczy, że lepszym. Czasem zło wypiera dobro. Ale dobro powraca. Tak pracuje koło czasu”³¹.

Reasumując, można powiedzieć, iż w tekstach *fantasy* chaos to stan walki, zmagania antagonistycznych sił, przeciwieństwo harmonii i ładu. Akcja utworów zmierza ku uzyskaniu stabilności, lecz żadna z sił nie zostaje definitywnie zniszczona. Mówiąc więc, iż w *fantasy* zwycięża dobro, należy rozumieć osiągnięcie czasowej przewagi reprezentantów dobra, osiągnięcie stanu chwilowego we-wnętrznego porządku.

Chaos a struktura tekstu

Literatura *fantasy* jest schematyczna, a owa schematyczność wynika z kilku przyczyn. Przede wszystkim gatunek ten formował się od lat trzydziestych XX w., lecz tradycje, z których czerpał, są znacznie starsze. Uformowany w tamtych latach wzorzec funkcjonuje z niewielkimi zmianami do dnia dzisiejszego, co świadczy o żywotności gatunku, a raczej należałoby powiedzieć o stałym zainteresowaniu czytelniczym³². Taki stan rzeczy sprawia, iż autorzy nie wprowadzają nowych rozwiązań lub, jeśli już się odważą na takie działania, czynią to stopniowo i ostrożnie.

W literaturze *fantasy* występuje funkcja dydaktyczna, chociaż sposób jej realizacji wzbudza sporo kontrowersji. W zasadzie wszystkie teksty *fantasy* kończą się zwycięstwem sił dobra, przyjęta więc została reguła „moralności ludowej”, według której wina musi być ukarana³³. Mimo że, jak to już zostało omówione wyżej, zakończenie nie posiada charakteru baśniowego, harmonia w świecie przedstawionym zostaje przywrócona. Co ciekawe, w części utworów *fantasy* nie można mówić o zwycięstwie dobra nad złem, gdyż taka dychotomia nie została wprowadzona. W utworach Connie Willis, jak *Przewodnik stada* czy *Księga Sędu Ostatecznego*, bohaterowie nie zmagają się z siłami Ciemności, lecz głównym ich adwersarzem staje się ludzka głupota. To ona właśnie wprowadza stan chaosu w świat przedstawiony i niszczy wszelkie pozytywne działania. Ale w tych utworach również na koniec wraca ład i częściowa stabilizacja.

Wprowadzona przez autorów technika zatarcia różnicy między dobrem a złem, czy też zatarciem pól znaczeniowych samych terminów: dobro i zło, nie burzy schematu kompozycyjnego. Dla *fantasy* jest on stały: harmonia/pozorna harmonia – chaos – harmonia. Kompozycja powinna uwzględniać bieg narażających w czasie przeżyć i akty świadomości odbiorcy. Konkretyzacja, a zatem treści przedstawieniowe i emocjonalne, podlega schematowi, naczelnej zasadzie kierującej akcję utworu w kierunku przywrócenia ładu oczekiwanego przez czy-

³¹ M.L. Kossakowska, *op. cit.*, s. 435.

³² T. Żabski, *Proza jarmarczna XIX wieku. Próba systematyki gatunkowej*, Wrocław 1993, s. 17.

³³ *Ibidem*, s. 20.

telnika. Przejrzysty układ elementów tekstu zadowala zmysł ładu odbiorcy, gdyż jest on w stanie zrozumieć zasadę organizującą różne składniki w jedną całość. „Jest rzeczą oczywistą, że przy braku takiej zasady organizującej, czyli przy braku takiej zasady kompozycyjnej, utwór, z którym mamy do czynienia, przedstawia nam się jako chaos, jako bezwładny konglomerat nieuporządkowanych cząstek-składników”³⁴. Schemat kompozycyjny utworów *fantasy* ze swymi wariantami i inwariantami stanowi niezbędny element dla funkcjonowania gatunku, gdyż tylko jako schemat właśnie jest rozpoznawalny i akceptowany przez czytelnika – musi więc tu panować stały porządek zarówno w warstwie kompozycyjnej, jak i ideologicznej.

Fantasy a chaologia

Popularność *fantasy* wzrosła wraz z pojawieniem się w XX-wiecznych rozważaniach nad kulturą badań nad językiem *sacrum*. Zwrócenie uwagi na język religii i moralności spowodowało zwrócenie uwagi na język baśni i mitu. Zrodziły się nowe metodologie służące poznaniu mechanizmów deskrypcji i interpretacji dokonywanych za pomocą języka. Stąd też pytanie o możliwość zastosowania chaosu w badaniu literatury popularnej, w tym *fantasy*.

Do jednej z najistotniejszych cech chaologicznej strategii literaturoznawczej należy poszukiwanie w tradycji kulturowej potwierdzenia dla paradygmatycznych tez chaologii, takich jak analogiczność lub wzajemne uzupełnianie się sugerowanego w literaturze i w nauce obrazu świata, komplementarność dyscyplin naukowych oraz oczywistość złożonej, „chaosmicznej” wizji rzeczywistości³⁵. Analizując literaturę *fantasy* metodą określaną jako chaologiczna, należałoby ustanowić analogie między reprezentacją rzeczywistości w dziełach literackich, pracach naukowych i koncepcjach filozoficznych. Schematyczność większości utworów, prostota kompozycyjna i często ideologiczna podważają zasadność stosowania tej metodologii. Jednak niektóre utwory, jak *Władcy pierścieni* Tolkiena, można uznać za egemplifikację złożonego, nieliniowego systemu dynamicznego w poetyce narracji, a zarazem literacką próbę reprezentacji poglądów autora na temat istoty rzeczywistości.

Cechą strategii chaologicznej jest poszukiwanie takich formalnych właściwości omawianych utworów, które mogłyby stanowić literackie odpowiedniki teorii chaosu. Najbardziej funkcjonalne okazały się terminy stosowane nad ewolucyjną

³⁴ S. Skwarczyńska, *Wstęp do nauki o literaturze*, t. 1, Warszawa 1954, s. 394.

³⁵ M. Bartosiak, *Zastosowanie teorii chaosu w badaniach literackich*, [w:] *Literatura. Teoria. Metodologia*, red. D. Ulicka, Warszawa 2001, s. 453. Por. I. Livingston, *Arrow of chaos: romanticism and postmodernity*, Minneapolis-London 1997; T.J. Rice, *Joyce, chaos, and complexity*, Urbana-Chicago 1997.

samoorganizacją struktur dyspatywnych, czyli struktur diachronicznie nieprzewidywalnych, choć determinowanych prawami ich powstania i rozwoju³⁶. Okazuje się jednak, iż metoda ta, jak również terminy nie mają zastosowania w analizie tekstów *fantasy* ze względu na ich przewidywalność wynikającą ze schematu.

Jednym z niewielu terminów w chaologii mogącym mieć zastosowanie w wypadku *fantasy* jest bifurkacja. Funkcję bifurkacji pełnią wszelkiego typu zabiegi ustanawiające w toku dyskursu literackiego szeregi opozycyjnych pojęć, ocen, zdarzeń, czynności, zjawisk itp.

Badanie występowania par opozycyjnych należy do najczęstszych elementów strategii chaologicznej. W aspekcie formalnym odpowiednikami bifurkacji są wszelkiego typu zestawienia w skali słowa [...] czy zdarzenia [...], jak również podział wątków, rozbieżność czasu lub przestrzeni, kontrastowanie postaci. [...] Istotne jest to, że nie każda rozpoznana lokalnie bifurkacja musi koniecznie prowadzić poprzez »kaskadę podwajania okresu« do chaosu³⁷.

W *fantasy* bifurkacja nie występuje w planie wyrażania utworu, dotyczy przede wszystkim planu treści.

Zakończenie

Jak to określił Jan Trąbka:

Obecnie [...] rozwija się społeczeństwo faustowskie, które za podstawę przyjęło dwa kanony: nieskrępowaną niczym technikę, wpasowaną precyzyjnie i elegancko w tkankę natury, a jednocześnie gwarantującą chodzenie po ziemi oraz wyobraźnię, która nawet bez konsumowania narkotyków pozwala na odloty oraz propagowanie nieograniczonej fikcji. [...] Chaosowi zawdzięczamy przywracanie jedności natury przez likwidację sprzecznych, choć koincydentalnych stanowisk, a przy okazji – doprowadzenie do równowagi między aspektami: wewnętrznym – esencyjnym, a zewnętrznym – egzystencjalnym³⁸.

Popularność obrazów chaosu i powstającego zeń ładu wynika z uniwersalnego obrazu myślowego, jaki w sobie zawiera – obrazu kreacji. Zawarta tu jest również myśl o nadziei na nowy początek. Destrukcja i uporządkowany kosmos w nieustającym cyklu życia.

Chaos and order – everlasting war in fantasy worlds

Summary

Chaos as a religious, philosophical or mathematical concept, is very important in culture. Initially a part of myth, the notion of chaos was transformed throughout the ages by many legends

³⁶ M. Bartosiak, *op. cit.*, s. 454–455.

³⁷ *Ibidem*, s. 456–457.

³⁸ J. Trąbka, *op. cit.*, s. 11.

and stories and thus its basic idea was differently interpreted. In simple terms, chaos designates a situation or condition whereby there is no order between elements and nothing works correctly. Fantasy literature makes use of chaos as struggle between antagonistic powers, between aspirations to establish harmony in the domains of the physical, the intellect and the spirit. The present article is concerned with the functioning of chaos as an element of the world represented in fantasy literature. Among other issues taken up here are: chaos and the problem of good and evil; personal chaos; chaos in the structures of the universe and of the world.

As for the structure of text, the composition pattern of fantasy books – with its variants and invariants – is essential for the very functioning of the genre since what the reader recognizes and accepts is the structure itself.