



Tolkien

MIT, HISTORIA,
LITERATURA

Eseje i studia



TOLKIEN – MIT, HISTORIA, LITERATURA

Tolkien – mit, historia, literatura

Eseje i studia

pod redakcją
Zbigniewa Kopcia, Przemysława Matusika,
Macieja Michalskiego



Poznań 2016

Tekst udostępniany na licencji Creative Commons, uznanie autorstwa,
bez utworów zależnych, 3.0 Polska (CC BY-ND 3.0)
<http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/pl/>



Recenzja naukowa
dr hab. Maciej Forycki, prof. UAM

Redakcja
Wioletta Sytek

Skład
Małgorzata Nowacka

Projekt okładki
Joanna Pakuła

ISBN 978-83-63047-93-1

Instytut Historii UAM
ul. Umultowska 89 D
61-614 Poznań
tel. 61 829 14 64
e-mail: history@amu.edu.pl
www.historia.amu.edu.pl

Druk
Zakład Graficzny UAM
ul. Wieniawskiego 1
61-712 Poznań

Spis treści

Maciej Michalski, Wprowadzenie	7
Tadeusz Sławek, Przyjaźń, nadzieja, władza. Tolkienowska próba polityki szarej	13
Józef Dobosz, Historia w dziełach Johna RONALDA REUELA Tolkiena. . .	33
Andrzej Szyjewski, Mityczny model świata w <i>The Story of Kullervo</i> J. R. R. Tolkiena	41
Rafał Kochanowicz, Cyfrowe konkretyzacje motywów fantasy – echa twórczości J. R. R. Tolkiena w cyberprzestrzeni	73
Maciej Bugajewski, Rekonesans artykulacji czasu w <i>Hobbitcie</i> J. R. R. Tolkiena	87
Marta Kładź-Kocot, Upiorne symetrie J. R. R. Tolkiena	99
Wiktor Werner, Dlaczego Mordor przegrał, a elfowie opuścili Śródziemie, czyli czego mistrz J. R. R. Tolkien może nas nauczyć o historii, społeczeństwie, polityce i gospodarce?	117
Przemysław Matusik, Cywilizacje Śródziemia: od lasów Lothlórien do ziemi jałowej Mordoru	131
Maciej Michalski, Kobiety we <i>Władcy Pierścieni</i> – rozważania między tekstem a ekranizacją	157
Romuald Rydz, Kilka uwag o monarchii na terenie Śródziemia	171
Filip Jakubowski, Arabskie tłumaczenie dzieł Tolkiena	187
Polska bibliografia tolkienowska, zestawiał Filip A. Jakubowski	205

Wprowadzenie

John R. R. Tolkien (1892-1973) swoją twórczością naukową, a przede wszystkim literacką wywarł ogromne i niekwestionowane piętno na kształcie zbiorowej wyobraźni społeczeństw drugiej połowy XX i początków XXI wieku. Wykreowany w *Hobbicie* (1937, wyd. polskie 1960), *Władcy Pierścieni* (1954-1955, wyd. polskie 1961-1963) oraz *Silmarillionie* (1977, wyd. polskie 1985) świat można nazwać kreacją totalną, obejmującą całościowy obraz alternatywnej rzeczywistości. Jego kształt został następnie utrwalony w filmowej wersji w reżyserii Petera Jacksona w kolejnych częściach ekranizacji najpierw w latach 2001-2003, a następnie 2012-2014.

Tolkienowska kreacja, mimo że bazująca na badaniach autora nad średniowiecznymi formami języków i ich literackich wytworów oraz średniowiecznej mitologii, w zadziwiający sposób pozwala oddać gwałtowne przemiany dwudziestowiecznych społeczeństw europejskich i związane z tymi zmianami wątpliwości i obawy. Fantastyczny świat Śródziemia, oparty na średniowiecznych wyobrażeniach mitycznych, jest doskonałą metaforą współczesności, oddającą zagrożenia i niebezpieczeństwa, jakie przynosi. Jednocześnie Tolkienowska kreacja podaje uniwersalne narzędzia obrony przed tymi niebezpieczeństwami. Literatura bowiem ma moc zmieniania rzeczywistości na wiele sposobów.

Ogromna popularność twórczości literackiej J. R. R. Tolkiena znalazła wielu naśladowców, kreujących własne wizje wzorowane na Śródziemiu, wykorzystujących w tym celu poszerzające się w ostatnich dziesięcioleciach możliwości techniczne i medialne. Popularność literatury fantasy, różnego rodzaju gier od planszowych po internetowe, spotkań LARP czy konwentów miłośników Tolkiena i fantasy oraz innych form aktywności kulturowej dowodzi ogromnego wpływu, jaki Tolkien wywierał i wywiera na współczesność.

Jedną z form kulturowego wchłaniania twórczości Tolkiena jest też refleksja naukowa. W Polsce nie ma szerszej tradycji badania wszechstronnego pisarstwa Tolkiena¹, lecz różnego rodzaju dyskusje akademickie prowadzone są od wielu lat².

Prezentowane w niniejszym tomie teksty zostały wygłoszone podczas odbywających się w marcu 2015 roku Poznańskich Dni Tolkienowskich. Obok takich wydarzeń jak maraton filmowy złożony z trzech części *Władcy Pierścieni* w wersji reżyserkiej oraz obchody Światowego Dnia Czytania Tolkiena, odbyła się wówczas sesja naukowa pt. *Tolkien – mit, historia, literatura. Kulturowe aspekty twórczości J. R. R. Tolkiena*. Organizatorami sesji były Instytut Historii i Instytut Filologii Polskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, a współorganizatorami Poznańskich Dni Tolkienowskich, obok wymienionych już Instytutów, były także

¹ Ważniejsze teksty z lat 1965-1994 opublikowane zostały w zbiorze *J. R. R. Tolkien – recepcja polska. Studia i eseje*, red. nauk. J. Z. Lichański, Warszawa 1996.

² Por. krótki przegląd badań: M. Morawski, *Poland. Reception of Tolkien* [w:] *J. R. R. Tolkien Encyclopedia. Scholarship and Critical Assessment*, ed. M. D. C. Drout, New York-London 2007, s. 535-536; B. Kowalik, *Introduction. Tolkien in Poland. A Medievalist Liaison* [w:] „O, What a Tangled Web”. *Tolkien and Medieval Literature. A View from Poland*, ed. by B. Kowalik, Zurich-Jena 2013, s. 1-8; również bibliografia publikowana w niniejszym tomie.

Centrum Kultury Zamek w Poznaniu, Biblioteka Uniwersytecka w Poznaniu oraz Wydawnictwo Miejskie Poznań.

Zgodnie uznano, że wygłoszone podczas sesji referaty zasługują na druk. Poruszają bowiem interesujące aspekty kulturowej recepcji twórczości Tolkiena na różnych płaszczyznach badań humanistycznych. Tadeusz Sławek prowadzi rozważania, które są pochwałą polityki szarej, polityki pomiędzy, społecznej i kulturowej drogi środka, która sprzeciwia się obojętności, ale i ideologii, bowiem jedno i drugie prowadzi do zatraty człowieczeństwa. Uniwersalność przekazu Tolkiena jest porażająca w sytuacjach wzmożenia ideologicznego i poruszania się po skrajnościach społecznego świata. Tadeusz Sławek tłumaczy, jak czytać Tolkiena, aby skrajności nas nie starły i nie wyrzuciły na margines. Józef Dobosz poszukuje z kolei wątków historycznych w dziełach Tolkiena. Odczytuje profesora z Oksfordu jako historyka literatury i językoznawcę, mając na uwadze, że czytanych lektur i zdobywanej wiedzy nie da się podzielić na naukowe i pozanaukowe. Andrzej Szyjewski prezentuje uwagi skupione wokół *Historii Kullervo* – pierwszej próby młodego Tolkiena przetworzenia opowieści mitycznej (*Kalevali*) w opowiadanie. Na tym przykładzie można szczegółowo śledzić, jakimi metodami posługiwał się Tolkien, transponując opowieść mityczną w literaturę piękną. *Historia Kullervo* stanowi zarazem początek tworzenia przez Tolkiena własnego świata mitów i legend. Rafał Kochanowicz zajmuje się długą historią obecności Tolkiena w świecie graczy. Autor śledzi motywy tolkienowskie w grach tradycyjnych, pierwszych grach wideo po współczesne gry multimedialne. Maciej Bugajewski rozważa Tolkienowską koncepcję czasu zawartą w *Hobbicie* i zestawia ją z pojęciami dotyczącymi przemijania i przeszłości obecnymi w historiografii i filozofii. Z kolei Marta Kładź-Kocot zaprasza do lektury Tolkiena opatrzonej lękiem i strachem. Autorka prowadzi nas przez Śródziemie, a szczególnie przez Kurhany i Stary Las, w których elementy zachwycające i budzące zaufanie mają swój upior-

ny rewers. Taki świat wymaga bohaterów wyjątkowych, stąd nieprzeciętna rola fabularna chyba najbardziej tajemniczej postaci *Władcy Pierścieni*, a mianowicie Toma Bombadila. „Lektura podejrzeń”, którą proponuje autorka, wsparta psychoanalitycznym wglądem w nieświadomość jest fascynującą alternatywą dla popularnej i wszechobecnej „lektury zaufania”. Wiktor Werner zaproponował kolejne spojrzenie na twórczość Tolkiena – z perspektywy teorii historii. Myślenie w kategoriach historycznych, które prezentuje Tolkien, jest widoczne w każdym z jego dzieł. Zmienność i płynność świata zaznaczona jest w kreowaniu rozbudowanych kalendarów i kronik Śródziemia, ale przede wszystkim w świadomości poszczególnych przedstawicieli społeczności Tolkienowskiego świata, dla których przeszłość ma ogromne znaczenie tożsamościowe. Wędrówka w czasie, w historię, którą proponuje Werner, od entów do króla Aragorna, jest zatem wycieczką w wyobraźnię historyczną. Z innej perspektywy analizuje społeczności Śródziemia Przemysław Matusik, który proponuje wyprawę tropem różnych typów porządków społecznych, rządzących poszczególnymi krainami i społecznościami Tolkienowskiego świata. Od idyllicznych i niemal wspólnotowych łąk Shire po przemysłowe pustkowia Mordoru będziemy przechodzić przez historyczne porządki, reprezentujące niemal każdy typ dziejowej organizacji społecznej. Maciej Michalski przygląda się z kolei poglądom Tolkiena i Petera Jacksona na kwestię kobiecą. Z analizy tekstowych i filmowych postaci kobiecych wynika, że Tolkien w wielu wypadkach lepiej od Jacksona potrafił wyrazić niuanse genderowych kwestii związanych ze stereotypowym postrzeganiem ról płciowych i kulturowych. Z kolei Romuald Rydz rozważa pogląd Tolkiena na temat władzy, szczególnie monarchii, na podstawie analizy opisu stosunków panujących w państwach Śródziemia. Tom zamykają dwa teksty Filipa A. Jakubowskiego. Pierwszy omawia tłumaczenia dzieł Tolkiena na język arabski, co o tyle fascynuje, że świat Śródziemia jest zanurzony w mitologii i językach skandynawskich i jego przełoże-

nie na język arabski wymagało poszukiwania w tradycji i kulturze arabskiej odpowiedników hobbitów i orków. Antropolodzy zajmujący się translacją kulturową zapewne znajdą w tym tekście wiele interesujących przykładów. F. A. Jakubowski przygotował także uzupełnienie polskiej bibliografii tolkienowskiej, która stanowi kontynuację zawieszoną w 2002 roku bibliografii zestawionej przez Jakuba Z. Lichańskiego.

Wierzę, że zaprezentowane w niniejszym tomie teksty znajdą życzliwych odbiorców i wpiszą się płynnie w naukową refleksję nad twórczością J. R. R. Tolkiena.

Poznań, kwiecień 2016 roku

Maciej Michalski

Tadeusz Ślawek

Przyjaźń, nadzieja, władza. Tolkienowska próba polityki szarej

Bo kto w czasach niepewnych niepewno myśli i działa,
Ten pomnaża złą dolę i szerzej ją tylko roznosi;
Lecz kto stałą się wolą kieruje, ten świat sobie tworzy.

Johann Wolfgang Goethe, *Herman i Dorotea*,
przeł. L. Jenike

Kochamy jedynie początek
Koniec jest wystarczająco trudny
do zrozumienia

Agnieszka Ziętara, *Ogrodnik pielęgnujący kwiaty*

1. Walter Benjamin pisze: „Pojęcie postępu trzeba ufundować na idei katastrofy. To, że »wszystko idzie tak dalej«, jest właśnie katastrofą”¹, a dalej cytuje zdanie Lotzego: „Teraźniejszość w ogóle nie zazdrości czasom przyszłym”. Zbawienie należy zatem oprzeć na przekonaniu, że musi załamać się to, co jest, aby ocalenie było w ogóle możliwe. Ratunek nie ma nic wspólnego z podtrzymywaniem *status quo*; przeciwnie – to-co-jest musi doznać katastrofy, bowiem inaczej przyszłość nie będzie niczym innym jak powtarzaniem starych błędów. Złudzeniem, za które zapłacimy dramatycznie wysoką cenę. Aby uniknąć przyszłych katastrof, trzeba przeżyć teraźniejszość jako katastrofę, roztrzaskanie tego, co Proust nazywa Przyzwyczajeniem, a co Tolkien, jak zobaczymy za chwilę, nazwie „spokojnym, statecznym żywotem”, *the well-ordered business of living*.

¹ W. Benjamin, *Pasaże*, przeł. I. Kania, Kraków 2005, s. 521.

2.

Naufragium, morska przygoda rozbitka lub wiele jej rozmaitych przebrań i wcieleń – to wizerunek terażniejszości, aby to-co-nadejdzie mogło wyglądać inaczej. Wizja to oczywiście utopistyczna, bowiem to-co-nadejdzie wygląda „inaczej” z naszego punktu widzenia, z perspektywy żyjących tu i teraz; gdy to-co-nadejdzie stanie się tym-co-już-nadeszło, okaże się kolejną mutacją katastrofy. Jeżeli coś musi dobiec kresu, to przekonanie o tym, że żywioł domowości zwalnia nas od troski o świat, a ponieważ szczęście jest dla nas do pomyślenia, jak przekonuje Benjamin „tylko w środowisku, którego powietrzem oddychaliśmy, wśród ludzi, z którymi żyliśmy”², przeto ratunek wymaga rozstania się z ideą szczęścia. Szczęście spełnia dwuznaczną rolę z kilku powodów. Po pierwsze, rozciąga iluzję domowego miru na cały groźny świat, a zatem usypia naszą czujność. Po drugie, w konsekwencji sprawia, że wydaje się nam, iż świat obejdzie się bez naszego zaangażowania. Po trzecie, zaciemnia nasz wzrok, powodując, że nie dostrzegamy wysiłków tych, którzy wciąż usiłują świata strzec.

3.

Od tego zaczyna Tolkien swoją sagę – od dekonstrukcji idei domowego, narodowego, wspólnotowego szczęścia. Hobbici żyją w Shire, „w tym miłym zakątku pędzili spokojny, stateczny żywot i coraz mniej troszczyli się o resztę świata, po którym krążyły złe moce, aż wreszcie doszli do przeświadczenia, że pokój i dostatek panują wszędzie w Śródziemiu i że wszystkie rozsądne stworzenia korzystają z tego przywileju. Zatarło się w ich pamięci, a może zatarli umyślnie to, co przedtem wiedzieli [...] o Strażnikach i trudach tych, którzy umożliwili tak długi pokój w Shire. W rzeczywistości ktoś ich chronił, lecz hobbici o tym zapomnieli”³. Droga

² Ibidem, s. 528.

³ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 1: *Drużyna Pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 21.

do ocalenia prowadzi od momentu, w którym czas, będący do tej pory gwarantem dalszego biegu wydarzeń wedle przewidywalnych torów, nagle chwieje się i rozpada na potrzaskane fragmenty. Nie o początek czegoś nowego tu chodzi, lecz o koniec wszystkiego. Lub inaczej, o rozważenie możliwości, że początek bierze się z kresu, w którym czas i przestrzeń tracą dobrze znane nam formy, w jakich ukazywały się nam dotychczas. Koniec, o którym mówimy, nie jest, pomimo apokaliptycznych scen zniszczenia, końcem ostatecznym. Im silniej rysuje się napięcie końcowych zmagania, tym bardziej uderza nas to, że „koniec” ów jest tylko końcem pewnej opowieści, ale nie ostateczną kodą gwarantującą pojawienie się trwałego i wiecznego ładu. Píše Frank Kermode: „choć dla nas koniec utracił chyba swoją naiwną nieuchronność, jego cień wciąż unosi się nad naszymi narracjami; możemy o nim mówić jako o zjawisku immanentnym”⁴.

4.

Czas i miejsce splatają się w jedno, a ten dziwny splot jest węzłem końca. „Tutaj, w ostatniej godzinie świata”⁵, mówi Frodo po tym, gdy wszystko się już dokonało, a owo *Here at the end of all things* należy postawić obok Chrystusowego „Boże, mój Boże, czemuś mnie opuścił” (Mk 15,34)⁶, po których „A oto zasłona przybytku rozdarła się na dwoje z góry na dół; ziemia zadrżała i skały zaczęły pękać” (Mt 27,51). Ziemia trzęsie się także po tym, gdy Pierścień ginie na zawsze w czeluści: „Wieże runęły, góry się zapadły, ściany rozsypały się w proch i pył [...]”⁷. Píše Mark Lilla:

⁴ F. Kermode, *Znaczenie końca*, przekł. O. i W. Kubińscy, Gdańsk 2010, s. 11.

⁵ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3: *Powrót króla*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 281.

⁶ Wszystkie cytaty biblijne wg: *Biblia Tysiąclecia. Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, wyd. on-line na podst. wyd. 4, Poznań 2003, <http://www.biblia.deon.pl> [dostęp: 9.03.2016].

⁷ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 280.

„na tym polega najtrudniejsza nauka, jaką głosi chrześcijaństwo – że człowiek jest zarazem Bogiem i śmiercią”⁸. Trzeba więc przypomnieć sobie to, co nas strzeże. Dopiero wtedy będziemy mogli ocalić siebie. Rozpoznanie tego, co nas strzeże i włączenie się do dzieła ocalenia jest zadaniem polityki, jeśli pojęcie „polityka” rozumieć z całą powagą.

5.

Mówi Aragorn: „Nikt już dziś nie może żyć, jak żył dotychczas, i mało kto zachowa to, co uważa za swoją własność”⁹. Mamy więc do czynienia z kryzysem obejmującym dwa fundamentalne aspekty ludzkiego życia. „Dziś” oznacza koniec wszystkiego, co było „dotychczas”, co z kolei przekłada się na przekonanie, że „dziś” to odmiennie zabarwiony czas, czas niebezpiecznie zakrzywiony, w którym kończy się to, co było do „tego” czasu. Present Perfect wyrażający ciągłość czasu i naszych w nim uczynków załamuje się, zmieniając się w zwykły Present Tense: *None may live now as they have lived* [...]. Tak rozumiana teraźniejszość wykoleja bieg czasu, który wypada ze swego toru. Tolkien stawia nas w tej samej sytuacji, w której znalazł się Hamlet po rozmowie z duchem Ojca na blankach Elsynoru, która to rozmowa odmienia wszystko, a kiedy dobiegnie końca, książę powie, iż „świat wyszedł z orbit”¹⁰, *time is out of joint*.

6.

Po drugie, w tej sytuacji cień końca pada również na sferę własności. Czas nie należy do „naszego”, „znajomego” czasu, a za-

⁸ M. Lilla, *Bezsilny Bóg. Religia, polityka i nowoczesny Zachód*, przeł. J. Mikos, Warszawa 2009, s. 203.

⁹ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 2: *Dwie wieże*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 38.

¹⁰ W. Szekspir, *Hamlet*, przeł. J. Iwaszkiewicz [w:] idem, *Dwanaście dramatów*, t. 2, Warszawa 1999, s. 465.

tem i przedmioty opuszczają miejsca, jakie im przeznaczyliśmy. Własność ukazuje się teraz jako coś, co należy do porządku naszych wyobrażeń raczej niż sfery faktycznych relacji. W konsekwencji kończy się coś więcej, coś, co nazwalibyśmy „formą życia” kształtowaną przez miarowy bieg czasu i dobrze umieszczone przedmioty. Chodzi nie tyle o zwykłą deformację, lecz o radykalne pozbawienie formy, o roz-formowanie świata posunięte tak daleko, że powrót do tego, co „dotychczas”, jest niemożliwy. Nie ma już i nie będzie czasu, który był do „tej” szczególnej pory; teraz czas zdziczał i ruszył własnymi szlakami, zabierając wszystkie dotychczasowe znaczniki i drogowskazy.

7.

Koniec dotychczasowej „formy życia” to zmierzch czegoś, co moglibyśmy nazwać psycho-topografią, która pozwalając na określenie miejsca, w którym się znajdujemy, obdarzała nas wiedzą, jak postąpić. Nie dziwi zatem wyznaczenie Eomera: „Niepojęte rzeczy dzieją się teraz na świecie. Elf z krasnoludem w parze wędruje przez nasze stopy. Człowiek, który rozmawiał z Leśną Panią, stoi przede mną żywy i cały. Miecz złamany przed laty, zanim ojcowie naszych ojców przybyli do Marchii, wraca, aby znowu wojować. Jak w takich osobliwych czasach rozeznaczyć, co się człowiekowi godzi czynić?”¹¹. Stawką nie jest więc po prostu aktywność, lecz aktywność godna; nie pytamy jedynie „co czynić?”, lecz „co czynić godnie?”. Oryginał ujmuje sprawę jeszcze dobitniej, bowiem pytanie Eomera *How shall a man judge what to do in such times?* sugeruje, że to, co zostało zachwiane, to władza sądenia w ogóle; a jeśli tak, jeśli człowiek nie znajduje już podstawy do wydawania sądów, na co zdadzą się nasze usiłowania? Pytanie tym istotniejsze, że pada w momencie kryzysu, załamania się stanu świata, naruszonego przez siły nieuznające godnego czynienia, lecz stosujące czystą siłę i niewzdragające się przed podstępem. Zachód

¹¹ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 2, op. cit., s. 44.

słońca jest zmierzchem pewnego porządku. To właśnie mówi stojący przed bramą Minas Tirith Aragorn: „Spójrzcie na ten pożar, który roznieciło zachodzące słońce! To znak kresu i upadku wielu rzeczy i zmiany w biegu spraw na tym świecie”¹². Oznacza to, iż od teraz inna fala będzie niosła rzeczy, inny przypływ będzie je wyrzucał na brzeg ludzkiej historii. To dlatego Aragorn mówi o *tide of things*.

8.

Przeciwnik, jak wiemy, nie gra uczciwie; wierzy jedynie w siłę i podstęp owładnięty ideą władzy absolutnej i niepodważalnej, a to, co czyni, czyni powodowany zemstą, odwetem i pragnieniem wielkości. Można powiedzieć, że Sauron przedstawia sobą samą naturę polityki uprawianej przez człowieka przez stulecia historii. Nie dziwi (co znakomicie wykorzystał Peter Jackson w filmowej wersji sagi Tolkiena), że armia Mordoru jedynie w części składa się z żołnierzy rozpoznawalnych jako postaci ludzkie; ci, którzy szerzą największy postrach i spustoszenie, to stworzenia monstrualne, hybrydy przerażających form. Trzeba się zgodzić z tezą Szymona Wróbla piszącego, że „Historia polityczna myśli Zachodu to jedno wielkie zmaganie z potwornością”¹³, a potworność ta rozciąga się z każdej strony i nie można się przed nią uchronić. Jest bowiem potworność stanu naturalnego, w której wszyscy zmagają się z wszystkimi; lecz kiedy staramy się nad sytuacją tą zapanować, tworzymy inne, instytucjonalne stugłowe monstrum zwane państwem.

9.

Opowieść Tolkiena rozważa kilka fundamentalnych kwestii dotyczących naszego bycia razem: czy da się pomyśleć politykę wol-

¹² Idem, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 168.

¹³ S. Wróbel, *Lektury retroaktywne. Rodowody współczesnej myśli filozoficznej*, Kraków 2014, s. 211.

ną od potworności, to znaczy, czy w ogóle możliwa jest polityka uprawomocniająca działania niepusztoszące. Pytanie tym istotniejsze, że im bliżej przeciwnikom do ostatecznej konfrontacji, tym bardziej оголоcona staje się rzeczywistość. Rozstrzygnięcie nie zapada nigdy w przestrzeni wypełnionej dobrze znanymi przedmiotami; przeciwnie – polityka, jaką znamy, domaga się dramatycznego pustkowsia, bowiem interesuje ją tylko naga siła, której nie może nic rozpraszać, siła tak ogromna, że pustosząca wszystko dookoła. Zmierzający ku Czarnej Wieży rycerze Aragorna „wkroczyli na ziemię spustoszone [...] stąd widzieli bagniska i pustkowsia, które ciągnęły się na północ i wschód aż do Eryn Muir. Był to kraj tak pęsy i tchnący tak okropną grozą, że co słabszym ludziom zabrakło odwagi, by iść lub jechać dalej ku północy”¹⁴. Po Eliotowsku rzekłszy, polityka zmierza do i dokonuje się na „ziemi jałowej”. *Desolation* pejzażu Tolkiena przypomina także o znaczeniu relacji między jednostką a zbiorowością. Spustoszenie jest przecież (wystarczy odwołać się do etymologii) osamotnieniem, oderwaniem od wspólnoty, przy czym o ile osamotnienie Froda, chociaż dramatycznie trudne i raniące, w istocie służy ocaleniu wspólnoty, o tyle samotność, jakiej doznają żołnierze Aragorna, rozkrusza to, co wiąże ludzi z sobą, ogałaca ich z siebie i z wzajemności płynącej ze związania. To niedobra samotność, „pozbawiająca odwagi”, a wczytując się w tekst Tolkiena, można powiedzieć więcej – samotność pozbawiająca człowieczeństwa tak, iż człowiek staje się pustą skorupą, w razie potrzeby wypełnianą przez hegemonia stosownymi treściami. Tolkien mówi, że marsz armii jest „beznadziejny”, *hopeless*, a niektórzy z rycerzy *were unmanned*. *Un-manned*, zatem оголоceni nie tylko z odwagi, ale przede wszystkim z tego, w czym odważa się zakorzenienia, z czego wyrasta i czemu nadaje etyczny wymiar dzielności – odarci z tego, co stanowi bycie człowieka, co sprawia, że – jak rzekłby Heidegger – że człowiek to *Dasein*. Czy

¹⁴ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 202.

można zatem uprawiać politykę nadziei, będącą owocem dzielności, dobrej samotności służącej związaniu z innymi, a więc byciu-razem? Czy da się pomyśleć politykę niepustoszącą świata i człowieka? Czy prościej, za Szymonem Wróblem: „jakie są warunki polityki i możliwości polityki niehegemonicznej?”¹⁵.

10.

Trzeba by więc zacząć od tego, że poważne rozważanie polityki rozpoczyna się wtedy, gdy pojawia się w naszym domowym kręgu cień „końca”. Wcześniej, w pełnym świetle dnia, wtedy, gdy dzień i noc mają naturalnie przydzielone im strefy czasu i myśli, snu i jawy, polityka jest nie więcej jak utrzymywaniem się pewnego porządku. Niczego nie koryguje, niczego nie zmienia; wręcz przeciwnie – chce podtrzymać *status quo*, które przedstawia się jej nie jako „najlepsze” z możliwych rozwiązań, ale jako rozwiązanie **jedyne**. Powiedzieć, że chce je „utrzymać”, jest już nadużyciem: zakłada bowiem, że działają (być może jeszcze w odległości) siły, które łądowi temu mogłyby zagrozić, proponując porządek innego rodzaju. Tymczasem właśnie to jest w Shire nie do pomyślenia. To kraina zagłębiona w sobie, zapadnięta w szczęście własnego porządku, którego zakłócenie nie mieści się w wyobraźni, bowiem innego porządku wewnątrz tej krainy nie ma i być nie może. Tam, gdzie różne projekty rzeczywistości nie ścierają się ze stanem realnym, króluje *oikonomia* w stanie czystym: gospodarność domu jest gospodarnością państwa. Następuje to, co stanowi istotę mieszczańskiego meblowania świata – jednostka utożsamia się z państwem. Wszystko, co widzimy dookoła, „to rozsądny i dobrze zaprojektowany dom mieszczański. Jego mieszkańcy otrzymali pomieszczenia odpowiadające ich społecznej funkcji i oczekuje się od nich, że będą wykonywali swoje obowiązki”¹⁶.

¹⁵ S. Wróbel, op. cit., s. 219.

¹⁶ M. Lilla, op. cit., s. 222.

11.

To domena spokoju i dobrze znanych wydeptanych ścieżek. Także ustabilizowanej hierarchii społecznej i ekonomicznej regulującej codzienne życie chłodnym pragmatyzmem. Mówi Dziadunio Gamgee: „Elfowie i smoki! – powiadam mojemu synowi. – Dla ciebie i dla mnie ważniejsze są ziemniaki i kapusta. Nie mieszaj się do spraw hobbitów, co wyżej niż ty stoją, bo napytasz sobie kłopotów za wielkich na twoją głowę”¹⁷. Gdy po wizytach Gandalfa, którego hobbici podejrzewają, iż „przysparza im kłopotów i zakłóca spokój”¹⁸, niepokój wkrada się w serce Froda, stare ścieżki wydają mu się „zbyt wydeptane”, więc zaczyna wertować stare mapy, „rozmyślając, co też znajduje się poza ich marginesem: na mapach sporządzanych w Shire za granicami kraju widniały tylko białe plamy”¹⁹.

12.

Z jednej strony jest więc hegemonia domu i tego, co swojskie. Ta jest niebezpieczna, bowiem zakłada w swej ślepotce, że to, co oferuje, jest najwyższym porządkiem, a w związku z tym będzie utwardzała granice dzielące ją od wszystkiego, co stanowi „białą plamę” (już na początku sagi dowiadujemy się, że „Pogranicznicy nigdy nie mieli tyle roboty, co teraz”²⁰). „Biała plama” to istotne określenie nie tylko dlatego, że przypomina o znakomitej roli map kreślących wyobrażenia tego, co znane, ale również tego, co tajemnicze i obce. Kolor biały jest ważny, bowiem zakłada nie tyle „niewinność”, co raczej spuszcza przed oczami patrzącego woal mgły, mlecznego oparu, nieprzenikliwą powietrzną zawiesinę, która jak w finale opowieści E.A. Poe *Opowieść Artura Gordona Pyma z Nantucket* kryje niewidoczną na razie groźę. Dramat hi-

¹⁷ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 1, op. cit., s. 43.

¹⁸ Ibidem, s. 66.

¹⁹ Ibidem, s. 69.

²⁰ Ibidem, s. 71.

storii i wytyczającej jej koleje polityki polega na tym, że za ową mleczną kurtyną trwa praca groźnych sił i już niebawem „biała” plama odsłoni swoje „czarne” oblicze. Jeśli nie zainteresujemy się „białymi” regionami, jeśli oddamy „tajemnicę”, jeśli uwierzymy bez reszty obietnicom oświeconej filozofii *lumières*, oznacza to nic innego jak zgodę na stopniowe przejmowanie tej strefy przez to, co „czarne”. Sauron i jego mroczna kraina krok po kroku rozszerzają swe panowanie; umeblowany pojęciowo i przedmiotowo świat domu ustępuje przed spustoszeniem. Może to być spustoszenie etyczne (wyzucie z dzielności), egzystencjalne (wyzucie z człowieczeństwa), ale może je nieść także nieodpowiedzialnie przekierowana technika. Zagony Saurona niszczą lasy entów; gdy hobbici wrócili do Bag End, „zobaczyli nowy młyn w całej jego złowrogiej i brudnej brzydocie: duży budynek z cegły okraczał rzeczkę i plugawił jej nurt wylewając weń potoki dymiącej i cuchnącej cieczy. Wszędzie wzdłuż drogi ścięto drzewa”²¹.

13.

Właśnie to czai się z drugiej strony: hegemonia Czarnej Wieży rozbijająca dotychczasowy sposób urzędzenia świata. Pytanie zatem brzmi następująco: czy możliwa jest polityka uprawiana na granicy tych dwóch zabójczych hegemonii? Inaczej: czy możemy sobie wyobrazić świat urządzony nie wedle bieli i czerni (obydwie mają tendencję do ustanawiania porządków hegemonicznych), ale według szarości? Nieprzypadkowo Gandalf przez znaczną część opowieści Tolkiena występuje jako Gandalf Szary. Spróbujmy ledwie wstępnie naszkicować obraz szarej polityki, jak jesteśmy w stanie wyczytać z opowieści Tolkiena.

14.

Najpierw przyjdzie uznać, że świat organizują nam dwie różne opowieści, które muszą zostać jakoś uzgodnione, bowiem bez ta-

²¹ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 368.

kiego uzgodnienia każda z nich będzie dążyła do narzucenia własnej dominującej roli w porządkowaniu świata. Jedną z nich jest opowieść o „smokach i elfach”, drugą o „kapuście i ziemniakach”. Napięcie między baśnią i zmytyzowaną przeszłością a wymogami twardej codziennej teraźniejszości domaga się rozwiązania. Nieprzypadkowo pośród wzniosłych rycerskich przygód hobbitów nieustannie przypominają o konieczności jedzenia i picia. Rozpatrując rzecz szerzej, szarość polityki polegać będzie na konieczności stałego przemyśliwania relacji między ideą a konkretnym stanem świata, ciałem i duchem, religią i państwem, bogami i śmiertelnymi. Szara polityka nigdy nie zapomina, że jedynym jej domem jest miękkie ludzkie ciało; dlatego nigdy nie będzie miała skłonności do szafowania losami owego ciała.

15.

Szara polityka, jak każda, bierze się więc z napięcia między domowym „tu” a niebezpiecznym „tam”, lecz – odmiennie od polityki, jaką znamy z historycznej praktyki – wzdraga się przed natychmiastowym uznaniem racji własnego „tu”. „Krażyły pogłoski, że gdzieś na świecie dzieją się dziwne rzeczy”²². Właśnie „pogłoski” (*rumours*) i „gdzieś” (*the world outside*) odgrywają ważną rolę. To, co było pewne i w czym nasz dom znajdował niezachwianą wiedzę o sobie, teraz ulega zmianie pod wpływem „pogłosek”, a zatem czegoś niesprawdzonego i dochodzącego nie wiadomo dokładnie skąd. Polityka szara jest formą powątpiewania w skuteczność mojej dotychczasowej wiedzy o świecie nazywanym „moim” i odsłania możliwość istnienia innych sposobów przedstawiania owego świata.

16.

W szarej polityce przyszłość nie ma nic wspólnego z łatwą obietnicą. Wprost przeciwnie – jeśli poważna obietnica zawsze winna

²² Idem, *Władca Pierścieni*, 1, op. cit., s. 69.

być składana w oparciu o wiedzę i prawdopodobieństwo zdarzeń z niej wynikające, to polityka, jaką znamy, polityka bieli i czerni, oczywiście ją fałszuje i w tym sensie, jako czynienie niespełnialnych przyrzeczeń, nie jest polityką poważną. Szara polityka wychodzi z odmiennego założenia: jedyną podstawą, na jakiej możemy mówić o przyszłości, jest nadzieja, lecz nie jest ona nadzieją na nic konkretnego, przyrzeczeniem, że spełni się to czy tamto; nadzieja szarej polityki jest jedynie otwarciem, podjęciem wyzwania z nieprzewidywalnym skutkiem. Gandalf mówi wyraźnie: „Przemawiałem słowami nadziei. Lecz tylko nadziei. A nadzieja to jeszcze nie zwycięstwo”²³. Nadzieja szarej polityki nie ma więc nic wspólnego z pewnością, jest w mniejszym stopniu przyrzeczeniem, a w większym ostrzeżeniem przypominającym o fundamentalnej randze zobowiązania. „Idźcie, gdzie was czeka obowiązek, i zachowajcie nadzieję”, kończy Gandalf²⁴.

Oznacza to niezgodę na akceptowanie historii jako biegu wydarzeń, której mocy nie da się przeciwstawić. W konsekwencji prowadzi to do podjęcia bezwarunkowej odpowiedzialności za świat, odpowiedzialności, którą jednostka musi podjąć jako osobiste wezwanie i wyzwanie. To nie historia, lecz ja – bez najmniejszej gwarancji powodzenia – muszę próbować ratować, co się da. Pisze Karl Popper: „Prawda, że potrzebujemy nadziei; działać, żyć bez nadziei – to przerasta nasze siły. Ale nie potrzebujemy nic więcej. Nie potrzebujemy pewności”²⁵. Gandalf, niczym Hölderlin słowami podjętymi później przez Heideggera, przypomni, że nadzieja świta w największym mroku: „[...] w tej stronie, gdzie czai się najstraszniejsza groźba, świta także nadzieja. Los waży się na wątlej nitce. Ale nadzieja istnieje i nie zgaśnie, jeżeli przynajmniej jeszcze przez krótki czas oprzemy się pod-

²³ Idem, *Władca Pierścieni*, 2, op. cit., s. 126.

²⁴ Ibidem, s. 127.

²⁵ K. Popper, *Spółeczeństwo otwarte i jego wrogowie*, t. 2, przeł. H. Krahelska, W. Jedlicki, wyd. 2, 1. dodr., Warszawa 2007, s. 353.

bojowi”²⁶. To wszystko, na co możemy liczyć. Taka jest podstawa szarej polityki.

17.

Szara polityka oddycha powietrzem niepokoju i niepewności. Nie uspokaja, lecz wzbudza odpowiedzialność za przyszłość, która nie będzie odpowiadała żadnym wyobrażeniom, jakie mieliśmy o niej do tej pory. Przyszłość czerpie swój kształt z tego niepokoju właśnie i dlatego jej postać jest niepewna i mglista. Tym bardziej, że zmiany w charakterze tego, co nazywamy „dzisiaj”, obejmują także i przestrzeń. Również „tu” nie zachowuje swego kształtu w stanie nienaruszonym. Gdy hobbici wracają do Shire’u, zastają go odmienionym podstępными działaniami Sarumana. Ten zaś objaśnia im to z szyderczą jasnością: „zdawało się wam, że cała ta historia już się szczęśliwie zakończyła i że po prostu spacerkiem pojedziecie do swego kraju, gdzie resztę życia spędzicie miło i wygodnie. [...] mowy być nie może, by ktoś naruszył ten wasz dom. Co to, to nie!”²⁷. Szare jest to, co pozbawione łaski zakończenia pojmowanego jako restytucja poprzedniego, dotychczas obowiązującego stanu rzeczy. Przyszłość nie jest więc ani powrotem do minionego, ani ruchem w stronę utrwalenia jakiejś określonej wizji świata. Innymi słowy, dla szarej polityki przyszłość nie jest szczęśliwym zakończeniem, ale zapowiedzią niewiadomego, niewiadomego, które musimy przygotować, za które ponosimy odpowiedzialność, lecz które nie będzie naszym udziałem. Koniec jest początkiem nowego, którego nie ujrzymy, ale z odpowiedzialności za które nikt nas nie zwolni. „Trzecia Era świata skończyła się, nowa era się rozpoczyna”²⁸, mówi Gandalf. Z tej perspektywy zadaniem szarej polityki nie może być ani restytucja przeszłości, ani czysta zmiana polegająca

²⁶ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 2, op. cit., s. 148.

²⁷ Idem, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 371.

²⁸ Ibidem, s. 311.

na ustanowieniu zupełnie nowego porządku. Musi ona znaleźć sposób na wyrażenie trudnej sytuacji, w której ocalenie i zmiana znajdują wspólny język. Szarej polityce nie chodzi ani o to, by świat opisać, ani o to, by go zmienić. **Stawką jest dopuszczenie i uszanowanie zmiany ocalające wszakże to, co się da.** Gandalf powie dalej: „Wiele bowiem ocaliliśmy, lecz wiele również musi zniknąć”²⁹.

18.

Polityka szarości, nie unikając władzy, w przeciwieństwie do Mordoru, którego główną podstawą jest Pierścień Władzy, „fundament siły Barad-dur, nadzieja Saurona”³⁰, nie funduje się na władzy, której powołaniem jest nieposkromione rozszerzanie swych wpływów. Władza klasycznej, czarnej i białej polityki chce się nade wszystko utrzymać, lecz aby to uczynić, musi nieustannie poszerzać swój stan posiadania. Filozofia wspierająca czarną i białą politykę ma podbudować jej aroganckie pragnienie pokonania ograniczeń czasu i przestrzeni, pchając ludzi do nieustannej wojny. Celem owego działania jest uczynienie świata „gotowym”, wyprodukowanym wedle pewnego wzoru, zamkniętym w formule niewymagającej korekt i modyfikacji. Tymczasem szarość działa zupełnie inaczej: rozjaśnia bez nachalnego objaśniania, jest źródłem *clarity without clarification*³¹. W przeciwieństwie do takiego obrazu polityki Gandalf wyłoży ideę szarej filozofii w następujący sposób: „[...] nie do nas należy panowanie nad wszystkimi erami tego świata; my mamy zadanie zrobić, co w naszej mocy, dla epoki, w której żyjemy, wytrzebić zło ze znanego nam pola, aby przekazać następcom rolę czystą, gotową do uprawy. Jaka im będzie sprzyjała pogoda, to już nie nasza

²⁹ Ibidem.

³⁰ Ibidem, s. 192.

³¹ A. Fioretos, *The Gray Book*, Stanford 1999, s. 34.

rzecz”³². Nie chodzi zatem o „panowanie” (*master*), lecz o „zadanie” (*our part*) o charakterze nie performatywno-konkluzywnym, lecz przygotowawczo-inicjującym. Nie o kształt przyszłości rzecz idzie, lecz o otwarcie możliwości jej zaistnienia poza horyzontem naszych oczekiwań. Szara polityka służy przyszłości, niejako odmawiając jej siebie; oddaje się bowiem służbie „teraz” (*those years wherein we are set*), ale czyni to tak, by w istocie nabrać do owego „teraz” krytycznego dystansu. Szarej polityki należy więc szukać pomiędzy przyszłym i obecnym; nie oddając się bez reszty żadnej z nich, tylko tak może służyć godnemu byciu-razem. Gdyby całkowicie zaakceptowała teraźniejszość, byłaby jedynie konformizmem i podtrzymywaniem *status quo*; gdyby bezlitośnie wcielała w życie swoją wizję przyszłości, stałaby się totalitarnym koszmarem. Między „dziś” i „jutro” rozciąga się królestwo szarej polityki.

19.

Oznacza to szczególną relację z prawem. Gdy tradycyjna polityka bieli i czerni opiera się na – gdy trzeba – siłowym egzekwowaniu norm prawa i wynikających z nich konsekwencji, polityka szara na rozważnym powstrzymaniu się od takich działań wtedy, gdy mogłyby one zakłócić pożądane w dalekiej perspektywie korzystne dla wszystkich efekty. Aragorn staje pod bramą Minas Tirith i choć jest pełnoprawnym królem, powstrzymuje się od wkroczenia do miasta. Dzieje się tak z trzech powodów. Po pierwsze, należy zawsze spoglądać na własne decyzje polityczne nie tylko z punktu widzenia prawomocności roszczeń, ale przede wszystkim rozpatrując ogólną konstelację wydarzeń, której może roszczenia są jedynie elementem. Stąd Aragorn mówi: „Nie wejdę więc do stolicy ani nie zgłoszę swoich roszczeń do tronu, póki nie rozstrzygnie się ostatecznie, kto zwyciężył: my czy też

³² J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 192.

Mordor³³. Po drugie, rozważne działanie polityczne wymaga ustępstw wobec czasu. Czas jest dla szarej polityki nie przeciwnikiem, lecz partnerem. Aby działać, trzeba czynić to w harmonii z czasem, nie ścigając się z nim i nie zostając za nim w tyle. Dlatego Aragorn twierdzi: „czas nie dojrzał jeszcze”³⁴; owo *unripe* wyraża najwyższy szacunek dla czasowości ludzkiego bycia. Po trzecie, Aragorn pozostaje pod murami miasta w imię tego-co-nas-strzeże. Wejście do miasta byłoby zdradą wobec Strzegącego, które strzeże nagiego życia. Aragorn zostaje pod murami nie jak „żebak”, ale jak „dowódca Strażników, którzy nie przywykli do miast i domów z kamienia”³⁵. Tę zasadę szarej polityki mogliśmy także przedstawić słowami Michela Serresa: „Sprawować władzę, nie szczycąc się nią, oto początek mądrości”³⁶. I dalej: „Człowiek szlachetny umie się powstrzymywać. Zachowuje zawsze rezerwę sił po to, aby panować nad własną siłą, odrzuca rozpowszechniające się wszędzie władztwo ślepej przemocy”³⁷.

20.

Szara polityka powstaje z poczucia dokuczliwości własnego wygodnego usytuowania. To owa solidarność „wstrząśniętych”, o której poruszająco pisze Jan Patočka. Wstrząs ów jest dogłębny. Dotyka nie tylko geograficznej lokalizacji (przypomnijmy, iż saga Tolkiena rozpoczyna się od obrazu Shire’u jako „miłego zakątka”), ale przede wszystkim wstrząsa samą istotą egzystencji ludzkiego indywiduum. W całej dosłowności szara polityka powstaje wtedy, gdy świat dotyka nas „do żywego”. Wtedy doświadczamy tego, co ostateczne, a przed czym usiłowaliśmy się bronić

³³ Ibidem, s. 168.

³⁴ Ibidem.

³⁵ Ibidem.

³⁶ M. Serres, *The Troubadour of Knowledge*, transl. by S. F. Glaser, W. Paulson, Ann Arbor 1997, s. 125, tłum. T. Ślawek.

³⁷ Ibidem, s. 119.

przez całe życie. Rzeczywistość przestaje układać się w płynną sekwencję wydarzeń, bowiem przeszliśmy przez coś, co niszczy wszelkie wydarzenie. W sferze szarości „język istnieje tylko wtedy, gdy pojawia się w przerwie między kolejnymi wypływami leż”³⁸. Szare należy właśnie do tej domeny przerwy, interwału, synkopy w pozornie ciągłej sekwencji zdarzeń. Dokonawszy swego dzieła, Frodo powie Samowi: „[...] nic już nie pamiętam, a raczej wiem, że to przeżyłem, ale nie widzę tego oczyma pamięci. Nie zostało mi nic, zgubiłem smak jadła, świeżość wody, szum wiatru, wspomnienie drzew, trawy i kwiatów, obraz księżyca i gwiazd. Jestem nagi wśród ciemności, żadna zasłona nie dzieli mnie od ognistego koła. Widzę je teraz już nawet na jawie, otwartymi oczyma, a wszystko inne znika we mgle”³⁹. Szarą politykę uprawiają ci, którzy nie bronią się przed głębokim zranieniem i gotowi są przyjąć nieuleczalny charakter tej rany. To rana należąca do tych, mówi Gandalf, „które nigdy się całkowicie nie goją”⁴⁰. Frodo przyznaje, że rana, którą mu zadano, należy do niezabliźnialnych. Szara polityka prowadzona jest wysiłkiem na rzecz bliźniego: „Starałem się uratować Shire i uratowałem, ale nie dla siebie. [...] gdy jakiś skarb znajdzie się w niebezpieczeństwie, ktoś musi się go wyrzec, utracić, by inni mogli go zachować”⁴¹. Ale aby można było spełnić to zadanie, trzeba otrzymać ranę, która nie zabliźnia się nigdy. Tylko z taką niezabliźnioną raną mogą służyć bliźniemu. Rana ta jest głębokim cięciem, a jej brzegi nie zasklepią już nigdy odległości dzielącej mnie od tego, co było, ode mnie samego, od homeostazy domowego szczęścia. Nie ma powrotu do dawnego świata, nie ma dawnego mnie, nie ma spokoju. Frodo doskonale to rozumie: „Nie ma w gruncie rzeczy powrotu. Może nawet dojadę do Shire’u, ale nic już nie będzie tak

³⁸ A. Fioretos, op. cit., s. 47.

³⁹ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 268.

⁴⁰ Ibidem, s. 334.

⁴¹ Ibidem, s. 385.

jak dawniej, bo ja jestem inny. Skaleczyły mnie sztylet, jadowite żądło, ostre zęby, długo dźwigane brzemie. Gdzie znajdę spoczynek?”. Zostaje już tylko milczenie. „Gandalf nie odpowiedział”⁴².

21.

Na pytanie każdej polityki „co począć?”, polityka szara odpowie inaczej niż jej biała lub czarna wersja. Te bowiem wykazują tendencję do skrajnych rozwiązań; opowiedzą się albo za kunktatorsko-konformistycznym kompromisem, albo za niezłomnością za wszelką cenę, heroizmem zadekretowanym i narzuconym wszystkim pod groźbą utraty czci i godności. Jedna z tych odpowiedzi brzmi: „zrezygnujmy i cofnijmy się”, druga – „walczymy do ostatniego człowieka”, właśnie człowieka, a nie żołnierza, „choćby zostały po nas tylko ruiny, zgłiszczą i trupy zaścielające ulice”. Praktycy szarej polityki nie cofną się przed heroizmem. To Sam, postać wolna od wszelkich bohaterskich pokus, zada wśród narastającej zewsząd ciemności pytanie „Co począć?!” i sam na nie odpowie: „[...] krzyknął głośno i wydało mu się, że słyszy wyraźnie odpowiedź: wytrwać do końca. Iść dalej w nową samotną drogę, gorszą niż wszystkie dotychczasowe”⁴³. Ale heroizm ten nigdy nie stanie się zaczynem ideologicznego programu. Ten bowiem zawsze prowadzi do ujednolicenia i twardego dyskursu jedynej racji. Jeśli szara polityka opiera się na nadziei, czyni to dlatego, że pozwala każdemu odnaleźć dla siebie stosowne zadanie do podjęcia. Gdy armia Aragorna maszeruje przez spustoszoną ziemię, „co słabszym ludziom zabrakło odwagi, by iść lub jechać dalej na północ”. Tym Aragorn pozwala zawrócić, dając im miśję stosowną do ich sił tak, iż „ożywieni nową nadzieją, że mają do spełnienia obowiązek nie przekraczający ich sił, odeszli”⁴⁴. Nadzieja szarej polityki nie jest prostą obietnicą „czegoś”, którą to

⁴² Ibidem, s. 334.

⁴³ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 2, op. cit., s. 423.

⁴⁴ Idem, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 203.

obietnicę ma spełnić ktoś inny; bierze się ze zdolności do wypełnienia zadania odpowiadającego sile wykonującego, i to on sam ma zadanie owo wykonać.

22.

Szara polityka wie, że im dramatyczniejsza sytuacja, tym mniej skuteczne są wszelkie monolityczne dyskursy. W szczególnym sposobie organizowania świata, jakim jest szara polityka, „to, co się liczy, to domysł, sugestia, przypadek, a nie ostatecznie wyładowany kształt uwodzący swą doskonałością”⁴⁵. Gdy doszliśmy „do krawędzi, gdzie spotyka się nadzieja z rozpaczą”, *to the very brink, where hope and despair are akin*, tylko osobista decyzja podjęta przez każdego będzie decyzją mądrą. Wtedy nie mogę okazać się jedynie adherentem politycznej ideologii; gdyby tak się stało, byłbym nie więcej niż czymś pełnomocnikiem, a nie niezależnym ludzkim indywiduum. Świetnie dokumentuje to scena negocjacji z wysłannikiem Mordoru pod Czarną Bramą, kimś, kto powierzwszy się ideologii, znalazł się na pograniczu monstrualności. To mąż „odrażającej postaci, na czarnym koniu, jeśli go dzi się nazwać koniem ogromną, wstrętną bestię o strasliwym pysku [...]”. Jeździec, owinięty czarnym płaszczem, w wysokim czarnym szyszaku, nie był jednak upiorem, lecz żywym człowiekiem”⁴⁶. I teraz moment najważniejszy – kto staje się rzecznikiem ideologii, traci imię, staje się nieobecnością wbudowaną w czarne mury partyjnej twierdzy: „Imienia tego pełnomocnika Barad-dur nie zachowała żadna pieśń ani legenda, on sam bowiem je zapomniał, kiedy przedstawiając się rzekł: – Jestem rzecznikiem Saurona”⁴⁷. To zaprzeczenie szarej polityki: ta bowiem bierze się z głębi imienia i z nieuzbrajania się wobec świata, z nagości bycia podatnego na zranienie.

⁴⁵ A. Fioretos, op. cit., s. 126.

⁴⁶ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 205.

⁴⁷ Ibidem.

Historia w dziełach Johna Ronalda Reuela Tolkiena

SSpoglądając na literackie dzieło Johna Ronalda Reuela Tolkiena, jego rozmach i siłę oddziaływania czy wręcz uwodzenia czytelnika, nie sposób odnieść się do niego inaczej niż poprzez parafrazę fragmentu *Władcy Pierścieni* – chodzi oczywiście o mowę Bilba Bagginsa na swym urodzinowym i jednocześnie pożegnalnym przyjęciu z okazji 111. urodzin¹. Powiedziałbym więc tak: „Ani połowy spośród nich [tzn. dzieł Tolkiena] nie znam nawet do połowy tak dobrze, jak bym pragnął; a mniej niż połowę z nich lubię o połowę mniej, niż zasługują, a wszystkie te lata, które strawiłem na ich czytaniu, to za mało, aby się ich towarzystwem nacieszyć”². Nie miejsce tutaj jednak na omawianie poszczególnych Tolkienowych opowieści, o których można mówić i pisać właściwie bez końca, bo tematem jest tylko jeden z ich aspektów – historia.

Znaczenie historii w budowanym przez Tolkiena przez dziesiątki lat „autorskim micie” podkreślał wyraźnie przed z górą sześćdziesięciu laty C. S. Lewis w recen-

¹ Zob. J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 1: *Drużyna Pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2005, s. 49-52.

² Moja przeróbka odnosi się do fragmentu zaczynającego się słowami Bilba: „Ani połowy spośród was [...]” (ibidem, s. 51).

zji *Drużyny Pierścienia*, zauważając: „Nie można tu zrobić kroku, by stopa nie pogrzażyła się w pyłe historii”³. Sam Tolkien przynajmniej kilka razy bardzo wyraźnie podkreślał znaczenie historii dla swej twórczości literackiej. Warto przytoczyć przynajmniej jeden cytat:

Mam umysł historyczny. Śródziemie nie jest światem wymyślonym. Nazwa ta to współczesna forma (pojawiająca się w XIII w. i wciąż będąca w użyciu) *midden-erd* > *middel-erd*, dawnego określenia *oikoumenē*, miejsca zamieszkanego przez ludzi, świata obiektywnie rzeczywistego, przeciwstawionego zwłaszcza światom wymyślonym (Kraina Baśni) czy niewidzialnym (jak Niebo czy Piekło). Teatrem mojej opowieści jest ziemia, na której teraz żyjemy, lecz okres historyczny został wymyślony. Są tam obecne wszystkie cechy zasadnicze tego miejsca (a przynajmniej zasadnicze dla mieszkańców płn.-zach. Europy), dlatego naturalnie sprawia ona wrażenie czegoś znajomego, nawet jeśli została nieco uwznioślona przez urok oddalenia w czasie⁴.

W tej notatce, pochodzącej z pierwszych miesięcy 1956 roku i spisanej w związku z recenzją Wystana H. Audena *Powrotu króla* na łamach „New York Times Book Review” z 22 stycznia 1956 roku, zawarta jest wyraźna deklaracja autora co do zakorzenienia w historii jego dzieł, ale też podkreślenie, do dziejów jakiego obszaru świata (może kręgu cywilizacyjnego) się on odwołuje.

„Głębokie zanurzenie” Tolkiena w historię wynika zapewne z wielu przyczyn, pośród których nieostatnią jest jego wykształcenie oraz wieloletnie dociekania nad dziejami literatury śre-

³ Recenzja ukazała się na łamach „Time and Tide” z 14 sierpnia 1954 roku, a więc zaledwie kilka dni po premierze książki – cyt. za: M. W. Perry, *Klucz do Tolkiena. Chronologia i komentarz do Władcy Pierścieni*, przeł. R. Derdziński, Warszawa 2004, s. 23; o recenzji zob. H. Carpenter, *J. R. R. Tolkien. Wizjoner i marzytel*, przeł. A. Sylwanowicz, Kraków 2010, s. 257-258.

⁴ J. R. R. Tolkien, *Notatki na temat recenzji W. H. Audena z Władcy Pierścieni* [w:] idem, *Listy*, wybrane i oprac. przez H. Carpentera, przy współpr. Ch. Tolkiena, przekł. A. Sylwanowicz, Warszawa 2010, nr 183, s. 390.

dniowiecznej⁵. Na plan pierwszy wysuwają się opowieści o królu Arturze, *Beowulf* czy rozmaite opowieści starogermańskie i fińsko-estońsko-karelska *Kalevala*, nad którymi pracował i z których pełnymi garściami czerpał inspiracje do swej twórczości literackiej⁶. Nawiązania historyczne siłą rzeczy odnosiły się więc do tajemniczego i ciekawego świata opowieści barbarzyńców z północy, których legendaria w rozmaitych formach zachowały się do dzisiaj. Sam Tolkien tak pisał o początkach swych zainteresowań tym z jednej strony krwawym, groźnym i rzeczywistym, z drugiej tajemniczym i baśniowym światem sag, pieśni i opowieści celtyckich, germańskich i fińskich:

Nigdy nie pragnąłem mieć snów czy przygód Alicji, a opowieść o nich po prostu mnie bawiła. Nie marzyłem o poszukiwaniu ukrytych skarbów czy o walce z piratami, więc nie przejąłem się zbyt *Wyspą skarbów*. Wolałem opowieści o Indianach: były w nich łuki i strzały (a moim nigdy niespełnionym marzeniem było nauczyć się dobrze strzelać z łuku), obce języki, przebłyśki archaicznego stylu życia, a nade wszyst-

⁵ Na temat życiorysu Tolkiena, w tym wykształcenia, dokonań oraz analizy jego twórczości, odsyłam do kilku dostępnych w j. polskim jego biografii. Na pierwszy plan wysuwa się wspomniana w przyp. 3 biografia pióra Humphreya Carpentera; zob. też: T. Gómez, *J. R. R. Tolkien*, tłum. D. Bartnik, Warszawa 2006, „Człowiek i Twórca”; C. Duriez, *Tolkien i C. S. Lewis. Historia niezwyklej przyjaźni*, przekł. A. Rudnik, Kraków 2006; M. White, *Tolkien. Biografia*, przekł. K. i M. Majchrzak, Poznań 2004 – w wymienionych pełniejsza informacja bibliograficzna. Interesującą analizę twórczości zawiera książka Thomasa A. Shippeya – *J. R. R. Tolkien. Pisarz stulecia*, przekł. J. Kokot, Poznań 2004.

⁶ Pełna analiza tych nurtów średniowiecznej literatury nie jest tutaj możliwa, zob. tymczasem dostępne w j. polskim książki ukazujące zainteresowania na tym polu naszego bohatera: J. R. R. Tolkien, *Legenda o Sigurdzie i Gudrun*, przeł. K. Staniewska „Elring”, A. Sylwanowicz „Evermind”, Warszawa 2009; idem, *Upadek króla Artura*, pod red. Ch. Tolkiena, przeł. K. Staniewska „Elring”, A. Sylwanowicz „Evermind”, Warszawa 2013 oraz *Beowulf*, przekł. i koment. J. R. R. Tolkien oraz Sellic spell pod red. Ch. Tolkiena, przeł. K. Staniewska „Elring”, A. Sylwanowicz „Evermind”, Warszawa 2015.

ko lasy i puszcze. Jeszcze wspanialszy był kraj Merlina i Artura, a piękniejsza była bezimienna Północ Sygurda Wölsunga i Fafnira, księcia smoków. Tych krain pożądałem najbardziej⁷.

U podstaw historyczności dzieł literackich Tolkiena legły więc z pewnością legendy, mity i opowieści z odległej przeszłości tych ludów, które przejęły odpowiedzialność za kształtowanie naszego kręgu cywilizacyjnego po ustąpieniu pola przez Rzym. Pisarz nie pominął też dziedzictwa antyku, które mieszało się w narracji jego dzieł z celtyckimi i germańskimi opowieściami oraz kulturą rycerską i ukształtowanym na Zachodzie feudalizmem. Spór o to, czy w *Silmarillionie*, *Władcy Pierścieni* i innych Tolkienowych opowiadaniach, snujących mity Śródziemia, jest więcej średniowiecznej tradycji barbarzyńców czy wątków antycznych, jest zdecydowanie poboczny i chyba nie ma większego znaczenia. Wydaje się, że do pewnego stopnia sam Tolkien dał odpowiedź na tak postawione pytanie, wskazując na przyczyny podjęcia swego pisarskiego dzieła w liście do wydawcy, Milтона Waldmana:

Poza tym – mam nadzieję, że nie zabrzmi to absurdalnie – od najwcześniejszych lat bolałem nad ubóstwem mojego własnego ukochanego kraju: nie miał własnych opowieści (związanych z jego mową i glebą), przynajmniej nie takiej jakości, jakiej poszukiwałem, a znajdowałem (jako składnik) w legendach innych krain. [...] Nie śmiej się! Kiedyś jednak (dawno już przestałem się z tego powodu puszyć) chciałem stworzyć zbiór mniej lub więcej powiązanych ze sobą legend, poczynawszy od tych największych, kosmogonicznych, aż do poziomu romantycznej baśni – te większe miały być oparte na mniejszych, pozostających w kontakcie z ziemią, a mniejsze miały czerpać chwałę z rozległego tła tamtych – który mógłbym zadedykować po prostu: Anglii, mojemu

⁷ J. R. R. Tolkien, *O baśniach*, przekł. J. Kokot [w:] idem, *Opowieści z Niebezpiecznego Królestwa*, Warszawa 2008, s. 278. Por. idem, *Potwory i krytycy oraz inne eseje*, przeł. R. Stiller, Kraków 2010 – esej *O baśniach albo Drzewo i liść*, s. 184.

krajowi. Powinien on mieć zamierzony przeze mnie ton, chłodny i czysty, powinien tchnąć naszą atmosferą (klimatem i glebą północnego zachodu, to znaczy Brytanii i okolicznych części Europy, a nie Włoch czy rejonów Morza Egejskiego, a jeszcze mniej Wschodu) i odznaczać się (jeśli udałooby mi się to osiągnąć) delikatnym, ulotnym pięknem, takim jakie niektórzy określają przymiotnikiem »celtyckie« (choć trudno je znaleźć w oryginalnych dawnych celtyckich przedmiotach), powinien być »wysoki«, pozbawiony prostactwa i odpowiedni dla dojrzałego umysłu, pochodzącego z kraju od dawna zanurzonego w poezji. Niektóre z wielkich opowieści napisałbym w całości, a inne pozostawiłbym ledwie naszkicowane, o jedynie zaznaczonym planie. Cykle powinny być połączone w majestatyczną całość, zostawiając jednak pole do popisu innym umysłom i dłoniom, które parają się malarstwem, muzyką i dramatem. To było absurdalne⁸.

Ten nieco przydługi cytat pokazuje nie tylko przyczyny, które spowodowały, że uczony stworzył oparty na historii alternatywny świat, który wciągnął w swą orbitę nie tylko rzesze czytelników na całym globie, ale stał się wzorcem dla innych pisarzy, a w końcu trafił do studiów filmowych i sal teatralnych⁹. Chyba nieprzypadkowo Shire, kraj hobbitów, przypomina wieś angielską, sielską, spokojną i uporządkowaną, w dobie powiktoriańskiej, w przededniu Wielkiej Wojny. To jeszcze jeden element układanki, która ukazuje nam historyczność kreowanej przez Tolkiena fabuły. Aby pokazać nawiązania do historii jako przeszłości w ogóle oraz historii jako dziedziny wiedzy, nie musimy się uciekać do prostych, by nie powiedzieć upraszczających po-

⁸ J. R. R. Tolkien, *Do Milтона Waldmana* [w:] idem, *Listy*, op. cit., nr 131, s. 238-240 (cały list s. 237-265). Jest to obszerny list napisany gdzieś w drugiej połowie 1951 r. z wydawnictwa Collins.

⁹ O filmowych wersjach dzieł Tolkiena kilka uwag skreślił Teodoro Gómez (biografia Tolkiena jego autorstwa ukazała się w 2001 r., krótko po premierze pierwszej części *Władcy Pierścieni* Petera Jacksona, więc ją odnotował; później przyszła pora na kolejne części trylogii oraz mocno rozbudowaną adaptację *Hobbita*; ocenę dzieła P. Jacksona pomijam tutaj, zostawiając ją specjalistom) – zob. T. Gómez, *J. R. R. Tolkien*, op. cit., s. 199-203.

równań do dwóch wielkich totalitaryzmów XX stulecia – komunizmu i faszyzmu/nazizmu – jako odpowiedników tego, co stworzyli dwaj Nieprzyjaciele, czyli Melkor/Morgoth i Sauron. Autor opowieści ze świata Ardy i Śródziemia był chyba od tego bardzo daleki, sądząc z jego korespondencji. Są w narracji Tolkienowej ciekawsze tropy prowadzące wprost do historii, i to zamierzchlej. Nie mógł przecież całkowicie uciec od starożytnego świata i wielkich religii uniwersalnych. Początki, czy też stworzenie Ardy, wysnute są z muzyki Ainurów i myśli Ilúvatara (Eru/Jedynego) – na początku była więc muzyka/dźwięk¹⁰. Dalsze losy świata Valarów (Potęg) oraz przychodzących na Ardę Dzieci Ilúvatara (elfów i ludzi) to owa zmierzchna przeszłość – opisana w kolejnych dziełach Tolkiena jako droga od wielkości poprzez karlenie i upadek do odbudowy. Jako żywo przypomina to schemat znany nam z dziejów starożytnych, gdy imperia upadała, a w ich miejsce pojawiała się nowa jakość (czy zawsze lepsza?). Númenor (Akallabêth, Mar-nu-Falmar czy też Atalante) to przecież Atlantyda Platona, która upada wprawdzie, ale odradza się w postaci królestw Númenorejczyków na wygnaniu – Gondoru i Arnoru. Ich dzieje przypominają już dzieje antycznej Grecji czy Rzymu – znów przeszłość jest świetna, ale następuje ich stopniowy rozkład i upadek. Gdy na kartach *Władcy Pierścieni* spotykamy starożytne królestwo Gondoru, przypomina ono chylący się ku końcowi świat rzymski gdzieś w V stuleciu naszej ery. Rzym jednak upadł – Gondor zaś za sprawą powrotu króla Elessara ma swą świetność odbudować, a że tak się stało, dowiadujemy już z *Dodatków* do wielkiej powieści Tolkiena.

Opowieści snute przez Tolkiena zawierają też inny ciekawy wątek zaczerpnięty z naszej historii – mamy tutaj ludy piszące, tworzące księgi i budujące struktury państwowe w jakimś stopniu na tym oparte; mamy też ludy opowiadające i śpiewa-

¹⁰ Zob. J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, przekł. M. Skibniewska, wyd. 12, Warszawa 2006, s. 11-19 („Muzyka Ainurów”).

jące pieśni, zawierające swej pamięci i na niej budujące tradycje. To przecież styk – upadające *Imperium Romanum* oraz świat *Barbaricum* gdzieś od schyłku IV po VI stulecie. Cały czas wyrażicie występują odniesienia do wspomnianych wyżej legend północnych (mitologie, religie i sagi świata germańskiego itd.), które są obecne i w *Silmarillionie*, ale także do charakterystycznych dla pełnego średniowiecza opowieści ze świata rycerskiej przygody. Pobrzmiewa gdzieś lektura Geoffreya z Monmouth (Avalon, Avalone, Tol Eressëa) i np. Giralda z Cambrii, którzy byli może ważniejsi niż Marie de France czy Chrétien de Troyes przy wykorzystaniu legend arturiańskich.

Odwołań i cytatów zawartych w dziełach Tolkiena, a zaczerpniętych twórczo m.in. z *Beowulfa* (troll/monstrum Grendel, tytułowy bohater, jako archetyp wielu znaczących postaci świata Tolkienowskiego, a pewnie także i król Hrothgar), a także sag nordyjskich (*Edda starsza*, *Saga o Völsungach* i inne) czy *Pieśni Nibelungów* (smok, skarby, karły itp.), jest wiele i trudno je tutaj wyliczać. Natomiast o fascynacji atmosferą *Kalevali* można przeczytać w jego *Listach*: „Wspomniałem o fińskim, ponieważ on to wszystko zapoczątkował. [...] Lecz początek legendarium, którego ta Trylogia jest częścią (zakończeniem), był próbą przerebienia fragmentów *Kalevali*, a szczególnie opowieści o nieszczytnym Kullervo. To zaczęło się, jak powiadam, w okresie zdawania egzaminów końcowych [...]. Powiedzmy, że trwało od 1912 do 1913”¹¹.

Warto też zwrócić uwagę na fakt, że Tolkien swe opowieści pisał jak prawdziwy dziejopis – ciągle wносił poprawki, usprawniał tekst, przygotowywał kolejne wersje, uzupełniał materiały. Cechą jego twórczości była akrybia i dbałość o przejrzystość przekazu. Uważna lektura dodatków i odsyłaczy do jego dzieł ukazuje nam pełniej „historyczność” zawartych w nich opowie-

¹¹ Idem, *Do W. H. Audena* [w:] idem, *Listy*, op. cit., nr 163, s. 350 (obszerny list z 7 czerwca 1955 r.).

ści, odwołującą się do źródeł (np. Czerwona księga itp.), z wyraźnie zarysowaną osią chronologiczną oraz niezwykłą starannością w kwestiach genealogicznych (szczególnie warto zwrócić uwagę na *Dodatki do Władcy Pierścieni* – [t. III] *Powrót Króla*).

Wszyscy zapewne się zgodzimy, że Tolkien historię znał, potrafił posługiwać się tym, co po minionych wydarzeniach zostało i znakomicie z historii, mitu, legendy i baśni wyplatał nową jakość – świat Ardy ogólniej i świat Śródziemia zaludniony przez ludzi, elfów, hobbitów, orków, entów i kogo tam jeszcze w szczególności. Osadził to wszystko w czasie i przestrzeni, dodając do tekstu nieco obrazu (rysunki, mapy). Cieszę się, że brakuje u Tolkiena nadmiernego dydaktyzmu i wykorzystywania historii wprost, jak też zbyt dosłownych cytatów. Cieszę się też, że nie odnalazłem w jego twórczości frazy tak złośliwej i sarkastycznej: „Historia [...] to relacja, większością kłamliwa, ze zdarzeń, większością nieistotnych, zdawana nam przez historyków, większością durniów”¹².

Historia to dla Johna Ronalda Reuela Tolkiena przede wszystkim opowieść, opowieść o przeszłości, wielkości i upadku, bohaterach i potworach (w dwu aspektach: potwór ludzki i monstrum zwierzopodobne, czy też w wersji mieszanej), czyli ścierające się dobro i zło. Opowieść czasem spisana, często przekuta w legendę i zaklęta w pieśni oraz zanurzona w oralności. Historia w rozmaitych jej aspektach jest pretekstem i tworzywem do... Właśnie, do czego? Na to pytanie każdy z nas może odpowiedzieć inaczej, co niewątpliwie jest siłą i dobrem humanistyki.

¹² Tak zdefiniował historię i badających ją dziejopisów zupełnie niedawno nasz wybitny pisarz Andrzej Sapkowski – *Wiedźmin. Sezon burz*, Warszawa 2013, s. 224.

Andrzej Szyjewski

Mityczny model świata w *The Story of Kullervo* J. R. R. Tolkiena

Wprowadzenie

Spośród wielu tekstów Tolkiena *The Story of Kullervo* odgrywa szczególną rolę. Stanowi pierwszą próbę, dwudziestoletniego wówczas studenta filologii, opanowania materii mitycznej i przekształcenia „żywej” tradycji w tekst. Zatem ukazanie się tego opowiadania wraz z jego szkicami fińskimi w redakcji i z komentarzem Verlyn Flieger w „Tolkien Studies” z 2010 roku¹ oraz wydanie w – lekko zmienionej – formie książkowej w 2015² należy potraktować jako wydarzenie szczególnej wagi dla tolkienistyki. Dzięki Verlyn Flieger otrzymaliśmy tym samym jedno z bardzo ważnych źródeł dla zrozumienia kluczowej w twórczości Tolkiena kwestii przejścia z poziomu mitologii tradycyjnych do jego własnego systemu mitopoei.

Rzecz jasna, choć nie pojawiał się w obiegu naukowym, o istnieniu tego tekstu wiedzano od dawna; wspomina o nim sam Tolkien w *Listach*. W październiku 1914 r. Tolkien przygotowuje się do egzaminu magisterskiego, jednocześnie nie porzucając swoich mitycznych fascynacji. W liście z tego okresu pisze do Edith Bratt:

¹ J. R. R. Tolkien, „*The Story of Kullervo*” and *Essays on Kalevala*, „Tolkien Studies” 2010, vol. 7, s. 211-278.

² Idem, *The Story of Kullervo*, London 2015.

„Wśród innych prac próbuję przetworzyć jedną z opowieści [*Kalevali*] – która jest naprawdę wspaniałą i bardzo tragiczną historią – na opowiadanie nieco podobne do romansów [William]a Morrisa z dorzuconymi kawałkami poetyckimi”³. Przywołując wiele lat później swoją pasję, pisze:

[...] Wspomniałem o fińskim, ponieważ to on wszystko zapoczątkował. Ogromnie mnie pociągało coś w atmosferze *Kalevali*, nawet w kiepskim przekładzie Kirby’ego. Będąc zajęтым wpływem fińskiego na „mój język” nigdy nie nauczyłem się go na tyle, by przebrnąć pewniejszym krokiem przez choćby fragment oryginału, jak uczeń mierzający się nad Owidiuszem. Lecz początek legendarium, którego ta *Trylogia* jest częścią (zakończeniem), był próbą przerobienia fragmentów *Kalevali*, a szczególnie opowieści o nieszczęsnym Kullervo. To zaczęło się, jak powiadam, w okresie zdawania egzaminów końcowych; skończyło się natomiast niemal katastrofą, jako że chociaż mnie nie wyrzucono, to o mały włos nie odebrano mi stypendium. Powiedzmy, że trwało od 1912 do 1913. W miarę rozwoju opowieści zacząłem pisać wierszem⁴.

Oznacza to, że dwa elementy jego kreacji spotkały się po raz pierwszy: przekształcanie języka fińskiego w nowy język zwany Quenya i przekształcanie zastanej mitologii fińskiej w dzieło literackie na wzór William Morrisa. Patrząc w kategoriach mitologicznych, stajemy wobec łańcucha przekazu mitu Kullervo od run fińskich śpiewaków do *Pieśni o dzieciach Húrina*:

³ Idem, *Listy*, tł. A. Sylwanowicz, Poznań 2000, s. 10.

⁴ Ibidem, s. 320-321. Wspomniane egzaminy to *Honour Moderations* (Hon. Mods.), w Anglii rodzaj podsumowujących egzaminów dla humanistycznych studiów I stopnia. Tolkien w lutym 1913 r. zdawał najtrudniejsze ze wszystkich Hon. Mods ze studiów klasycznych i zdobył Drugą Ocenę zamiast prestiżowej Pierwszej, otwierającej drogę do wysokich stypendiów. Z tego powodu nakłoniono go do zmiany studiów klasycznych na filologię angielską.

Tradycja ludów ugrofińskich → Ludowe runy fińskie i karelskie⁵ → *Kalevala* Lönnrota (1849 wersja ostateczna)⁶ → tłumaczenia angielskie J. M. Crawford 1888; Kirby 1907) → ***The Story of Kullervo* (1912-1914)** → *Turambar and the Foalókë* (*The Book of Lost Tales* 1919) → *The Golden Dragon vel Túrin Son of Húrin & Glóruind the Dragon* (1921 [1918?⁷]) → Silmarillionowe wersje opowieści (1926-1973) → *The Children of Húrin vel Narn i Chîn Húrin* (2007).

Jak stwierdza sama Flieger:

The Story of Kullervo jest brakującym ogniwem w łańcuchu przekazu. Jest mostem, po którym Tolkien przeszedł z Krainy Herosów do Śródziemia⁸.

Pisząc *Od Valinoru do Mordoru*, musiałem *ex silentio* zakładać, że na tym etapie nie ma śladów wskazujących na jakiegokolwiek procesy transformacyjne, a Tolkien jedynie adaptował runy *Kalevali*

⁵ Ostateczny zbiór: *Suomen kansan vanhat runot*, 1-14, Helsinki 1908-1948 [dalej SKVR].

⁶ *Uusi Kalevala*, Helsinki 1849. Współcześnie wiele mówi się o podwójnej roli Lönnrota – śpiewaka i skryby. Zob. *The Kalevala and the World's Traditional Epics*, ed. by L. Honko, Helsinki 2002.

⁷ Generalnie powstanie tego poematu wiąże się z pracą Tolkiena w Leeds. Jednak na kopercie *Szkicu mitologii* Tolkien umieszcza notatkę, w której datuje początek pracy nad aliteracyjnym poematem o Túrinie na 1918 r. Z kolei nie jest to dla niego samego pewne, ponieważ najpierw pisze „1921”, po czym przekreśla tę datę i zamiast niej daje „(begun c. 1918)”. J. R. R. Tolkien, *The History of Middle-Earth*, vol. 3: *The Lays of Beleriand*, ed. by Ch. Tolkien, London 1992, s. 3. Nazewnictwo w sposób jasny wskazuje, że poemat musiał powstać po *Księdze Zaginionych Opowieści*. Problemy Tolkiena z datacją własnej twórczości doskonale opisuje J. D. Rateliff w *History of the Hobbit*, vol. 1: *Mr. Baggins*, Boston–New York 2007, s. XI-XIII.

⁸ V. Flieger, Tolkien, *Kalevala and The Story of Kullervo* [w:] J. R. R. Tolkien, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 137.

na prozę z wierszowanymi wstawkami⁹. Obecnie można stwierdzić, że ingerencje Tolkiena w akcję mitu doprowadziły do takiego przekształcenia wątków mitycznych Kullervo, zawartych w runach XXXI-XXXVI *Kalevali*, że nowo powstała narracja zaczęła zdradzać szereg interesujących cech. Ponieważ *Historia Kullervo* stanowi istotne ogniwo dla ukształtowania mitu Túrina Turambara, warto przyrzeć się zakresowi i formie owych zmian. Są one nie tyle znaczne, co znaczące i rozpatrując je, można wyśledzić cały szereg wniosków istotnych dla tolkienistów. Nie należąc bowiem do zasadniczego legendarium Tolkienowskiego, *Historia Kullervo* pokazuje próbę przekroczenia zastanego mitycznego modelu świata i „poprawienia” jego elementów tak, by bardziej pasowały autorowi.

Kwestia konsekwencji

Kalevala jest szczególnym dziełem, pełniącym zarazem funkcje skarbnicy mitycznej prehistorii Finów, jak i arcydzieła literackiego, wywierającego ogromny wpływ na późniejszy rozwój literatury. Mówi się nawet, że literatura fińska zaczyna się i kończy na *Kalevali*. Musimy jednak wskazać, że nie jest to dzieło jednolite, którego redaktor unikałby niekonsekwencji za wszelką cenę. Elias Lönnrot, kompilując *Kalevalę*, miał ambicję stworzenia fińskiego odpowiednika *Iliady*¹⁰. Dlatego przekształcał różnorodny materiał run w zwartą całość, kierując się zwykle estetycznymi kryteriami wyboru tej, nie innej wersji, nie wprowadził jednak przy tym redakcji szczegółów. Poszczególne wersje, mimo

⁹ A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*, Kraków 2004, s. 22, 57.

¹⁰ J. Y. Pentikäinen, *Kalevala Mythology*, transl. by R. Poom, expanded ed., Bloomington 1999, s. 2.

połączenia, zachowały różnice w szczegółach, nastroju, charakterystyce bohaterów. W skład *Kalevali* weszły nie tylko runy epickie, ale też zaklęcia, przyśpiewki weselne i niezależne opowieści. Przede wszystkim zaś – i to jest bardzo istotne dla interesujących nas run o Kullervo – powstawała ona w kilku etapach.

Pierwszym była praca magisterska Lönnrota, *De Vänämöine, priscorum fennorum numine* (O Väinämöinenie, bóstwie dawnych Finów), pisana pod opieką Reinholda von Beckera i obroniona w 1827 r. na Uniwersytecie w Turku. Aby ją napisać, Lönnrot musiał przejrzeć i wydzielić z dostępnych materiałów runy poświęcone Väinämöinenowi. Przy okazji zorientował się, że najprościej połączyć runy tak, by wiązały się z kilkoma podstawowymi imionami, jak Ilmarinen, Väinämöinen czy Lemminkäinen. Każdemu z tych bohaterów pragnął poświęcić odrębny tom¹¹. W istocie jednak zaczął redagować i wydawać znane sobie runy jako kolejne tomy *Kantele* (1829-1831).

W 1833 r. Lönnrot przebywa w Kajaani, zbierając kolejne runy. Zmienia zamiysł publikacyjny i zaczyna pracę nad doborem, rozmieszczeniem i zredagowaniem zespołu runów poświęconych wielkim bohaterom, najczęściej wymienianym przez śpiewaków. Głównym motywem unifikującym miał być życiorys Väinämöinena, a całość miała się nazywać *Runokukous Väinämöisestä* (Zbiór run o Väinämöinenie; badacze nazywają go *Proto-Kalevalą*). Ten ujednolicony tekst został opublikowany w 1835 r. po dodaniu kolejnej porcji run, pochodzących z Karelii Białomorskiej i uzyskanych od Archippa Perttunena w 1834, a zawierających m.in. historię Sampo. Lönnrot postanowił zatytułować go *Kalevala*. Od momentu wydania kolejnej, poszerzonej wersji z 1849 r. to pierwsze wydanie nazywa się *Starą Kalevalą*. Od razu po jej ukazaniu się specjaliści zwrócili uwagę na eklektyczny charakter tekstu, składającego się nie tylko z epickich pieśni, i na sporadyczne manipulacje Lönnrota, próbujące

¹¹ Ibidem, s. 20.

go spiąć *Kalevalę* klamrą: narodziny Väinämöinena – odejście Väinämöinena¹². Tym niemniej bieg syntagmy tej *Kalevali* nie pochodził od Lönnrota, lecz samych śpiewaków, często łączących historię Sampo z opowieścią o powstaniu świata¹³.

Stały dopływ nowych materiałów zmusił Lönnrota do rozbudowania i poszerzenia tekstu *Kalevali*. Nowe wydanie ukazuje się w 1849 r. Pisane w wielkim pośpiechu i w niedogodnych okolicznościach, zdradzało w treści swój kompilacyjny charakter. Ze względu na często spotykaną płynność imion bohaterów poszczególnych run można było przypisywać nowo odnalezione runy starym postaciom. Lönnrot jednak uznaje, że nie da się kontynuować tego w nieskończoność, po czym wprowadza Lemminkäinena jako trzeciego bohatera *Kalevali* i wydziela zestaw run poświęconych Kullervo (runy XXXI-XXXVI *Nowej Kalevali*). Stanowiły one całkowicie nowy materiał w stosunku do *Kalevali* z 1835 r. W *Starej Kalevali* o Kullervo wspomina się tylko w runie XIX, w kontekście jego służby u Ilmarinena i wymiany modłów do Ukko, gdzie żona Ilmarinena życzy mu śmierci na wojnie, a on jej zarazy. Życzenia się spełniają i oboje protagoniści giną¹⁴. W *Nowej Kalevali* opowieść ta zostaje otoczona dwiema porcjami run: jedną z Karelii Białomorskiej, gdzie Kullervo jest pogrobowcem, na którego życie nastaje stryj Untamo, i drugą z południowej Karelii, w której Kullervo ma dom, ojca i matkę, lecz wszystko to porzuca i ostatecznie zabija się po popełnie-

¹² Ibidem, s. 25.

¹³ Ibidem, s. 32. Trzeba stwierdzić, że wersów, których autorstwo można przypisać samemu Lönnrotowi, jest w *Kalevali* ledwie 3% i pojawiają się wtedy, kiedy trzeba uzgodnić wersje pochodzące od różnych śpiewaków. N. Hämäläinen, *Elias Lönnrot's First Kullervo Poem and Its Folk-Poem Models* [w:] *The Kalevala and the World's...*, op. cit., s. 365.

¹⁴ Jedyną wzmianką o Kullervo, jaką Lönnrot poznał w czasie pierwszego pobytu w Karelii Białomorskiej w 1833 r., była zaśpiewana przez Wasilja Kieleväinena, starca o osłabionej pamięci, pieśń o zemście Kullervo na żonie Ilmarinena [SVKR I₂, 931]. N. Hämäläinen, op. cit., s. 368.

niu kazirodztwa¹⁵. Dlatego historia Kullervo z *Kalevali* jest często niekonsekwentna i przez to trudna do pojęcia. Stanowi zarazem wtręt w zasadniczą historię o Sampo i niebieskich światłach. Sam Lönnrot zdawał sobie z tego w pełni sprawę, pisząc w nowej wersji przedmowy do *Starej Kalevali*:

Szczególnie mylące były runy poświęcone Kullervo. Po pierwsze szereg wersji podaje, że jego rodzice zostali zabici przez Untamo, podczas gdy on sam, jeszcze nie narodzony, został wzięty w niewolę w łonie matki. Inne jednak mówią o jego pożegnaniu z rodzicami, podczas gdy kolejne opisują jego wyruszenie na wojnę¹⁶.

Można zakładać, że dla młodego Tolkiena mit idealny (wzorcowy) to właśnie ta rwąca się, niekonsekwentna narracja *Kalevali*, daleka od antycznej tendencji do porządkowania materiału mitycznego. Jego zdaniem dowodziło to pierwotności tej opowieści o ludziach zanurzonych w rzeczywistości magicznej, o bliskich kontaktach z bogami utożsamianymi z duchami tego świata i o kosmologicznych zdarzeniach w tle. Wspomina o „humorystycznej naiwności niewyrafinowanego mitycznego podłoża. Patos jest częstym gościem w *Kalevali*, bardzo często prawdziwym i pożądanym”¹⁷. *Kalevala* unika bowiem nie tylko ładu, ale i dostojności stylu, choć nie brakuje jej runom wielkich tematów. W opisywanym w niej zasadniczo egalitarnym społeczeństwie pojawiają się tragiczne motywy walki z nieuniknionym losem, które pociągają go najbardziej. Są tam jednak także opowieści rubaszne, poświęcone tricksterskim dokonaniom bohaterów, a podstawowym środkiem literackim jest hiperbola i aliteracje mnożące przydomki bohaterów i ułatwiające zachowanie metrum. Sam Tolkien pisze w szkicu poświęconym *Kalevali*:

¹⁵ J. Y. Pentikäinen, op. cit., s. 39-40.

¹⁶ Cyt za: J. Y. Pentikäinen, op. cit., s. 40.

¹⁷ J. R. R. Tolkien, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 78, 118.

Znaleźliśmy się przed ogromnym magazynem tych popularnych wyobrażeń, których utratę od dawna ze smutkiem stwierdzaliśmy [u nas], magazynem pełnym opowieści dalekich od wyrafinowania każącego zachować jakiekolwiek proporcje, gdzie nikt nie myśli o stawianiu granic nawet hiperboli i zachowaniu spójności [...] Możemy wreszcie uwolnić się od całego postępu ostatnich trzech tysiącleci i stać się na chwilę dziko niehelleńscy i barbarzyńscy, jak chłopiec mający nadzieję, że przyszłość zapewni mu wakacje w Piekło, z dala od kołnierzyków Eton i tamtejszych hymnów¹⁸.

Wydaje się, że to, co przede wszystkim urzekło Tolkiena w historii Kullervo, to fatalizm, charakterystyczny dla „pogańskiego” obrazu świata¹⁹. Kullervo powinien stać się herosem, wielkim bohaterem-siłaczem, a zarazem potężnym czarownikiem. Los obraca jednak wszystkie jego predykaty wielkości w niwecz, nawet siła i uroda przyczyniają się do klęski Kullervo. Niewątpliwie Tolkien znalazł też szereg cech herosa jako odbicie własnych, poczynając od sieroctwa, na apodyktycznych opiekunach kończąc. Jego ingerencje w tok narracji *Kalevali* miały na celu przede wszystkim usunięcie niejednoznacznych przekazów. Akcja Tolkienowskiej *Historii Kullervo* rozgrywa się jednoplanowo, a główna postać przeżywa rozwój w sensie psychologicznym. Efekt *deus ex machina* zostaje złagodzony przez dodawanie pewnych szczegółów wyjaśniających pierwotne niekonsekwencje tak, by postępowanie bohatera nabrało psychologicznego prawdopodobieństwa. Verlyn Flieger wymienia siedem elementów narracyjnych przekształconych przez Tolkiena: rodzina Kullervo, jego siostra, osobowość, pies, broń, kazirodstwo oraz śmierć²⁰. W efekcie:

¹⁸ Ibidem, s. 72.

¹⁹ Zob. J. R. R. Tolkien, *Beowulf. Potwory i krytycy* [w:] idem, *Potwory i krytycy i inne eseje*, przekł. T. A. Olszański, Poznań 2000, s. 36-37; A. Szyjewski, op. cit., s. 72, 132-133.

²⁰ V. Flieger, op. cit., s. 147.

W wersji Tolkiena historia ta wcale nie jest taka dziwaczna, biegle wiążąc ze sobą przyczyny, skutki, motywacje i rezultaty. Już na tym etapie funkcjonuje u niego swoisty *modus operandi* – próba zaadaptowania tradycyjnego przekazu tak, by odpowiadał jego gustowi, uzupełnienia luk w materiale wyjściowym i powiązania ze sobą luźnych wątków²¹.

Główną próbą poprawienia niedostatków narracji źródłowej było wyjaśnienie stosunków rodzinnych Kullervo. Zgodnie z tekstem *Kalevali* cały ród Kalervo (a więc Kalervo, jego syn i synowa) został zgładzony przez Untamo, z wyjątkiem jednej dziewczyny („Kalervo młódka brzemienna”²²). Kullervo rodzi się jako pogrobowiec i mściciel swego ojca. Tolkien zwraca uwagę na fakt, że mimo to w runie XXXIV pojawiają się z powrotem rodzice Kullervo („Ród twój nie został zgładzony, / jeszcze nie zginął Kalervo: / żywy jeszcze jest twój rodzic / i matka w zdrowiu przebywa”) oraz jego siostra o nieznanym imieniu, która zabija się, zrozumiałwszy, że spała z własnym bratem. Tym niemniej w runie XXXV mamy znów siostrę i brata Kullervo, którzy giną w następnym runie. Tolkien wobec tego uznaje, że Kalervo miał syna i córkę, którzy przeżyli rzeź, zostali jednak zniewoleni i nigdy nie pragnęli odmiany swego losu. Po śmierci Kalervo jego żona powiła bliźnięta, chłopca i dziewczynkę. Chłopca nazywała Kullervo, dziewczynkę Wanona, co znaczy „płacz”. W ten skomplikowany sposób pojawia się zapowiedź Lalaith „Lament” i Nienor Ninieł „Dziewczyny w łzach”, siostr Túrina Turambara. Wanona nosi też imię Saari (względnie nosiła je pierwotnie). Imię to pojawia się w *Kalevali*, jednak nie w odniesieniu do siostry Kullervo, ta bowiem nie ma w oryginalnych runach swoje go imienia. Saari, Sahri, Sara to nazwa krainy (Sarioli, wariantu Pohjoli, względnie wyspy Saari, na której znajduje się Kronstadt), można ją jednak traktować także osobowo (warianty: Saarivo,

²¹ Ibidem, s. 145.

²² *Kalevala*, runo XXXI, w. 71 [jeśli nie zaznaczono inaczej, posługuję się tłumaczeniem J. Litwiniuka, Warszawa 1998].

Suorivo, Suojero, Somelainen, Suorelaini, Soarell, Litwiniuk tłumaczy jako „Dziewczyna z Wyspy”). Wówczas zwykle odnosi się do pięknej dziewczyny, warzącej piwo u Osmotar. To w niej zakochał się Lemminkainen, bardziej znana jest zaś pod imieniem Kylikki/Kylliki. Miała być tak piękna, że samo Słońce chciało ją za swoją synową, a kiedy opierała się zalotom Lemminkainena, porwał ją i poślubił. Wanona zyskuje po niej nie tylko imię, ale też niezwykle piękno. Kolejne jej imię, Kivutar „Boleśnica”, odnosi się do macierzy żałoby i cierpienia, zwanej też Kiputyttö „Panna Bólu”²³. Kullervo nazywa tak swoją siostrę z powodu bólu, jaki mu zadała.

Kluczowa, z rozwiniętych przez Tolkiena wątków, jest kwestia pochodzenia magicznych mocy Kullervo. Skreślony początek tekstu zawiera klasyczną dla mitu preambułę: „In the days long ago, when magic was yet new”²⁴. Oznacza to czas mityczny, w którym moc kreacyjna działała znacznie silniej niż obecnie. Podobnymi bajkowymi otwarciami (dawno, dawno temu, za górami, za lasami) posługiwał się przy innych okazjach, np. „Dawno, dawno temu żył sobie piesek...”²⁵. Odwrócił je ironicznie w *Kowalu z Podlesia Większego*: „Kiedyś – niezbyt dawno dla ludzi obdarzonych długą pamięcią i niezbyt daleko dla tych, którzy mają długie nogi – była wieś...”²⁶. Tym samym Tolkien zdradza swoją wiedzę dotyczącą konieczności pojawienia się w przekazie mitycznym formuły

²³ *Kalevala*, runo XLV, w. 269-302 zawiera zaklęcie Kivutar (u Litwiniuka: „córka bólu”). Nietrudno domyślić się w jej postaci jednego ze źródeł późniejszej Valiery Fui Nienna.

²⁴ J. R. R. Tolkien, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 214.

²⁵ Idem, *Łazikanty*, przeł. P. Braiter, Warszawa 1998, s. 28. W oryginale: „Once upon a time there was a little dog, and his name was Rover” (idem, *Roverandom*, London 1998, s. 3).

²⁶ Idem, *Rudy Dżil i jego pies; Kowal z Podlesia Większego*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1989, s. 57. W oryginale: „There was a village once, not very long ago for those with long memories, not very far away for those with long legs” (idem, *Tales from Perilous Realm*, London 1997, s. 147).

otwarcia. Magia w sytuacji, kiedy głównego bohatera „dzieli ledwie dwa pokolenia od łabędzia”²⁷, przenika świat przedstawiony w *Historii Kullervo* i uzasadnia skupienie pierwszej części historii na pojedynku magicznym między Kullervo a Untamo.

Także stryja Kullervo – Untamo Tolkien nazywa czarownikiem, choć taki epitet nie pojawia się nigdy w przekładzie Kirby’ego. Co prawda Untamo występuje w podobnej roli na kartach *Kalevali*, ale jest to inna postać, poza cyklem Kullervo, np.:

Mów swój sen, Untamo, Śniku
Drzemliwy młodzieńcze ziemi.
Gdzie się mieści państwo Ahto,
Gdzie drzemią córy topieli?
Powiedział mu swój sen Untamo,
Mowę swą mieszkaniec ziemi...²⁸

O tym drugim Untamo Crawford pisze, że „jest bogiem snów i mówi się o nim zawsze w kontekście niemocy”²⁹. Istotnie, samo imię Untamo pochodzi od *uni-* „sen” z sufiksem *-mo* oznaczającym żywą istotę, rozwijane w zdrobniałej formie – *Untamoinen* oraz w zgrubieniu – *Unto*. *Kalevala* mówi też o jego siedzibie *Untamola* („Pastuch w czapie przemoczonej [Märkähattu]), / Śleporód z sennej krainy [Untamola]”³⁰), ale najwyraźniej nie ma ona nic wspólnego z Untolą, siedzibą stryja Kullervo. Tolkien, mó-

²⁷ Idem, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 82.

²⁸ *Kalevala*, runo V, w. 20-22. U Kirby’ego brzmi to następująco:

Tell me, Untamo, thou sleeper,
Tell me all thy dreams, O idler,
Where to find the realm of Ahto,
Where dwell Vellamo’s fair maidens?
Sleeper Untamo made answer,
And his dreams he thus repeated.

²⁹ *The Kalevala. The Epic Poem of Finland*, vol. 2, into English by J. M. Crawford, New York 1888, s. 16.

³⁰ *Kalevala*, runo XV, w. 575-576.

wiąc o nim jako o czarowniku, prawdopodobnie nawiązywał do kolejnego pojawienia się tego imienia w runie XXVI, gdzie mowa jest o zaklętych wilkach Untamo (w. 205), żyjących w Pohjoli. W konsekwencji w jego ujęciu postać Untamo ulega uszczegółowieniu w oparciu o wzmianki w innych runach *Kalevali*. Untamo byłby więc czarownikiem rodem z Pohjoli, obdarzonym przez to inklinacją do zła i szkodenia, potrafiącym zaklinać „pieśniami mocy”, tak jak Joukahainen w pojedynku z Väinämöinenem.

Magia Kullervo nie ma w *Kalevali* swojego źródła, jest po prostu immanentną cechą niezwykłego herosa, dowodem jego wyjątkowości. Tolkien próbuje nadać swojej postaci więcej konsekwencji. W tym celu unifikuje i silnie rozwija rolę „czarnego psa” z cyklu Kullervo. Pies ten pojawia się kilkakrotnie w runach oryginału jako wielka bestia, własność Kalervo, która zabija owce Untamo. Tolkien łączy ten obraz z opisem „starego psa Musti”³¹, który jako jedyny ocalał z zagłady siedziby Kalervo³². Musti był jedynym świadkiem śmierci Kullervo. Tolkien przeznaczył mu rolę, która stała się ostatecznie źródłem dla mitu Huana, ogara Valinoru, w późniejszej mitologii. Zmienił jego imię na Mauri (może w związku z Q. Mavar, *mavardo* „pasterz” lub „owczarek” od *moa/mawa* „owca”³³; Flieger uważa, że w związku z fiń. *Muuri/Muurikki* używanym w odniesieniu do krowy – „Czarnula”³⁴), ale zrezygnował z niego, powracając do pierwotnego Musti. W jego *Historii Kullervo* Musti jest niezwykle inteligentnym zwierzę-

³¹ Od *musta* – „czarny”; „Czarnuś” – w tłum. J. Litwiniuka; „Blackie” – u Kirby’ego.

³² *Kalevala*, runo XXXVI, w. 287. Jest to zapewne archaiczny mityczny motyw, obecny choćby w *Odysei*, w której przemienionego Odyseusza rozpoznaje jedynie jego stary pies Argos.

³³ J. R. R. Tolkien, *Qenyaqetsa. The Qenya Phonology and Lexicon*, „Parma Eldalamberon” 1998, vol. 12, s. 60.

³⁴ Idem, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 51-52. W istocie w runie I pojawia się fraza: *mustan Muurikin jälessä* „śladami czarnej Muurikki” [tłum. Litwiniuk], ale imię Muurikki nie oznacza czarnej krowy.

ciem, obdarzonym ludzką świadomością, decydującym się samodzielnie walczyć z Untamo.

[...] nikogo nie oszczędzono, ani nikt się nie uratował oprócz wielkiego ogara Musti, który wróciwszy później z pól stwierdził, że jego pan zginął, a jego panią i dzieci uprowadzono w niewolę, wyruszył więc ich śladem w siną dal lasów wokół dworu Untamo. Tam prowadził dzikie życie ku utrapieniu ludzi Untama, co rusz porywając jakąś owcę; nocami słychać było często jego wycie i śludzy Untama nazywali go wtedy ogarem Tuonioego, władcy zmarłych, choć to była nieprawda³⁵.

Musti jest najmądrzejszym z psów, władającym czarami, potrafiącym przybierać różne postaci i mówić. Spotkawszy małego Kullervo wraz z bliźniaczą siostrą Wanoną, opowiada im o ich ojcu i ostrzega przed złymi zamiarami Untamo. Daje Kullervo trzy włosy ze swej sierści, mówiąc, że pomoże mu, jeśli za ich pomocą go wezwie. Magia Mustiego pozwala mu przeżyć bez szwanku trzy śmierci, na jakie skazał go Untamo: w wodzie, ogniu i powietrzu. W *Kalevali* Kullervo, który jest klasycznym dziecięcym herosem dysponującym niezwykłą mocą *ab initio*, potrafi uratować się całkowicie samodzielnie. Tolkien, szukając mniej cudoownego rozwiązania, odwołuje się do klasycznego motywu bajkowego – zwierzęcego pomocnika wzywanego włosem z sierści. Tym samym jego Kullervo traci część niezwykłych cech mitycznych, którymi dysponował w oryginale. Warto dodać, że ta decyzja ingeruje w pierwotną materię mitologii Kullervo, jako że Musti wyjściowo prawdopodobnie był wiązany z Syriuszem, bowiem Kullervo w ludowych runach fińskich jest wyraźnie skojarzony z Orionem. Tolkien jednak nie zrezygnował z tego motywu, jako że we wczesnych wersjach *Silmarillionu* Túrín to Menelmakar, gwiazdozbiór Oriona³⁶. Los Mustiego jest splecio-

³⁵ Ibidem, s. 8-9.

³⁶ Kwestia ta jest omówiona szczegółowo w: A. Szyjewski, op. cit., s. 67-72.

ny z rodem Kullervo, czarny pies towarzyszy herosowi dążącemu przez las na spotkanie śmierci i ginie wtedy, gdy Kullervo się zabija³⁷. Tolkien nie dokończył *Historii Kullervo* i ostatnie chwile herosa w jego ujęciu możemy poznać jedynie poprzez szkicowe notatki dotyczące biegu narracji. Wynika z nich, że Musti zostaje zabity przez oszalałego Kullervo po wybiciu mieszkańców Untoli. Bohater ostatecznie przebija się mieczem i pada na ciało Mustiego³⁸. Ścisły związek psa z bohaterem zostaje zachowany.

Czas i miejsce akcji

Interesujących spostrzeżeń dostarcza porównanie run Kullervo i tekstu Tolkiena pod względem nazewnictwa, a w konsekwencji tła czasowo-przestrzennego. Wyraźnie widać, że przystępując do pracy nad *Historią Kullervo*, młody pisarz chciał zachować jak najwięcej ze specyficznej atmosfery oryginału, jednocześnie nie trzymając się niewolniczo jej nomenklatury. Tendencja do zmian zaczyna się nasilać mniej więcej w połowie tekstu, kiedy wydaje się, że Tolkien próbuje zamazać ścisły związek z *Kalevalą* i nawet główni bohaterowie zostają przemianowani. W charakterystyczny dla swej późniejszej pracy sposób autor zaczyna nanosić na tekst poprawki, jednak nie kończy ich i pod koniec opowiadania powraca do „tradycyjnych” imion i nazw.

Pierwsza grupa zmian dotyczy nazw geograficznych i w tym przypadku Tolkien od samego początku zamierzał odejść od terminologii *Kalevali*. I tak Karjala (Karelia) i Suomi (Finlandia) stają się odpowiednio: krainą Teleä i Sutse „Krajem Mokradeł” (*marshland*). Spór pomiędzy Kalervo i Untamo staje się wojną pomiędzy Teleä (krainą Kalervo) i Sutse (miejscem, gdzie naro-

³⁷ *Kalevala*, runo XXXVI, w. 297-300.

³⁸ J. R. R. Tolkien, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 39-40.

dziła się trójka braci i w którym pozostał ostatni z nich, Untamo). Na pozór zgadza się to z początkiem XXXI runa *Kalevali*, jednak tam konflikt ma charakter rodzinny. Opowieść Tolkiena wyraźnie mówi o krajach i granicach, które najeżdżają oddziały wroga. W Teleä mieszka też Āsemo (Tolkienowski zamiennik Ilmarinena), któremu Untamo vel Ūlto sprzedaje Kullervo w niewolę. Zabicie żony Āsemo powoduje, że Kullervo staje się wyrzutkiem we własnym kraju. W *Kalevali* nie ma konfliktu „miedzy państwowego” pomiędzy Karelią a Finlandią właściwą, natomiast tego typu zmagania toczą się między mieszkańcami krainy Kalevala, zamieszkałej przez heroicznych potomków eponimicznego Kalevy (ojciec Kullervo; Kalervo jest najprawdopodobniej jedną z form Kalevy), a Pohjolą, północną krainą magii i złych czarowników, utożsamianą z Piekłem (Tuonela, Manala). Pohjolę Tolkien rysuje niewyraźnie, zachowując przy tym jej związki z dolnymi zaświatami. Piekłu (Hell), na towarzyszącej tekstowi liście imion³⁹, nadaje nazwę Pūh. A ponieważ w pewnym momencie siedziba Untamo zmienia nazwę z Untoli na Puhōse, zatem Tolkien chciał w ten sposób wskazać kosmiczny podtekst buntu Kullervo. Puhōsa byłaby Pohjolą, jednak Tolkien na określenie Pohjoli używa w późniejszej części swojego tekstu terminu Lōke, dołączając go do końca listy imion.

Wokół tych krain rozpościera się Kēme lub Kēmēnūme, kraina, która w *Kalevali* jest po prostu Rusią, uznawaną za odległy kraj na południowym wschodzie, poza granicami siedzib synów Kalevy. Nazwa nadana przez Tolkiena jest jednym z pierwszych rozpoznawalnych terminów z jego późniejszej mitologii; we wczesnym Qenya Kēmēnūme oznacza „Wielką Ziemię” (*Great Land*⁴⁰), „szeroką ziemię”, a może też „zachodnią zie-

³⁹ Ibidem, s. 41-42, facsimile na s. 43.

⁴⁰ *Kemi.kemen* „ziemia” (J. R. R. Tolkien, *Qenyaqetsa...*, op. cit., s. 46) + *-ūme, umea* „wielki” (ibidem, s. 97); możliwe jest też *Kemen* + *nūme* „zachód” (ibidem, s. 68). Aczkolwiek, zapewne przez pomyłkę, w jednym miej-

mię”. Na poziomie kosmologii *Księgi Zaginionych Opowieści* mowa jest o obszarze zwanym I Nori Landar, stanowiącym płaszcz Ziemi i unoszącym się na wodach Zewnętrznego Oceanu (Neni Erúmear). W późniejszej kosmologii pojawia się termin „Bliższe Ziemie” na oznaczenie centralnych kontynentów Ardy i „Krainy Zewnętrzne” dla określenia otaczających je Amanu i Spalonego Kraju na dalekim wschodzie.

Wymienione krainy bez wątpienia znajdują się na północy, jako że Tolkien w ogóle nie ingerował w opisy roślinności i zwierząt występujące w zaklęciach *Kalevali* przeniesionych do jego tekstu. Ten surowy kraj zamieszkiwali ludzie żyjący na poziomie lokalnych społeczności egalitarnych. Jak pisze sam Tolkien, „społeczeństwo składa się z lepiej prosperujących zagród i rozsianych wiosek, wiersze mówią o życiu wyższej klasy, lecz tworzą ją po prostu bogatsi chłopci, w niewielkim stopniu wyodrębniający się od całości wsi [...], nie ma tu dworskiego polotu ani zamków”⁴¹.

Czas jest bez wątpienia prehistoryczny; dla Tolkiena w *Kalevali* „czają się odniesienia do zapomnianych języków i pamięci dawnych dni”⁴². Bohaterowie walczą łukami, nożami i mieczami, ale nie mają kusz ani prochu. Ta specyficzna czasoprzestrzeń, wczesnośredniowieczna Północ, będzie odtąd dla Tolkiena podstawowym tłem mitologizowanych zdarzeń. Nie ulega wątpiwości, że chciał posadowić swoją historię w obrębie „epoki heroicznej” i północnej Europy (Norland), jednak ukrył odniesienia do konkretnych regionów geograficznych za wymyślnymi nazwami.

scu *Historii Kullervo* pojawia się określenie „Great Land” na oznaczenie krainy Teleä, gdzie mieszka Åsemo (J. R. R. Tolkien, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 17, 56).

⁴¹ J. R. R. Tolkien, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 84.

⁴² Ibidem, s. 69.

Mityczny model świata

Szczegółnej uwagi wymaga rozpatrzenie zmian dotyczących imion, nazw i funkcji postaci, tak głównych bohaterów, jak i postaci boskich i demonicznych, które w sposób naturalny pojawiają się w toku narracji. Także bowiem przedstawiając mityczny model świata mieszkańców krainy Kalevy, Tolkien dokonał ważnych dla jego późniejszej mitopoei przesunięć. Mimo że Tolkienowskie terminy są w dużym stopniu fińskiej natury, to jednak nie pochodzą z *Kalevali*. Istotnym przeróbkom podlegało tło mitologiczne, imiona i funkcje bogów.

1. Kullervo

Główny bohater omawianych run nosi imię Kullervo, które w oryginale oznacza „Dzielny”, „Odważny” (w angielskim tłumaczeniu Crawforda – *Pearl of Combat*; u Kirby’ego – *Battle Hero*). Tolkien zmienia znaczenie na „Wściekłość”. Przy tym jedno z jego imion – Kalervonpoika – zostaje użyte jako alternatywny tytuł opowiadania. Wymaga to dłuższego komentarza. W fińskiej mitologii Kalevan poika, Kalevanpojat, Kalevinpojat oznacza Synów Kalevy, czyli bohaterów mitów, potomków eponimicznego przodka Finów – Kalevy. Z reguły obdarzeni olbrzymim wzrostem, uznawani są za tych, którzy zaorali pierwotny łąd, uzdatniając go do zamieszkania przez ludzi. W estońskim brzmi to Kalevipoeg i jest to zarazem imię własne głównego bohatera eposu *Kalevipoeg*, którego życiorys jest w dużym stopniu odzwierciedleniem życiorysu Kullervo. W runach ludowych, z których korzystał Lönnrot, Kullervo jest nazywany Kalevan poika⁴³, a nie Kalervon poika. Stąd szczególna charakterystyka te-

⁴³ Np. Pääkulli Kalevan poika [SVKR VI, 31].

go bohatera: ogromna siła, umiejętność zaklinania i cudowne narodziny⁴⁴. Zatem w *Kalevali* powstały po ujednoliceniu tekstów Kullervo Kalervon poika to często używana przez Lönnrota zbitka wskazująca na znacznie głębszą rolę, jaką miał Kullervo do odegrania w pierwotnej mitologii. Dla Tolkiena ten patronimik nabiera szczególnej wagi, dostrzega w Kullervo wielki potencjał dramatyczny, jednak nie przekształca swojego bohatera w wielkiego praprzodka Finów.

Postanowiwszy zmienić nazewnictwo, Tolkien zaczyna eksperymentować z imionami dla swego herosa. Kullervo staje się kolejno: Sakehonto, Sake, Săki, Sarihonto, Sari, Honto Talte-*wenlen*. Tym samym zakres znaczeń imienia głównego bohatera oscyluje wokół terminu „honto”, który pojawia się w *Qenyaqetsa* jako rdzeń *hond-/honto* „serce”. Jeśli połączymy to z *Sa/sara* oznaczającym „ognisty”, „święty ogień”, to Sarihonto może znaczyć „Ogniste Serce”, jeśli zaś z *Saka-*, otrzymujemy „Poszukujący Serca/Poszukujące Serce”⁴⁵. Qenejskie *talta/tale* to „obciążać, ważyć” i mogłoby być znaczeniem imienia jego ojca Talte (inny wariant – *Kampo*), w *Kalevali* nazywanego Kalervo. Imiona podkreślają pewne oddalenie od wzorca postaci Kullervo występującego w *Kalevali*, dobrze ujęte przez Verlyn Flieger⁴⁶. Tolkien nadaje swojemu bohaterowi rys ponurości, poszukiwania miłości, za którą tęsknił, wreszcie w miejsce złocistych loków i niebieskich szkarpet, podkreślających obraz przystojnego podrywacza, określa swojego Kullervo jako smagłego i nieszcześli-

⁴⁴ Ludowe runy mówią, że „nieszczęsny syn Kalevy” [*Se calki calevan poica*] urodził się na pięciu skałach sterczących z nurtu i po urodzeniu dopłynął do brzegu, wiosłując na kamieniu. Skałę tę odtąd nazywa się Calawan Poian Paadexi „Skała Syna Kalevy” [SVKR XII, 120]. Zdaniem Anna-Leeny Siikali fińscy wróżbici-szamani byli pozostawiani na skałach pośród rzeki. A-L. Siikala, *Suomalainen šamanismi*, za: N. Hämäläinen, op. cit., s. 381.

⁴⁵ J. R. R. Tolkien, *Qenyaqetsa...*, op. cit., s. 81.

⁴⁶ V. Flieger, op. cit., s. 150-151.

wego⁴⁷. W ten sposób tworzy podstawy charakterologiczne pod późniejszą postać Túrina.

Razem z Kullervo i jego ojcem zmianom imienia podlega też Untamo, aczkolwiek w znacznie mniejszym zakresie, stając się Untim, potem Ūlto, a nawet Ulko/Ulkho. Jedynym śladem w *Qenyaqetsa* jest *ulca* „zły, przewrotny człowiek”, *ulcu* „wilk”, gdzie generalnie przedrostek *ul-* oznacza rzeczy złe, brak czegoś⁴⁸. Tym niemniej Tolkien dąży do wyposażenia samego Untamo, jego siedziby i otaczających lasów w skojarzenia z zaświatami typu chtonicznego (piekłem).

2. Ilu i Ukko

Myślę, że najciekawsze dla zrozumienia formowania własnej mitologii Tolkiena byłoby porównanie istot duchowych, bogów występujących w *Historii Kullervo* z ich prototypami z *Kalevali*. Tolkien, eksperymentując z ich panteonem, doszedł ostatecznie do rozumienia Valarów jako duchowych istot wspierających działania bohaterów bądź prowadzących własne dzieła w świecie. Obecność takich bogów i duchów silnie manifestuje się w *Kalevali*, jako że zakorzeniły się one w modelu świata przywoływanym w języku run. Nawet jeśli wypadły z kręgu wierzeń, to funkcjonowały w obrębie stereotypów, metafor i symboliki.

Przed wszystkim warto zwrócić uwagę na relację postaci Jumala – Ukko, nie dość jasno ukazaną w *Kalevali*. Przyczyna ich kontaminacji w *Kalevali* jest jasna. Na oznaczenie niebiańskiego boga pojawiają się dwa określenia: Ukko i Jumala, oba „przedchrześcijańskie”, ale Jumala oznacza we współczesnym fińskim Boga chrześcijańskiego.

⁴⁷ W *Kalevali* Kullervo określany jest epitetem *kalkki* „nieszczęsny”, jednak z powodu zróżnicowania materiału pojawia się on tylko w części run Kallervo.

⁴⁸ J. R. R. Tolkien, *Qenyaqetsa...*, op. cit., s. 97.

W tłumaczeniu Kirby'ego są uznane za synonimy, a zarazem odpowiedniki słowa Bóg (*God*)⁴⁹. Crawford nieco inaczej rozkłada akcenty, pisząc w indeksie: „*Uk'ko* Wielki Duch mitologii fińskiej; jego siedziba znajduje się w Jumala”. Z kolei w haśle ‘Jumala’ wskazuje, że termin ten zmieniał znaczenie: „*Ju-ma-la* (*You-ma'la*) Pierwotnie niebo, potem bóg nieba, a ostatecznie Bóg”⁵⁰. To rozchwanie znaczeniowe związane jest z niespójnością redakcji run przez Lönnrota. Problem fińskiej Najwyższej Istoty był w folklorystyce rozważany na wiele sposobów. Wahano się, czy główne miejsce w panteonie należy przypisać Ukko, czy Väinämöinenowi, który posiada wybitne prerogatywy stwórcze.

Lönnrot był lojalny w stosunku do swojego promotora, profesora Reinholda von Beckera z Uniwersytetu Turku, zwołennika zupełnie innego podejścia. To on zadał Lönnrotowi, by tematem magisterium uczynić zbiór pieśni poświęconych Väinämöinenowi. Dlatego Lönnrot obronił pracę pod mylącym tytułem *De Väinämöine, priscorum fennorum numine* (O Väinämöinenie, bóstwie dawnych Finów). Już w rozprawie jednoznacznie opowiadał się za monoteistyczną interpretacją panteonu fińskiego. Jego zdaniem, zgodnym z tezami promotora, pierwotna religia fińska była monoteistyczna: istniał jeden najwyższy bóg Ukko; pozostałe istoty były albo anielskiej, albo demonicznej proveniencji, a więc stworzone i zależne od niego. Finowie wyznawali więc „dobre” pogaństwo, które było zapo-

⁴⁹ „UKKO (STARY CZŁOWIEK), zwykle identyfikowany z Jumala, Bogiem Nieba, ze szczególną władzą nad chmurami”, *Kalevala. The Land of Heroes*, vol. 2, transl. from the original Finnish by W. F. Kirby, London–New York 1907, s. 285. Tolkien w szkicu *On „The Kalevala” or Land of Heroes* uważa obecne w *Kalevali* odniesienia do Ukko jako do Boga Nieba za wtręty chrześcijańskie. J. R. R. Tolkien, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 75, 111.

⁵⁰ *The Kalevala. The Epic Poem...*, op. cit., s. 217, 220.

wiedzą chrześcijaństwa⁵¹. Väinämöinen był obecnym w mitologii echem jakiegoś historycznego herosa, wielkiego śpiewaka i mędrca, któremu nadano cechy nadludzkie. Z tej perspektywy Lönnrot dokonywał przeróbek w runach, m.in. wprowadził postać Ukko do pierwszego, kosmogonicznego runa: Ilmatar modli się do niego o pomoc, co jest po prostu parafrazą standardowego zaklęcia ułatwiającego poród⁵². W ten sposób Ukko wymieniony jest przed narodzinami Väinämöinena, demiurga Kalevali.

Dziedzina aktywności Ukko jest powietrze (*ilma*, *ilme*); jest bogiem burzy i pogody, Gromowładcą *Kalevali*. Poemat nazywa go Przewodnikiem lub Pasterzem Chmur, bogiem wiatrów, „srebrnym władcą powietrza”. Sądząc z *Kalevipoegu*, synonimem Ukko jest Taara⁵³, co jest trawestacją gromowładnego Thora, co oznacza, że wzorca dla Ukko należy raczej szukać wśród aktywnych bogów burzy niż Najwyższych Istot niebiańskich. O przeciwnym układzie świadczy znaczenie Ukko „Starzec”, „Stary Człowiek” oraz przydomek z *Kalevipoegu* Vana Isa „Stary Ojciec”.

Termin *ilma* znaczący „niebo, pogoda, powietrze” ma wspólne ugrofińskie korzenie, występuje wśród Finów i Lapończyków, Komi oraz Ugrów znad Obu (Chantów i Mansów). Najprawdopodobniej także był jednym z imion uranicznej Istoty Najwyższej, choć nigdy nie stał się rzeczownikiem pospolitym znaczącym „bóg”, co jest zjawiskiem powszechnym w odniesieniu do nazw nieba na całym świecie⁵⁴. Jak nietrudno zauważyć, z tego rdzenia (prawdopodobnie przez przejście Num>Jum>Jen>In(m)>il(m)) wywodzą się imiona Ilmarinena, udmurckiego Inmara, czeremiskiego

⁵¹ Zob. J. Y. Pentikäinen, op. cit., s. 7, 77.

⁵² Ibidem, s. 136; *Kalevala*, runo I, w. 169-176.

⁵³ W *Kalevali* ta postać pojawia się jako Tuuri, władca obłoków.

⁵⁴ E. Frog, *Evolution, Revolution and Ethnocultural Substrata. From Finno-Ugric Sky-God to the North Finnic God-Smith Ilmarinen* [w:] *Finno-Ugric Folklore, Myth and Cultural Identity*, ed. by C. Hasselblatt, A. van der Hoeven, Maastricht 2012, s. 30.

Jumo, Komi Jen i chantyjskiego Num-iləm. Z tej samej rodziny pochodzi określenie Jumala będące fińskim wariantem starego ugrofińskiego terminu **juma* na oznaczenie nieba, a zarazem boga niebiańskiego, a potem każdego boga jako „wniosłego” dysponenta mocy sprawczej⁵⁵. W fińskim Jumala zyskał znaczenie Boga chrześcijańskiego, ale niegdyś *jomali* oznaczało też „potęgę”, „siłę”, „szczęście”, a w konsekwencji był to odpowiednik terminu „bóg”, „bóstwo” w sensie agensa. Stąd we wspomnianym wcześniej załączeniu fraza: „*Oi Ukko, ylijumala, ilman kaiken kannattaja!*”⁵⁶ oznaczająca najwyższego (*yli*) boga (*jumala*), często też pojawia się zbitka: bóg nieba (*taivaan jumala*).

W konsekwencji Tolkien, czytając *Kalevalę* zarówno w przekładzie Crawforda, jak i Kirby’ego, mógł łatwo dojść do wniosku, że Ukko stanowi klasyczną formę „pogańskiej” Najwyższej Istoty, a zarazem, na ile to możliwe w politeistycznej teologii, przybliżenie Boga chrześcijańskiego (Jumala w *Kalevali*). W konsekwencji jego bóg niebiański, opisany w *Historii Kullervo*, nosi imię Ilu, Ilukko, Ilwinti, czyli „Bóg Nieba, który jest dobry i mieszka w Manatomi”; „Stwórca” (*Creator*), dawca szczęścia/losu i opiekun bytła przed nieszczęściem i złą wolą. Może natchnąć umysły ludzkie, zsyłając im pomysły. Wydaje się, że termin Il-u/Il-winti tkwi korzeniami w fińskim Ilma. *Qenyaqetsa* określa wyraźnie, że *ilu* oznacza „eter, delikatne powietrze międzygwiazdne”, Ilwe jest środkowym poziomem nieba, gdzie dominuje *ilu*, a Ilúvatar to „Niebiański Ojciec”⁵⁷. W późniejszej kosmologii Ilwe zmieni się w Ilmen, ale Ilúvatar pozostaje, jako niewątpliwe echo Ilu z *Historii Kullervo*.

⁵⁵ L. O. Honko, *Finno-Ugric Religion* [w:] *Encyclopaedia Britannica*, <http://www.britannica.com/topic/Finno-Ugric-religion> [dostęp: 24.02.2016].

⁵⁶ W tłum. Litwiniuka: „Oj Ukko, najwyższy Boże, / Całego świata rodzicu”, w tłum. Kirby’ego: „Ukko, thou of Gods the highest, / Ruler of the whole of heaven”.

⁵⁷ J. R. R. Tolkien, *Qenyaqetsa...*, op. cit., s. 42.

Sytuacja nie jest jednak do końca klarowna, gdyż Tolkien w odniesieniu do niebiańskiego boga dwukrotnie posługuje się zamiennie terminem Jumala: kiedy Kullervo zastanawia się nad swym losem i kiedy zsyła świt, gdy Kullervo budzi się w ramionach Wanony⁵⁸. Wówczas Kullervo nazywa go „najświętszym” (*most Holy*). W obu sytuacjach jest silnie zaznaczony motyw przeznaczenia, nieuchronnego losu niweczącego wszelkie wysiłki bohatera. Możliwe jest zatem, że imię Jumala pojawia się celowo dla zaznaczenia jego władzy nad przeznaczeniem.

Z tekstu wynika, że Ilu jest imieniem, którego używają ludzie w modlitwie, zwracając się bezpośrednio do władcy niebios. Modlitwy mają wywołać skutek, gdyż Ilu zapewne nie ingeruje osobiście w codzienne zdarzenia, ale posługuje się swoimi sługami bądź dziećmi i posyła je na ziemię w odpowiedzi na prośby. Ilu może też zesłać potrzebującym swoje myśli i dobre rady⁵⁹.

W tekście *Historii Kullervo* pojawia się także trzecie miano uranicznego boga, zaczerpnięte bezpośrednio z *Kalevali*: Ukko. Na ile możemy to zrekonstruować, Tolkien odróżnia Ilu od Ukko, choćby gdy wspomina, że często jednego myli się z drugim⁶⁰.

⁵⁸ Idem, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 33:

1) Never **Jumala** most holy
In these ages of the ages
Form a child thus crooked fated
With a friendless doom forever
To go fatherless 'neath heaven
And uncared by any mother
As thou, **Jumala**, hast made me
Like a wailing wandering seagull,
Like a seamew in the weather [...]

2) „[...] and they abode together in the wild till on a day even as **Jumala** brought the morning” (ibidem, s. 37).

⁵⁹ „Then into his heart Ilu sent a thought, and he lifted his head and said »I will slay Ülto«” (ibidem, s. 34).

⁶⁰ Ibidem, s. 41.

Sugeruje tym samym, że to błędne mniemanie. Ukko Tolkiena jest nazywany srebrnym władcą i najwyższym z Bogów, przypisywana mu jest zatem suwerenność władzy zwierzchniej. Władza powietrzem, Słońcem i obłokami, dlatego wydaje się doić obłoki pasące się „na błękitnych łąkach Ilwinti”, jak pasterz doi krowy, i poić ich mlekiem, czyli deszczem spragnioną Ziemię (Këme)⁶¹. Z tej racji modli się do niego żona Asemo, gdyż ochrona „niebiańskiego bydła” ma się w zakłęciu przekładać na ochronę ziemskiego nieba. Pomagać ma w tym „siedem niebiańskich córek”. W *Historii Kullervo* Ukko ma zatem ograniczone prerogatywy, nie jest Bogiem Nieba *sensu stricto*, lecz rządzi chmurami i wiatrem. Taką rekonstrukcję burzy pojawienie się bóstwa zarządzającego wiatrami – Wenwe⁶². Ponieważ jednak Wenwe wymieniony jest tylko raz⁶³, w części tekstu, w której Tolkien zaczyna forsować własne wersje imion bohaterów, można założyć, że stanowi on porzuconą rychło przeróbkę imienia Ukko. W *Qenyaqetsa* ‘waznaczy „wiatr”, a *wanwa* „wielki sztorm” (*great gale*)⁶⁴. Wydaje się wielce prawdopodobne, że w późniejszej mitologii Wenwe/Wanwa uległ przetworzeniu w Manwëgo, „Pana Oddechu Ardy”, czyli Súlimo bądź Wanwavoite (!)⁶⁵. W tej sytuacji otrzymujemy w postaci dwumianu Ilu – Ukko trzon późniejszego systemu teo-

⁶¹ Ibidem, s. 23:

For a many are thy maidens
At thy bidding in Manoiné
And skilled to herd the white kine
On the blue meads of Ilwinti
Until Ukko comes to milk them
And gives drink to thirsty Këme.

⁶² Ibidem, s. 15.

⁶³ W liście imion wymieniona jest bogini Wanwe jako „armed goddess”, ale jest to chyba zupełnie inne bóstwo niż Wenwe.

⁶⁴ J. R. R. Tolkien, *Qenyaqetsa...*, op. cit., s. 102.

⁶⁵ Zob. ibidem, s. 58.

logicznego Ilúvatar (transcendentny Bóg) – Manwë (namiestnik na Ardzie, król Valarów).

<i>Kalevala</i>	<i>Story of Kullervo</i>	<i>Silmarillion</i>
Jumala	Jumala/Ilu	Ilúvatar
Ukko	Ukko/Wenwe	Manwë Súlimo/ Wanwavoite

3. Córy Stworzenia

Rozważmy kwestię tych siedmiu córek, które pojawiają się w modlitwie żony Asemo, córki Koi („Guard my kine O gracious Ilu...”). Tej poetyckiej wstawce warto przyjrzeć się bliżej. Tolkien uznaje tekst, który zajmuje całe XXXII runo *Kalevali*, za modlitwę. W istocie jest to zaklęcie wygłaszane do różnych bóstw, by dbały o wypuszczane na leśne pastwiska zwierzęta. W pierwszym rzędzie żona Ilmarinena zwraca się do Boga, w oryginale określanego jako Jumala⁶⁶ i Stworzyciel (Luoja). Prosi go też o powołanie szczególnych opiekunek – Cór Stworzenia (*luonnon tyttäriä*), prawdopodobnie traktowanych jako duchy drzew leśnych: Suvetar (Panna Lata), Etelätär (Córa Lata), Hongatar (Panna Sosnowa), Katajatar (Panna Jałowca), Pihlajatar (Panna Jarzębiny), Tuometar (córka Tapio, Panna Czeremchy), Mielikki (Panna Lasu), Tellervo (żona Tapio). Każda z nich ma jakąś rolę do odegrania. Potem córka Louhi zwraca się do Niedźwiedzia (Otsonen), by omijał pastwiska i nie ulegał pokusie ataku na bydło. Dalej w zaklęciu pojawia się Ukko, najwyższy bóg, który miałby zamienić bydło w kamienie, gdyby zagroził mu niedź-

⁶⁶ U Kirby’ego pojawia się *explicité* Jumala: „Watch them, Jumala most gracious, / Guard them, O thou kind Creator”, *Kalevala. The Land of Heroes*, op. cit., s. 79.

wiedź. Następnie „leśny król” Kuipanno, „żwawy dziadek z siwą brodą” ma poskromić „swoje pieski”, a Ukko przewiązać im pyłki wędzidłem.

Tekst Tolkiena jest wierszem w metryce *Kalevali*; ewidentnie stanowi bardzo skróconą przeróbkę tekstu tłumaczenia Kirby’ego, wykorzystując część zwrotów bezpośrednio, a część usprawniając przez dobór lepszego słownictwa i dopasowanie metrum. Killkakrotnie dokonano też przetasowania wersów. Sądząc z treści, Tolkien chciał zachować układ teologiczny, ale całość swojej wstawki poetyckiej nazywa modlitwą i zaczyna od wezwania do Ilu, by strzegł bydła oraz tych, którzy będą go doglądać. Wymienia drzewa, które mają być „naturalnymi” strażnikami bydła w różnych miejscach (zgodnie z oryginałem⁶⁷), jeśli zaś drzewa nie zdołają ochronić stada, wówczas na jego wezwanie mają przybyć „dzieci Malölö”, nazywanego bogiem ziemi i demiurgiem (the maker, god of the earth). Być może są tożsame z „siedmioma córkami Ilwinti”, podobnie jak w *Kalevali* określane są jako „thy better servants”. Ponieważ Ilwë/Ilwinti oznacza niebo⁶⁸, zatem ma to być siedem cór nieba, powietrznych duchów zajmujących się „wypasaniem”, czyli przeganianiem obłoków, zwanych Mighty Daughters of the Heaven.

Tolkien wymienia następujące boginie:

- najmądrzejsza, nieznana z imienia (Verlyn Flieger nie zdołała go odczytać z manuskryptu); związana z wierzbą; jej zadaniem jest strzec stad bydła pasącego się na moczarach;
- Sampia, najukochańsza, wiązana z olchą i dysponująca miodnym rogiem, co oznacza, że jest odpowiednikiem Suvetar, Panny Lata. Zsyła obfite trawy i kwiaty polne, zapewnia plony

⁶⁷ Są to kolejno: wierzbą (*paju*), olchą (*leppä*), jarzębina (*pihlaja*) i czarernia (*tuomi*). Tolkien, wymieniając czarernię (*bird cherry*), pisze w skrócie „cherry”.

⁶⁸ J. R. R. Tolkien, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 236.

siana na pastwiskach. Dzięki niej bydło ma nie zabraknąć pokarmu. Ponieważ w *Qenyaqetsa sa-* oznacza „gorąco, żar”, można podejrzewać, że imię Sampia prawdopodobnie niesie znaczenie lata; jeśli tak, mamy tu pierwszą zapowiedź Yavanny;

– Palikki i Telenda wymieniane jako towarzyszki (właściwie mowa jest o „małej damie Palikki z sufiksem dzierżawczym „s”). Są zastępczymi pasterkami za jarzębinę i ich zadaniem jest zapewnianie wody źródłom i strumieniom. Dzięki temu wymiona krów wzburzą mlekiem. Palikki jest nazwą stylizowaną na fiński, choć nie występuje w fińskim panteonie (najbliższy termin to *palikka* „cegła”). Sufiks *-ikki* oznacza zdrobnienie żeńskiego imienia (np. wymieniona w tymże zakłęciu w *Kalevali* Mielikki „Leśna Panienska”, względnie „Upragniona, Ulubiona”). W *Qenyaqetsa palu* oznacza płaską równinę, co może prowadzić znów do Yavanny, której przydomek Palúrien oznacza panią szerokiego świata. Moim zdaniem jednak może to nawiązywać do Saraswati, „Wodnej”, bogini kosmicznej rzeki Saraswati, okalającej pierwotne siedziby Ariów, rozpościerającej się od gór do morza;

– Telenda – nic nie można o niej powiedzieć. Gdyby iść za *Qenyaqetsa, tel* odnosi się do sklepienia nieba, *-enda* oznacza imię. Można też założyć, że Tolkien próbuje odwzorować parę wspomnianą w oryginalnym zakłęciu: Mielikki, która jest żoną Tapio i panią lasu, oraz ich córkę Tellervo;

– Kaltüse jest wojowniczą boginią, broniącą bydła przed dostępem wszelkich złych sił, zwłaszcza Tanto, boginią piekła. Nie ma odpowiednika w oryginalnym zakłęciu. Może stanowić zapowiedź Meassë, wojowniczej bogini w KZO. W *Qenyaqetsa kalta* oznacza „rozpalać”, „zapalać”;

– złotowłosa Terenye, panna (cóрка) Samyana, jest dokładną kalką Tellervo, panny Tapio. Ma za zadanie sprowadzić stada z powrotem do obory przed zmrokiem. Zatem można w niej podejrzewać Pannę Gwiazdę Wieczorną, zwłaszcza że Tolkien opisuje jej ubranie z czerwonej skóry.

4. Pozostałe siły sakralne

Tolkien postrzega religię *Kalevali* jako „rozbuchany animizm”, obdarzający wszelkie zjawiska (nawet miecze i piwo) osobowością i duchowością⁶⁹. Obszary szczególnego przejawiania się istot duchowych to niebo, las i podziemia. Ponieważ w samej *Kalevali* nie ma systematycznego wykładu teologicznego, więc *The Story of Kullervo* dziedziczy niespójności oryginalnych run. Zgodnie z danymi porównawczymi ludy uralskie dziedziczą syberyjski dualistyczny obraz świata jako wyłonięgo z głębi wód poprzez aktywność dwóch przeciwstawnych protagonistów. Jeden z nich kojarzony jest ze sferą uraniczną jako Num(i), Jum, Jen itp., drugi wiąże się ze śmiercią i jest uznawany za władcę dolnego świata: Nga, Nguo „Śmierć”, Kyzy „Demon” itp. U Ugrofinów następuje demitologizacja postaci Adwersarza Boga Niebiańskiego, a w procesie kosmogonicznym uczestniczy jako partner ptak wodny. Tym niemniej istnieje bóg śmierci i zaświatów, u Finów silnie schrystianizowany jako Hiisi. W *Kalevali*, której akcja opiera się na konflikcie ludów Kalevali i Pohjoli, główną negatywną rolę odgrywa Louhi/Louhiatar, a właściwie Loviatar, Gospodyni Północy i władczyni Pohjoli. Przejmując tak wiele cech pierwotnie przynależnych Tuonetar, Gospodyni podziemnych zaświatów (Tuonela), że można mówić o kontaminacji. Tuonetar z kolei jest fińskim wariantem uralskiej Staruchy Zaświatów (np. Ylynta Kotta), funkcjonującej niezależnie od boga śmierci i krainy zmarłych. Jej domeną było zarządzanie duszami jako przynależnymi do danych rodów i pilnowanie, aby w odpowiednim czasie z powrotem wcielały się w łona kobiet, tak by rody nie wymierały.

W panteonie Tolkienowskiej *Historii Kullervo* pojawia się szereg postaci kojarzonych z negatywnymi mocami. Pewną zagadką jest Malölö – bóg-twórca Ziemi. Tolkien stawia go w opo-

⁶⁹ Ibidem, s. 80.

zycji do Ilu: Ilu ma Córki Niebiańskie, Malōlō ziemskie, związane z bydłem i gatunkami drzew. Ilu jest określany jako „Creator”, Malōlō jako „maker”. Nie ma swojego odpowiednika w *Kalevali*. Jest więc najprawdopodobniej własnym pomysłem Tolkiena, zwłaszcza że pojawia się na samym końcu listy imion. *Qenyaqetsa* rdzeń *mala-* wiąże z uciskiem, zgniataniem, niszczeniem, ranieniem i uszkodzeniem⁷⁰. Ostatecznie z tego rdzenia Tolkien wprowadza imię Melkora.

Bogiem, który parokrotnie pojawia się w tekście, jest Tuoni Pan Śmierci (Lord of Death; podobnie nazywa się też zaświatowa Rzeka Śmierci – River of Death), właściciel stada psów gończych o strasliwym wyglądzie. Zarazem jednak władcą Piekła (Lord of Hell) jest nazwana Tanto, której/którego wysłannikiem jest Lempo, zmieniony (omyłkowo) na Lempi⁷¹ (np.: „Niechaj Tanto, władca Piekła radzi sobie z taką robotą i pośle Lempo do cięcia drewna!”⁷²). Tanto nazywa Tolkien raz władcą, raz boginią Piekła (Hell), któremu w liście imion nadaje nazwę Amuntu lub Puh. W takim razie Tanto byłaby Tolkienowskim wariantem Louhi, a Puh czy Puhosa – Pohjolą. Pani świata zmarłych jest hipostazowana przez Koi (czyli Louhi, Louhiatar). Jeśli weźmie się pod uwagę dwupłciowość tego bóstwa, to zapewne Tolkien nawiązuje do postaci Tuoni i jego córki/żony Tuonetar, „pani odwiecznej Manali/Tuoneli” z *Kalevali*. Natomiast Lempo vel Lempi, określany jako „plague & death”, jest odpowiednikiem Hiisiego. W tym przypadku jednak Tolkien sięga do oboczności imion Diabła występującej w samej *Kalevali*.

Ze względu na wagę strefy leśnej dla Finów istoty pochodzące z głębi lasu były traktowane ze szczególnym szacunkiem. Wśród nich główną rolę odgrywał władca lasu Tapio i jego córka/

⁷⁰ J. R. R. Tolkien, *Qenyaqetsa...*, op. cit., s. 58.

⁷¹ Lempi „Miłość” to ojciec Lemminkainena.

⁷² „May Tanto Lord of Hell do such labour and send Lempo for the timbers fashioning”, J. R. R. Tolkien, *The Story of Kullervo*, op. cit., s. 14.

żona Tapiotar lub Mielikki, gospodarze Tapioli. Ich zadaniem było zachowywanie równowagi między leśną anekumeną a ekumeną, dbanie, by ludzie nie wybijali zwierzyny, a zarazem ochrona zagród przed napaściami drapieżników leśnych. Tego typu bóstwa zwykle zarządzają szczęściem łowieckim (*metsen*) oraz pogłowiec zwierzyny. Podporządkowane im były pomniejsze duchy leśne, na czele z macierzami poszczególnych gatunków. Postacią, pod którą najczęściej pojawiał się Tapio, był niedźwiedź (Hongonen, Karhu⁷³), którego nazwy własnej nie wypowiadano, posługując się omówieniami, jak Miodołapy (Mesikämmen) czy Złote Jabłko Leśne (Metsän Kuldaomena).

Tolkienowskim odpowiednikiem Tapio w zakłęciu Koi jest Samyan/Sanya – bóg lasu, zawiadujący jego bogactwami (np. miodem). Jego córką jest Terenye, Leśna Panna. W dalszym tekście (kiedy Kullervo ściga swoją siostrę przez las) Tolkien zapomina o zmianie imienia i nazywa tego boga po prostu Tapio. Dla Tolkiena najważniejsza w charakterystyce bóstwa leśnego była puszcza, stanowiąca jego siedzibę. Nazwał ją Siną Puszczą (Blue Forest) i opisał w formie ogromnego, rozległego lasu otaczającego siedliska ludzkie. Mieszkańcy Sutse boją się tego lasu, utożsamiają go z podziemnymi zaświatami i/lub z Puhosą, krainą złych czarów. Grasujący w nim pies Musti wydaje im się psem Tuoniego, władcy zmarłych. Taka budząca grozę nieskończona puszcza pojawia się kilkakrotnie w późniejszych pismach Tolkiena; najlepszym przykładem może tu być Mroczna Puszcza.

Tym niemniej Sina Puszcza nie jest tożsama z demonicznymi zaświatami. Jak każdy mityczny las jest ambiwalentna. Zagłębiwszy się w niej, Kullervo spotyka Błękitną Niewiastę (Blue-robed Lady of the Forest), która próbuje wskazać mu drogę tak, by wyrwać z błędnego kręgu przeznaczenia. Tolkien nazywa ją też Palikki, Pelikki oraz Pohie. Na tę postać warto zwró-

⁷³ Tolkien nazywa go Uru, starym indoeuropejskim imieniem, także tabuizowanym w części kultur indoeuropejskich.

cić głębszą uwagę. W runach Kullervo w *Kalevali* pojawia się jako „Macierz Lasu w modrej chuście” (*Siniviitta viian eukko*; Kirby: Blue-robed Lady of the Forest/Blue Forest Woman/Woman of the Forest)⁷⁴, w reszcie *Kalevali* nosi najczęściej imię Mielikki, Mielotar, Tellervo lub Tapiotar. Ponieważ postać kobieca może występować jako starsza kobieta („żona” Tapio) albo jako dziewczyna („córka” Tapio), imiona te są często wymienne. Las może zamieszkiwać więcej „córek Tapio”, wówczas mogą być po prostu duchami leśnymi, fińskimi driadami albo macierzami poszczególnych gatunków zwierzęcych.

W *Kalevali* Macierz Lasu odwołuje Kullervo od zemsty na Untamo i wskazuje drogę do domu rodzinnego, jako że „żywy jeszcze jest twój rodzic / i matka w zdrowiu przebywa”. Tym samym próbuje przywrócić stan normalności herosowi, dostarczyć mu tego, czego tak mu dotąd brakowało i w miejsce zemsty proponuje powrót do rodziny. U Tolkiena pełni nieco inną rolę, próbuje zmienić przeznaczenie Kullervo, nakazując mu podążanie trudną drogą i niezbaczenie z niej, aby dotrzeć do Untoli. Kullervo z *Kalevali* wypełnia polecenia przewodniczki-wizjonerki, Kullervo Tolkiena z b a c z a z d r o g i i dlatego spotyka Wanonę, po czym dochodzi do incestu. Różnica jest tutaj istotna. W *Kalevali* Kullervo postanawia zniszczyć ród Untamo pod wpływem impulsu⁷⁵. W *Historii Kullervo* podszeptuje mu tę myśl sam Ilu, zatem nie realizując jej, występuje wbrew woli Bożej. Błękitna Niewiasta służy mu wsparciem, niczym anioł-stróż i tak jak anioł jest służebnicą Ilu, nakłaniając do kroczenia ścieżkami wiary. Biorąc pod uwagę, że błękit jest barwą Matki Boskiej, można tu podejrzewać celowy zamysł teologiczny Tolkiena.

⁷⁴ *Kalevala*, runo XXXIV, w. 108.

⁷⁵ „Myśl go nagle nawiedziła / Taki zamiar w mózgu utkwiał” (*Kalevala*, runo XXXIV, w. 95-96). U Kirby’ego: „Then into his mind it entered / In his brain he fixed the notion”.

Wnioski

The Story of Kullervo okazuje się kapitalnym źródłem dla zainteresowanych kształtowaniem mitopoei Tolkienowskiej. Należąc do juveniliów autora, poprzedza kreację świata Ardy. Zarazem jest współczesna jego próbom stworzenia „prywatnych języków”, co oznacza, że występujące w niej zmiany nazewnictwa są eksperymentami słowotwórczymi. Zmiana nomenklatury wynikała z pragnienia Tolkiena najpierw poprawienia niekonsekwencji źródła, potem oderwania się od uzależnienia od *Kalevali* i stworzenia własnego modelu świata. Towarzyszy jej przeorientowanie znaczeń, a w konsekwencji zmiany w syntagmie historii Kullervo, od trzeciorzędnych niuansów po ingerencję w podstawowy życiorys bohatera. Szczegółowa analiza zmian w układzie sił sakralnych obecnych w *Historii Kullervo* pokazuje istnienie zależkowych postaci teologicznych rozwiązań właściwych dla mitologii Śródziemia. Na uwagę zasługują tu zwłaszcza: zróżnicowanie postaci Ilu i Ukko, wprowadzenie Malölö (Melko?) i Kaltüse (Meassë?), zmiana Suvetar na Sampię jako zapowiedź Yavanny, przeorientowanie roli Palikki/Mielikki. Zmiany w postaci i motywacjach, a przede wszystkim w pochodzeniu magii Kullervo prowadzą do jego humanizacji i zbliżają do późniejszej charakterystyki Túrina, a znaczne rozbudowanie roli Mustiego jest załącznikiem wprowadzenia Huana do mitopoei.

Cyfrowe konkretyzacje motywów fantasy – echa twórczości J. R. R. Tolkiena w cyberprzestrzeni

Fantazja – tworzenie innych światów bądź ich oglądanie
zrodziła się z tęsknoty serca za innymi światami*.

Przywołana wyżej przez Tolkiena tęsknota tłumaczy nie tylko popularność samej fantastyki, ale także fenomen tych zjawisk, które od czasu pierwszych domowych komputerów i wraz z rozwojem elektroniki stały się niezbywalnym elementem współczesności. Mowa tu przede wszystkim o grach komputerowych, czyli o zjawisku będącym w istocie osobliwą realizacją owego „innego świata” – fantastycznej rzeczywistości wirtualnej. Niewątpliwie też popularność wspomnianych gier – szczególnie tych najbardziej rozbudowanych i fabularyzowanych – sporo zawdzięcza twórczości J. R. R. Tolkiena. Autor *Hobbita* stał się bowiem pomysłodawcą i inspiratorem wielu kulturowych tendencji, które określają także charakter cyfrowej rozrywki, a ujęty w jego twórczości koloryt i światotwórcze idee są – chciałoby się powiedzieć – nieustannie eksploatowane. Literacka konwencja, którą zaproponował i rozwinął autor *Powrotu króla* – powszechnie nazywana konwencją fantasy – sama w sobie stanowi już zresztą zaproszenie do swoistej, intertekstualnej gry – między

* Zob. J. R. R. Tolkien, *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, przekł. J. Kokot, M. Obarski, K. Sokołowski, Poznań 1994, s. 45.

autorem i czytelnikiem, nadawcą i odbiorcą¹. Kreowanie jednak świata fantastycznego, który jako rzeczywistość konkurencyjna odbiega od obrazu rzeczywistości, jaki czytelnik zna z codziennych doświadczeń, wymaga od autora-fantasty szczególnego rygoru w zakresie budowania wewnętrznej spójności – koherencji tekstu – by „reguły gry” były przejrzyste dla odbiorcy. Wskazuje na to m.in. mistrz polskiej literatury fantastycznej Stanisław Lem:

[...] Pisarz-realista nie odpowiada za własności struktury całościowej, np. kazualnej, świata rzeczywistego; oceniając jego dzieło, nie zajmujemy się centralnie wartościowaniem struktury świata, do którego one jakoś się przecie relacyjnie mają. Natomiast pisarz-fantasta odpowiada i za świat, w jakim akcję dzieła swego osadził, i za tę akcję ponadto; gdyż on – w granicy przynajmniej – stwarza i jedno, i drugie².

Można by do tego dodać, że pisarz-fantasta dostarcza informacji, wyjaśnień, ale obraz świata, który stwarza, jest siłą rzeczy wciąż niepełny, tajemniczy i rozwija się zarówno w ramach kolejnych fragmentów prozy (opowiadań, powieści, sag), jak i w wyobrażeniach podejmujących proponowaną grę czytelników. Z refleksją Lema korespondują notabene także wnioski samego Tolkiena:

Fantazja ma też jedną niewątpliwą i niebagatelną wadę: nie jest wcale łatwa. Uważam ją za nie mniej, ale bardziej twórczą, lecz, jak wykazuje praktyka, „wewnętrzna spójność cechująca rzeczywistość” jest tym trudniejsza do osiągnięcia, im bardziej wykreowane obrazy i przetworzenia podstawowego materiału niepodobne są do układów pierwotnego świata. Łatwiej jest tworzyć światy z bardziej „trzeźwych” składników³.

Trudno zatem się dziwić, że świat stworzony przez Tolkiena, będący niezwykle bogatą w odniesienia, oryginalną kompilacją

¹ Zob. A. Martuszevska, *Radosne gry. O grach/zabawach literackich*, Gdańsk 2007.

² S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, t. 1, wyd. 2, Kraków 1973, s. 279.

³ J. R. R. Tolkien, op. cit., s. 52.

(„przetworzeniami podstawowego materiału”), stał się źródłem pomysłów dla twórców gier, którzy w konwencji fantasy odnaleźli niebagatelny, istotny potencjał. Efekty tak rozumianej fascynacji Tolkienowską prozą odsłania pięć podstawowych okresów, w dużej mierze oddających także charakter i rozwój komputerowego przemysłu – i są to: czasy przed cyfrową rewolucją, początki gier komputerowych, pierwsze gry internetowe (MUD), gry filmowe i współczesne gry MMORPG.

1. „Tolkienowskie” gry tradycyjne

Warto podkreślić fakt, że jeszcze w czasach poprzedzających cyfrową rewolucję po twórczość Tolkiena i jego fantastyczne pomysły sięgali nie tylko pisarze, ale także twórcy gier tradycyjnych – karcianych, planszowych i strategicznych. Nie było to oczywiście dziełem przypadku. Gra w „inny świat”, czy gra w „innym świecie”, pozostaje atrakcją samą w sobie i świadczy o tym właśnie niezwykła popularność tzw. planszówek i karcianek osadzonych w realiach Tolkienowskiego uniwersum. Sean Stevenson w swoim obszernym, poświęconym tradycyjnym grom artykule *Gaming in Middle Earth. An Abbreviated History of Games Set in the World of J. R. R. Tolkien* przywołuje kilkadziesiąt tytułów, które ukazały się od roku 1975, gdy to pojawił się pierwszy oficjalny tolkienowski *The Ringbearer*⁴. Była to gra przeznaczona dla 4-10 osób, które za pomocą kostki i miniatuerek fantasy (swoistych pionków) rozgrywały własne przygody w Śródziemiu. Stevenson zaznacza ponadto, że zainteresowanie twórców gier Tolkienowską fantasy jest znacznie wcześniejsze, ale problemy

⁴ Zob. S. Stevenson, *Gaming in Middle Earth. An Abbreviated History of Games Set in the World of J. R. R. Tolkien*, <http://www.armchairgeneral.com/gaming-in-the-world-of-j-r-r-tolkien-an-overview-from-middle-earth.htm> [dostęp: 10.12.2015].

prawne związane z licencją uniemożliwiały oficjalne produkcje. O ile jednak twórcy gier planszowych i karcianych, nawiązując do Tolkienowskiego uniwersum, sięgają głównie po zapożyczenia formalne, o tyle już pełny obraz konwencji fantasy przynoszą gry, które poniekąd wywodzą się z powyższych – tzw. papierowe *role playing* (RPG). Wspomniane wcześniej problemy z uzyskaniem licencji zadecydowały jednak m.in. o tym, że z kolei autorzy tak rozbudowanych systemów jak np. *Dungeons & Dragons* celowo unikali formalnych nawiązań do Tolkienowskiego Śródziemia. Równocześnie jednak kreowali swoje własne projekty światów fantasy (np. *Forgotten Realms*), wzorując się na sposobie prezentacji pomysłów, które zaproponował Tolkien. I dotyczy to w takim samym stopniu fantastycznego bestiariusza (fauny i flory), fantastycznej topografii, quasi-historii, legend, mitów, jak też konkretyzacji wyobrażeń dotyczących magii, roli bohaterów i ich umiejętności. Hobbitów zastąpiły co prawda niziołki, a entów nazwano drzewcami, ale nie zmienia to faktu, że tradycyjne gry RPG – a *Dungeons & Dragons* pozostaje tego wymownym przykładem – opierają swoją mechanikę, oprócz aspektu narracyjnego i matematyczno-logicznego, także na pracy zespołowej, którą na sposób literacki skonkretyzował właśnie autor *Drużyny Pierścienia*. Trzeba przy tej okazji wspomnieć, że motyw drużyny jako bohatera zbiorowego, który w twórczości Tolkiena zyskał swój epicki wymiar, pozostaje twórczą reaktualizacją i reinterpretacją motywów czerpanych z tradycji i mitologii, do której Tolkien – jak powszechnie wiadomo – odwoływał się dość często. Archetyp zbiorowej wyprawy nietrudno bowiem skojarzyć np. z wyprawą Jazona i Argonautów po Złote Runo do Kolchidy, przygodami rycerzy Okrągłego Stołu, którzy wyruszyli na poszukiwanie św. Graala czy choćby także z muszkieterami z książek Alexandre’a Dumasa. Wspomniane motywy – jak się zdaje – mogły stanowić inspirację dla Tolkienowskiej *Drużyny Pierścienia*. Wskazuje na to nie tylko sam schemat wędrówki – „tam i z powrotem” – będący swoistą konkretyzacją wyprawy bo-

hatera mitologicznego, o której wyczerpująco pisał swego czasu Joseph Campbell, ale także głębsza istota tak rozumianego *questu*, dotycząca rozwoju i przemian samego bohatera⁵. Stałym elementem jest też motyw tymczasowego rozdzielenia drużyny, by wspomnieć finał przygody Froda w Mordorze czy przebieg wyprawy D'Artagnana do wrogiej Anglii po „diamenty królowej”. Podobnie jak w przypadku Tolkienowskiej drużyny, która w dramatycznych okolicznościach się rozdziela, także Atos, Portos i Aramis ostatecznie nie są w stanie do końca towarzyszyć D'Artagnanowi. Autor *Hobbita* jednak, choć zdawałoby się, że przywołuje archetyp w sposób skonwencjonalizowany, to równocześnie zakorzenia go w szerszym aksjologicznym i epickim wymiarze. Niemniej sam motyw wędrującej drużyny – kreowanej na wzór Tolkienowskiej – którą tworzy wielorasowa grupa specjalistów, stał się od początku nieodłącznym elementem rozbudowanych gier RPG i ich komputerowych odpowiedników – tzw. cRPG (*computer role playing game*).

2. Początki „tolkienowskich” gier komputerowych

Ciekawostką – ale jakże znamioną – jest zresztą fakt, że inspiracje czerpane z utworów Tolkiena towarzyszą komputero-

⁵ J. Campbell określa schemat wyprawy następująco: „Klasyczny schemat mitologicznej wyprawy bohatera jest powiększeniem wzoru spotykającego w obrzędach przejścia: oddzielenie – inicjacja – powrót, który można nazwać jądrem monomitu. Bohater ryzykuje wyprawę ze świata powszechności do krainy nadnaturalnych dziwów, spotyka tam fantastyczne siły i odnosi rozstrzygające zwycięstwo, po czym powraca z tej tajemniczej wyprawy obdarzony mocą czynienia dobra ku pożytkowi swych bliźnich”. J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, przekł. A. Jankowski, Poznań 1997, s. 34-35.

wym grom niemal od początku ich rozwoju. Po twórczość autora *Dwóch wież* sięgnęli bowiem pionierzy komputerowej rozrywki jeszcze w czasach, gdy pierwsze tzw. domowe komputery stanowiły rzadkość i same w sobie były technologiczną nowinką (de facto wyłącznie ciekawostką), a ich moc obliczeniowa niewiele przewyższała możliwości wysokiej klasy elektronicznego kalkulatora. Pierwsza profesjonalna komputerowa produkcja zatytułowana *The Hobbit* – zrealizowana przez australijskie studio Beam Software – pojawiła się już w roku 1982 i dostępna była początkowo na tak archaiczne maszyny jak ZX-Spectrum, a później też Commodore. I choć zarówno tzw. *gameplay*, jak i oprawa audiowizualna pierwszego komputerowego *Hobbita* nie są dziś w stanie zachwycić przyzwyczajonych do ciągle rozwijanych efektów graficznych współczesnych graczy, to jednak w tamtych czasach gra zyskała dość dużą sławę i popularność. Świadczy o tym też m.in. kontynuacja serii – w latach 1985-1989 ukazały się bowiem kolejne części (*The Fellowship of Ring*, *Shadows of Mordor*, *Crack of Doom*). Utrzymane w grafice wektorowej proste obrazy – zaledwie szkice – w pierwszym komputerowym *Hobbicie* stanowiły tło dla rozwijanej w sposób tekstowy akcji. Gracz za pomocą wpisywanych na klawiaturze komend („left/right” etc.) odkrywał tajemnice eksplorowanego świata i wczytywał się w tekstową narrację generowaną przez program – wizualizowaną na telewizyjnym ekranie. Można też powiedzieć, że *The Hobbit*, choć był prostą grą, to jednak na tyle, na ile już było to w tamtych czasach możliwe, oddawał w ramach rzeczywistości wirtualnej fragment kolorytu Tolkienowskiej prozy. Niemniej wspomniane problemy prawne i licencyjne, które ograniczały oficjalny dostęp twórców gier komputerowych do światotwórczych pomysłów Tolkiena (brak możliwości bezpośredniego nawiązywania do fantastycznego uniwersum) wpłynęły ostatecznie znacząco na wymiar późniejszych komputerowych produkcji. Tytuły gier fantasy, które już masowo zaczęły pojawiać się w kolejnych latach – szczególnie 90. – by wspomnieć serie *Might and Magic* (3DO

Company) i *Wrota Baldura* (BioWare), nie nawiązują bezpośrednio do Śródziemia, ale np. jak w przypadku produkcji BioWare do *Forgotten Realms*, a wzorem dla nich stały się tradycyjne, przywołane wyżej systemy *Dungeons & Dragons*. W niczym to jednak nie zmienia faktu, że o popularności tych komputerowych produkcji zadecydowała, ujęta w nich strukturalnie, światotwórcza mechanika tolkienowska. Innymi słowy – rozwijająca się niejako w stylu tolkienowskim konwencja fantasy (mimo braku formalnych nawiązań w poszczególnych tytułach) pozostawała w rzeczywistości cyfrowej elementem rozpoznawalnym i konstytutywnym. Gracz – jak ma to miejsce np. we *Wrotach Baldura* – współtworzy bohatera, wybierając jego rasę (człowiek, elf, półelf, krasnolud, gnom, niziołek etc.), charakter (dobry, zły, chaotyczny etc.), tzw. profesję (wojownik, łowca, paladyn, kapłan, druid, złodziej, bard, mag etc.) oraz przydziela punkty określające cechy i zdolności (np. siłę i umiejętność posługiwania się mieczem). Zdefiniowane w ramach tak ujętej „personalizacji” aksjologiczne założenia mają swoje konsekwencje w świecie gry, gdyż zaprojektowane przez twórców pozostałe postaci, które bohater może zwerbować do drużyny, prezentują różnorodne kombinacje zarówno charakteru, jak i cech-modyfikatorów – wpływa to na przebieg rozgrywki. Jej istota sprowadza się do wykonywania szeregu zadań (*questów*), a najważniejsze z nich polegają na tak czy inaczej umotywowanej konieczności „ratowania świata”. Po drodze jednak prowadzeni bohaterowie muszą zwykle pokonać całą masę przeciwników (np. gobliny, hobgobliny, pająki, trolle etc.), których programiści również zapożyczyli z przetworzonych wersji Tolkienowskiego bestiariusza. Niebagatelnym elementem w tym tytule pozostają ponadto zaprojektowane przez twórców „interpersonalne” relacje wewnątrz prowadzonej przez gracza drużyny. Zaprogramowane dialogi i humorystyczne komentarze nietrudno skojarzyć z atmosferą towarzyszącą niekiedy *Drużynie Pierścienia*. Dlatego też nie można zgodzić się bezwarunkowo ze zdaniem niektórych miłośników gier komputerowych, którzy la-

ta 90. uznają za „straconą dekadę” z powodu braku komputerowych produkcji osadzonych w Tolkienowskim uniwersum⁶. Inspiracja wątkami z prozy Tolkiena, choć faktycznie nie doczekała się w tamtym okresie swojej pełnej i tematycznej cyfrowej konkretyzacji, pozostaje jednak na tyle wyraźna, że śmiało można stwierdzić, iż to właśnie także światotwórczym pomysłem autora *Hobbita* przemysł gier komputerowych zawdzięcza swój rozwój, a gry cRPG ogromną i niegasnącą popularność.

3. Pierwsze „tolkienowskie” gry internetowe

Ekspansja tolkienowskich pomysłów i wzorów do cyberprzestrzeni zaczęła jednak wraz z rozwojem elektroniki nabierać nowego tempa i obejmować coraz to nowsze zjawiska, w tym rzecz jasna Internet. Pierwsze gry internetowe tzw. *Multi-User-Dungeon* (MUD), choć ich początki datuje się już na przełom lat 70. i 80., pozostawały niemal do połowy lat 90. – gdy Internet stał się powszechnie dostępny – ekskluzywnym typem rozrywki nielicznej grupy informatyków i studentów, dysponujących pierwszymi sieciowymi modemami. To właśnie wszak MUD-y uważa się za swoisty prapoczątek dzisiejszych gier sieciowych – tzw. multi-playerowych i MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*), bowiem motywacją do ich powstania była de facto chęć rozgrywek RPG za pośrednictwem sieci i w zaprogramowanym cyfrowym środowisku. W przeciwieństwie jednak do profesjonalistów, których ograniczały reguły rynkowe, twórcy MUD-ów nie musieli zbytnio przejmować się licencjami, gdyż po pierwsze – były to programy amatorskie, hobbystyczne, a po dru-

⁶ Zob. A. „Olek” Kaczmarek, *Tolkien a gry komputerowe*, cz. 1, <http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=750> [dostęp: grudzień 2015].

gie – przynajmniej początkowo, sesje odbywały się w zamkniętym gronie miłośników gier RPG i fantasy. Także i w tym obszarze łatwo można odnaleźć echa twórczości Tolkiena. Jednym z najbardziej znanych – choć nieco późniejszych tytułów – jest *The Two Towers*, projekt, który korzeniami sięga roku 1994, kiedy to kilku studentów postanowiło przenieść do wirtualnego świata i – w ramach konwencji MUD – odwzorować niemal w całości fantastyczne realia Śródziemia⁷. Gra ma tekstowy charakter, okraszony szczątkową graficzną oprawą (interfejs), a wcielający się w rolę uczestnicy mogą – po wyborze i kreacji swojego bohatera – zanurzyć się w świecie setek *questów* i intryg prezentowanych w de facto niepoliczalnych fragmentach narracyjnych. *The Two Towers* w swej mechanice przypomina zatem w dużym stopniu pierwszego komputerowego *Hobbita* z roku 1982, choć rozmachem w pełni oddaje specyfikę – chciałoby się powiedzieć – „zasobów sieciowych”.

4. „Tolkienowskie” gry filmowe

Prawdziwy wysyp cyfrowych produkcji, które już oficjalnie odwoływały się do twórczości Tolkiena, nastąpił wszakże dopiero w nowym tysiącleciu pod wpływem filmowych adaptacji Petera Jacksona i poluznienia dotychczasowych restrykcji licencyjnych. Gry komputerowe stały się wówczas ostatecznie elementem tolkienowskiego supersystemu rozrywkowego, popularyzując w równym stopniu realizacje filmowe, jak i prozatorski pierwowzór. Pierwszymi tytułami, które ukazały się już po filmowej premierze *Władcy Pierścieni: Drużyna Pierścienia*, były wydane w 2002 roku: *The Lord of the Rings: The Fellowship of*

⁷ Zob. *The Two Towers MUD*, http://tolkiengateway.net/wiki/The_Two_Towers_MUD [dostęp: grudzień 2015].

The Ring (Activision Blizzard) i *The Lord of the Rings: The Two Towers* (Electronics Arts). Ciekawostką pozostaje fakt – na co zwracają uwagę także miłośnicy gier – że chociaż twórcy cyfrowej wersji *The Fellowship of The Ring* akcentowali, iż gra opiera się głównie na Tolkienowskiej prozie, to w istocie była już przez masowego odbiorcę odbierana w kontekście dzieła filmowego⁸. Niemniej wspomniany tytuł pozostaje jeszcze oryginalną i niezależną od filmu cyfrową konkretyzacją przygód Froda i jego przyjaciół. Gra ma charakter przygodowy, a odbiorcy otrzymali możliwość wcielenia się w rolę jednej z trzech wybranych postaci – Froda, Aragorna bądź Gandalfa. W zależności od dokonanego wyboru historię ukazaną przez Tolkiena w *Drużynie Pierścienia* można śledzić niejako z trzech różnych perspektyw. Z kolei wydany przez Electronics Arts tytuł *The Lord of the Rings: The Two Towers* ukazał się już jako – w pełni – „gra filmowa”, o czym świadczy chociażby okładka, na której widnieją twarze aktorów odgrywających pierwszoplanowe postaci. Tym razem gracze mogą prowadzić postaci Aragorna, Legolasa, Gimlego i Isildura, by w ramach zręcznościowego *gameplaya* wykonywać zaprogramowane przez twórców *quests* i misje. Filmowy wymiar gry potęguje ponadto zaimplementowanie obszernych przerywników filmowych, które w części pozostają cytatami z adaptacji Petera Jacksona. Analogicznie prezentuje się wydana rok później (2003) przez EA produkcja *The Lord of the Rings: The Return of the King*. Także i w tym tytule główny nacisk został położony na akcentowanie związków z filmem, a gracze mogą interaktywnie współtworzyć Tolkienowską – ale zreinterpretowaną przez Jacksona – opowieść. W 2004 roku, wykorzystując popularność wcześniejszych produkcji i filmowych adaptacji, EA wydała grę cRPG *The Lord of the Rings: The Third Age*, w której gracz prowadzi – poprzez znane z filmu lokacje – i rozwija na sposób klasycz-

⁸ Por. <http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=750&STR=3> [dostęp: grudzień 2015].

ny awatara (głosy postaciom użyczyli aktorzy filmowi), ale może także opowiedzieć się po stronie Saurona i walczyć przeciwko sympatycznym bohaterom. Wspomniane produkcje nie wyczerpują rzecz jasna wszystkich cyfrowych konkretyzacji nawiązujących do prozy autora *Hobbity* i jej filmowych adaptacji, które ukazały się w nowym tysiącleciu. Twórcy gier zaczęli bowiem tematycznie osadzać w realiach Śródziemia nie tylko gry akcji czy przygodowe, lecz także tzw. RTS-y (strategie czasu rzeczywistego). W 2003 roku ukazał się RTS *The Lord of The Ring: The War of The Ring* (Activision Blizzard), oferując m.in. dowodzenie „siłami Mordoru”. W podobnej konwencji została utrzymana seria wydana przez EA – *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth* (część pierwsza – 2004, kolejne – 2006), która zyskała sławę ze względu na rozmach i niemal epicki wymiar prezentowanych aspektów strategicznych. Na uwagę zasługują ponadto także dwie najnowsze produkcje wydane przez Warner Bros. Interactive Entertainment – rozbudowana gra action/cRPG *The Lord of the Ring: War in the North* (2011) oraz *Middle-Earth: Shadow of Mordor* (2014). Oba tytuły – mimo *gampley’a* nastawionego głównie na walkę z wirtualnymi przeciwnikami – pozostają świadectwem osobliwego rozwijania motywów tolkienowskich, bowiem tym razem bohater nie powiela tropów znanych bohaterów, ale zostaje wprowadzony w świat akcji rozgrywającej się niejako równolegle do historii Froda (*War in the North*) albo wciela się w postać, która dokonuje walecznych czynów w czasach poprzedzających wydarzenia znane z *Władcy Pierścieni* (*Shadow of Mordor*). Widać zatem wyraźnie, że cyfrowe wersje Śródziemia zaczynają sukcesywnie rozwijać się także niezależnie od literackiego pierwowzoru i filmowych adaptacji. Niewątpliwie wpłynął na to nie tylko – jak się zdaje – pewien przesyt reaktualizowaniem dobrze znanej opowieści, ale także rozwiązania, które zaproponowali twórcy najbardziej jak do tej pory rozbudowanej cyfrowej konkretyzacji motywów tolkienowskich – *The Lord of the Rings Online* (2007 – Turbine Inc.).

5. „Tolkienowskie” MMOG

The Lord of the Rings Online jest produkcją szczególną, i to z kilku względów. Po pierwsze – stanowi udaną próbę symulacji niemal całego Śródziemia. Po drugie – zgodnie z konwencją MMO wprowadza możliwość równoczesnego uczestniczenia w rozgrywce setek tysięcy ludzi z całego globu. Po trzecie wreszcie – żadna inna cyfrowa produkcja ani też dzieła Jacksona nie odzwierciedlają specyfiki Tolkienowskiej fantasy z taką szczegółowością i detalicznym pietyzmem jak właśnie LOTRO, które od czasu wydania rozwija się wraz z kolejnymi dodatkami (*Mines of Moria* – 2008, *Siege of Mirkwood* – 2009, *Rise of Isengard* – 2011, *Riders of Rohan* – 2012, *Helm's Deep* – 2013) na podobnej zasadzie jak prawie każdy świat konkurencyjny, czyli np. „od szczegółu do ogółu” – od opowiadania do sagi etc. Ponadto to właśnie twórcy LOTRO najpełniej zrealizowali pomysł, by świat Śródziemia w rzeczywistości wirtualnej swoiście „ożywić” niezależnie od historii Froda i jego drużyny. Gracze mają rzecz jasna także możliwość spotkania niemal wszystkich postaci, które pojawiają się w twórczości Tolkiena, ale występują one głównie jako bohaterowie niezależni – tzw. NPC (*non player character*). Istotą rozgrywki pozostaje zatem nie tyle wcielanie się w rolę Froda czy Legolasa, ale prowadzenie i współkreowanie postaci np. zwykłego hobbita. Odbiorcy mogą bowiem zdecydować, czy ich awatar będzie elfem, krasnoludem, człowiekiem, hobbitem, beorningiem i jakim będzie specjalistą – minstrelem, guardianem, championem, lore-masterem etc. Wybór rasy i klasy postaci warunkuje też w dużym stopniu przebieg całej rozgrywki i rolę, jaką awatar będzie odgrywał w ramach działań zespołowych, gdy prowadzona przez graczy drużyna awatarów wyruszy np. z misją pokonania Balroga. W aspekcie *gameplay'a* LOTRO pozostaje zatem klasyczną grą MMO – gracze sukcesywnie rozwijają prowadzone postaci, które w trakcie rozgrywki zyskują coraz lepszy ekwipunek, oręż, zdolności magiczne, a równocześnie

eksplorują wypełniony graficznymi detalami, żyjący własnymi – i niekoniecznie epickimi – problemami świat Tolkienowskiego Śródziemia. Wcielając się np. w zwykłego hobbita, gracz otrzyma zadanie wypędzenia wilków z hobbickiej farmy czy dostarczenia w określonym czasie pocztowych przesyłek w Shire, np. z Michel Delving do Waymeet. *Questy* – a są ich w LOTRO setki – których realizacji może podjąć się w imieniu gracza prowadzony przez awatar, nie pozostają wszakże zwykłymi, sztampowymi zadaniami typowymi dla wielu gier MMO w stylu „zabij pięć wilków i wróć”, ale zostały powiązane z bardziej lub mniej rozbudowaną mikroopowieścią. To właśnie takie elementy narracyjne, prezentowane w formie tekstowej – jako element transmodalny – wprowadzają do gry dodatkowe szczegóły i na swój sposób dopełniają Tolkienowski świat fantasy. Analogiczną funkcję pełnią przerwy filmowe, składające się w sumie na kilkadziesiąt minut oryginalnego, animowanego filmu. Fabularny porządek wyznacza z kolei ujęcie przygód graczy w ramy typowe dla literatury – Książki i Rozdziały. Ponadto twórcy gry ujęli w wirtualnym świecie prawie każdy – chciałoby się powiedzieć – aspekt symulacji przebywania w fantastycznym Śródziemiu. Gracze w ramach tzw. *craftingu* mogą gotować przeróżne potrawy, uprawiać wirtualne pola, a dzięki zaimplementowanemu *housingowi* nabyć dla swojego awatara siedzibę (np. dom w elfickim Falathlornie) i wyposażać ją zgodnie z upodobaniami – wieszając na ścianach myśliwskie trofea, a ciszę wirtualnego domostwa wypełnić wybraną ścieżką muzyczną (np. autorstwa uznanego kompozytora, który stworzył muzykę dla pierwszej części – *Chance’a* Thomasa). Warto też podkreślić fakt, że twórcy zadbali również o to, żeby fikcyjna topografia odpowiadała kartograficznym wyobrażeniom związanym z fantastyczną krainą, a wizualny charakter był adekwatny zarówno do Tolkienowskich opisów, jak też nawiązywał niekiedy do scenerii z filmowych adaptacji. Wszystko to sprawia, że oferta zamieszkania w cyfrowym Śródziemiu wydaje się nader atrakcyjna, tym bardziej, że gra ostatecznie zaczęła funkcjo-

nować w ramach modelu *free to play* z fakultatywnymi tzw. mikropłatnościami *in-game*. I choć ostatecznie nie wyszło to samej produkcji na korzyść – wydawcy od lat borykają się z problemami finansowymi – to nadal pozostaje najbardziej znaną i jedyną w swoim rodzaju konkretyzacją „innego”, Tolkienowskiego świata, za którym ludzkość tęskni także – a może nawet jeszcze bardziej – w czasach epoki cyfrowej.

Maciej Bugajewski

Rekonesans artykulacji czasu w *Hobbicie* J. R. R. Tolkiena*

Na początku lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku Paul Ricoeur opublikował fundamentalne dla refleksji nad czasem trzypięciotomowe dzieło *Temps et récit*¹. Tekst ten stał się punktem odniesienia dla wielu późniejszych analiz dotyczących relacji zachodzących między czasowymi wymiarami tego, czego doświadczamy w ramach praktyk codzienności, temporalnością narracji fikcyjnych i czasem artykułowanym w narracjach historyograficznych. Pierwsza część *opus magnum* Ricoeura, za które można uznać opublikowaną w 2000 roku księgę *La Mémoire, l'Histoire, l'Oubli*, uzupełniła analizy zamieszczone w *Czasie i opowiadaniu* o studium temporalnych wymiarów pamięci. Całość rozważań obu dzieł została oparta na opracowanej przez Ricoeura koncepcji odnoszących się do czasu językowych aktów mimetycznych. Obraz czasu jest najpierw artykułowany w mowie codzienności (prefiguracje *mimesis I*), następnie odmien-

* Słowo „rekonesans” w tytule niniejszego artykułu jednocześnie sygnalizuje *szkicowość* rozpoznania przeze mnie problematyki, wyraża *uznanie* dla Tolkienowskiej artykulacji czasu oraz zaznacza pewien rodzaj *dystansu* wobec dotyczących czasu propozycji autora *Hobbita*.

¹ P. Ricoeur, *Temps et récit*, t. 1-3, Paris 1983-1985, szczególnie tom pierwszy.

nie wypowiedzany w narracjach fikcyjnych i historiograficznych (konfiguracje *mimesis II*), by ulegać przekształceniu wówczas, gdy konfiguracje narracyjne wpływają na obraz czasu mowy codzienności dzięki najszerzej pojętemu aktowi lektury lub recepcji narracji fikcyjnych i historiograficznych (refiguracje *mimesis III*). Czas prefigurowany *mimesis I* przekształca się zatem w czas konfigurowany w narracjach *mimesis II*, by w zwieńczeniu procesu mimetycznego stać się czasem refigurowanym aktów recepcji (*mimesis III*)².

Ricoeur jest jednym z tych autorów, obok na przykład Romana Ingardena, Hansa-Roberta Jaussa i innych inspirowanych hermeneutyką, którzy zachęcają do tego, by wewnętrzną temporalność struktur narracyjnych literatury i historiografii rozpatrywać z perspektywy ich potencjalnego odbiorcy (lektora, użytkownika). Chodzi zatem nie tylko o ustalenie odpowiedzi na pytanie o obraz czasu obecny w narracji, lecz w większym stopniu o to, w jaki sposób ów narracyjny obraz inspiruje odbiorcę do wyobrażania sobie czasu i – ostatecznie – do działania w czasie. Lektura narracyjnego obrazu czasu (*mimesis III*) wyraża się w takiej lub innej dyspozycji do działania w czasie.

Zgodnie z zakreśloną powyższy sposób strategią metodologiczną celem niniejszej wypowiedzi nie jest, względnie prosta, analiza temporalnych aspektów świata przedstawionego w powieści *Hobbit*³, rozumianego jako świat alternatywny w stosunku do świata doświadczenia czytelników powieści. Czas konfigurowany w powieści nie jest odseparowany od czasu naszego, to jest odbiorców, doświadczenia, nie jest oddzielony od czasu naszego *Lebenswelt*. Można nawet powiedzieć, że czas narracji ma o tyle

² Idem, *La Mémoire, l'Histoire, l'Oubli*, Paris 2000, część pierwsza; M. Bugajewski, *Historiografia i czas. Paula Ricoeura teoria poznania historycznego*, Poznań 2002, *passim*.

³ J. R. R. Tolkien, *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1960 i późniejsze wydania.

znaczenie, o ile posiada potencjał kształtowania poczucia czasu u odbiorców narracji i stymulowania ich do działania.

Analiza narracji zogniskowana na domniemaniach dotyczących jej potencjalnej recepcji uzyskuje wsparcie w tekście Tolkiena. W narrację *Hobbita*, co kilka jej kroków, wpisane są liczne odniesienia narratora do aktywności czytelnika lub słuchacza, do tego, jak on – być może lub zapewne – radziłby sobie, będąc na miejscu Bilba. W pewnym sensie narracja książki jest jednocześnie, z jednej strony, opowieścią o wyprawie krasnoludów, Gandalfa, hobbita i, z drugiej, systemem domniemań autora dotyczących możliwych reakcji odbiorcy na perypetie bohaterów lub jego możliwych akcji, gdyby był na miejscu bohaterów. Tym samym (1) temporalność możliwego doświadczenia czytelnika jest obecna *explicite*, choć szkicowo, w narracji książki Tolkiena i tworzy wielowymiarową dynamikę wraz z (2) temporalnymi strukturami zabiegów narracyjnych, jak również z przedstawionymi dzięki nim (3) temporalnymi aspektami fikcyjnego świata przedstawionego w książce. Wszystko to sprawia, że czas powieści *Hobbit* jest, w taki lub inny sposób, czasem relacji między realnym (w znaczeniu: „wyartykułowanym w tekście”) czasem tekstu i możliwym (potencjalnym) czasem doświadczenia i praktyki jego czytelnika.

Rozumiany w ten sposób, związany w narracji, projekt przeżywania czasu i samego siebie w czasie jest siłą rzeczy pewnym projektem praktyki, którą to praktykę – jeśli zechcemy – można analizować z perspektywy etycznej lub politycznej. *Hobbit* jako opowieść o czasie posiada tym samym szeroko rozumiany wymiar edukacyjny – zachęca lub zniechęca do działania. Wydaje się, że ów implikowany w *Hobbicie* projekt praktyki trzyma się daleko od tendencji rewolucyjnych czy reformatorskich, daleko od niezgody na zastany kształt świata. Jest bowiem ufundowany na swoistym połączeniu (1) potrzeby przychodzącego z przeszłości mitycznego usensownienia świata i (2) pochwały indywidualnej inicjatywy, właściwej mieszczańskiej nowoczesności.

Czytając powieść, mamy do czynienia – niech pojawią się te słowa – z pewnym rodzajem przesłania konserwatywnego.

Przyjrzyjmy się najpierw strukturze narracji powieści, rozpatrywanej z perspektywy pytania o czas. Można ją scharakteryzować, wskazując na dwie procedury złożone z przeciwstawnych i harmonijnie – w powieści, o której mowa – równoważących się tendencji. Pierwszą z tych procedur nazwę antycypacją finalizowaną w rekapitulacji. W kolejnych miejscach opowieści – z niewielką przesadą można powiedzieć, że niemal w każdym zdaniu – otrzymujemy antycypacje późniejszego biegu wypadków aż do zakończenia. Antycypacje te polegają na bezpośrednich sugestiach dotyczących tego, co się wydarzy lub – częściej – pojawiają się w formie różnego rodzaju znaków, którym nie towarzyszy wskazówka dotycząca ich antycypacyjnej roli, lecz których zapowiadającą rolę widać po prześledzeniu biegu wypadków, zatem *ex post*. Budowana w ten sposób narracja sprawia w czytelniku wrażenie, że to, co z perspektywy aktualnie odczytywanego momentu akcji wciąż pozostaje przyszłością, jest już nie tylko zapowiedziane, lecz również przesądzone. Nasycony antycypacjami przebieg narracyjny kulminuje w scenie bitwy, tzw. bitwy pięciu armii, która – rozpatrywana z perspektywy problemu czasu – posiada strukturę rekapitulacji narracji w jednym z jej ostatnich miejsc. Ponownie na scenie, tym razem na miejscu bitwy pod Samotną Górą, pojawiają się postaci wprowadzane w kolejnych epizodach akcji: gobliny, wilki, orły, elfowie, odnalazł się Gandalf, krasnoludy, ludzie. Brakuje tylko trolli i drobnego ptactwa. W scenie bitwy czas antycypowany przekształca się w czas odzyskany lub, inaczej mówiąc, odnaleziony.

Druga z wyżej sygnalizowanych procedura narracyjna dotycząca czasu sugerowana jest w wyrażeniu *tam i z powrotem*. Chciałbym jednak podkreślić nie wymiar przestrzenny tego wyrażenia (oparty na opozycji tu/tam), lecz temporalny (ruch ku przyszłości/powrót do przeszłości). Podczas powrotu spod Samotnej Góry do krainy hobbitów ponownie, tym razem w od-

wróconej kolejności, pojawiają się w narracji kluczowe miejsca i wydarzenia wyprawy po zagrabiony skarb. Tym samym – wyobraźmy to sobie jak w filmie najpierw uruchomionym podczas projekcji, a później znacznie szybciej cofniętym do początku – rozwijający się wcześniej czas ulega jakby zawróceniu, cofnięciu się i zwinięciu od punktu końcowego przebiegu narracyjnego do jego początku. Oczywiście koniec umiejscowiony tam, gdzie był początek, nie powtarza tak po prostu początku (Bilbo po powrocie jest wprawdzie tym samym, lecz nie takim samym hobbitem), jednak mimo różnicy mamy do czynienia z reaktualizacją punktu wyjścia. Gdy śledzimy tego typu narrację, zauważamy, że już prześledzone elementy przeszłości, jak się wydawało pozostawione za nami, wcześniej lub później ponownie zostaną napotkane jako jeszcze raz przyniesione przez przyszłość.

To, o czym piszę, wystarczy, by wysunąć przypuszczenie, że w *Hobbicie* czas narracyjny posiada charakter struktury nie historycznej, lecz mitycznej. Czas historyczny, na którego wyobrażeniu opierają się narracje historiograficzne, rozstrzyga, że powrót do przeszłości nie jest możliwy, a przyszłość, dopóki jest przed nami, pozostaje otwarta, niezdeterminowana. Czas mityczny, na przykład taki jak w *Hobbicie*, nie jest jakością charakteryzującą otwarty proces wytwarzania przyszłości przez ludzkie wyobrażenia i działania (zakładany przez historiografię), lecz nieodpartą mocą – magiczną, kosmiczną, metafizyczną – decydującą o losach wszystkiego. Tak jak w „najtrudniejszej i przerażającej”, jak ją autor określił, zagadce Golluma:

Coś, przed czym w świecie nic nie uciecze,
Co gnie żelazo, przegryza miecze,
Pożera ptaki, zwierzęta, ziele,
Najtwardszy kamień na mąkę miele,
Królów nie szczędzi, rozwala mury,
Poniża nawet najwyższe góry.

Tak jak w odpowiedzi Gandalfa na pytanie o stare przepowiednie: „Nie myślisz przecież, że wszystkie swoje przygody i cu-

downe ocalenia zawdzięczasz wyłącznie szczęściu, które ci sprzyjało tylko przez wzgląd na twoją osobę! Bardzo przyzwoity hobbit z ciebie, panie Baggins, i ogromnie cię lubię, ale mimo wszystko jesteś tylko skromną, małą osobką na bardzo wielkim świecie”. Ów świat przemienia się zgodnie ze zrządzeniem czasu mitycznego.

Niżej powrócę do pytania o naturę czasu mitycznego i jego umiejscowienie. Chciałbym jednak wcześniej naszkicować drugi z zapowiedzianych problemów, mianowicie temporalną strukturę inicjatywy, której pochwałą jest *Hobbit*.

W zarządzanym przez czas mityczny świecie przedstawionym powieści mamy do czynienia z postacią, której tożsamość ewoluje w ten sposób, że zmienia się jej stosunek do możliwości podejmowania inicjatywy, a tym samym do zrządeń losu determinowanych przez czas mityczny. Początkowo Bilbo jest bierny, później staje się prawdziwym twórcą historii. Wydaje się, że w *Hobbicie* historią rządzi czas mitu, z drugiej, główny bohater przemienia się, stając się podmiotem skutecznie przeprowadzanej inicjatywy. Tych sprzecznych ze sobą obrazów czasu nie można uzgodnić teoretycznie, zsyntetyzować w wizji historiozoficznej. Można co najwyżej wybrać jedną z perspektyw lub zhierarchizować je, podporządkowując jedną drugiej.

W toku narracji stopniowo dowiadujemy się, że Bilbo z postaci przywiązanej do obyczajów hobbitkich, stroniącej od wszystkiego, co nosi znamiona przygody, zmienia się i w toku licznych perypetii staje się w wielu sytuacjach prawdziwym przywódcą grupy krasnoludów. Wskażę trzy miejsca przemiany Bilba: scenę sam na sam z Gollumem, walkę z pajakami i starcie słowne Bilba ze smokiem Smaugiem.

W scenie z Gollumem zwróćmy uwagę na jej zakończenie: Bilbo dzięki pierścieniowi stał się niewidzialny, jest o krok od wyjścia z wnętrza góry, w której się zagubił. Przejście zagraża mu jednak Gollum, „nieszczęśliwy, samotny, zrozpaczony”. „Nagle – obok grozy – wyrozumiałość i litość wezbrały w ser-

cu Bilba: objął myślą niezliczone, monotonne dni bez światła, bez nadziei na jakąś poprawę losu, twarde kamienie, zimne ryby, ciągle czajenie się w mroku, szeptane rozmowy z samym sobą. W ułamku sekundy wszystko to ukazało się jego wyobraźni. Zadrżał. I w następnej sekundzie, *jakby pchnięty jakąś nową siłą i decyzją* [podkreślenie moje – M. B.], błyskawicznie skoczył naprzód. Śmiały skok, nie na wroga jednak, lecz w ciemność”.

W tym cytacie mamy do czynienia z pierwszym elementem złożonej struktury, jaką jest inicjatywa, o której mówi książka Tolkiena. Bilbo nie jest jeszcze suwerennym podmiotem działania. Działanie, nagle, zmieniające sytuację, interweniujące w bieg czasu jakby spada na niego, włada Bilbem, jednocześnie – i tutaj rejestruję pewną paradoksalność sytuacji – biorąc się z jego decyzji. Bilbo jest wciąż jednocześnie podmiotem i przedmiotem działania. Coś powoduje, że on działa, lecz jednocześnie można powiedzieć, że jest to jego działanie. Daleko tu jeszcze do nowoczesnego gestu zarządzania i dysponowania czasem i światem.

Drugą składową inicjatywy odnajdujemy w scenie walki z pajakami z rozdziału *Muchy i pająki*. Chciałbym zwrócić uwagę na jeden jej moment: olbrzymie pająki uwięziły towarzyszy Bilba w kokonach z lepkich nici i zamierzały ich pożreć. Bilbo, niewidzialny dzięki mocy pierścienia znalezionej w lochach Golluma, przysłuchuje się dialogowi pajaków: „Miałeś rację – mówił [pierwszy z nich – M. B.] – nasze przysmaki jeszcze żyją, a nawet wierzgają. – Zaraz z nimi zrobię porządek – syknął rozgniewany [drugi] pajak, wspinając się po nitce z powrotem na gałąź”, na której w kokonach wisiały krasnoludy. Wówczas Bilbo „*uznał, że* [podkreślenie moje – M. B.] nadszedł dla niego moment działania”. Rozpoczęła się walka, której przebiegu nie trzeba tu opisywać. Różnica w stosunku do poprzedniej sceny polega na tym, że podmiot działania podejmuje inicjatywę w wybranym przez samego siebie momencie na podstawie obserwacji przebiegu wypadków, to znaczy – z naszej perspektywy – przebiegu cza-

su. Działanie staje się teraz w większym stopniu akcją niż, jak wcześniej w scenie z Gollumem, reakcją.

W pełni rozwiniętą strukturę inicjatywy można dostrzec w scenie, w której Bilbo samotnie staje naprzeciw smoka Smauga. Scena ta oparta jest na konfrontacji dwóch zwodniczych strategii retorycznych. Smok pragnie zaszcześcić w hobbitcie podejrzenie dotyczące szczerości intencji krasnoludów – może oszukiwać go i wykorzystują, nie liczą się z nim, skrywając swoje prawdziwe plany? Bilbo chwytą uwagę smoka w sieć zagadek w odpowiedzi na pytanie, kim jest. Tak się przedstawia: „Przybywam spod Pagórka, a droga moja wiodła nad górami i pod górami. Również przez powietrze. Jestem ten, który chodzi po świecie niewidzialny. [...] Jestem znalazcą tropów, przecinaczem pajęczyn, posiadaczem ostrego żądła. Wybrano mnie ze względu na szczęśliwą liczbę. [...] Jestem ten, który żywcem grzebie przyjaciół i tropi ich, a potem znów żywych wyciąga z wody. Pochodzę z dna worka, ale nikomu nie udało się nakryć mnie workiem. [...] Jestem przyjacielem niedźwiedzi i gościem orłów, zdobywcą pierścienia i wybrańcem szczęścia. Jestem też mistrzem w jeździe na baryłce”⁴. Ponadto Bilbo – to drugi element jego strategii retorycznej – za pomocą pochlebstwa sprawia, że smok, nieświadomy tego, co czyni, pozwala mu na ustalenie miejsca na smoczym brzuchu niechronionego przed strzałem.

W tej scenie mamy do czynienia z zupełnie innym niż wcześniej statusem zagadki. W „scenie z Gollumem” Bilbo uczestniczył w zawodach, w których stawką było jego życie. Tutaj zagadka to instrument strategii retorycznej, narzędzie działania, narzędzie inicjatywy. Inicjatywa na tym etapie przemiany Bilba nie jest już tylko władającą podmiotem nagłą reakcją, nie jest już tylko akcją podejmowaną na podstawie rozpoznania okoliczności (jak

⁴ Zagadka ta ma charakter rekapitulacji dotychczasowego przebiegu narracyjnego powieści, zapowiadającej rekapitulację, jaką stanowi opis bitwy pięciu armii.

podczas walki z pająkami) – inicjatywa w pełni godna tego miana, a z taką mamy teraz do czynienia, to akt pojmowany jako realizacja strategii. Akt zarządzania światem i czasem.

Jeśli udało się wyodrębnić w tekście *Hobbita* dwa sposoby konceptualizowania czasu, czas mityczny (odróżniony od historycznego) oraz czas implikowany w aktach coraz bardziej rozwiniętej inicjatywy, powstaje pytanie, jak mają się do siebie w dziele Tolkiena wyróżnione sposoby artykułowania czasu. Można odpowiedzieć na nie, poddając analizie zakończenia wskazanych wyżej scen, w których ujawniała się inicjatywa Bilba. Moim zdaniem Tolkien hierarchizuje artykulacje czasu, nadając nadrzędność czasowi mitu, a tym samym podporządkowując mu czas inicjatywy. W pierwszej ze scen skok Bilba ponad Gollumem był pomyślny, choć Bilbo był bliski roztrzaskania czaszki o niewidoczną skałę. W drugim, po długim czasie walki z pająkami, Bilbo nie ma już siły podnieść ręki z mieczem i wówczas nagle, nie wiadomo dlaczego, pająki odchodzą. W trzeciej scenie Bilbo ledwie umknął żywy przed ogniem z pyska smoka.

Krótko mówiąc, Bilbo ma szczęście. Nie jest to łut szczęścia, lecz szczęście, by tak powiedzieć, systematycznie zjawiające się. Owo „szczęście”, patrząc na nie z perspektywy czytelnika powieści, pochodzi z czasu mitycznego, przynoszone jest przez jego przesądzenia i – za każdym razem – chroni inicjatywę Bilba. Czas mityczny, w tej perspektywie, jest gwarantem powodzenia inicjatywy. Ponadto weźmy pod uwagę, że wysiłki Bilba spełzłyby na niczym, gdyby nie miał mieczyka wykonanego przez elfów i gdyby nie znalazł pierścienia. Przedmioty te mają właściwości pochodzące ze sfery czasu mitycznego.

W początkowych partiach niniejszego tekstu pośrednio sugerowałem, że czas mityczny w *Hobbicie* przypomina kategorię wieczności lub niezmiennego i trwającego „teraz” teologicznych lub filozoficznych dyskursów o czasie. Jak bowiem inaczej rozumieć czas, jeśli wyrażany jest w narracji, w której późniejsze wypadki już są obecne w postaci zapowiedzi i przesądzeń we

wcześniejszych partiach opowieści, a to, co należy do przeszłości, ponownie się pojawi podczas powrotu do miejsca początkowego? Zatem to, co minęło, zostanie odzyskane, a to, co dopiero będzie, już było bądź właśnie jest, zanim nadejdzie. Wszystkie wydarzenia scalają się w każdorazowym „teraz” lektury. Paradoksalność narracyjnej artykulacji czasu znika w momencie zwieńczenia aktu recepcji całości przebiegu narracyjnego.

Potwierdzenie tej interpretacji odnajdujemy na kartach *Władcy Pierścieni*⁵, szczególnie w scenach dotyczących elfów, najbardziej wyraziście w opisach pobytu Drużyny Pierścienia w Rivendell i w Lothlórien. Przybysze mają wrażenie, że widzą jako obecne to, co było, że wracają do dni minionych, że upływ czasu zwalnia, że czas jakby się zatrzymuje. I to jest ten prawdziwy czas, w tym miejscu prześwitujący do zwykłego biegu spraw. W inny sposób strukturę czasu mitycznego jako trwałego „teraz” widać w wielu miejscach realizacji charakterystycznej dla *Władcy Pierścieni* strategii narracyjnej. Przykładowo wskażę na jedno – scenę w Morii, w której Gandalf czyta fragmenty księgi odnalezionej w jednej z komnat, opisujące ostatnie oblężenie krasnoludów i ich śmierć w kopalni. W narracji splecione zostały wydarzenia wcześniejsze i aktualne. Naprzemiennie relacjonowane są wypadki minione i aktualne słowa Gandalfa oraz reakcje na nie. Ta strategia przeplatania minionego z teraźniejszym i przyszłym jest charakterystyczna dla prozy Tolkiena i sprawia, że w odbiorze czytelnika warstwy czasu zachodzą na siebie, tworząc układ synchroniczny. W nim to, co było, jest nie mniej obecne od teraźniejszego i przyszłego.

Chciałbym zakończyć niniejszy szkic sygnałem zdystansowania wobec prozy Tolkiena. Przede wszystkim nie odnajduję w sobie potrzeby poszukiwania czasu mitycznego. Mówi się często, że historiografia jest mitem naszej epoki, że właśnie ona w spo-

⁵ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, t. 1, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 1961.

sób dla nas odpowiedni artykułuje czas, dostarczając jego wyobrażenia pozwalającego nam na zakorzenienie w historii. Moim zdaniem mit historiograficzny, rozumiany jako całościowa układnia czasu, będący wielkim osiągnięciem kultury i cywilizacji, jest... wystarczający. Niech historiograficzna interpretacja czasu, tak jak dotychczas, interferuje z artykulacjami laboratorium literatury i filozofii. Nie odczuwam potrzeby dodatkowych, magicznych lub innych, eksplikacji czasu.

Z drugiej strony rozumiem, że istnieją inne wrażliwości, inne pragnienia obecności gwarancji pomyślności inicjatyw, wykraczające poza przygodność i często trywialność historiografii, literatury i filozofii. Istnieje w wielu z nas potrzeba mocnego mitu. Jeśli spojrzeć na zagadnienia z perspektywy tej potrzeby, można, moim zdaniem, poddać w wątpliwość przyjęte przez Tolkiena rozwiązanie aporii czasu mitycznego i czasu inicjatywy. Tolkien podporządkowuje czas inicjatywy, a tym samym naszą praktykę, czasowi mitycznemu. Sprowadza aporię do hierarchii. Redukuje inicjatywę do mitu. Jest to rozwiązanie, jeśli można tak powiedzieć, łatwe. Wolałbym, żebyśmy uczyli się żyć siłą czerpaną z nieredukowanego napięcia obecnego we wnętrzu aporii. Pisana w dobie Prousta i Joyce'a, Tolkiena opowieść o czasie bardziej zachwyca, niż przemienia.

Upiorne symetrie J. R. R. Tolkiena

Tyger! Tyger! burning bright
In the forests of the night,
What immortal hand or eye
Could frame thy fearful symmetry?

William Blake, *The Tyger*

Na wstępie muszę wyznać, że trudno mi z jednej strony oderwać się od tego, co napisałam na temat twórczości J. R. R. Tolkiena, a z drugiej utrzymać dawny monolityczny punkt widzenia. W *Dwóch biegunach mitopoetyki*¹ podjęłam żmudne zadanie rekonstrukcji złożonej mitopoeicznej struktury Tolkienowskiego uniwersum pod kątem mitu kosmogonicznego i bohaterskiego (zajmując się jednak jego symboliką, a nie antropologicznymi kontekstami, jak to uczynił w swojej znakomitej książce Andrzej Szyjewski²).

Czasowy dystans, odmienność lektur i zwykły strumień doświadczenia powodują jednak, że na swoje ówczesne badania patrzę z pewnego oddalenia. Kiedyś zajmowało mnie opisywanie doskonałej struktury świata J. R. R. Tolkiena. Teraz jednak doskonałość budzi we mnie pewną podejrzliwość. Dostrzegam, że w idealnym monolicie mogą pojawić się rysy i mniej lub bardziej wyraźne pęknięcia. To, co zbyt doskonałe, niekiedy staje się nieludzkie i zaczyna budzić lęk. W roli emblematów czy też raczej fantazmatów tego lęku mogę obsadzić

¹ M. Kładź-Kocot, *Dwa bieguny mitopoetyki. Archetypowe narracje w twórczości Johna Ronalda Reuela Tolkiena i Stanisława Lema*, Bydgoszcz 2012.

² A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru*, Kraków 2004.

upiory – jednak nie te znane, stanowiące symboliczne upostaciowanie umysłów zniewolonych czystym złem Upiory Pierścienia, a skromniejsze, niemal zapomniane, łatwe do pokonania Upiory Kurhanów, z którymi spotykają się hobbici na początku swojej wędrówki. Ustanowiwszy taki patronat nad lękiem, chcę mówić o upiornych symetriach – a właściwie o przerażającym aspekcie symbolicznego monolitu, którym jest jego – *ex definitione* – ideowa jednolitość ukrywająca się za pięknem mitycznego ładu. W dotychczasowym odbiorze dzieł autora *Silmarillionu* dominował nurt, który nazwałabym „lekturą zaufania”³ – koncentrujący się przede wszystkim wokół chrześcijańskiej symboliki Tolkienowskiego uniwersum. Chciałabym zamiast tego zaproponować „lekturę podejrzeń”.

Zacznę od zarysowania monumentalnego gmachu „upiornej symetrii”. Ukształtowaniem Tolkienowskiego uniwersum rządzą przede wszystkim zasady, które w *Dwóch biegunach mitopoetyki* nazwałam zasadą emanacji i zasadą rozdzielania⁴. Organizują one zarówno przestrzeń świata *Silmarillionu* i *Władcy Pierścieni*, jak i władający nimi porządek symboliczny. Zasada rozdzielania nawiązuje w pewien sposób do kosmologii starotestamentowej – podobnie jak ona niesie ze sobą myśl o oddzielaniu światła od ciemności jako niezbędnym elemencie mitu stworzenia. Decyduje o biegunowości nacechowania aksjologicznego. Światło jest światłem, ciemność jest ciemnością, nieśmiertelne potęgi zamieszkują w Valinorze, a mroczne cienie Morgotha wysnuwają

³ Wybrane przykłady takiej lektury: J. Pearce, *Tolkien, człowiek i mit*, przekł. J. Kokot, Poznań 2001; M. Błażejowski, *J. R. R. Tolkien. Powiernik Pieśni*, Gdańsk 1993; K. Bruner, J. Ware, *Znaleźć Boga we „Władcy Pierścieni”*, przekł. J. Gorecka-Kalita, Kraków 2003; *Tolkien. Księga pamiątkowa*, red. J. Pearce, przekł. J. Kokot, Poznań 2003; D. Kulesza, *Chrześcijański mit słowa i ciała. Święty Jan*, Tolkien, Myśliwski [w:] *Mity słowa, mity ciała*, pod red. L. Wiśniewskiej i M. Gołuńskiego, Bydgoszcz 2007; *J. R. R. Tolkien – recepcja polska. Studia i eseje*, red. nauk. Z. Lichański, Warszawa 1996.

⁴ M. Kładź-Kocot, op. cit., s. 146-148; 302-303.

się z Angbandu. Nie ma pomiędzy tymi skrajnościami żadnego kompromisu. Człowiek, elf lub hobbit może zbłądzić, ale „teren zbłądzenia” zostały wyraźnie naniesione na mapę. Nieszczęsny Gollum będzie do końca toczył sam ze sobą daremną i skazaną z góry na porażkę walkę, nieświadomie wypełniając swoją część boskiego planu. Ale dla odmiany piekielny wilk Karcharoth nigdy nie stanie się szlachetnym wilczurem Huanem.

Zasada emanacji pokazuje natomiast sposób symbolicznego ukształtowania przestrzeni w aspekcie hierarchicznego układu, którego kolejne elementy są dziedziczone od poprzednich. Wiąże się to przede wszystkim z sakralizowanymi przestrzeniami, których mieszkańcy współtworzą „łańcuch bytów”. Na jego szczycie znajdują się istoty najsilniej umocowane w świecie mitu (Valarowie i Majarowie). Następnie tworzą go elfowie (w ich wewnętrznych hierarchicznych układach, od Elfów Wysokiego Rodu poczynawszy), ludzie (również podzieleni na różne „klasy”, na czele z długowiecznymi Ludźmi Zachodu, Númenorejczykami) i hobbici. Łańcuch ten miewa „boczne odnogi” w postaci krasnoludów czy entów (ci ostatni, jako swego rodzaju duchy drzew, animizowani przedstawiciele królestwa przyrody nieożywionej, mogą stanowić łącznik pomiędzy naturą a światem ludzi).

Zasada emanacji wskazuje na legitymizowanie sakralnej przestrzeni (miasta, drzewa, świętej góry – które to elementy Mircea Eliade wymienia jako najczęściej wskazujące na symboliczny środek świata, *axis mundi*, miejsce zetknięcia się nieba i ziemi⁵) poprzez inną sakralną przestrzeń, bliższą boskości, głębiej zakorzenioną w micie. Gdy Valarowie z rozkazu Ilúvatara zamieszkali stworzony świat, wybrali na swoją siedzibę Aman, sakralny Zachód, będący jednak symbolicznym środkiem⁶. Tron

⁵ M. Eliade, *Obrazy i symbole. Szkice o symbolizmie magiczno-religijnym*, przekł. M. i P. Rodakowie, Warszawa 1998, s. 31-58.

⁶ Na temat symbolicznego przesunięcia od centrum w kierunku Zachodu: A. Szyjewski, op. cit., s. 239-245.

króla bogów, Manwego, znajdował się na świętej górze Taniquetil, a Valinor oświetlany był przez dwa drzewa: solarny Laurelin i lunarny Telperion. Elfowie, którzy przybyli do Błogosławionego Królestwa (Amanu), otrzymali na swoją siedzibę położony na wybrzeżu pagórek Tuna. Na jego szczycie wybudowali białe miasto Tirion, nad którym wznosiła się Wieża Ingwego. Od Yavanny, bogini urodzaju, otrzymali w darze Białe Drzewo Galathilion, podobne do srebrnego Telperiona. Lud elfów, którzy przybyli do Valinoru i oddali się pod opiekę bogów, ale nie zamieszkali na wybrzeżach świętej krainy, otrzymał dla siebie rajska wyspę Tol Eresseë⁷ (której port nosi znaczącą nazwę Avallon) i zasadził tam szczepkę Galathiliona, z której wyrosło drzewo zwane Kelebornem. Ludzie również wzięli udział w procesie dziedziczenia symboli. Dla wyjątkowego plemienia, długowiecznego i bliskiego elfom, została stworzona wyspa Númenor, zwieńczona górą Meneltarmą (której nazwa oznacza „Kolumna Niebios”). Z pędu drzewa z Tol Eressei wyrosło Białe Drzewo Nimloth. Jego pęd zasadził potem Aragorn na dziedzińcu królewskiej siedziby władców Gondoru, Minas Tirith. Taki ciąg góra/wieża/drzewo symbolizuje, jak stwierdza Eliade, miejsce epifanii *sacrum*, środka świata, punktu zetknięcia się nieba i ziemi:

Symbol Góry, Drzewa czy Słupa wzniesionego w Środku Świata jest niezwykle rozpowszechniony. Przypomnijmy o Górze Meru w tradycji indyjskiej, [...] o Górze Tabor w Palestynie (co może oznaczać tabbur, to jest pępek, omfalos), [...] o Golgocie, która dla chrześcijan znajdowała się w środku świata itd. Ze względu na to, że pewne terytorium, miasto, świątynia lub pałac królewski znajdowały się w „Środku Świata”, to jest na szczycie Góry Kosmicznej, uznawano je za miejsca najwyższej położone, za jedyne, których nie zalałby Potop. [...] Nazwy świętych wież i świątyń babilońskich świadczą o tym, że wiązano je z Górą Kosmiczną, to znaczy Środkiem Świata [...]. Zikkurat to dokładnie rzecz biorąc góra kosmiczna, to znaczy symboliczny obraz Kosmosu:

⁷ M. Kładź-Kocot, op. cit., s. 135.

siedem pięter wyobrażało siedem planetarnych niebios; wspinając się na nie, kapłan dochodził do szczytu Wszechświata⁸.

Przytoczone powyżej symbole stanowią tylko małą, choć reprezentacyjną próbkę zasad, na jakich opiera się konstrukcja i logika Tolkienowskiego uniwersum. Zasada emanacji i zasada rozdzielania porządkują świat, zawierający wielopoziomowy system wewnętrznych symbolicznych odniesień. O tym, że mit był ważną, najważniejszą wręcz dla twórcy *Silmarillionu* kategorią, nie trzeba przypominać. Logika mitokreacji oparła się na jeszcze jednej istotnej zasadzie: wewnętrznej prefiguracji. Sam termin typologia czy też prefiguracja przywołuję tu jako odniesienie do techniki egzegezy tekstu biblijnego, polegającej na odczytywaniu znaczenia wydarzeń ze Starego Testamentu jako figur czy też typów (*tipos*) wydarzeń i postaci z Nowego Testamentu. Jak zwięźle ujmuje to Tomasz Mizerkiewicz:

Terminem „prefiguracja” posługiwali się egzegeci ksiąg biblijnych. Od dawna proponowali oni taką ich lekturę, dzięki której wydarzenia Starego Testamentu były zapowiedziami tego, co przynieść miał Nowy Testament. Ojcowie Kościoła musieli bowiem dowieść, że Chrystus był Mesjaszem zapowiadany przez Stare Przymierze. Przykładem prefiguracyjnej egzegezy jest interpretacja sceny, kiedy Abraham chce złożyć w ofierze Izaaka. Oznaczać ma to przyszłą śmierć Chrystusa, którego Bóg Ojciec złoży w ofierze za grzechy ludzkości. Izaak jest tutaj figurą Chrystusa – prefiguruje Mesjasza. Termin „praefiguratio” proponował dla tego zjawiska św. Augustyn w traktacie *O państwie Bożym przeciw poganom ksiąg XXII* (XIV 27) i odtąd pojęcie to upowszechniło się w egzegezie biblijnej⁹.

⁸ M. Eliade, op. cit., s. 48. Na połączenie sakralnej symboliki góry, miasta i świątyni zwraca również uwagę Manfred Lurker: M. Lurker, *Słownik obrazów i symboli biblijnych*, przekł. K. Romaniuk, Poznań 1989, s. 62, 118, 239.

⁹ T. Mizerkiewicz, *Mitologizacje. O związkach intertekstualnych z mitologią w powieści polskiej po 1956 roku*, „Pamiętnik Literacki” 2000, z. 4, s. 99.

Natomiast John N. D. Kelly wyjaśnia:

Metoda egzegezy [...] otrzymała w czasach nowożytnych umowną nazwę „typologia”. Sami Ojcowie używali różnych terminów do jej opisania, głównie może terminu „alegoria”, który im podsunęło stwierdzenie św. Pawła, że historia dwu synów Abrahama jest „alegorią” dwu przymierzy. Najlepiej jednak unikać „alegorii” w tym kontekście; wyrażenie to prowadziło do zamieszania nawet w czasach patrystycznych i jego przyjęte dzisiaj znaczenie określa nieco inny rodzaj egzegezy, niż jest nim typologia. [...] Typologiczna egzegeza stosowana była różnorodnie. Zasadniczo była to technika ukazywania zgodności między dwoma Testamentami i przyjęła jako swą główną ideę przewodnią, że wydarzenia i osoby ze Starego Testamentu były „typami”; to jest zapowiadały w formie symbolicznej i antycypowały wydarzenia i osoby Nowego¹⁰.

Pojęcie prefiguracji opuściło krąg zainteresowań biblistów, stając się również określeniem strukturalnej relacji intertekstualnej pomiędzy hipotekstem a odnoszącym się do niego hipertekstem¹¹ – w ten sposób relacja „figury” i „pozafigury” czy też „typu” i „antytypu” (*tupos* i *antitupa*) łączyłaby *Odyseję* i *Uliksesa* Joyce’a¹². Relacji prefiguracyjnej mitu i literatury interesującą pracę poświęcił John J. White¹³.

Sieć wewnętrznych prefiguracji w dużej mierze konstytuuje Tolkienowskie uniwersum. Postacie i wydarzenia łączą się nawzajem, wzmacniając swój sens, balansujący pomiędzy eukatastroficzną nadzieją „kompleksu zbawienia” a mroczną rzeczywi-

¹⁰ J. N. D. Kelly, *Początki doktryny chrześcijańskiej*, przeł. J. Mrukówna, Warszawa 1988, s. 62.

¹¹ G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. A. Milecki [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 4, cz. 2, oprac. H. Markiewicz, wyd. 2 zm. i popr., Kraków 1996.

¹² Zwraca na to uwagę również Erazm Kuźma: E. Kuźma, *Kategoria mitu w badaniach literackich*, „Pamiętnik Literacki” 1986, z. 4, s. 69.

¹³ J. J. White, *Mythology in the Modern Novel. A Study of Prefigurative Techniques*, Princeton 1971.

stością „kompleksu daremności” zakorzenionego w germańskiej „teorii odwagi”, która tak fascynowała autora *Silmarillionu*. Nie sposób wymienić w tym miejscu wszystkich elementów złożonego systemu wewnętrznych prefiguracji – tym bardziej, że w większości uczyniłam to już w *Dwóch biegunach mitopoetyki*¹⁴. Dość wspomnieć, że postacie i zdarzenia odpowiadają sobie nawzajem – wyprawa Bilba prefiguruje wyprawę Froda, małżeństwo Aragorna i Arweny poprzedzone zostało analogicznymi związkami, w języku mitu opisywanymi jako *hieros gamos*, w tym wypadku mężczyzny z kobietą stojącą od niego wyżej w hierarchii bytów: Berena i Luthien, Thingola i Meliany, Tuora i Idril itp. Szereg paralelizmów prostych i odwróconych zawierają również trzy linie fabularne *Silmarillionu*, skupione wokół postaci Earendila, Túrina Turambara i Berena. Nie są one dziełem przypadku ani rezultatem monotematycznego stosowania takich samych rozwiązań fabularnych. Współtworzą strukturę świata, której symboliczny sens rodzi się wraz z jego kosmogonią i niewątpliwie, choć mgliście, zapowiada eschatologię. Uniwersum J. R. R. Tolkiena przypomina lśniący kryształ, złożony z mnóstwa fasetek. Paralelizmy to klucz do odkrycia symbolicznej spójności i logiki tego świata.

Zamiast prefiguracji chciałabym w tym miejscu zaproponować figurę dekonstrukcji – de Manowską „alegorię czytania”:

Na wzorec wszelkich tekstów składa się figura (lub system figur) i jej dekonstrukcja. Ponieważ jednak model taki nie może być domknięty przez ostateczne odczytanie, tworzy on z kolei uzupełniającą nakładkę [*superposition*] figuralną, która opowiada o nieczytelności pierwszej narracji. W odróżnieniu od głównie dekonstrukcyjnych narracji zogniskowanych wokół figur, a ostatecznie wokół metafory, narracje takie możemy nazwać *alegoriami* drugiego (lub trzeciego) stopnia. Alegoryczne narracje opowiadają o porażce czytania, podczas gdy narracje tropologiczne [...] opowiadają o porażce nazywania. Alegorie są

¹⁴ M. Kładź-Kocot, op. cit., s. 205-250.

zawsze alegoriami metafory i jako takie są zawsze alegoriami niemożności czytania [...] ¹⁵.

Jeśli zamiast dotychczasowej „lektury zaufania” zaproponować „lekturę podejrzeń”, de Manowska alegoria może okazać się narzędziem skutecznej lektury pewnych fragmentów Tolkienowskiego *opus magnum*. Wydaje się, że aporetycznych napięć można doszukać się co najmniej w trzech przestrzeniach: w mikroświecie Toma Bombadila, w pozbawionej głosu kobiecości, która epizodycznie przemawia ustami Eowiny oraz w tragizmie postaci Túrina Turambara. Postaram się w tym szkicu przyjrzeć pierwszemu z wymienionych problemów.

Tom Bombadil to postać, która pojawia się we *Władcy Pierścieni* epizodycznie, nie odgrywając większej, a nawet żadnej w ogóle roli w dalszym przebiegu fabuły, skoncentrowanej wokół tematu *quest*. Wydaje się, że w obrębie swojego małego dominium, ograniczonego Starym Lasem, jest wszechmocny – słuchając go wszystkie mroczne siły, z których żadna nie jest w stanie go pokonać. Wcześniejsze od *Władcy Pierścieni* wiersze pod wspólnym tytułem *Przygody Toma Bombadila* pokazują jego przywiązanie do miejsca, swoistego *locus amoenus* podszytego grozą, a z drugiej strony władzę Toma nad wszystkimi zamieszkującymi tę przestrzeń istotami – od Złotej Jagody, przewrotnej wodnej

¹⁵ P. de Man, *Alegorie czytania. Język figuralny u Rousseau, Nietzschego, Rilkego i Prousta*, tłum. A. Przybysławski, Kraków 2004, s. 246. De Man pisze o języku figuralnym: „Tak jak język, sądenie stwarza tę samą możliwość referencji, którą również unieważnia. Jego błędu nie da się zatem w żaden sposób określić lub zidentyfikować; nie można na przykład powiedzieć, że błąd bierze się z języka, tak jakby język był rzeczą, która istnieje niezależnie od sądenia lub z sądenia, czyli władzy, która miałaby rozwijać swą aktywność w trybie niejęzykowym. W stopniu, w jakim sądenie jest jakąś strukturą relacji zdolną do błędu, jest ono również językiem. Jako takie powinno się ono składać z tych właśnie struktur figuralnych, które można zakwestionować tylko środkami języka, który je stwarza”. P. de Man, op. cit., s. 279.

panny, którą bierze za żonę, poprzez złośliwe wydry i ptactwo, aż do groźnych Upiorów Kurhanów. Tom nosi zabawny strój, nieustannie biega, śpiewa i wyrzuca z siebie potoki bezsensownych słów.

W zorganizowanej strukturze Śródziemia brak kategorii czy klasy, do której można by zaliczyć Toma. Jest on bez wątpienia jedynym przedstawicielem swojego gatunku. Jego postać wzbogaca narrację o zdrową dawkę absurdu, jednocześnie jednak wnosi tajemniczy powiew transcendencji. Elfowie nazywają Toma Iarvain Ben-adar – Najstarszy i Niemający Ojca – a Złota Jagoda mówi o nim: „Jest tym, kim jest. [...] Jest taki, jakim go widzisz. [...] Jest panem lasu, wody i wzgórz”¹⁶. Te słowa niebezpiecznie ocierają się o starotestamentowe Jestem, Który Jestem (*’ehyeh ’aššer ’ehyeh* – Wj 3,14)¹⁷ – zwrot, którym Jahwe przedstawił się Mojżeszowi. Tom wydaje się istotą ponadczasową, posiadającą atrybuty stawiające go niemal na równi ze stwórcą świata, Ilúvatarem.

Sam Tolkien w liście do Stanleya Unwina określił Bombadila jako „ducha (znikającego) krajobrazu Oksfordu i Berkshire”¹⁸. Tropem tym podąża Tom A. Shippey, nazywając go „*lusus naturae*, gatunkiem o jednym przedstawicielu”¹⁹, „zielonym człowiekiem”, samorodnym, czyli nie stworzonym, lecz wyłonionym z ziemi, bądź przywołując przytoczony przed chwilą fragment listu Tolkiena i wnioskując, że Tom to *genius loci* tych właśnie ziem²⁰.

¹⁶ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 1: *Drużyna pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2001, s. 173. Dalej w tekście jako WP I.

¹⁷ Translacja interlinarna dostępna w serwisie: <http://biblehub.com/interlinear/exodus/3-14.htm> [dostęp: 19.03.2015].

¹⁸ J. R. R. Tolkien, *Listy*, wybrane i oprac. przez H. Carpentera, przy współpr. Ch. Tolkiena, przeł. A. Sylwanowicz, Poznań 2000, s. 39.

¹⁹ T. A. Shippey, *Droga do Śródziemia*, przeł. J. Kokot, Poznań 2001, s. 132.

²⁰ Ibidem, s. 133.

Kilka interesujących hipotez na temat Bombadila przywołuje Gene Hargrove, przedstawiając opinie krytyków (Neila D. Isaacs'a i Rose A. Zimbardo, Edmunda Fullera, Patricii Meyer Spacks, Ruth S. Noel) twierdzących, że Tom to duch przyrody, moc ziemi, archetypowy bóg wegetacji, uosobiona Natura bądź postać w rodzaju Puka lub Pana, pół-boski, pół-zabawny bożek przyrody. Według Jareda Lobdella jest on „anomalią”. Bywa kojarzony z Odysem lub ostrożnie utożsamiany z Valarem, Majarem bądź samym Ilúvatarem. Hargrove, odrzucając te hipotezy, stawia następnie własną, która wydaje się jednak, delikatnie mówiąc, nieuprawniona. Utożsamia on Toma Bombadila z Valarem Aulem, stwórcą krasnoludów, a jego żonę, Złotą Jagodę, z Yavanną, Tolkienowską boginią urodzaju, przyjmującą niekiedy postać drzewa kosmicznego²¹. Konkluzja taka wydaje się w żaden sposób niepotwierdzona w tekście *Władcy Pierścieni* ani któregośkolwiek z dzieł J. R. R. Tolkiena. Hargrove zaczyna jednak swój tekst od przywołania drobnego faktu, wprowadzającego ciekawy kontekst biograficzny: pierwowzorem postaci Toma Bombadila była holenderska lalka, należąca do jednego z synów Tolkiena. Ontologiczna przestrzeń pomiędzy lalką a bogiem wydaje mi się w tym miejscu interesująca i wbrew pozorom niepozbawiona znaczenia.

Epizod spotkania hobbitów z Tomem Bombadilem w I tomie *Władcy Pierścieni* stanowi wyłom w strukturze mitu bohatera, będącego podstawą „upiornej symetrii”. Jest jednak o tyle interesujący, że tworzy dla niego miniaturową kontrstrukturę, ustanawiając odmienną „alegorię”. Jeśli przyjąć, że poszczególne sceny (takie jak spotkanie ze Starą Wierzbą i Upiorami Kurhanów), oparte na paralelizmach, stanowią całości, można dostrzec w nim strukturę chiasmu:

²¹ G. Hargrove, *Who is Tom Bombadil?*, <http://www.cas.unt.edu/~hargrove/bombadil.html> [dostęp: 19.03.2015].

wędrówka przez Stary Las senność pochwycenie przez Starą Wierzbę Tom Bombadil przybywa Tom poskramia Starą Wierzbę	wędrówka przez wzgórza senność pochwycenie przez Upiory Kurhanów Tom Bombadil przybywa Tom wypędza Upiory Kurhanów
spotkanie ze Złotą Jagodą	pożegnanie ze Złotą Jagodą
kolacja z gospodarzami nocne koszmary	kolacja z gospodarzami spokojna noc
rozmowa z Tomem Bombadilem w jego domu	

Otwierają i zamykają chiazm dwa epizody, zbudowane z niemal identycznych sekwencji: 1) hobbici wkraczają w sferę niebezpieczeństwa (Stary Las, wzgórza Kurhanów), 2) ogarnia ich senność, 3) wszyscy oprócz Froda (lub w pierwszym przypadku Froda i Sama) zostają porwani i uwięzieni przez groźne istoty, 4) Frodo próbuje uwolnić towarzyszy, wzywa pomocy, 5) na wezwanie zjawia się Tom Bombadil, 6) Tom za pomocą swoich pieśni poskramia niebezpieczeństwo, nie tylko zażegnując bezpośrednio zagrożenie, ale również skutecznie i trwale poskramiając zło: ucisza Starą Wierzbę, wypędza na wieki Upiora Kurhanów.

Te dwa epizody oddzielone zostały scenami wizyty w domu Toma, gdzie hobbici poznają Złotą Jagodę, spędzają dwie noce, zjadają dwie kolacje razem z gospodarzami (ale samotne śniadanie!), a dzień poświęcają na rozmowę z tajemniczym Bombadilem. Osobliwe jest to, że Tom jako jedyna istota w Śródziemiu nie pożąda Pierścienia ani nie podlega jego władzy: widzi tych, którzy mają go na palcu, a sam, nałożywszy go, nie znika (WP I, 162-203).

Wewnątrz struktury chiazmu rozmowa z Tomem jest dla hobbitów centralnym momentem całej przygody. Słuchali dziwnych opowieści o lasach i tajemniczych, okrytych mrokiem niepamięci krajach. Nie odczuwali w tym czasie głodu ani zmęcze-

nia. Ogarnięty zdumieniem i lękiem Frodo odważył się zadać pytanie: „Kim jesteś, Panie” (WP I, 181), w którym pobrzmiwa święta zgroza, odczuwana w obliczu *numinosum*²². Tom odpowiada na to słowami:

Czyż nie znasz mojego nazwiska? W nim cała odpowiedź. Powiedz mi, kim ty jesteś, bezimienny? Ale ty jesteś młody, a ja – stary. Najstarszy, zważcie moje słowa, przyjaciele: Tom był tu wcześniej niż rzeka i drzewa; Tom pamięta pierwszą kroplę deszczu i pierwszy żołądz. Tom budował ścieżki wcześniej niż Duzi Ludzie i był tutaj, kiedy przyszli Mali Ludkowie. Był wcześniej niż królowie i groby, i upiory Kurhanów. Kiedy elfowie wędrowali na Zachód, Tom już tu był, zanim powierzchnia mórz się zakrzywiła. Znał ciemność gwiezdnych nocy, gdy jeszcze nie było w nim strachu – zanim Czarny Władca przybył spoza Granic (WP I, 181).

Wydawać się może, że Bombadil potwierdza w ten sposób swoją boskość. Jego wypowiedź niesie reminiscencję słów Chrystusa: „Zanim Abraham stał się, ja jestem” (J 8,58), a reakcja Froda przypomina zdumienie uczniów i niepewność co do tożsamości Mistrza, towarzyszącą zmartwychwstaniu. Jednak późniejsze lekceważenie, z jakim członkowie Rady u Elronda traktują Bombadila, przeczy tej hipotezie – podobnie jak fakt, że ta postać nie pojawia się już więcej ani nie odgrywa żadnej istotnej roli. To nie Tom czuwa nad przebiegiem wydarzeń w Śródziemiu. On jedynie ma za zadanie „się krzątać, [...] śpiewać, gadać, wędrować, strzec okolicy” (WP I, 198).

Przytoczony cytat oddaje istotę sposobu istnienia Bombadila, który poprzez nucenie absurdalnych przyśpiewek dzierży w istocie władzę nad słowem – choć niekoniecznie boskim słowem stworzenia, którego odpowiednikiem jest w *Silmarillionie* Pieśń Ainurów i wypowiedź Ilúvatara: „Ea! Niech się stanie”. Shippey ujmuje jednak istotę tego języka, stwierdzając:

²² R. Otto, *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przekł. B. Kupis, Warszawa 1999.

[...] chociaż język ten jest hobbitom nieznany, rozumieją go, tak jak rozumieją pieśń Złotej Jagody o deszczu, bez rozpoznania słów; a kiedy Tom nadaje czemuś nazwę – tak jak nazywa kucyki hobbitów – zwierzęta do końca życia nie reagują na inne imię. Istnieje dawny mit o „prawdziwym języku”, w którym każde słowo ma swój odpowiednik w jednym jedynym zjawisku i każde zjawisko ma swój odpowiednik w jednym słowie, i w którym znaczące ma z natury władzę nad znaczoną – język znów staje się „izomorficzny z rzeczywistością”²³.

Mit pierwotnego języka, naturalnego dla ludzkości, w którym słowo w sposób doskonały i jedyny nazywa rzeczy, zafascynował Tolkiena za pośrednictwem pracy Owena Barfielda *Poetic diction*²⁴. Karierę tego wyobrażenia wspaniale opisuje Umberto Eco²⁵. Tom za pomocą swoich purnonsensowych przyśpiewek dokonuje tak naprawdę permanentnego aktu stwarzania, podtrzymuje swoją krainę w jej wiecznym trwaniu. Razem ze Złotą Jagodą pilnują oni cyklu natury. W dniu, w którym hobbitom nie mogą wyruszyć w dalszą drogę z powodu deszczu, dowiadują się, że „Złota Jagoda urządza dzisiaj pranie [...] i jesienne porządki” (WP I, 179). Cały mikroświat znajdujący się pod władzą Toma jest „domem” ich dwojga.

Pierwotny język stanowi zarazem ten element, w którym spotykają się figury boga i lalki. Lalka odsyła do dziecięcego pokoju, do niemowlęcego gaworzenia, do pierwotnego oddzielania się podmiotu od świata, nazywanego przez Lacana fazą lustra²⁶, do mozolnej nauki nazywania rzeczy za pomocą języka, który nie przynależy do podmiotu, lecz jest częścią Symbolicznego. Nazwa nigdy nie przylega do rzeczy ściśle, a „mit pierwotnego języka”

²³ T. A. Shippey, op. cit., s. 133.

²⁴ H. Carpenter, *Inklingowie. C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams i ich przyjaciele*, przekł. Z. A. Królicki, Poznań 1999, s. 62.

²⁵ U. Eco, *W poszukiwaniu języka uniwersalnego*, przekł. W. Soliński, Gdańsk–Warszawa 2002.

²⁶ J. Lacan, *Écrits. The First Complete Edition in English*, transl. by B. Fink, New York 2006, s. 75-81.

odwzorowuje tęsknotę za ich utraconą jednością. Stąd infantylność zachowania i języka Toma wskazuje tak naprawdę na dzieciństwo jako fazę wychodzenia podmiotu z mroku współżycia ze światem.

Zarazem jednak jasny świat dzieciństwa (podskoki, nucenie, radosne powtarzanie bezsensownych słów tworzonych z dźwięcznych sylab) opanowuje sfera mroku. Królestwo Toma Bombadila nie jest bezpieczne, a przynajmniej nie bez obecności gospodarza. Z jednej strony otacza je Stary Las, a z drugiej mroczne Kurhany. Złowroga wydaje się również rzeka, której piękną córkę Tom poślubił. Złota Jagoda, jasna i niewinna, w wierszu *Przygody Toma Bombadila* okazuje się groźną wodnicą, którą dopiero on może poskromić. Podczas pierwszej nocy spędzonej w domu „Najstarszego” hobbitci mają przerażające sny. Frodo odczuwa we śnie obecność Czarnych Jeźdźców, słyszy wilcze wycie, ogląda – o czym nie wie – obraz Gandalfa uciekającego z wieży Sarumana. Pippinowi śni się groźny trzask gałęzi i uwięzienie we wnętrzu wierzby. Merry słyszy plusk wzbierającej wody, obawia się utonięcia. Wszystkie te znaki wskazują na mroczne i przerażające głębie nieświadomego. Rzeczywistość dnia różni się od rzeczywistości nocy, w której ujawnia się to, co wyparte – lęki i fantazmaty zrodzone w podświadomości.

Carl Gustav Jung wskazałby w tym miejscu z pewnością na obfitość symboli libido, odnotowując jednocześnie obecność pokonującego mroki nieświadomości mitycznego herosa²⁷. Wydaje się, że choć w przygodzie uczestniczą wszyscy hobbitci i w jakiś sposób symbolika Jaźni została rozdzielona na wszystkie te postacie, rolę herosa odgrywa przede wszystkim Frodo.

Sekwencja zdarzeń skoncentrowanych wokół spotkania z Bombadilem rozpoczyna się od momentu wejścia do ciemnego lasu – na którego symboliczne znaczenie wskazuje również

²⁷ C. G. Jung, *Symboly przemiany*, przekł. R. Reszke, Warszawa 2012.

Tom A. Shippey, następująco interpretując piosenkę, którą śpiewa Frodo, marząc o opuszczeniu mrocznego miejsca:

Zacznijmy od sensu wynikającego z bezpośredniego kontekstu wiersza – Frodo i pozostali chcą się wydostać z lasu – i przejdźmy do uogólnienia znaczeń: „mroczna kraina” to życie, „lasy” są ułudą rozpacz życia, rozpacz skończy się jakąś wizją kosmicznego porządku, którego przecuciem są gwiazdy albo „słońce”. O co chodzi Frodowi w powtarzających się zestawieniach wieczoru-świt, zachodu-wschodu, słońca zachodzącego-wschodzącego? Wyraźnie sugerują one opozycję śmierci i życia; wędrowcy umierają w mrocznym lesie – prawdziwym Starym Lesie – ale poprzez śmierć przebijają się ku światłu słonecznemu i wyjdą z pętającego ich cienia. „Bo lasom wszystkim kres w końcu być musi” to stwierdzenie podobne temu, że „droga wiedzie w przód i w przód”: pojmowane dosłownie jest zawsze prawdziwe, w niczym nie pomocne i wręcz banalne, ale pod warstwą dosłowności kryje ono symboliczną tajemnicę²⁸.

Ciemny las symbolizuje – podobnie jak u Dantego – stan zbłądzenia, ale w tym przypadku także zabłąkanie się w mroczne i przerażające głębie nieświadomego. Znaczące, że porwanie przez Starą Wierzbę lub Upiory Kurhanów poprzedza stan senności, który w *Boskiej komedii* symbolizował pogrążanie się w niepamięci grzechu. Tutaj oddziela stan świadomości od podświadomości, w której drzemie to, co przerażające. Pojawia się również wysublimowany fantazmat erotyczny. Kiedy Frodo widzi po raz pierwszy Złotą Jagodę, reaguje spontaniczną ekspresją zachwyty, która przybiera formę wierszowanej, pochwalnej apostrofy, a towarzyszą jej następujące odczucia:

– Piękna pani! – przemówił wreszcie Frodo, którego ogarnęła jakaś nieznana dotychczas radość. Stał urzeczony, tak jak nieraz, gdy słuchał czarodziejskiego głosu elfów, lecz urok, który nim teraz zawładnął, był inny: napełniał rozkoszą mniej ostrą i mniej wzniosłą, lecz głębszą i bliższą śmiertelnemu sercu; był cudowny, ale nie obcy (WP I, 172).

²⁸ T. A. Shippey, op. cit., s. 222.

Frodo reaguje na obecność Złotej Jagody inaczej niż na obecność elfów (noszących w sobie pierwiastek *sacrum*). Odnosi się do niej jak dworny rycerz do damy swojego serca. Kiedy hobbit opuszczają domostwo Bombadila, nie chce odjechać bez pożegnania z nią. Jednocześnie zdaje sobie sprawę, że jego odczucia są bliższe śmiertelnikowi – to znaczy temu, który posiada ciało. Jednak ten ostatni element zostaje perfekcyjnie wyparty. W chacie Toma Złota Jagoda siedzi otoczona misami pełnymi lilii wodnych (*nymphaea*) – które co prawda nie są liliami (*lilium*), tradycyjnymi strażniczkami czystości, ale znów pasek spleciony w kształcie łańcucha takich lilii otacza kibić pięknej pani. I choć przekracza ona linię wody, rozmawia z gośćmi, śmieje się i śpiewa, cały czas pozostaje córką Rzeki, erotyczno-macierzyńskim fantazmatem, choć jednocześnie jest boginią przyrody (nietożsamą z Yavanną), co sugeruje chociażby jej strój, zmieniający się w zależności od pogody. Jung zauważa:

Macierzyńskie znaczenie wody [...] jest jednym z najlepiej ugruntowanych w mitologii [...]. W marzeniach sennych i fantazjach morze czy każdy większy zbiornik wodny oznacza nieświadomość. Macierzyński aspekt wody o tyle zbiega się z naturą nieświadomości, o ile tę ostatnią (zwłaszcza w wypadku męczyzny) można określić mianem matki czy *matrix* świadomości. A zatem również nieświadomość – objaśniana na poziomie podmiotu – ma, tak jak woda, znaczenie macierzyńskie²⁹.

Znaleźć można zatem u Tolkienu również bardzo głęboko wypartą seksualność, na której brak tak bardzo narzekali krytycy – skoncentrowaną jednakże na obwarowanym zakazem fantazmacie matczynym. Kolejna „przygoda Jaźni”, jak uwypukliła to struktura chiazmu, jest analogiczna do pierwszej. Hobbiti zasypiają i zostają pojmani przez Upiory Kurhanów, przyodziani w białe szaty i klejnoty z grobowców, niejako „zarażeni” tożsamością zmarłych. Frodo jako jedyny zachowuje resztki przytom-

²⁹ C. G. Jung, op. cit., s. 281-283.

ności i dokonuje bohaterskiego czynu – odrąbuje wylaniającą się z mroku rękę widma, a potem wzywa Toma Bombadila na pomoc.

I w tym właśnie miejscu następuje dogodny moment, aby scalić w jedno wszystkie rozproszone figury Toma. Z jednej strony infantylność (bardzo w tym kontekście ważna) i dziecięce gaworzenie, przekładające się na – z drugiej strony – izomorficzny z rzeczywistością „prawdziwy język”, mowę tworzenia – oraz odwieczność, pierwotność, nieomalże boskość i umiejętność wypędzania demonów nieświadomości składają się na – by postawić tu ostrożną hipotezę – figurę zarazem dziecka-podmiotu i ojca-stwórcy, niejednoznaczną, ale potężną i wyrazistą. To, co przeżywa Frodo od zagłębienia się w Stary Las do pożegnania z Tomem Bombadilem, składa się na miniaturę „przygód Jaźni” czy też wędrówki mitycznego bohatera. Występują tu wszystkie jej konstytutywne elementy: początkowe trudności czy też zbłądzenie, usytuowanie się wobec fantazmatu kobiecego, inicjacja, symboliczna śmierć, wędrówka, heroiczny czyn.

Wydaje się więc, że Tolkienowskie uniwersum kryje pod powłoką „upiornej symetrii” mroczne zagadki nieświadomego. „Alegoria czytania”, ustanowiona w tym miejscu na fundamencie zakorzenionej w micie psychoanalizy, objawia maleńką szczelinę, przez którą można zajrzeć choć na moment w mroczne, fascynujące wnętrze. Nie wydaje mi się, by taki sposób lektury, choć zupełnie odmienny od perspektywy „zaufania”, był zupełnie nieprawdopodobny. Osąd pozostawiam jednak tolkienologom, którzy – być może – będą chcieli podjąć z tym stanowiskiem polemikę.

Dlaczego Mordor przegrał, a elfowie opuścili Śródziemie, czyli czego mistrz J. R. R. Tolkien może nas nauczyć o historii, społeczeństwie, polityce i gospodarce?

Związki J. R. R. Tolkiena z myśleniem historycznym są aż nadto oczywiste. Wybitny pisarz i badacz większość swojego zawodowego życia zajmował się zagadnieniami typowo historycznymi. Historyczność przenika też każdy aspekt jego twórczości literackiej, a w szczególności te dzieła, które poświęcone są zaginionej rzeczywistości Ardy – anglosaskiego universum utraconego wraz z najeźdźcą francuskojęzycznych Normanów¹.

Esej, który tutaj przedstawiam, jest analizą form myślenia historycznego, które zostały opisane w wiekopomnej powieści J. R. R. Tolkiena – we *Władcy Pierścieni*. Przez myślenie historyczne rozumiem tutaj – wzorem Friedricha Nietzschego, autora pojęcia „zmysł historyczny”² – ludzką psychiczną, lecz także społeczną i kulturową reakcję na zmienność świata, przemijanie i odchodzenie w niebyt ludzi oraz wszelkich innych zjawisk obecnych w świecie. Zaletą takiej definicji myślenia historycznego (i jednocześnie powodem, dla którego jej używam) jest możliwość oddzielenia refleksji nad myśle-

¹ C. Phelpstead, *Myth-making and Sub-creation* [w:] *A Companion to J. R. R. Tolkien*, ed. by S. D. Lee, Malden 2014, s. 79-88.

² F. Nietzsche, *Vom Nutzen und Nachteil der Historie für das Leben* [w:] idem, *Werke in drei Bänden*, Bd. 1, hrsg. von K. Schlechta, München 1954, s. 209-287.

niem historycznym, które organizuje życie danej społeczności, od konkretnych przejawów tego myślenia, jakimi są historyczne opowieści o świecie (w tym historiografia), określone praktyki upamiętniania przeszłości, oparte na wiedzy historycznej działania tożsamościowo-twórcze itd.

Rozumienie myślenia historycznego jako sposobu myślenia umożliwia analityczne rozdzielenie badania formy od badania treści oraz badania przyczyn i badania skutków. Koncepcja myślenia historycznego stosowana w tym eseju jest koncepcją formy (stylu myślowego) będącej jednocześnie przyczyną istnienia najrozmaitszych zjawisk (takich jak opowieści historyczne) czy działań (takich jak praktyki upamiętniające). Wreszcie tak skonceptualizowane pojęcie myślenia historycznego możemy wykorzystać do badań nad różnymi rzeczywistościami obecnymi w uniwersach literackich czy filmowych, aby prześledzić, jakie sposoby funkcjonowania społeczeństw kreśli nam wyobrażenia artyści.

W naszym eseju zamierzam prześledzić to, w jaki sposób opisane w dziele Tolkiena społeczności reagują na zmienność świata. Czy są jej świadome? Czy próbują zachować wiedzę o przeszłości? Czy też ignorują zmienność, skupiając się na tym, co trwałe, lub żyjąc jedynie chwilą obecną? To, co nas wreszcie najbardziej interesuje – jakie konsekwencje ma takie, a nie inne podejście do zmienności świata?

Świat opisany przez Tolkiena kryje w sobie nie tylko wspaniałą epicką opowieść, lecz również głębokie przemyślenia dotyczące tego, jakie znaczenie w naszym życiu ma pamięć i świadomość historyczna; celem tego artykułu jest ich wydobycie i ukazanie.

Najstarszą społecznością Śródziemia są entowie – pasterze drzew, istoty tak długowieczne, że czas ich życia przyrównany do tego danego ludziom wydaje się być wręcz nieśmiertelnością. Jednak długowieczność nie oznacza w ich przypadku niezmienności – entowie są „pasterzami drzew”, strażnikami lasów. W ciągu wielu tysięcy lat swojej służby upodabniają się do drzew,

o które się troszczą, tak bardzo, że stopniowo „drzewnieją” zarówno fizycznie, jak i w wielu przypadkach mentalnie – obojętnieją wówczas na dynamiczne, „pochopne” wydarzenia dziejące się wokół nich, tracą zainteresowanie tym, co nie jest stabilne, spokojne, przewidywalne.

Entowie to niewątpliwie społeczność tradycjonalistyczna, niechętna zmianom, starająca się ignorować zmienność świata, odcinająca się od tej zmienności skupieniem na „własnych sprawach”, własnej dziedzinie aktywności. Jest to także społeczność, do której autor *Władcy Pierścieni* odnosi się z wielką sympatią, choć dostrzega i podkreśla wady oraz ograniczenia ich postawy względem świata. Zmienności świata nie można ignorować w nieskończoność i nie da się jej ignorować bezkarnie. Entowie zmuszeni są do włączenia się w sprawy zmiennego, „pochopnego” świata, czynią to jednak nie tylko ze strachu przed zagładą ukochanych przez siebie drzew, lecz również z sympatii do młodych hobbitów. W zetknięciu z Merrym i Pippinem stateczny przedstawiciel statecznego plemienia staje się wręcz „pochopny”; hobbitci przypominają mu o zdradzie Sarumana, uświadamiają, że aby zachować w świecie rzeczy dobre, nie można zapomnieć o tym, co jest złe i wymaga naprawy. Entowie są w stanie odegrać pozytywną rolę w świecie, gdy obudzą się z „ahistorycznej drzemki” i dostrzegą zmienny świat wokół siebie wraz z wszystkim, co w nim dobre (jak np. pojawienie się hobbitów – dopisanych przez entów do ich „spisu istot”), lecz także złe i wymagające interwencji. Cechą charakterystyczną dla entów jest ich bezdzietność – spowodowana tajemniczą utratą żon. Niezdolność do wydania potomstwa to nie tylko konsekwencja długowieczności, to również symboliczna kara za odmowę uczestniczenia w zmiennej historii świata, bezwarunkowe opowiedzenie się za tym, co niezmiennie i trwałe. Rozwód entów z żonami to odrzucenie przez pasterzy drzew tej części ich własnej natury, która była mniej zachowawcza, bardziej skłonna do zmieniania, ulepszania i modernizowania przyrody. Żony entów lubiły bowiem

ogrody, uprawne pola i sady, podczas gdy oni sami opowiedzieli się za dzikim, dziewiczym i niecierpiącym zmian lasem...

Entowie znaleźli w sobie siłę, by zmierzyć się z niestabilnym i skomplikowanym światem oraz odegrać w nim jeszcze znaczącą rolę. Równie starożytną jak entowie i jeszcze bardziej tajemniczą postacią w powieści Tolkiena jest Tom Bombadil. W przeciwieństwie do entów, z którymi łączy go nie tylko wiek, lecz również umiłowanie przyrody, nie można nazwać go statecznym. Lubi żarty, całymi dniami biega po Starym Lesie, zbierając kwiaty, zaglądając do ptasich gniazd, borsucznych nor, pod korzenie drzew i śpiewając niedorzeczne piosenki. Opiekuje się niewielkim krajem, którego granice „sam wyznaczył, nawet jeżeli nikt prócz niego ich nie dostrzega”; w tych granicach wszelako nikt nie jest potężniejszy od niego, a ponadto Bombadil „sam jest sobie panem”. Nikt nie ma i nie może mieć nad nim władzy. Wspólnie z żoną, „córką rzeki” Złotą Jagodą, tworzą malutką społeczność ukrytą w ostępach Starego Lasu – jednego z tych miejsc w Śródziemiu, w których czas zdaje się nie płynąć i panują te same prawa jak przed tysiącami lat. Bombadil, w przeciwieństwie do entów, nie odwrócił się od rzeczywistości poza swoją domeną. Jest doskonale poinformowany o wydarzeniach w Shire i ważnych sprawach „szerokiego świata”. Także w odróżnieniu od entów ma doskonałą orientację w wydarzeniach z przeszłości. Pamięta o ludziach, którzy żyli w odległych czasach, ich radościach i smutkach. Pamięta nawet o urodzie númenorejskiej księżniczki noszącej kiedyś klejnot, który Bombadil wydobywa z kurhanu. Właściciel niebieskiego kabata i złotych butów zdaje się pamiętać wszystko i wszystkich bez wyjątku. Nieograniczona wręcz wiedza Bombadila nie przekłada się wszelako na jego rolę w świecie. Pomaga wprawdzie hobbitom wydostać się ze Starego Lasu, ocala ich zarówno przed mściwą Starą Wierzbą, jak i przed Upiorem Kurhanów, jednak Rada nie może powierzyć mu losów Pierścienia ani włączyć go do walki z Sauronem.

Bombadil pełni rolę życzliwego obserwatora i nawet pod presją zagłady świata nie może już swojego miejsca w świecie zmienić. W opowieści Tolkiena postać Bombadila ukazuje nam pamięć historyczną – wszechogarniającą, zakorzenioną głęboko w czasie, lecz pomocną jedynie w bardzo ograniczonym zakresie. Pamięć pomaga nam przetrwać najgorszy kryzys, dostarcza nadziei w momencie zwątpienia – tak jak Bombadil, który wydobywa hobbitów spod korzeni wierzby i z czeluści pod kurhanem, lecz pamięć – sama w sobie – nie wyznaczy nam życiowych celów, nie rozwiąże wszystkich problemów, nie zbuduje lepszego świata.

Na temat elfów oraz ich obecności we *Władcy Pierścieni* napisano już bardzo dużo i nie jest to przypadkowe. Elfowie odgrywają olbrzymią rolę w Tolkienowskich opowieściach poświęconych Ardzie – w szczególności tych, które dotyczą Silmarili. W historii pierścieni są również czynnikiem bardzo istotnym, zwłaszcza w jej pierwszej części: od stworzenia pierścieni do wojny „ostatniego sojuszu”. Obecność i znaczenie elfów tworzy (w wymiarze narracyjnym) historyczny wymiar *Władcy Pierścieni* jako powieści. Czujemy bowiem, że jesteśmy obserwatorami wydarzeń, które mają określony przebieg dzięki jeszcze wcześniejszym zdarzeniom, będącym z kolei efektem dziejów jeszcze bardziej starożytnych. Rzeczywistość, jaką widzimy, ma swoją czasową, historyczną głębię, którą wyczuwamy i której istnienia jesteśmy pewni. Nawet jeżeli nie mamy pełnej wiedzy o przeszłości świata, którego przemiany obserwujemy, to wiemy, że dokonują się one nieprzypadkowo, lecz są efektem chwalebnych i podłych czynów bohaterów i złoczyńców znanych nam tylko z rozproszonych, a często niedopowiedzianych do końca opowieści.

Elfowie są osnową *Władcy Pierścieni* dlatego, że najważniejsze wydarzenia tej opowieści nawiązują do czynów i zdarzeń z ich historii, a w szczególności zmagania z Morgothem i jego uczniem Sauronem. Dzieje elfów są doskonale znane każdemu miłośnikowi twórczości Tolkiena, tak że nie będziemy tutaj wdawać się

w rozważanie kwestii po tysiącokroć rozważonych. To, co nas interesuje, to przede wszystkim podejście elfów do historyczności jako takiej – ich usytuowanie względem zmiennego i historycznego charakteru świata.

Elfowie są nieśmiertelni. To fakt znany prawie każdemu. Ich nieśmiertelność ma inny charakter niż długowieczność entów, pochodząca ze związku pasterzy drzew z ciągle odradzającą się przyrodą. Elfowie są nieśmiertelni, gdyż nie są elementem zmiennego, historycznego świata – są w nim jedynie gościem. Nieśmiertelność należy do natury elfów, natury, której nie mogą w pełni realizować w Śródziemiu, krainie, w której mieszkają od dawna, lecz z której nie pochodzą. Wprawdzie nie umierają tam ze starości, lecz narażeni są na zmienność tego niestabilnego świata: wojny, najazdy smoków, złe czary, a także melancholię niezmiennego trwania w środku krainy, gdzie wszystko koniec końców traci żywotność, psuje się, gnije i obumiera.

Ich ucieczka za Belegaer, czy inaczej Wielkie Morze, jest efektem swoistego niedostosowania nieśmiertelnego ludu do historycznego, zmiennego świata. Elfowie mogli w nim żyć, a nawet odnosić sukcesy, dopóki Śródziemie samo w sobie pozostawało w „ahistorycznej drzemce”. Gdy dziejowość – w rozumieniu siły zmieniającej świat – spała, a miejsce historii zajmowała pamięć, elfowie mogli być „przewodnią siłą” Śródziemia. Predestynowała ich do tego ich nieśmiertelność gwarantująca niemal doskonałą pamięć przeszłości. Gdy jednak świat nabrał historycznego dynamizmu, pamięć przestała wystarczać. Co więcej, nadmiernie silny związek tożsamości z pamięcią stał się czynnikiem uniemożliwiającym krytyczny ogląd przeszłości, charakterystyczny dla myślenia historycznego, a w związku z tym także zdolność i skłonność do zmiany świata. Z racji utożsamienia elfów z własną pamięcią przeszłości i jednocześnie z powodu braku rozdzielenia między ich pochodzącą z (doskonałej) pamięci wiedzą a przeszłością jako taką, elfowie nie mogą nabrać krytycznego dystansu do przeszłości. Jest to dla nich niemożliwe, gdyż pa-

mieć jest fundamentalnym elementem ich tożsamości, podkreślanym nieustannie przez przywoływanie przeszłości w pięknych pieśniach i deklamowanych przy każdej okazji poematach. Nie mogą zanegować żadnego elementu własnej przeszłości, gdyż każdy uważają za ważny i piękny jednocześnie, nie mogą zatem zmienić własnego sposobu działania, własnej tożsamości i własnej natury. Nie mogą się zmienić i nie mogą się uczyć – w sytuacji, w której nie są już w stanie podtrzymywać niezmiennych enklaw w zmiennym świecie (takich jak lasy Lórien czy, w mniejszym stopniu, Rivendell), muszą odejść...

Nieco inaczej funkcjonuje kraj, który został stworzony przez ludzi, lecz w silnym związku z elfami i charakterystycznym dla elfów konserwatyzmem – królestwa Númenorejskie. Ludzie z racji swojej śmiertelności i zmiennej natury są bardziej podatni na korupcję, zepsucie, a także częściej popełniają błędy. Isildur zaprzepaścił szansę zniszczenia jedyne Pierścienia, na skutek błędów i pychy upadło królestwo Arnoru i wymarła dynastia Númenorejska w Gondorze. Wielu Númenorejczyków w poszukiwaniu władzy i bogactwa dało się skusić Sauronowi i przyjęło pierścienie, by stać się demonami, inni także ulegli degeneracji i zapoczątkowali historię barbarzyńskich królestw, które w Wojnie o Pierścień wsparły Saurona. Jednak wiążąca się ze zmiennością zdolność do uczenia się dała Gondorowi możliwość przetrwania pod władzą dynastii Namiestników. Ludzie Gondoru zachowali też wiedzę o przeszłości w postaci starych dokumentów i zapisków, jednak sami nie potrafili z niej korzystać. Nie byli w stanie w pełni przywrócić świetności Gondorowi ani zapewnić mu całkowitego bezpieczeństwa przed Mordorem. Reprezentują oni ten sposób refleksji historycznej, który pozwala na trwanie, a także przewycięzanie niektórych kryzysów, lecz nie daje możliwości całkowitego odnowienia.

W pewnym sensie dopełnieniem historycznego konserwatyzmu Gondorczyków są bohaterscy Rohirrimowie – nie mają oni historii w sensie archiwalnego zbioru zabytków przeszłości,

którym może poszczycić się Gondor, lecz śpiewają pieśni. Nie pamiętają wiele ze swojej przeszłości, tak jak uczeni z Gondoru, lecz pielęgnują pamięć o rzeczach dla nich najważniejszych, w czym również różnią się od swoich sojuszników, którzy przechowali w swoich „domach wiedzy” pamięć o wielu faktach, lecz zapomnieli, jakie zioła najskuteczniej leczą rany. Gondorczycy są ludem starym, a Rohimirrorowie młodym. Nawet jeżeli Saruman jest w stanie opętać starego króla Rohanu i wmówić mu niedołęstwo, to nie może tak samo zawładnąć młodszymi krewniakami Theodena: Eowiną i Eomerem, a jego plan przejęcia kontroli nad Rohanem zawodzi.

Porywczy wojownicy uosabiają zatem energię, której brakuje Gondorczykom i wybiórcze, bohaterskie, „monumentalne” według Nietzscheańskiej terminologii podejście do historii. Dlatego są w stanie ocalić Gondor przed zagładą, lecz i oni nie mogą w pełni zatriumfować ani pokonać Sarumana bez pomocy Gandalfa i Aragorna – bohaterów czerpiących swą mądrość z historii w znacznie pełniejszym zakresie niż Rohirrimowie.

Entowie, elfowie i ludzie z Gondoru reprezentują różne odmiany myślenia konserwatywnego bardzo zbliżonego do ahistoryzmu, w którym dziejowa zmienność świata jest ignorowana, a zarówno indywidualna, jak i kolektywna tożsamość opiera się na niezmiennych (czy też pozornie niezmiennych) elementach rzeczywistości. Ahistoryzm może jednak mieć również modernistyczny charakter, w którym dziejowy wymiar świata traktowany jest instrumentalnie dla osiągnięcia bieżących korzyści.

Taką postawę obserwujemy w załączkowej formie u Sarumana, a w postaci rozwiniętej w rządzonym przez Saurona Mor-dorze.

Jak dobrze wiemy, Saruman jako mędrzec miał bardzo precyzyjnie określone zainteresowania. Fascynowały go tajemnice potężnych artefaktów używanych w przeszłości przez Núm-norejczyków i Saurona. Nieprzypadkowo obrał na swoją siedzibę Orthank w kotlinie Isengardu, zabytek prastarej cywilizacji

wzniesiony przy pomocy zapomnianej technologii i ukrywający w sobie obiecujące pozostałości po dawnych czasach. Tam Biały Czarodziej znalazł palantír, który dał mu dostęp do wiedzy pochodzącej zarówno z odległych czasów, jak i odległych miejsc. O palantírze wypowiada się z tęsknotą Gandalf marzący o tym, by zobaczyć cudowne dzieła Fëanora z czasów przed upadkiem Númenoru, jednak Saruman szuka wiedzy nie dla niej samej (jak zrobiłby to Gandalf), lecz dla władzy. Wykorzystuje palantír, pragnąc posiąść sztukę sporządzania pierścieni władzy i tym samym wpada w pułapkę zastawioną przez Saurona, który do reszty wypacza jego umysł. Saruman – jako sługa i naśladowca Saurona, utwierdza się w egoistycznym nastawieniu do świata. Odwraca się od własnej przeszłości, zdradzając przyjaciół i porzucając powierzoną mu misję. W rozmowie z Gandalfem wyjawia swoje rewolucyjne zamierzenie przejęcia władzy w Śródziemiu dzięki sojuszowi z Sauronem (którego wszelako także planuje zdradzić). W materialnym wymiarze Saruman niszczy własną przeszłość, wycinając kwitnące sady i karczując lasy, by na ich miejscu zbudować sztolnie, warsztaty i kopalnie. Te atrybuty technicznego postępu w dziele Tolkiena symbolizują brutalną, egoistyczną modernizację świata, w której angielski pisarz dostrzega raczej przejawy niszczenia ładu i harmonii niż jakikolwiek pozytywny rozwój. Wiedza pochodząca z przeszłości jest tutaj bezprawnie zawłaszczona, aby niszczyć świat, miast go ulepszać. Najlepszym przykładem skutków takiej polityki jest opanowany przez Sarumana Shire, gdzie widzimy mechanizm zagłady społeczno-przyrodniczego ekosystemu, który ma doprowadzić do powstania koszmarniej rzeczywistości Mordoru.

W Shire wraz z Frodem, Samem, Merryem i Pippinem możemy zaobserwować, jak egoizm oraz administracyjna bezduszość niszczą więzy społeczne i międzyludzką (czy międzyhobbicką) solidarność. Widzimy również, w jaki sposób ulega rozkładowi zbiorowa tożsamość, w momencie gdy gwałtownie zmieniana (niszczona) jest materialna i strukturalna podstawa dotychczas-

sowego życia: stare przytulne domostwa są niszczone, a na ich miejsce budowane nowe, brzydkie i niewygodne; tradycyjny młyn wykorzystujący energię wody ustępuje miejsca młynowi parowemu; wprowadzany jest nowy sposób gospodarowania i redystrybucji dóbr (państwowe magazyny zastępują sąsiedzkie relacje wymiany); zakazane jest utrzymywanie dotychczasowych relacji międzyludzkich (np. nocowanie u krewnych i przyjaciół); wprowadzany jest administracyjny obowiązek zameldowania. Rewolucja – techniczna, społeczna i ekonomiczna – zmienia oblicze Hobbitonu gwałtownie i niszczycielsko i gdyby nie szczęśliwe zwycięstwo kontrrewolucji wywołanej przez hobbitkich członków Drużyny Pierścienia, to arkadyjski Shire zostałby wpędzony do industrialnego piekła Mordoru.

Mordor został, jak wszyscy wiedzą, opisany przez Tolkiena w nadzwyczaj czarnych barwach i chyba nikomu (może za wyjątkiem zwolenników prozy K. Yeskova³) to miejsce się nie podoba, choć odnaleźć w nim możemy wiele znajomych elementów rzeczywistości: utwardzone drogi, dowody tożsamości, obowiązek meldunku, państwowy przydział pracy, parki przemysłowe, intensywne rolnictwo, przemysłową hodowlę zwierząt rzeźnych i transportowych, nauki techniczne, inżynierię genetyczną, zawodowe i podzielone na różne formacje wojsko, umundurowane służby bezpieczeństwa i oczywiście wszechobecną biurokrację.

Rzeczywistość Mordoru to rzeczywistość, w której żyjemy i z którą stykał się Tolkien. Jest zrozumiałe, co się w tej rzeczywistości Tolkienowi nie podobało, jednak dla nas szczególnie in-

³ Кирилл Еськов, autor książki *Последний кольценосец* (Москва 1999, wyd. pol. *Ostatni władca pierścienia*, przekł. E. i E. Dębscy, Poznań 2000) będącej krytycznym nawiązaniem do *Władcy Pierścieni* Tolkiena, napisanym z perspektywy Mordoru przedstawionego tutaj jako państwo dążące do rozwoju technologicznego i społecznego, a przeciwstawiające się ultra-konserwatywnej i feudalnej polityce Gondoru oraz elfów.

interesujące jest to, dlaczego, zdaniem genialnego pisarza, Mordor musi upaść.

Mordor dysponuje wszelkimi możliwymi zasobami, oprócz jednego. Nie brakuje mu złota, stali, żywności, zbrojnych wojowników, posłusznych robotników – brakuje mu wyłącznie „kapitału społecznego”. W Mordorze nikt nikomu nie ufa. W Mordorze wszyscy się wzajemnie nienawidzą. W Mordorze wszyscy są egoistami i myślą wyłącznie o swoim własnym zysku. Mordor to doskonale opisane imperialistyczne społeczeństwo, zbudowane na paradygmacie bezwzględnej użyteczności. Wszystko i wszyscy w Mordorze muszą służyć interesom władzy, nic nie jest „zbędne” w sensie praktycznej, bezpośredniej użyteczności. Orkowie są świetnym przykładem idealnie dyspozycyjnych wykonawców imperialistycznych interesów władzy. Jednak orkowie nie mają swojej tożsamości historycznej, nie są lojalni, bo nie czują więzi z państwem, dla którego walczą i pracują. Sauron, tworząc swoje imperium, odrzuca wszystko, co nie jest użyteczne, odrzuca zatem historię wraz z całą sferą kultury symbolicznej, która w Mordorze po prostu nie istnieje. Wizja państwa „wielkiego oka” to wizja państwa, w którym technika wypiera całkowicie sztukę, etykę i historię pojmowane jako fundamenty kultury symbolicznej. Konsekwencją jest niedowład relacji społecznych, co powoduje, że scentralizowany system kontroli nad państwem zawodzi wobec bezwładu na poziomie lokalnym – czyli żołnierze, zamiast dostarczyć jeńca dowództwu, wszczynają bójkę o cenną kolczugę z mithrilu i tym samym misterny system obrony i kontroli Mordoru zawodzi. Tolkien stara się nas przekonać, że siła to za mało, by zbudować państwo, a egoizm i chciwość nie mogą być fundamentami istnienia społeczeństwa, i faktycznie neguje w ten sposób jeden z głównych dogmatów kapitalistycznej koncepcji społeczno-ekonomicznej: *private vices – public benefits* (co oznacza, że indywidualne wady, takie jak chciwość, mogą być podstawą powszechnego dobrobytu jako podstawa przedsiębiorczości).

Skoro Mordor musi (powinien) przegrać, to jaką mamy dla niego alternatywę? Nie jest nią (niestety) Shire. Tutaj Tolkien, choć całym sercem stoi po stronie hobbitckiej Arkadii, odmalowując ją w iście idylliczny sposób, zdaje się nie mieć złudzeń. Rustykalny raj ma szansę istnieć tylko jako element bardziej złożonego i dynamicznego systemu społeczno-politycznego; pozostawiony sam sobie jest bezbronny wobec pokus wielkiego świata, a także potęgi strachu, jaką dysponują mocarstwa oparte na sile i egoizmie. Upiory Pierścienia bezkarnie traktują łąki Shire, a Saruman, choć pozbawiony mocy i władzy, jest jeszcze w stanie podporządkowywać sobie ten kraik podstępem i jadem swoich słów. Frodowi i jego przyjacielom udaje się przywrócić porządek w Shire, ale to dekret Aragorna, czyniący Shire częścią Królestwa i zakazujący „wielkim ludziom” przekraczania mostu na Brandywinie, trwale zabezpiecza specyfikę tej krainy.

Alternatywą dla Mordoru nie jest zatem Shire, lecz państwo stworzone przez Aragorna i Gandalfa, bohaterów opowieści najbardziej świadomych znaczenia historii, potrafiących najpełniej czerpać ze skarbnicy wiedzy przeszłości. Gandalf przeprowadza prawdziwie historyczne badania, aby zidentyfikować pierścień Bilba jako Jedyny Pierścień: potrafi wydobyć informacje zarówno z archiwów Minas Tirith, jak i z bełkotliwego opowiadania Golluma i wyznania Bilba. Zdobytą wiedzę wykorzystuje rozsądek, stroniąc od siłowych rozwiązań oraz instrumentalnego traktowania innych, tak jak czyni to Saruman.

Aragorn jest niewątpliwie postacią posagową, lecz jego monumentalność paradoksalnie nie drażni. Spadkobierca królów, cierpliwie czekający na możliwość odkupienia błędu swojego przodka i zarazem upomnienia się o dziedzictwo, budzi niewątpliwie szacunek i sympatię. Szczególnie wymowny symbolicznie jest fakt noszenia przez niego złamanego miecza – Narsila, zwyczaj z perspektywy praktycznej tak absurdalny, że aż niezrozumiały (np. Peter Jackson w swoim filmie przydaje Aragornowi pełnowartościowy miecz, a filmowy Narsil jest ulokowany w qu-

asi-muzealnej gablotce w Rivendell). Jednak motyw obecności złamanego starożytnego miecza przy dziedzicu starożytnego władcy skrywa w sobie symboliczną głębię. Strzaskany oręż jest nieużyteczny jako broń, lecz zarazem potrzebny jako ostoja tożsamości potomka Isildura, który może pełnić swoją niewdzięczną służbę jako strażnik, przezywany „Obieżyświatem” i traktowany z chłodną rezerwą przez tych, którzy najbardziej powinni mu być wdzięczni, a jednocześnie zachować w sobie królewską dumę i godność, która ukazuje się nagle oczom zdumionych hobbitów, gdy wpływają w cień królewskich posągów przy wodogrzmotach Rauros. Szczątki Narsila, gdy nastanie właściwy czas, zostaną przekute w Andúril – miecz łączący w sobie starożytne dziedzictwo z zabójczą skutecznością nowoczesnej broni. Broń złamana – miecz przekuty na nowo, możemy uznać za historyczne continuum: pamięci, tożsamości i wizji przyszłości. Jest to zatem twórcza i pozytywna relacja przeszłości, teraźniejszości i przyszłości; fundament pod społeczną tożsamość i państwo, w którym istnieje zarówno solidarność (jako wartość), jak i porządek (jako sposób organizacji świata).

Cywilizacje Śródziemia: od lasów Lothlórien do ziemi jałowej Mordoru

Hobbici, jak pisze Tolkien, „mieli długie, zręczne palce i umieli wytwarzać mnóstwo pożytecznych i ładnych przedmiotów”. A jednak było rzemiosło, którego nie uprawiali, mianowicie szewstwo, co wynikało po prostu z pewnej anatomicznej osobliwości, która czyniła noszenie butów niepotrzebnym. Jak bowiem pisał dalej nasz autor, stopy hobbitów „[...] mają z natury twardą rzemienią podszewę i obrośnięte są, podobnie jak głowa, bujnym kędzierzawym włosiem, zwykle kasztanowym”¹. Ten szczegół, rodzący zresztą początkowo nieco nieporozumień co do gatunkowej przynależności mieszkańców Shire², dopełnia obraz hobbickiej społeczności,

¹ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni. Wyprawa*, tłum. M. Skibniewska, wyd. 3, Warszawa–Poznań 1990 [dalej: T. 1], s. 16. Pozostałe tomy tego wydania będą cytował następująco: *Dwie wieże* – jako T. 2, *Powrót króla* jako T. 3. O hobbitach zob. także hasło *Hobbici* w: R. Foster, *Encyklopedia Śródziemia*, przeł. A. „Bilbo” Kowalski, T. A. „Halbarad” Olszański, A. „Evermind” Sylwanowicz, Warszawa 2002, s. 140; także J. E. A. Tyler, *Tolkien. Przewodnik encyklopedyczny*, przeł. A. Banaszak et al., Poznań 1992, s. 146.

² Zob. protest autora przeciw traktowaniu hobbitów jako czegoś w rodzaju królika: *Do redaktora „Observera”* [1938] [w]: J. R. R. Tolkien, *Listy*, wybrane i oprac. przez H. Carpentera, przy współpr. Ch. Tolkiena, przeł. A. Sylwanowicz, Warszawa 2010 [dalej: *Listy*], s. 56-57; także sarkastyczne uwagi dotyczące szwedz-

jej dziejów, obyczajów, stylu życia, charakteru, jaki znajdujemy na pierwszych kartach epickiej opowieści o Władcy Pierścieni. Skoro jednak już w pierwszym zdaniu autor deklaruował, iż „Książka ta w znacznej mierze poświęcona jest hobbitom”³, nie może dziwić tak szeroka prezentacja bohaterów, zgodna z prawami, jakimi rządzi się literacka baśń – fantastyczna powieść. Ale nie tylko. Tolkienowska skrupulatność i szczegółowość zaprezentowanego obrazu wynikała przecież z tego, iż, jak sam pisał, chciał „przywrócić Anglikom tradycję epicką i dać im własną mitologię”, z czego wynikało dążenie do swego rodzaju totalności przedstawianego świata. Początkiem były kreowane przez Tolkiena języki, które pozostawione same sobie musiałyby być uznane za wyrafinowane zabawy umysłowe. Autor *Silmarillionu* doskonale bowiem rozumiał, że prawdziwe języki zawsze są częścią jakiejś kultury i zawsze mają za sobą jakąś historię; bez tego są sztucznymi, to znaczy martwymi tworam. Jeśli jej nie było, należało ją stworzyć. Dlatego Tolkien pisał: „Podstawą jest wymyślenie języków. To »opowieści« powstały, by stworzyć świat dla tych języków, a nie odwrotnie”⁴. A w innym miejscu dopowiadał: „[...] stworzenie sytuacji, w której powszechnie pozdrawiano by się słowami *elen sila lumen omentielmo*, wymagało pewnego wysiłku [...]”⁵. Z tego też powodu z lubością obudowywał swe opowieści konstrukcjami genealogicznymi, mapami, kalendariami i rocznikami odtwarzającymi dzieje plemion, rodów i królestw, wreszcie glossami i na poły encyklopedycznymi notkami wyjaśniającymi rozmaite obyczajowe czy historyczne szczegóły.

kiego tłumacza *Władcy Pierścieni*, który przez nieuwagę uczynił nogi hobbitów „pierzastymi”, zob. *Z listu do wydawnictwa Allen & Unwin* [24.01.1961] [w:] *Listy*, s. 496.

³ T. 1, s. 15.

⁴ *Do wydawnictwa Houghton Mifflin Co.* [30.06.1955] [w:] *Listy*, s. 358; także np. *Do Charlotte i Denisa Plimmerów*, 8.02.1967, s. 609.

⁵ *Z listu do Christophera Tolkiena* [21.02. 1958] [w:] *Listy*, s. 432.

Toczył też wojny z tymi, którzy uważali je za zbędne przejawy uczzonej pedanterii⁶.

Skrupulatność i kompletność Tolkienowskiej wizji prowokuje miłośników jego pisarstwa do podejmowania prób rekonstruowania i systematyzacji stworzonego przezeń świata, co wydaje się w jakiś sposób oczywiste i co w odniesieniu do kreowanych przez naszego autora rzeczywistości cywilizacyjnych będzie przedmiotem tych rozważań. Wątpliwości rodzą się jednak przy próbie zakotwiczenia Tolkienowskich struktur w jakichś konkretnych – historycznych – realnościach. Naturalną nieufność musi przecież wzbudzić zabieg polegający na poszukiwaniu tego, co – rzekomo – tkwić by naprawdę miało za wytworami nieokiełznanej autorskiej wyobraźni. Tym bardziej, że sam Tolkien jednoznacznie odrzucał odczytywanie swoich powieści, w tym wydanego w latach 1954-1955 *Władcy Pierścieni*, jako alegorii współczesności, broniąc się przed interpretacjami widzącymi w tym dziele obraz czy to II wojny światowej, czy zimnej wojny z Sauronem jako Stalinem i orkami jako komunistami, czy wreszcie – w odniesieniu do zamykającego powieść obrazu Shire'u – sytuacji Wielkiej Brytanii w latach powojennych⁷. Bardzo poważnie traktuję te autorskie obiekcje, doskonale zgadzające się z moimi wyobrażeniami o Tolkienie, oksfordzkim profesorze korzystającym z przywileju życia w uniwersyteckiej enklawie, dyskutującym co czwartek do upadłego z przyjacielską „grupką podżegaczy”, jak

⁶ Z listu do wydawnictwa Allen & Unwin [24.01. 1961] [w:] *Listy*, s. 495.

⁷ J. R. R. Tolkien, *Przedmowa* [w:] T. 1, s. 9; „Pytanie, czy orkowie »są« komunistami jest dla mnie równie sensowne jak pytanie, czy komuniści są orkami”, cyt. Z listu do Herberta Schiro [w:] *Listy*, s. 427; zob. na ten temat T. A. Shippey, *J. R. R. Tolkien. Pisarz stulecia*, przekł. J. Kokot, Poznań 2004, s. 184-190. Podobnie Tolkien traktował szukanie biograficznego klucza do swej twórczości, zob. *Do W. H. Audena* [7.06. 1955] [w:] *Listy*, s. 354.

ktoś określił nieformalny krąg Inklingów⁸, bardziej zaprzątniętym średniowiecznymi eposami niż bieżącą polityką. A jednak nie potrafię oprzeć się pokusie odczytania dzieła Tolkiena (tu zawężonego do *Władcy Pierścieni*) przez pryzmat doświadczenia historyka XIX wieku zainteresowanego kształtowaniem się nowoczesnego świata, a zwłaszcza opisującymi go ideologiami zarówno afirmatywnymi wobec nowoczesności, jak i krytycznymi, wychwytyjącymi jej cienie, szukającymi dróg zmiany czy wręcz cywilizacyjnych alternatyw. Wiele nam to powie o samym autorze i atmosferze intelektualnej, w jakiej powstawało jego dzieło.

Shire w Śródziemiu: historyczno-cywilizacyjne „przesunięcie”

Czytając Tolkiena, najbardziej narzucająca się jest głęboka różnica między hobbitckim światem Shire’u a tym, co wobec niego zewnątrz. Mimo owych wspomnianych na wstępie animalistycznych cech, pogłębianych szczególnym pomysłem umieszczenia hobbitów w mieszkalnych norach, obraz ich życia budzi nieodpartą skojarzenia z kulturą nowoczesnej klasy średniej. Według trafnej obserwacji C. Miłosza hobbitci to „marzenie Anglika o sobie samym”, co precyzuje T. A. Shippey, stwierdzając, że chodzi o Anglików z klasy średniej „na styku epoki wiktoriańskiej i edwardiańskiej”⁹. Także w wypowiedziach samego autora znajdziemy

⁸ Zob. H. Carpenter, *Inklingowie*. C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams i ich przyjaciele, przeł. Z. A. Królicki, Poznań 1999, s. 206-207.

⁹ C. Miłosz, *Ogród nauk*, Lublin 1986, s. 36; T. A. Shippey, op. cit., s. 42-43, zob. także uwagi na s. 89. Por. A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru*, Kraków 2004, s. 33/1177 (rozdz. VI, *Mitologia dla Anglii jako (re)konstrukcja filologiczna*; Z pracy A. Szyjewskiego korzystam w formacie epub, który nie zaznacza stron występujących w wydaniach papierowych); Shire [w:] A. Kubala, *Przewodnik po nazwach miejscowych Śródziemia, czyli tłumacze-*

wiele potwierdzających to uwag, aż po deklarację: „W gruncie rzeczy jestem hobbitem (pod każdym względem oprócz wzrostu)”¹⁰. Hobbici istotnie wyglądają jak mieszkańcy angielskiej prowincji, dokładnie tacy, jakich znamy z książek o dwa lata starszej od Tolkiena Agaty Christie, z jej cyklu o pannie Marple. Złośliwa Lobelia Baggins Sackville ze swą parasolką mogłaby bywać na herbatce u panny Marple w St. Mary Mead, mile zresztą witana jako źródło informacji o wszystkich otaczających ją bliźnich. Znani z kart powieści Tolkiena hobbici prezentują wszystkie warstwy wiejskiego świata: od żyjącej w dworach *gentry*, jak Bagginsowie, Tukowie czy Brandybuckowie, poprzez bogatych właścicieli farm – producentów rolnych, jak hodowca tak lubianych przez Froda pieczarek Stary Maggot, po pracowników najemnych, nawet wysoce wykwalifikowanych, jak znakomity ogrodnik Hamfast Gamgee zwany Dziaduniem, dogłądający ogrodu Bilba Bagginsa.

Przyjrzyjmy się też przypisywanym hobbitom cechom, wpisującym ich dokładnie w stereotyp pocziwych filistrów, a więc skoncentrowaniu na dniu codziennym i swoim otoczeniu, prostych, plebejskich przyjemnościach jak wygodne życie, dobra kuchnia, zabawa w gospodzie z przyjaciółmi przy piwie i fajce, co skutkowało nieuchronnie zaokrągleniem się ich kształtów. Odnajdujemy w nich także pewien rodzaj iście drobnomieszczańskiej pazerności, ale i zgoła nowoczesne podejście do higieny osobistej, jeśli przypomnimy sobie gorącą kąpiel Froda i jego przyjaciół w ostatni wieczór w Shire¹¹. Hobbici chętnie sięgają

nie i etymologia nazw miejscowych Śródziemia Trzeciej i Czwartej Ery według J. R. R. Tolkiena, Warszawa 2003, s. 121-122; także R. Foster, op. cit., s. 243-244.

¹⁰ Z listu do Deborah Webster [25.10. 1958] [w:] *Listy*, s. 470. Z innych wypowiedzi np.: „»Shire« jest oparty na wiejskiej Anglii, a nie na jakimkolwiek innym państwie na świecie”, zob. Z listu do Raynera Unwina, 3 lipca 1956 [w:] *Listy*, s. 408.

¹¹ T. 1, s. 147-149.

po filiżankę z herbatą, jak Frodo po najeździe rodziny spowodowanym zniknięciem Bilba, posługują się piórem i atramentem, choćby po to, by spisać testament, używają koszu do papieru, półek na książki, po przyjęciu rozwożą ich do domów/norek powozy, zaś wezwani specjalnie pomocnicy sprzątają „altany, stoły, krzesła, łyżki, noże, butelki, talerze, latarnie, donice z kwitnącymi krzewami, okruchy, papierki od cukierków, zapomniane torebki, rękawiczki, chustki do nosa”¹². Ich mentalność dobrze oddaje maksyma Dziadunia Gamgee, którą można bez większych zastrzeżeń uogólnić: „Elfy i smoki! [...] Dla ciebie i dla mnie ważniejsze są ziemniaki i kapusta”¹³.

Tę mieszczańską idyllę wspiera też obraz organizacji politycznej Shire. Społeczność hobbitcka realizowała bowiem liberalny (może nawet libertariański) postulat władzy minimalnej; była w zasadzie zbiorowością niepaństwową i apolityczną. Odpowiadało to w pełni poglądom samego autora, który w listopadzie 1943 r. potrafił napisać do syna: „Moje poglądy polityczne coraz bardziej skłaniają się ku anarchii (w rozumieniu filozoficznym, w którym oznacza zniesienie wszelkiej kontroli, nie zaś mężczyzn z bokobrodami rzucających bomby) – lub ku monarchii »niekonstytucyjnej«. Aresztowałbym każdego, kto używa słowa państwo...”¹⁴. W świetle tych słów nie dziwi, że w Shire nie było „wcale własnego rządu w ścisłym znaczeniu tego słowa. [...] Cały niemal czas wypełniała hobbitom produkcja żywności oraz jej zjadanie”¹⁵. Pamiętano co prawda o niewidzianym od tysiąca lat królu, symbolu porządku; godność jego reprezentanta, thana, była dziedziczna, niosąc wiele prestiżu i praktycz-

¹² Ibidem, s. 61. Ogólniej na temat „charakteru” mieszczaństwa zob. choćby klasyczną, pisaną z pozycji lewicowych pracę M. Ossowskiej, *Moralność mieszczańska*, wyd. 2, Wrocław etc. 1985, s. 30-37, 55-66.

¹³ T. 1, s. 43.

¹⁴ *Z listu do Christophera Tolkiena* [29.11.1943] [w:] *Listy*, s. 109.

¹⁵ T. 1, s. 26.

nie żadnej władzy. Bardziej konkretne uprawnienia posiadał burmistrz miasta Michel Delving, kierujący szeryfami i listonoszami. Tolkien podkreślał, że ci drudzy byli w istocie ważniejsi od szeryfów, niemających wiele pracy poza poszukiwaniem zaginionego bydła¹⁶. Stosunki między hobbitami regulował bowiem skutecznie stary obyczaj i zdrowy rozsądek z domieszką nieszkodliwego w gruncie rzeczy egoizmu. Hobbici nie nosili broni, proce czy łuki (to ukłon ku stylistycznej spójności obrazu) służyły do polowania, nie do walki. Wyrazem owej pozapolityczności Shire'u było i to, że pozostawał on jakby na marginesie historii, nieznamy większości ludów Śródziemia, żyjący ahistorycznym rytmem codziennych, życiowych spraw. Dlatego też sami hobbici – poza wyjątkami – nie przywiązywali do historii (i w ogóle do wiedzy) większego znaczenia, choć mieli jakieś księgi o własnej przeszłości, zaś w Michel Delving istniało nawet muzeum zwane Domem Mathom, bo – jak pisze autor – „słowem »mathom« określali hobbici wszystkie rzeczy doraźnie na nic nie przydatne, których wszakże nie chcieli wyrzucać”¹⁷. Swe zainteresowanie skupiali jedynie na genealogii, co doskonale oddaje dobrotliwie traktowany przez autora filisterski horyzont ich umysłowości¹⁸.

Granicą tego świata był Zielony Mur – potężny żywopłot (znów w angielskim stylu) odgradzający najdalszą część Shire'u, położony za Brandywiną Buckland, od strefy przejściowej – Bree, gdzie spotykały się światy hobbitów, ludzi, elfów, czarodziejów i wszystkich innych istot. Hobbici, którzy opuścili Shire, tu właśnie wkraczali w inną rzeczywistość, w której nagle przeszłość – historia – nabierała znaczenia, stare opowieści już nie tylko bawiły, lecz zaczynały objaśniać teraźniejszość, odwieczne prawa zachowywały swą ważność, a dawne obietnice domagały się realizacji. W tym

¹⁶ Ibidem, s. 26-28, zob. także J. E. A. Tyler, op. cit., s. 50, 234 (hasła: *Burmistrz Michel Delving, than*).

¹⁷ T. 1, s. 21.

¹⁸ Ibidem, s. 17.

świecie rangę zyskiwała także polityczność, przyjemności domowego życia musiały ustępować przed zadaniami publicznymi, bowiem sprawy nie toczyły się tu po prostu własnym trybem, władza oznaczała decydowanie o życiu lub śmierci, zaś podejmowane rozstrzygnięcia przesądzały o losach tysięcy. Tu wreszcie rozwiązywała się tajemnica spokojnego bytu Shire'u, który nie był po prostu dany, lecz wynikał z równowagi panującej w zewnętrznym świecie, zachowywanej i utrzymywanej świadomie przez tamtejsze siły dobra: Strażników, czarodziejów, elfów, ludzi. W pamięci hobbitów zatarło się bowiem, a może, jak ciekawie pisze Tolkien, sami „zatarli umyślnie to, co przedtem wiedzieli [...] o trudach tych, którzy umożliwili tak długi pokój w Shire. W rzeczywistości ktoś ich chronił, lecz hobbici o tym zapomnieli”¹⁹. Po przejściu Zielonego Muru szybko jednak uświadamiali sobie prawdę, wkraczając w niebezpieczny świat, w którym nosiło się miecze i kolczugi służące nie do ozdoby, lecz do walki. Była to rzeczywistość królów, rycerzy, lennych przysiąg, powiewających na wietrze porpców, rycerskich wartości. Przekraczając Zielony Mur, hobbici przebywali więc nie tylko przestrzeń, ale i – jakby – czas, przechodząc z cywilizacyjnej rzeczywistości końca mieszczańskiego XIX wieku do rycerskiego średniowiecza, niemal jak jeden z bohaterów baśni Hansa Christiana Andersena *Kalosze szczęścia*²⁰. Dokonywało się tym samym swego rodzaju historyczno-cywilizacyjne „przesunięcie” i wejście we właściwy czas Tolkienowskiego eposu. Nie było w tym przypadku, to tradycyjny schemat wielu opowieści, w których trzeba wyjść z tego, co znane i swojskie, by przejść w „inny świat”, w którym wszystko może się zdarzyć.

Ten zewnętrzny świat – jak pisze Tolkien – „roił się od rozmaitych niezliczonych dziwnych stworzeń”²¹, czego wyrazem by-

¹⁹ Ibidem, s. 21.

²⁰ H. Ch. Andersen, *Kalosze szczęścia* [w:] idem, *Baśnie*, t. 1, tłum. S. Beylin, J. Iwaszkiewicz, wyd. 8, Warszawa 1977, s. 66-70.

²¹ T. 1, s. 17.

ła także jego cywilizacyjna różnorodność, przedstawiana z właściwą autorowi skrupulatnością. Nie sposób scharakteryzować tu całej skomplikowanej mozaiki rozmaitych śródziemskich społeczności – ras, plemion, ludów oraz szeregu wprowadzonych celowo, osobliwych i „niezidentyfikowanych w pełni postaci”²², jak choćby Tom Bombadil. By go w jakiś sposób uporządkować, warto posłużyć się dogodnym narzędziem, jakie daje nam tradycyjna dychotomia natury i kultury/cywilizacji. Zastrzec jednak trzeba, że jak w każdej baśni, i u Tolkiena to rozróżnienie jest w jakiś sposób nieostre. Spójrzmy choćby na wierszowany spis żyjących na ziemi istot, do którego odwołuje się Drzewiec mający trudności w identyfikacji schwytanych właśnie hobbitów, Merry’ego i Pippina. Na pierwszym miejscu wymienia się w nim „cztery wolne szczepy”:

Najstarsze elfy, wszystkim przodujące;
Potem w podziemiach ciemnych krasnoludy;
Entowie z ziemi zrodzeni jak góry;
Ludzie śmiertelni, co władają końmi [...]

Po nich jednak pojawia się:

Bóbr budowniczy, kozioł śmigły skoczek,
Niedźwiedź, pszczoł złodziej, odyniec, co bodzie,
Pies zawsze głodny, zając wystraszony [...]

Hobbitów w tym wykazie nie ma, na sugestię Pippina zostają jednak – zaraz po dużych ludziach – dołączeni do listy czterech wolnych szczepów jako „hobbici niedorostki, co mieszkają w norach”²³. Tak ostatecznie konstytuuje się podział na pięć plemion zwanych wolnymi, istotnie między sobą zróżnicowanych, ale połączonych posiadaniem rozumu i wolnej woli, a resz-

²² A. Szyjewski, op. cit., s. 371/1177 (rozdz. VI, *Mitologia dla Anglii jako(re)konstrukcja filologiczna*).

²³ T. 2, s. 83-84.

tę istot żywych. Podział jest dość oczywisty, godne jednak uwagi jest to, że w końcu wszyscy odnajdują się na jednej i tej samej liście tych, którzy żyją i mają prawo żyć na świecie. Niekiedy zresztą Tolkien pisze o niektórych zwierzętach po prostu jako o osobnych plemionach, wilki – dla Gandalfa – to takie samo plemię jak orki i równie nikczemne, skoro żywią się ich padliną, z kolei Gryf – Cienistogrzywy, którego Gandalf dosiada, to „przywódca Mearasów, książąt wśród koni”, co do którego można nawet przypuszczać, że odszedł z Czarodziejem za morze²⁴. Drzewiec nie doszedł oczywiście do końca swej listy, znając jego tempo i liczbę gatunków, trwałoby to nieskończenie długo, bądźmy jednak pewni, że jej końcową część stanowił spis roślin, w tym drzew, którym pasterzowali entowie. Znakiem owej jedności było i to, że w pradawnych czasach elfowie budzili drzewa, ucząc je swojej mowy, bowiem – jak mówił Drzewiec – „dawne elfy starały się porozumiewać ze wszelkim stworzeniem”²⁵.

Tolkien nie był oczywiście naiwnym russoistą, nie uważał więc, że natura jest po prostu „dobra”, przecież po stronie Mordoru walczyły wilki i czarne ptaki, nawet niektóre drzewa okazywały się groźne, bowiem – jak ocenił Drzewiec – miały „złe serca”²⁶. Obrazem dzikiej, autonomicznej natury jest Stary Las, sam wytyczający drogę wędrowcom, czasem przyjazny, czasem groźny wobec nieproszonych gości. Gdy Frodo pyta Złotą Jagodę, czy cała ta kraina należy do Toma Bombadila, ta odpowiada: „Drzewa, trawy, wszystko, co rośnie i żyje na tej ziemi, samo do siebie tylko należy”. Ale natychmiast dodaje: „Tom

²⁴ O wilkach t. 2, s. 198, o koniach ibidem, s. 138, o odejściu za morze Cienistogrzywego zob. *Z listu do panny A. P. Northey* [19.01.1965] [w:] *Listy*, s. 576.

²⁵ T. 2, s. 89; ta zdolność, jak się zdaje, im pozostała, gdyby sądzić po znakomitym kontakcie Legolasa z ofiarowanym mu wierzchowcem imieniem Arod, t. 2, s. 49.

²⁶ Ibidem, s. 88.

Bombadil jest tutaj panem²⁷. Postać Toma Bombadila należy do najbardziej tajemniczych w dziele Tolkiena, wśród rozmaitych jej bohaterów zajmuje pozycję szczególną; elfowie, którzy już go zastali przemierzającego ziemię, nazwali go Iarwain Ben-adar – „Najstarszy i nie mający ojca”²⁸. Jest panem Starego Lasu, ale zarazem – jak w innym miejscu powie Drzewiec – inaczej niż „pasący” swe drzewne stada entowie – „nie wtrąca się”²⁹. Cokolwiek miałyby to znaczyć i na czym miałyby w takim razie polegać jego „bycie panem” – trudno dociec, istotniejsze jest dla nas co innego. To właśnie stosunek do natury jest zasadniczym czynnikiem wyróżniającym nie tylko Bombadila, ale i różnicującym poszczególne cywilizacje Śródziemia.

Entowie – kultura bez cywilizacji

Wbrew kolejności, w jakiej cztery, a właściwie pięć wolnych plemion występowało na encie liście istot żyjących na ziemi, zaczniemy nie od najstarszych elfów, ale właśnie od entów, którzy na cywilizacyjnej mapie Śródziemia stanowią bardzo ciekawy i osobny przypadek. Odwołując się do tradycyjnego rozróżnienia na kulturę i cywilizację, w którym kultura jest elementem swobodnej aktywności twórczej, a cywilizacja to sfera opanowywania natury, można by powiedzieć, że entowie mieli co prawda kulturę, ale niemal bez przejawów cywilizacji. Pippin Tuk wspo-

²⁷ T. 1, s. 179.

²⁸ A. Szyjewski, op. cit., s. 377 (rozdz. VI, *Mitologia dla Anglii jako(re) konstrukcja filologiczna*).

²⁹ Ibidem, zob. także T. A. Shippey, op. cit., s. 93; komentarz samego Tolkiena: [Tom Bombadil] „Jest panem w szczególny sposób: nie odczuwa strachu ani najmniejszej chęci posiadania czy dominacji. On jedynie wie i rozumie te rzeczy, które go dotyczą w jego naturalnym, małym królestwie”, *Do Petera Hastingsa [brudnopis]*, [wrzesień 1954] [w:] *Listy*, s. 314.

minający swe pierwsze spotkanie z Drzewcem mówił o głębokich oczach, poza którymi wyczuwał „bezdenną studnię pełną odwiecznych wspomnień i długich, powolnych, spokojnych rozmyślań; na powierzchni ich wszakże iskrzyło się odbicie terażniejszości, jak odbłask słońca na liściach ogromnego drzewa”³⁰. Entowie posługiwali się dwoma językami: w swej starej mowie mówili tylko o tym, co „warto bardzo długo opowiadać”, natomiast drugi język służył najwyraźniej do wyrażania owych odbłasków terażniejszości, choć przecież i tu wystrzegano się właściwej innym plemionom „pochopności”. Jedynym elementem jakiejś organizacji szczepu entów był wiec, domem Drzewca była Źródłana Sala, czyli malownicza kotlina z wodospadem u podnóża wielkiej skały, gdzie znajdowało się wymoszczone mchem i sianem łóżce, na którym ent tylko odpoczywał, bo spał na stojąco, za stół służyła kamienna płyta, tajemniczą wodę entów przechowywano w kamiennych stągwiach i pito z kamiennych chyba również kubków. W istocie entowie żyli na sposób drzew, co powodowało z czasem dziczenie niektórych z nich i stawanie się półdrzewami. Tacy właśnie zdziczali entowie – huoronowie odegrali istotną rolę w zdobyciu Isengardu³¹. Dotyczyło to jednak tylko entów mężczyzn, odmienny był bowiem los ich żon. Tu Tolkien odwołał się do starego tropu przeciwstawiającego dzikość mężczyzn kobiecemu dążeniu do stabilizacji, stałości reguł, równowagi, mających ewidentnie cywilizujące znaczenie, choć zarazem komplikował to, wikłając w bynajmniej nieoczywiste relacje władzy. Kobiety entowe upodobały sobie bowiem drzewa owocowe, dzikie jabłonie i wiśnie, zboża i zioła, jednak, jak opowiadał Drzewiec, „nie chciały z tymi wszystkimi stworzeniami rozmawiać, żądały tylko, żeby ich słuchały i spełniały ich wolę. [...] kazały wszystkiemu rosnąć wedle swoich życzeń, dostarczać

³⁰ T. 2, s. 82. Zob. także hasło *Entowie*, *enty* [w:] R. Foster, op. cit., s. 100.

³¹ T. 2, s. 217-222.

sobie liści i owoców; lubiły bowiem porządek, dostatek i spokój, a to wedle ich rozumienia oznaczało, że każda rzecz ma zostawać tam, gdzie one ją umieściły”. Założyły więc ogrody i nauczyły nawet ludzi uprawy roślin. Zamieniły tym samym partnerską symbiozę z drzewami i innymi roślinami na panowanie nad nimi, narzucanie naturze własnych celów. Miały za to zapłacić wysoką cenę: osiadły tryb życia rozłączył je z wędrującymi w głębi lasów mężczyznami, ich ogrody zostały zniszczone przez Saurona, zamieniając się w bezpłodne ugory Brunatnych Pól, co stało się z nimi samymi – nie wiadomo³². Przetrwali wierni swej naturze, żyjący w symbiozie z dzikimi drzewami mężczyźni, poszukujący bezskutecznie swych ukochanych.

Elfowie – ekologiczna harmonia, hobbici – staranność ogrodników

Trzy kolejne plemiona – elfowie, krasnoludowie, hobbici – należą do wyraźnie innej kategorii niż entowie. Jeśli o tych ostatnich trudno by powiedzieć, że budują jakąś relację w stosunku do natury, są bowiem właściwie jej częścią, pozostałe plemiona są już wyraźnie wyodrębnione, co wyraża się w wytworzeniu przez nie jednoznacznego profilu cywilizacyjnego. W odniesieniu do świata natury można zauważyć, że domeną elfów i hobbitów jest przyroda ożywiona, rośliny i zwierzęta, natomiast obszarem aktywności krasnoludów jest przyroda nieożywiona, świat kopalnych minerałów, kamieni i rud. Elfowie, od których, jak wiadomo, pochodzą „wszystkie stare słowa [...], bo elfy pierwsze wymyśliły mowę”³³, oparli swój stosunek do natury na pełnej szacunku ko-

³² Ibidem, s. 99.

³³ T. 2, s. 84; o kulturowej genezie motywu elfickiego zob. A. Szyjewski, op. cit., rozdz. *Elfy i krasnoludy*.

egzystencji. Wynika to z pewnością z faktu, iż – jak trafnie zauważył H. Carpenter – są oni obrazem „Człowieka przed Upadkiem, który pozbawił go jego mocy doskonalenia”. Elfowie, wprowadzając „zdolni do popełniania grzechów i błędów, nie »upadli« w sensie teologicznym, mogą zatem dokonywać osiągnięć przekraczających siły człowieka”³⁴. Oznacza to także, iż należeli oni w jakiejś mierze do niepodzielnego jeszcze przez zło świata, mogli więc ROZMAWIAĆ ze wszystkimi istotami, w tym, jak wiemy, także z drzewami. Współtworzy to obraz Tolkienowskiej hierarchii bytów: upadek spowodował rozdzielenie, rozerwanie jedności stworzonego świata i zamknięcie na świat natury, który stał się niejako niemy, co oznaczało zarazem koniec współ-życia, zastąpionego w coraz większym stopniu przez relację panowania.

Elfowie ciągle uczestniczyli w owej pierwotnej – rajskiej – jedności, kochali drzewa, pod ich okiem natura rozkwitała; zło – ty pył królowej Galadrieli sprawił, że po dewastacji Shire’u przez klikę Sarumana w ciągu roku wszystko wyrosło, rozkwitło i obrodziło z niebywałą obfitością i płodnością, co dotyczyło nie tylko roślin, w tym ziela fajkowego i jęczmienia, z którego uwarzono najlepsze w dziejach piwo, ale i samych hobbitów, którym urodzić się miało w pamiętnym 1420 roku mnóstwo roślących, złotowłosych dzieci³⁵. Elfowie niechętnie ścinali drzewa; „koliby”, w których Frodo z towarzyszami spędzili pierwszą noc swej podróży, splecione były z żywych gałęzi; siedziby elfów w lesie Lothlórien były umieszczonymi w koronach drzew podestami osłanianymi jedynie plecionkami, nawet jeśli była to wspaniała siedziba królowej Galadrieli³⁶. Zarazem jednak – nie można tego przeoczyć – elfowie to także pradawni rzemieślnicy, zwłaszcza elfowie-kowale z Eregionu³⁷; każda rzecz przez nich wykonana, czy to miecz,

³⁴ H. Carpenter, *J. R. R. Tolkien. Biografia*, przeł. A. Sylwanowicz „Evermind”, Warszawa 2016, s. 142.

³⁵ T. 3, s. 388-389.

³⁶ T. 1, s. 128, 471, 462, 464.

³⁷ Zob. *Elfy-kowale* [w:] J. E. A. Tyler, op. cit., s. 93.

czy szary płaszcz, czy lina, w którą zaopatruje się Sam w Lorien, nie mówiąc już o lembasach, ma cechę doskonałości niedościgłej dla innych plemion, które mogą jedynie z nich korzystać, nie potrafią jednak same ich wytworzyć. Pytanie, czym rozżarzali żelazo w swych kuźniach, jak funkcjonowały one wśród rosnących wokół lasów, byłoby z pewnością przejawem zbytnej pedanterii. Zachowajmy więc w tej mierze – wzorem Tolkiena – taktowną dyskrecję. Jedno jest pewne – elfowie, wykorzystując naturę, zawsze dbali, by ingerencja w świat przyrody była jak najmniejsza, by raczej korzystała z jego naturalnych właściwości i potencjału, niż naginała go i przekształcała w zależności od swoich potrzeb. W świecie elfów dostrzegamy całkiem nowoczesną ekologiczną wrażliwość, dążącą do harmonii z naturą, która wyraża się nawet w estetyce ich strojów: szarych, zielonych, srebrzystych.

Inaczej hobbitci. Wprawdzie oni również żyją w harmonii z naturą, ale jeśli świat elfów to naturalny, choć w jakiś sposób prowadzony ich ręką las, to świat hobbitów jest uformowanym przez nich ogrodem. To zresztą kolejny element, w którym odnajdujemy w obrazie mieszkańców Shire angielski autostereotyp. Hobbitci, dbając o funkcjonalność i użyteczność swych siedzib, zanurzają je w zieleni, zakładają wokół nich ogrody, sieją i pielęgnują trawniki oraz żywopłoty, drogi obsadzają drzewami i robią to z prawdziwym upodobaniem. Podobnie jak żony entów wykorzystują naturę, przekształcają ją, formują, uprawiają ziemię, hodują rozmaite potrzebne gatunki roślin i zwierząt. Sam Gamgee, chcąc przygotować potrawkę z króliczków w drodze do Mordoru, wymienia zioła i warzywa potrzebne do gotowania, co zresztą dobrze świadczy nie tylko o kulinarnych, ale i – jak na prawdziwego Anglika przystało – ogrodniczych kompetencjach autora *Władcy Pierścieni*³⁸. Natomiast Stary Las nietknięty

³⁸ T. 2, s. 337. Tolkien pisał: „Bardzo kocham (co wyraźnie widać) i zawsze kochałem rośliny, a nade wszystko lubię drzewa; złe traktowanie ich przez ludzi jest dla mnie tak trudne do zniesienia jak dla innych złe traktowanie zwierząt”, zob. *Do wydawnictwa Houghton Mifflin Co.* [30.06.1955]

ludzką ręką budzi obawy hobbitów, którzy zdecydowanie źle się w nim czują. Nie może to dziwić: to wyraz klasycznego napięcia, jakie w rolniku czy ogrodniku, miłośniku przyrody „oswojonej”, budzi zetknięcie z niesłużącą do niczego, a do tego nieokiełznaną i tajemniczą dziką przyrodą.

Krasnoludowie – industrializm mitu

Jak już wspomniano, domeną krasnoludów była przyroda nieożywiona – skaliste góry, a przede wszystkim jaskinie, ułatwiające wydobywanie rozmaitych minerałów i kruszców. Krasnoludowie to inżynierowie, budowniczości i niedościgli rzemieślnicy, co mogło wynikać skądinąd z ich szczególnego pochodzenia. Pierwszych trzynastu z nich miał mianowicie „uczynić” (nie stworzyć) jeden z Wielkich Valarów, najdoskonalszy rzemieślnik Aulë. Wywołało to gniew Boga, Ilúvatara, który jednak nie pozwolił na unicestwienie owych tworów, widząc skruczę Aulëgo, a także intencję przyświecającą jego pracy, która nie wynikała z chęci przysporzenia sobie niewolników, ale „z niecierpliwej miłości”, z pragnienia posiadania dzieci, „z którymi mógłby rozmawiać i które mógłby uczyć, dzieląc z nimi uwielbienie dla Ilúvatara i **swoją wielką miłość do materiałów, z których zrobiony jest świat**”(podkr. P. M.)³⁹. Ta miłość do materiałów będących budulcem świata miała pozostać stałą cechą krasno-

[w:] *Listy*, s. 359. O hobbitkich (i nie tylko) upodobaniach kulinarnych zob. M. Błażejowski, J. R. R. Tolkien – *Powiernik Pieśni*, [Gdańsk] 1993, s. 105-109.

³⁹ [Do Rhony Beare]. *Brudnopis dalszego ciągu poprzedniego listu* [1958] [w:] *Listy*, s. 467. Szerzej o krasnoludach A. Szyjewski, op. cit., rozdz. *Elfy i krasnoludy*; także *Krasnoludy* [w:] R. Foster, op. cit., s. 158-159; *Krasnoludy, Khazadowie* [w:] J. E. A. Tyler, op. cit., s. 172-176.

ludów, znakomitych górników, rzemieślników i budowniczych, drążących podziemne korytarze i galerie, budujących kamienne miasta, wytwarzających drogocenne kolczugi z mithrilu, do-
bywanego w kopalniach Morii najcenniejszego z krasnoludzkich metali. Krasnolud Gloin syn Groina, a ojciec Gimlego, z dumą wykrzykuje w rozmowie z Frodem w Rivendell: „Żebyś zobaczył drogi wodne w dolinie Dali [...]! Żebyś zobaczył gościńce wybrukowane różnokolorowymi kamieniami! A sale, a podziemne ulice o sklepieniach rzeźbionych na kształt drzew! A tarasy i wieże na stokach góry! Musiałbyś przyznać, żeśmy nie próżnowali”⁴⁰. Z kolei jego syn Gimli, oglądając stolicę Gondoru, białe miasto Minas Tirith, ocenia fachowym okiem: „Znają się na kamieniarskiej robocie [...], ale czasem partaczą, bo ten bruk uliczny można by lepiej ogładzić. Jak Aragorn obejmie gospodarstwo, zaofiaruję mu usługi naszych kamieniarzy spod Góry; już my zbudujemy mu stolicę, którą będzie mógł się szczycić”. Tego aspektu nie dostrzega towarzyszący mu elf Legolas, który natomiast zwraca uwagę na to, że w mieście jest za mało ogrodów i „żywej zieleni, która cieszy się z życia”, do czego Gimli zdaje się nie przywiązywać większej wagi⁴¹. To rzemieślnicze/przemysłowe nastawienie powoduje, że krasnoludowie nie czują się dobrze w lasach, a te z kolei reagują niepokojem, gdy wkracza do nich uzbrojony w nieodstępny topór syn plemienia Durina. Po zdobyciu Isengardu Drzewiec chętnie zaprasza Legolasa do zwiedzania lasu Fangorn, natomiast na to, by przybył w towarzystwie Gimlego, zgadza się tylko skruszony obrazem przyjacielskiej lojalności i solidarności elfa w stosunku do krasnoluda (oraz imponującą liczbą zabitych przez niego orków)⁴². Jednak eksploatacja natury przez krasnoludów mieści się w porządku świata, jak uży-

⁴⁰ T. 1, s. 313.

⁴¹ T. 3, s. 187. O Minas Tirith zob. R. Foster, op. cit., s. 183-184.

⁴² T. 2, s. 244.

wanie roślin przez ogrodników; krasnoludowie przyrodę nieożywioną wykorzystują, ale jej nie dewastują. Gimli oburza się, gdy Legolas interpretuje jego zachwyt nad jaskiniami Helmowego Jaru jako chęć ich eksploatacji i wyjaśnia: „Nie ma krasnoluda, którego nie wzruszyłoby to piękno. Żaden z synów Durina nie zamieniłby tych pieczar w kamieniołomy ani w kopalnię kruszcu, choćby kryły się w nich najcenniejsze brylanty i złoto. Czy ściąłbyś kwitnący gaj na opał? Nie zburzylibyśmy tego kamiennego grodu, roztoczylibyśmy nad nim opiekę”⁴³. Nie sposób jednak nie zauważyć, że w odróżnieniu od ekologicznego wymiaru życia elfów i rustykalnego – hobbitów krasnoludzki „industrializm” naraża ich na największe zagrożenia. Krasnoludowie łącno ulegają żądzy posiadania, która nie tylko ich deprawuje, ale odbiera umiar w penetrowaniu podziemnego świata, co staje się przyczyną zagłady w Morii (czyli Khazad-Dum) najpierw ostatnich tamtejszych królów Durina VI i Naina I, potem Balina i jego zastępcę, który postanowił chlubę krasnoludzkiego świata odzyskać⁴⁴. Rozmaitość zatrudnień krasnoludów jest, jak się zdaje, także jedną z przyczyn ich problemów demograficznych, bowiem, jak pisze Tolkien, kobiet jest mało, krasnoludowie żenią się tylko raz, nie wszyscy zresztą, którzy by mogli, bowiem nie zawsze mają „ochotę do żeniaczki, bo pochłaniają ich inne sprawy”⁴⁵.

⁴³ Ibidem, s. 194.

⁴⁴ T. 1, s. 430, 434-436. Także w historii Noldorów, odłamu Elfów Wysokiego Rodu, którzy zbuntowali się przeciw Valarom i wyruszyli do Śródziemia, by odzyskać klejnoty Silmarile, odnajdujemy wątek zagrożeń związanych ze zbyt wielkim rozmiłowaniem w „nauce i technice” (jak pisał sam Tolkien), co powodowało szczególną przyjaźń Noldorów z krasnoludami z Morii, zob. *Do Petera Hastingsa* [wrzesień 1954] [w:] *Listy*, s. 311. Por. także hasło *Noldorowie* [w:] J. E. A. Tyler, op. cit., s. 233-235, także w: R. Foster, op. cit., s. 201; również hasło *Moria* [w:] J. E. A. Tyler, op. cit., s. 215-219; *Khazad-Dum* [w:] R. Foster, op. cit., s. 154-155.

⁴⁵ T. 3, s. 471.

Ludzie

To buduje obraz trzech wyrazistych typów cywilizacji głównych plemion Śródziemia: ekologicznej – elfów, rustykalnej – hobbitów i wreszcie protoindustrialnej – krasnoludów. Co jednak z ludźmi? Ci zajmowali w Tolkienowskim przedstawieniu wolnych plemion miejsce szczególne, trudno im bowiem przyporządkować jakiś jednorodny cywilizacyjny profil, taki jak w przypadku pozostałych. Stanowili oni bowiem niejako osobny świat, cechujący się dużą różnorodnością, trudną zresztą w swej barwności do rozpoznania⁴⁶. Najprostszy porządek budowała by w nim opozycja między tym, co cywilizowane, a tym, co barbarzyńskie, dzikie. Do tej ostatniej kategorii należeli z pewnością żyjący w górach, odziani w spódniczki z traw Dzicy Ludzie (Wosowie) – Ghân-buri-Ghâna⁴⁷ czy stający ostatecznie po stronie Mordoru Haradrimowie oraz Easterlingowie. Do tych ostatnich zaliczali się Woźnicy, ciągnący ze wschodu nomadowie na wielkich wozach, którzy pogromili Gondor w 1856 roku w bitwie na drugim brzegu Anduiny⁴⁸. Wspominały o nich *Kroniki królów i władców*, gdzie znajdujemy także wzmiankę o Lossothach, Śnieżnych Ludziach żyjących w zbudowanych ze śniegu domach w Zatoce Forochel⁴⁹. Z kolei w *Dwóch wieżach* przerażony Gollum opowiada o prowadzących olifanty Ciemnych Twarzach: „Są straszni. Mają czarne oczy i długie czarne włosy, i złote kolczyki w uszach. [...] Niektórzy są wymalowani na policzkach czerwoną farbą i ubrani w czerwone płaszcze. Niosą czerwone chorągwie i włócznie z czerwonymi ostrzami. [...] Okrutni, źli ludzie. Prawie tak samo dzicy jak orkowie [...]”⁵⁰.

⁴⁶ Zob. *Ludzie* [w:] J. E. A. Tyler, op. cit., s. 193-196.

⁴⁷ T. 3, s. 131; zob. *Wosowie* [w:] R. Foster, op. cit., s. 298.

⁴⁸ T. 3, s. 423; zob. *Woźnicy* [w:] R. Foster, op. cit., s. 298.

⁴⁹ T. 3, s. 412.

⁵⁰ T. 2, s. 326.

To, co cywilizowane, określałaby z kolei świadomie zbudowana przez Tolkiena opozycja dwóch sojusznicznych królestw Gondoru i Rohanu⁵¹. Gondor, królestwo dziedziców Isildura, było politycznym centrum Śródziemia, ojczyzną Dostojnych Ludzi – budujących kamienne twierdze zdolne, jak wiemy, wzbudzić nieco respektu nawet u krasnoludów, posiadających sformalizowaną, silnie hierarchiczną kulturę władzy i zapisaną tradycję. Z kolei Rohan króla Theodena był światem przekazu mówionego, rządzonym przez prawa zwyczajowe, a nie sztywny, spisany kodeks; stosunek do władzy był zdecydowanie swobodniejszy, a relacje międzyludzkie bardziej bezpośrednie i mniej sformalizowane. Odwołując się do cywilizacyjnych stereotypów, Gondor to obraz kontynentalnego, „romańskiego” imperium, wyrafinowanego, zracjonalizowanego, sformalizowanego i hierarchicznego, Rohan – to anglosaski *common sense*, większa spontaniczność i bezpośredniość. Shippey, który wskazuje na anglosaską genezę obrazu Rohanu, zwraca zarazem uwagę na to, że przy spotkaniu z Aragornem i jego towarzyszami Rohirrimowie Eomera przypominają raczej Indian niż Anglików⁵². Dla Gondorczyków byłoby to tylko potwierdzenie ich mniemania, że mieszkańcy Rohanu „to zaledwie Średni Ludzie, stadium pośrednie między prawdziwie cywilizowanymi (nimi samymi) a Dzikimi Ludźmi (jak Dunlendingowie czy Haradrimowie)”⁵³. Skoro dumą Gondoru było białe miasto Minas Tirith, to przecież jego mieszkańcy nie mogli nie spoglądać z wyższością na skromniejsze Edoras z dworem królów Rohanu, mieszczącym pośrodku wielkiej sali palenisko, z którego dym uchodził w niebo przez otwór w krytym złotem dachu⁵⁴. A jednak – trzeba się zgodzić z Shippeyem – według Tolkiena nawet jeśli Rohańczycy byli „stosunkowo »nieucywili-

⁵¹ T. A. Shippey, op. cit., s. 125-127.

⁵² Ibidem, s. 127-128.

⁵³ Ibidem, s. 125.

⁵⁴ T. 2, s. 141, 147-148.

zowani«, wręcz w »barbarzyńskim« stadium rozwoju», to nie było „w tym nic złego”, ich bezpośredniość i prostota budziły sympatię autora i czytelników⁵⁵. Oni też byli mniej podatni na zagrożenia płynące ze strony Przeciwnika. Kryzys Rohanu spowodował czynnik zewnętrzny, zdrada Sarumana i działalność jego agenta, Żmijowego Języka; problemem Gondoru była pycha płynąca z bezkompromisowej walki z wrogiem i przekonania o swej cywilizacyjnej wyższości, a także żądza panowania, prowadząca do pokusy posłużenia się metodami Mordoru.

Mordor i Isengard

Siły Mordoru muszą odegrać w tych rozważaniach istotną rolę, ich bowiem wyrazisty obraz wiele mówi o cywilizacyjnych nastawieniach J. R. R. Tolkiena. Wracając do owego sformułowanego tu kryterium oceny rzeczywistości cywilizacyjnych przez ich stosunek do natury, stwierdzić trzeba, że w charakterystyce królestwa Saurona kluczową rolę odgrywa oderwanie się od natury, czy to w postaci jej degeneracji, czy to w postaci SZTUCZNOŚCI. Niekiedy więc czytamy o pochodzeniu orków, iż byli oni w istocie zdegenerowanymi elfami, z drugiej jednak strony mówi się o ich sztucznej, oderwanej od natury, choć szyderczo ją naśladującej KREACJI. Jak tłumaczy często cytowany tu Drzewiec: „Czy słyszałeś o trollach? Są bardzo silni. Ale to przecież tylko poczwary, które za dni Wielkiej Ciemności stworzył Nieprzyjaciel, przedrzeźniając entów, tak samo jak na drwinę z elfów wyhodował orków”⁵⁶. Dotyczy to także potwornych Uruk-hai służących Sarumanowi. Drzewiec ze zgrozą mówi o przemianie orków, jakiej dokonał w Isengardzie Saruman, sprawiając, że

⁵⁵ T. A. Shippey, op. cit., s. 124.

⁵⁶ T. 2, s. 113. Podobnie w dodatku autora t. 3, s. 517.

stali się podobni do ludzi i w odróżnieniu od innych plemion Ciemności – niewrażliwi na światło słońca. „Czy Isengardczycy są ludźmi, których on w orków zaklął, czy też mieszańcami obu tych ras? Straszna byłaby to podłość Sarumana [...]”⁵⁷. Wydaje się jednak, że Drzewiec nie wiedział wszystkiego: Uruk-hai zostali wyhodowani przez samego Saurona z jakiejś odmiany trolli⁵⁸, co powodowało, że byli silniejsi od orków, Saruman tylko kontynuował te eksperymenty. A jednak ani Uruk-hai, ani najsilniejsitrolle nie mogli sprostać entom, co wynikało z tego, że – jak podkreślał Drzewiec – jego plemię było „kością z kości Ziemi”⁵⁹.

Owa sztuczność, oderwanie od natury powodowały, że nawet trupy orków nie wracały do obiegu natury, lecz ją kaziły: na Wzgórzu Śmierci, kryjącym ciała orków broniących Isengardu, nigdy nie wyrosła trawa⁶⁰. Spustoszenie natury było w ogóle cechą krain opanowanych przez siły Saurona; w Mordorze Frodo i Sam „patrzyli ze wstrętem i zarazem podziwem na ten znienawidzony kraj. Między sobą a dymiącą górą, a także wszędzie na północy i południu nie widzieli nic prócz ruin i martwoty, pustkowia wypalonego i dusznego od dymów. Zastanawiali się, jakim sposobem Władca tego królestwa utrzymuje i żywi swych niewolników i swoje armie”⁶¹. Owo spustoszenie wynikało w jakiejś mierze z dewastatorskiej natury orków, niszczących wszystko dla samej przyjemności niszczenia. Ale przede wszystkim był

⁵⁷ T. 2, s. 96.

⁵⁸ T. 3, s. 519. Zob. *Uruk Hai* [w:] R. Foster, op. cit., s. 280-281. A jednak Tolkien pisał: „Urukhai to tylko przenośnia. Nie ma prawdziwych Uruków, to znaczy istot złych w zamierzeniu ich stwórcy, a niewielu zdeprawowanych w ten sposób jest bezpowrotnie straconych dla dobra [...]”, zob. *Z listu do Christophera Tolkiena* [12.08.1944] [w:] *Listy*, s. 153.

⁵⁹ T. 2, s. 113.

⁶⁰ Ibidem, s. 201. M. Błażejowski zwraca uwagę, że skażone było także całe pożywienie pochodzące z okolic stale nawiedzanych przez Cień, zwłaszcza z Mordoru, zob. M. Błażejowski, op. cit., s. 109-110.

⁶¹ T. 3, s. 255.

to efekt niepohamowanej niczym eksploatacji natury, po to, by zbudować i uzbroić armie konieczne dla utrzymania i rozszerzenia władzy czy to Saurona, czy jego sprzymierzeńca, zdeprawowanego czarodzieja Sarumana. W ich świecie wartością najwyższą była władza, i to władza absolutna, niczym nieograniczona, a więc niepotrafiąca – z własnej istoty – respektować szacunku do natury, traktowanej przez nich całkowicie przedmiotowo.

Dobitym tego przykładem jest obraz siedziby Sarumana, Isengardu, otoczonej do czasu zielenią zasilanych przez rzekę Isenę „żyźnych, pogodnych ziem”⁶². Wskutek szalonej działalności Sarumana, której infernalno-przemysłowy charakter znakomicie wydobyl Peter Jackson w swej filmowej wizji, obraz ten zmienił się radykalnie:

Cała kotlina była zryta i podziurawiona. Daleko w głąb ziemi sięgały szyby, których wyloty nakryto niskimi kopcami lub kamiennymi kopułami; w księżycowej poświacie Krąg Isengardu wyglądał jak cmentarzysko, w którego grobach zbudzili się umarli, bo ziemia drżała ustawicznie. Szyby pochylniami lub kręconymi schodami prowadziły do głębokich lochów; tam Saruman miał swoje skarbcze, składy, arsenały, kuźnie i wielkie piece. Nieustannie obracały się wielkie koła i stukały młoty. Nocą pióropusze dymu i pary unosiły się znad szybów, oświetlone od spodu czerwonym, niebieskim lub jadowicie zielonym blaskiem⁶³.

To, co stało się z doliną Iseny, dotknęło także idylliczne Shire, w którym po ucieczce z Isengardu zainstalował się Saruman/Sharkey z pomocą bandy zbirów i rządził nim w sposób niemal totalitarny. Wracający do ojczyzny Frodo i jego towarzysze zastali tam obraz następujący:

[...] tam gdzie przedtem droga do Hobbitonu ciągnęła się tuż nad stawem, wyrósł rząd szpetnych nowych budowli. Niegdyś wzdłuż drogi

⁶² T. 2, s. 201.

⁶³ Ibidem, s. 203.

szumiały drzewa. Dziś wszystkie zniknęły. Patrząc z rozpaczą w stronę Bag End ujrzeli w dali wysoki komin z cegły. Pluł czarnym dymem pod wieczorne niebo⁶⁴.

[...] idąc drogą pomiędzy dwoma rzędami nowych, lichych domów, zobaczyli nowy młyn w całej jego złowroziej i brutalnej brzydocie: duży budynek z cegły okraczał rzeczkę i plugawił jej nurt wylewając weń potoki dymiącej i cuchnącej cieczy. Wszędzie wzdłuż drogi ścięto drzewa. [...] Po zachodniej stronie stary spichlerz zburzono i na jego miejscu wyrosły umazane smołą budy. Drzewa kasztanowe zniknęły. Zielone skarpy i żywopłoty zniszczono. Na dawnym trawniku ciągnęło się nagie udeptane pole, a na nim stały rozrzucone bezładnie ogromne wozy⁶⁵.

Zniszczenie i brzydota to cechy świata, który dotknięty został władzą Saurona. To bardzo wyraźne nawiązanie do dewastacji – ekologicznych i estetycznych – czynionych przez współczesną cywilizację przemysłową. W prywatnych wypowiedziach Tolkiena można znaleźć wiele krytycznych uwag pod tym adresem. Po pobycie w Birmingham w 1944 r. pisał, że miasto nie wygląda na bardzo zniszczone, „a w każdym razie nie przez wroga. Główne zniszczenia spowodowało pojawienie się wielkich, płaskich, nijakich współczesnych budynków [sic!]”⁶⁶. A jednak Tolkiena nie sposób uznać jedynie za jednego z krytyków nowocześnieści o nastawieniu ekologicznym czy estetycznym, silnym w Anglii, ojczyźnie Williama Morrisa i ruchu Arts and Crafts. We *Władcy Pierścieni* chodzi przecież o sprawę poważniejszą, o cywilizację przemysłową na usługach totalitarnej władzy. Elementy te zresztą ściśle się wspierają: władza umożliwia intensywną eksploatację natury, eksploatacja pozwala na umocnienie i poszerzenie władzy. Tym samym dzieło Tolkiena sytuuje się wyraźnie w kontekście idei antytotalitarnych będących reakcją na szerzą-

⁶⁴ T. 3, s. 361

⁶⁵ Ibidem, s. 378.

⁶⁶ *Do Christophera Tolkiena* [3.04.1944] [w:] *Listy*, s. 120.

cy się w Europie tej doby nazizm i komunizm, choć przecież – powtórzmy raz jeszcze – on sam stanowczo zaprzeczał, by chciał stworzyć jakąś ich fantastyczną alegorię. Porażające doświadczenie europejskiej historii pierwszej połowy XX wieku musiało jednak siłą rzeczy pozostawić jakiś ślad.

W tym kontekście warto zwrócić uwagę na wspomniany wyżej wątek zajęcia Shire przez zbirów Sarumana i odzyskania go przez powracających do ojczyzny członków Drużyny Pierścienia. Zastanawiająca jest bowiem łatwość, z jaką udało się siłom zła – Sarumanowi – zawładnąć światem hobbitów i przekształcić go w rodzaj protototalitarnej autokracji. Zgubą hobbitów stała się ich apolityczność i pacyfizm, pozwalające na bezproblemowe przejęcie władzy przez wykorzystujące pozory legalizmu opanowanie niby fikcyjnego urzędu thana oraz instytucji szeryfów, a następnie po prostu zastraszenie hobbackiej zbiorowości. Łączyło się z tym przejęcie gospodarki Shire i „nowoczesne” eksploatowanie jej zasobów, powodujące dalsze zniewolenie hobbitów i zniszczenie krajobrazu. Obraz sarumanowego Shire jednoznacznie musi się kojarzyć z dewastacjami państwa realnego socjalizmu, choćby Tolkien gwałtownie się przed tym bronił. Wynika stąd, że gdy prawdziwa – twarda – polityka wkroczyła do Shire, edwardiańskie filisterstwo hobbitów zdecydowanie się nie sprawdziło, przegrało w starciu z bezwzględny „nowoczesny” totalitaryzmem. Przegrało jednak tylko czasowo, ratunek przynieśli przecież wracający do kraju hobbitcy rycerscy – Frodo i jego towarzysze, którzy widząc, co się dzieje, po prostu wyjęli swe elfickie mieczyki i wzbudziły powstanie, obalając bezceremonialnie władzę kliku Sharkeya. Podkreślić trzeba, że do powstania przyłączyli się z entuzjazmem ich rodacy, niepoprawni indywidualiści, twardzi, gdy ktoś zechce nimi pomiatać. Edwardiański libertarianizm i filisterski hedonizm były dobre na czas pokoju. W wojnie z prawdziwym, politycznym złem sprawdziły się dawne „przedmodernistyczne” wartości rycerskie. Tak „średniowiecze” ocaliło „nowoczesność”.

Maciej Michalski

Kobiety we *Władcy Pierścieni* – rozważania między tekstem a ekranizacją

Naukowe rozważania na temat postaci kobiet w twórczości J. R. R. Tolkiena prowadzone są od początku lat 70. XX wieku, jednakże pogłębienie, a przede wszystkim rozszerzenie podejmowanych wątków datuje się dopiero od połowy lat 90. Dość powszechne jest rozróżnienie poruszanych zagadnień na trzy płaszczyzny. Po pierwsze dostrzegana jest wyraźna absencja postaci kobiecych w najpopularniejszych Tolkienowskich tekstach, czyli *Hobbicie* i *Władcy Pierścieni*. Po drugie podkreśla się mnogość postaci kobiecych w *Silmarillionie* oraz, po trzecie, podejmowane są próby wyjaśnienia tak zarysowanej rozbieżności.

Skupiając się wyłącznie na trzecim aspekcie, warto zauważyć, że dość powszechne jest zrozumienie dla Tolkienowskich konstrukcji narracyjnych, w których brak żeńskich istot tłumaczy się wyborem konwencji literackiej, wzorowanej na średniowiecznych utworach bohaterów, doświadczeniem życiowym autora (wojna, męski ekskluzywny świat), jego poglądami na temat relacji między płciami czy bardziej ogólnie statusem kobiet w społeczeństwie brytyjskim w 1 połowie XX wieku. Każdy z tych wątków może być tematem odrębnego, obszernego tekstu, stąd nawet ich pobieżne streszczenie nie odda niuansów poszczególnych stanowisk. W ostatnich latach opublikowano kilka artykułów podsumowujących

„wątek kobiecy” u Tolkiena; część z nich ma charakter bibliograficzny, co znacząco ułatwia zapoznanie się z dorobkiem historiografii na ten temat¹.

Formułowany jest także pogląd, który można nazwać kompensującym, a odnoszący się głównie do *Władcy Pierścieni*, głoszący, że brak rozbudowanej sfery kobiecej w tej powieści jest rekompensowany przez przypisanie głównym postaciom żeńskim wyjątkowej mocy i kompetencji². Sam Tolkien zarzut o brak postaci kobiecych w powieści uznawał za nieprawdziwy, ale nie rozwijał swojej argumentacji³.

W niniejszym tekście skupię się wyłącznie na *Władcy Pierścieni*. W wypadku tego tekstu szereg rozważań związanych z nieobecnością postaci kobiecych da się wyjaśnić w odniesieniu do realiów momentu pisania i wydania powieści (1954-1955). Odminną kwestią jest sposób ukazania kobiet w ekranizacji powieści, w reżyserii Petera Jacksona. Premiery kolejnych części *Władcy Pierścieni* odbyły się między 2001 a 2003 rokiem, a półwiecze dzielące wydanie książkowe od wersji filmowej było okre-

¹ Por. *Perilous and Fair. Women in the Works and Life of J. R. R. Tolkien*, ed. by J. B. Croft, L. A. Donovan, Altadena 2015. Szczególnie artykuł R. A. Reid, *The History of Scholarship on Female Characters in J. R. R. Tolkien's Legendarium. A Feminist Bibliographic Essay*, loc. 262 i nn. (korzystam z elektronicznej wersji publikacji w formacie mobi). Por też. C. A. Leibiger, *Women in Tolkien's Works* [w:] *J. R. R. Tolkien Encyclopedia. Scholarship and Critical Assessment*, ed. M. D. C. Drout, New York–London 2007, s. 710 i nn., gdzie też bibliografia; A. Smol, *Gender in Tolkien's Works* [w:] ibidem, s. 233 i nn.

² Por. L. Michel, *Politically Incorrect. Tolkien, Women and Feminism* [w:] *Tolkien and Modernity*, t. 1, ed. by F. Weinreich, T. Honegger, Zurich–Jena 2006, s. 55 i nn.; M. Błaszczewicz, *Tolkien's Queen-Women in The Lord of the Rings* [w:] „O, What a Tangled Web”. *Tolkien and Medieval Literature. A View from Poland*, ed. by B. Kowalik, Zurich–Jena 2013, s. 69 i nn.

³ List 165 do wydawnictwa Houghton Mifflin Co. [w:] J. R. R. Tolkien, *Listy*, przeł. A. Sylwanowicz, Warszawa 2010, s. 358.

sem rewolucyjnych przemian w sposobie postrzegania roli kobiet, sposobie ich ukazywania w kulturze popularnej, a przede wszystkim w teoretycznej refleksji feministycznej.

Zacznę od statystyk. W książkowej wersji *Władcy Pierścieni* występuje szereg postaci żeńskich różnych ras⁴. Mamy zatem hobbitki, jest ich łącznie 56, z czego poza dwoma-trzema postaciami (Różyczka, Lobellia, żona Maggota) wszystkie są wymienione w „Dodatku C”⁵, a zatem pojawiają się w drzewach genealogicznych jako żony swoich mężów i córki swoich ojców. Dalej mamy 21 postaci kobiet ludzi, z których znowu tylko jedna, Éowina, występuje w tekście zasadniczym, reszta w „Dodatkach”⁶. W tekście *Władcy Pierścieni* spotykamy także Złotą Jagodę, która podobnie jak jej mąż, Tom Bombadil, nie została jednoznacznie przypisana do żadnej z ras. Wiadomo, że jest córką kobiety o imieniu Rzeka⁷. Mamy też około sześciu postaci elfek, z których Arwena i Galadriela oraz Lúthien występują w narracji, reszta tylko w „Dodatkach”. W tej części tekstu znajduje się też informacja o jedynej wymienionej w powieści kobiecie krasnoludzkiej o imieniu Díś, uzupełniona szerszym passusem o kobietach tej rasy⁸. W tekście zasadniczym występują także istoty żeńskie poza światem humanistycznym, a zatem Szeloba i jej matka oraz żony Entów, z których jedna jest wymieniona z imienia – Fimbrethil-Gałęzinka. W tekście pojawiają się też zbiorowe portrety kobiet w Helmowym Jarze czy uzdrowiaczki w Domu Uzdrowień. Jeśli zatem odrzucimy dodatki do *Władcy Pierścieni*,

⁴ Obszerny zestaw postaci żeńskich w *Hobbicie*, *Władcy Pierścieni* i *Silmarillionie* zestawiony jest na stronie http://nuviels_middleearth.webs.com/womenofmiddleearth.htm [dostęp: marzec 2016].

⁵ J. R. R. Tolkien, *Władca pierścieni. Drużyna Pierścienia, Dwie wieże, Powrót króla*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2012, s. 1226 i nn.

⁶ Ibidem, s. 1145 i nn.

⁷ Ibidem, s. 148.

⁸ Ibidem, s. 1204.

a skupimy się wyłącznie na zasadniczym tekście, to liczba postaci kobiecych w istocie nie jest imponująca. Można ich naliczyć około dziesięciu.

Brak istot żeńskich w powieści był od początku refleksji nad kwestią kobiecą u Tolkiena postrzegany jako problem do rozważenia, do dyskusji, do krytyki wreszcie. Biografowie Tolkiena podkreślają jego świadome i konsekwentne budowanie ekskluzywnie męskiego otoczenia. Ze znaczącego dla omawianego zagadnienia listu do syna, wysłanego w 1941 roku, a zatem jeszcze przed publikacją *Władcy Pierścieni*, można się dowiedzieć, że dla Tolkiena dwa światy: męski i kobiecy są w gruncie rzeczy nieprzenikalne. „Stosunki mężczyzny z kobietami mogą być czysto fizyczne”⁹. Rozważał wprawdzie możliwość wymiany emocjonalnej lub intelektualnej, ale rezerwował te przyjemności wyłącznie dla podeszłego wieku mężczyzny, kiedy – jak pisał – „twardy duch lubieżności” już nie rządzi. Z listu przebija zdecydowanie negatywna opinia na temat „naszych upadłych czasów”, w których romantyczność uczuć i popędy serca decydują o wyborach życiowych.

W treści listu czytelne są chrześcijańskie elementy poglądów Tolkiena, ale także przekonanie o biologicznych cechach, które odróżniają mężczyzn i kobiety. Pisał:

Choć współczesne warunki zmieniły sytuację kobiet, a szczególnie tego co uważa się za stosowne, nie zmieniły one naturalnego instynktu. Mężczyzna ma pracę, karierę (i przyjaciół), które mogą (i zwykle tak się dzieje, jeśli ma on charakter) przeżyć katastrofę „miłości”. Młoda kobieta, nawet „ekonomicznie niezależna”, jak się teraz mówi, prawie natychmiast zaczyna myśleć o ślubnej wyprawie i marzyć o domu. [...] Tak czy inaczej, kobiety są na ogół o wiele mniej romantyczne i bardziej

⁹ List 43 do Michaela Tolkiena [w:] J. R. R. Tolkien, *Listy*, op. cit., s. 84.

praktyczne. Nie daj się zwieść faktowi – pisał do syna – że są bardziej „sentymentalne” w słowach [...]”¹⁰.

Tutaj następuje *passus* na temat seksualnych powodów ukierunkowania decyzji kobiet. Dalej, snując rozważania o romantycznej miłości, którą Tolkien wywodził ze średniowiecznej poezji dworskiej, pisał, że jest to uczucie typowo męskie, w którym kobiecie przysługuje rola poślednia.

Kobiety mają w tym wszystkim niewielką rolę, choć mogą posługiwać się językiem romantycznej miłości [...]. Impuls płciowy czyni kobiety [...] bardziej współczującymi i rozumiejącymi lub szczególnie pragnącymi takimi być [...] oraz gotowymi do dzielenia wszystkich zainteresowań – o ile są w stanie, od krawatów po politykę – młodzieńca, który je pociąga. Dzięki temu impulsowi potrafią one w rzeczywistości często osiągać nadzwyczajną wnikliwość i zrozumienie, nawet spraw zwykle znajdujących się poza ich naturalnymi zainteresowaniami: ich darem jest bowiem przyjmować, być pobudzanymi, zapładnianymi (pod wieloma innymi względami oprócz fizycznego) przez mężczyznę¹¹.

Tak zarysowane poglądy nie wymagają właściwie komentarza. Nawet jeśli weźmiemy pod uwagę wyjątkowo silny dydaktyzm treści listu – nagromadzenie tylu stereotypowych sądów robi wrażenie.

Jako konsekwentne zatem można przyjąć zbudowanie przez Tolkiena i C. S. Lewisa męskiego świata w Oxfordzie z klubem Inklingów na czele¹². Bardzo często podkreśla się znaczenie kontaktów z Lewisem dla intelektualnego, ale i emocjonalnego życia Tolkiena. Wydaje się, że Lewis w budowaniu odrębnych światów: męskiego i kobiecego był bardziej konsekwentny od Tolkiena. Zasadniczo klub Inklingów miał być miejscem twórczych in-

¹⁰ Ibidem, s. 88.

¹¹ Ibidem, s. 86 i nn.

¹² Por. H. Carperter, *Inklingowie. C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams i ich przyjaciele*, przeł. Z. A. Królicki, Poznań 1999.

spiracji, gdzie autorzy wymieniali uwagi na temat powstających utworów i czytali je. Biograf Tolkiena Michael White pisał:

Żadna kobieta nie została nigdy dopuszczona do tego najbardziej elitarnego z męskich klubów. Jak głosi legenda, w roku 1943 amerykańska pisarka Dorothy Sayers pojawiła się w Eagle and Child, oczekując, że panowie zaproszą ją do swojego stolika, tymczasem oni poprosili ją uprzejmie, żeby wyszła. Członkowie klubu przywiązywali ogromną wagę do tego, by pozostał on azylem dla mężczyzn¹³.

Świat przedstawiony we *Władcy Pierścieni* jest zatem konsekwencją poglądów Tolkiena na rolę kobiet i mężczyzn oraz konsekwencją zasad, które obowiązywały w otoczeniu, w którym się Tolkien obracał. Dodatkowo jeszcze tekst, naśladując – przynajmniej częściowo – średniowieczny epos rycerski, koncentrował się na męskich przygodach. Z czterech głównych postaci żeńskich we *Władcy Pierścieni*, a zatem Galadrieli, Złotej Jagody, Arweny i Éowiny, tylko o tej ostatniej można powiedzieć, że autor zarysował jej postać w miarę wszechstronnie. Pozostałe trzy zostały przedstawione fragmentarycznie i jednowymiarowo. Niewątpliwie są postaciami ciekawymi, ale wyłącznie literacko. Tajemnicza Złota Jagoda ze Starego Lasu, żona Toma Bombadila, oraz potężna Galadriela władająca magicznym zwierciadłem są postaciami obdarzonymi mocą, ale w gruncie rzeczy niewiele wiemy o motywach ich postępowania.

Éowina nieprzypadkowo jest bohaterką chyba największej liczby analiz historycznoliterackich, gdyż zarówno w wersji tekstowej, jak i filmowej jej postać jest zarysowana wszechstronnie i wielowymiarowo. Rozważa się głównie jej decyzję o porzuceniu namiestnictwa w Rohanie i udaniu się w męskim przebraniu na wojnę. Po drugie interesująca jest zmienność Éowiny, jeśli chodzi o wybór obiektów uczuć: od Aragorna do Faramira.

¹³ M. White, *Tolkien. Biografia*, przeł. K. Majchrzak, M. Majchrzak, Poznań 2004, s. 106.

Melissa Smith przeanalizowała postać Éowiny jeszcze w innym kontekście, jako wojennej narzeczonej – wojennej wdowy (*war bride*). Jest to specyficznie brytyjska konstrukcja społeczna, w której kobieta, najczęściej świeżo zaręczona lub świeżo poślubiona, oczekuje na powrót swojego mężczyzny z wojny. Motyw „war bride” jest silnie ugruntowany także w anglosaskiej kulturze popularnej, bowiem stał się udziałem również amerykańskich kobiet. W pewnym sensie stał się on losem wszystkich kobiet kultury zachodnioeuropejskiej, jednakże tylko w świecie anglosaskim przybrał tak wyrazistą postać¹⁴. Wiązało się to z silnym poczuciem konieczności wypełnienia rycerskiego obowiązku służby wojskowej przez mężczyzn, co wiązało się z pobłażliwym lub pogardliwym traktowaniem tych mężczyzn, którzy pozostali w domu. Przypomnę tylko, że Tolkien w chwili wybuchu I wojny światowej był świeżo zaręczony, a w momencie zaciągnięcia się do armii był właśnie po ślubie.

Éowina dwukrotnie przyjęła rolę „war bride”, za każdym razem w innych warunkach i inaczej na nią reagując. Po raz pierwszy, kiedy jeźdźcy króla Théodena wyruszyli na wojnę, została wyznaczona na namiestnika (bo nie namiestniczkę) Złotego Dworu. Po opisie wyprowadzenia wojów ze Złotego Dworu następuje klasyczny opis wojennej wdowy: „na szczycie schodów przed wejściem do królewskiego domu Éowina stała samotna; miecz trzymała oparty o ziemię, dłonie położyła na rękojeści. Miała na sobie pancerz i w słońcu jaśniała jak srebrny posąg”¹⁵. Opis ten został jeszcze pogłębiony na końcu rozdziału, kiedy wojowie już odjechali, a „długo jeszcze w oddali na równi-

¹⁴ Por. M. A. Smith, *At Home and Abroad. Éowyn's Two-fold Figuring as War Bride in The Lord of the Rings* [w:] *Perilous and Fair*, op. cit., loc. 4301 i nn.

¹⁵ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, op. cit., s. 579.

nie Éowina widziała błysk włóczni, gdy stała bez ruchu, samotna, przed drzwiami milczącego domu”¹⁶.

Po raz drugi w Dunharrow, kiedy Aragorn zdecydował się wyruszyć Ścieżką Umarłych, sprawy miały się zgoła inaczej. W tej scenie Éowina jasno i zdecydowanie zbuntowała się przeciw roli, jaka na nią spadała. Chciała przyłączyć się do Aragorna, który odmawia jej, wskazując, że jako namiestniczka ma obowiązki wobec ludu i została wybrana jako jego opiekunka. Na co Éowina zdecydowanie odpowiada:

– Czy zawsze na mnie spadać będzie wybór? – spytała z goryczą. – Czy zawsze mam zostawać w domu, gdy jeźdźcy ruszają w pole, pilnować gospodarstwa, gdy oni zdobywają sławę, czekać na ich powrót, przygotowując dla nich jadło i kwatery?

– Wkrótce może nadejdzie taki dzień, że nie wróci żaden z tych, co ruszyli w pole – powiedział Aragorn. – Wtedy potrzebne będzie męstwo bez sławy, bo nikt nie zapamięta czynów dokonanych w ostatniej obronie naszych domów. Ale brak chwały nie ujmuje tym czynom męstwa.

– Piękne słowa, lecz naprawdę znaczą tylko tyle: jesteś kobietą, siedz w domu – odpowiedziała Éowina. – Kiedy mężowie polegną na polu chwały, będzie ci wolno podpalić dom, na nic im już niepotrzebny, i spłonąć z nim razem. Ale jam z rodu Eorla, a nie dziewczka służebna. Umiem dosiadać konia i władać mieczem, nie boję się trudu ani śmierci.

– A czego się boisz, Éowino? – zapytał.

– Klatki – odpowiedziała. – Czekania za kratami, aż zmęczenie i starość każą się z nimi pogodzić, aż wszelka nadzieja wielkich czynów nie tylko przypadnie, lecz straci powab¹⁷.

W słowach Aragorna zestawione zostały męstwo i chwała. Są to w kulturze rycerskiej elementy ze sobą połączone pod warunkiem, że ktoś o nich pamięta. Wieczna chwała oznacza, że imiona mężnych bohaterów będą pamiętane i powtarzane na wieki. Dobrze zostało to oddane w pieśni pochwalnej dla hobbitów po

¹⁶ Ibidem, s. 581.

¹⁷ Ibidem, s. 864 i nn.

powrocie Froda i Sama z Mordoru¹⁸. Słowa Aragorna można zapewne interpretować dwójako: albo jako pozbawiony sławy nakaz zachowania pamięci o bohaterach lub jako nakaz bezimienności i pozbawionego chwały ostatniego poświęcenia w obronie domostwa. Éowina wybiera drugą możliwość, co czyni jej sytuację beznadziejną.

Nie ma wątpliwości, że Tolkien obdarzył Éowinę darem klarownego wypowiadania uczuć i pragnień. Jej frustracja – jak wiadomo z tekstu – została przekuta w postać Dernhelma – kobiety w męskim przebraniu, która pokonała wodza Nazgûli, którego żaden żyjący mąż pokonać nie mógł. W tekstowej wersji było to tak:

Lodowaty głos powiedział:

– Nie wtrącaj się między Nazgûla a jego łup. [...] Żadnemu najwaleczniejszemu nawet mężowi świata nie uda się nigdy i w niczym mi przeszkodzić.

[...]

– Ale ja nie jestem żadnym z mężów tego świata! Masz przed sobą kobietę. Jestem Éowina, córka Éomunda. Bronisz mi dostępu do mojego króla i krewnego. Idź precz, chyba żeś pewny swej nieśmiertelności. Czymkolwiek bowiem jesteś, żywą istotą czy też chodzącym trupem, mój miecz spadnie na ciebie, jeżeli dotkniesz króla¹⁹.

W opowieści Tolkiena Éowina przybrała męskie szaty i stała się rycerzem, którego jedną z najważniejszych powinności była obrona suzerena. Za króla rycerze walczyli i ginęli. Éowina, przybrawszy strój rycerza, stała się nim, stąd jej reakcja na słowa Nazgûla: „Bronisz mi dostępu do mojego króla i krewnego”, a podczas walki Éowiny z potworem Merry’emu wydawało się, że mieczem włada i kobieta, i rycerz zarazem. To Tolkienowskie zjednoczenie jestestw dokonało się rzecz jasna tylko symbolicz-

¹⁸ Ibidem, s. 1051 i nn.

¹⁹ Ibidem, s. 928.

nie, ale przyniosło rezultaty w sferze realnej, bowiem Nazgûł został pokonany.

Jest to dobry moment, aby zwrócić się ku narracji filmowej, gdyż różnice w sposobie przedstawienia podwójnej roli Éowiny – do której za moment powrócę – ukazują jak w soczewce różnice w narracji tekstowej i filmowej. Kwestię odmienności kreacji kobiecych w powieści i filmie interesująco zarysowała Maureen Thum, twierdząc, że kobiecych postaci w tekstach Tolkiena jest wprawdzie niewiele, ale zawsze obdarzone są one nadzwyczajną mocą lub władzą i niezmiennie są one przedstawione pozytywnie. Zwraca uwagę to, że u Tolkiena opisy kobiet przekraczają stereotypowe postrzeganie ról społecznych i kulturowych, a zatem nie podporządkowują się klasycznemu podziałowi ze względu na płeć i gender²⁰.

Postacie kobiece we *Władcy Pierścieni* są konsekwencją wykreowanego wcześniej i stale dopracowywanego konceptu kobiet władających konkretnymi sferami życia. Według Thum Galadrieli można przypisać mądrość, Arwenie miłość, zaś Éowinie odwagę. Przy czym nie rozpatruje ona różnic między tekstem a filmem w kategoriach negatywnych rozwiązań lub nieudanych prób, ale postrzega Jacksona jako kolejnego „opowiadacza”, gawędziarza, bajora, który przekazuje treści w formie odpowiedniej dla filmowej konwencji oraz w formie odpowiedniej dla „słuchaczy” zanurzonych w konkretnym czasie. W takim kontekście Jackson staje w szeregu osób opowiadających historię Galadrieli, Arweny i Éowiny na swój sposób²¹.

²⁰ M. Thum, *The „Sub-creation” of Galadriel, Arwen, and Éowyn. Women and Power in Tolkien’s and Jackson’s The Lord of the Ring* [w:] *Tolkien on Film. Essays on Peter Jackson’s The Lord of the Rings*, ed. by J. B. Croft, Altadena 2005, s. 232 i nn.

²¹ Ibidem, s. 231.

Warto streścić w kilku zdaniach ustalenia Thum²², gdyż wyraźnie ukazują one odmienności koncepcji przedstawiania kobiet przez Tolkiena i Jacksona. Galadriela, posiadająca mądrość, została w filmie ukazana jako jedna z centralnych postaci historii Śródziemia. We wszystkich trzech częściach filmowej sagi jest wszechwiedzącą narratorką, wprowadzającą widza w zawile dzieje Pierścienia. Bezpośrednio występuje wprawdzie tylko w części pierwszej, ale jej wizja w drugiej części przepowiada losy wojny o Pierścień. Thum wskazuje, że wizja ta ma duże znaczenie dla genderowych niuansów w filmie, gdyż wysłuchuje jej Elrond, który posłusznie wypełnia wszystkie nakazy Galadrieli. Podobną rolę, władczyni – tym razem emocji – odgrywa Arwena, która również pełni znaczącą, niekiedy kluczową rolę w opowieści Jacksona. To ona ratuje Froda w pierwszej części, to ona wpływa na Aragorna, to ona skłania Elronda do przekucia złamane go ostrza Isildura, a na końcu staje obok Aragorna jako królowa. Wreszcie Éowina, najbardziej „ludzka” z trzech bohaterek Tolkiena, także w kreacji Jacksona jawi się, według Thum, jako typowa bohaterka zawikłana w rozterki związane z kobiecą rolą odgrywaną w społeczności patriarchalnej. W końcowej części podejmuje walkę z wodzem Nazgûli, którego zwycięża, co znacząco wpływa na wynik bitwy.

Ustalenia Thum są ważne z kilku względów. Rozważają dwie formy wypowiedzi artystycznej – tekst i obraz filmowy – jako odrębne języki narracji. Stąd też znaczące różnice w fabule opowieści nie są ukazane przez autorkę jako negatywne uproszczenia czy odstępstwa od kanonicznego układu, ale jako inne formy wypowiedzi tych samych treści. Po drugie Thum operuje nie na poziomie opisu poszczególnych scen, ale kompetencji poszczególnych bohaterek. To z kolei powoduje, że jej opis ma charakter syntetyczny, pozwalający uchwycić istotę specyficznego podejścia Tolkiena do kobiet.

²² Ibidem, s. 238 i nn.

Zachowując w pamięci ustalenia Thum, należy wziąć pod uwagę, że specyfika filmowych narzędzi, które siłą rzeczy zastosował Jackson, znacząco wpłynęła na kształt kobiet-bohatek. Film o wiele lepiej radzi sobie z tzw. portretami zbiorowymi, dlatego też dominujący brak postaci kobiecych w tekście Tolkiena w filmach Jacksona mógł zostać łatwo zrekompenzowany. Filmowa panorama gości zebranych na urodzinach Bilba lub tłumu uciekinierów do Helmowego Jaru pozwoliły ukazać w o wiele bardziej efektywny sposób „parytet” płci niż tekstowe stwierdzenie o „kobietach i dzieciach”. Tutaj niewątpliwie mamy do czynienia z przewagą obrazu nad tekstem.

Inaczej, jeśli przyjrzymy się portretom poszczególnych bohaterek. Przede wszystkim w filmie nie spotkamy Złotej Jagody, której brak wyraźnie osłabia wielowymiarowość bohaterek. Po drugie filmowa Éowina jest o wiele bardziej trywialną postacią niż jej tekstowa odpowiedniczka. Stwierdzenie to wynika z analizy filmowego wątku przybrania przez kobietę postaci wojownika. W Tolkienowskiej wersji czyn ten, przypominę, miał moc zmieniania rzeczywistości. Éowina w istocie stała się – w społecznym wymiarze – mężczyzną. W wersji filmowej ten wymiar postaci Éowiny został utracony. W rozmowie z wodzem Nazgûli kobieta-rycerz nic nie wspomina o powinnościach wobec króla, które tak silnie akcentowane były w tekście („Bronisz mi dostępu do mojego króla i krewnego”). Wojowniczką zaakcentowała jedynie swoją płć, która była kluczowa dla fabuły, gdyż pozwalała zabić potwora. Jednak w takim wypadku przejęcie męskiego stroju nie wiązało się z przejęciem rycerskich obowiązków wasalskich. Rycerski strój był tylko przebraniem, które nałożyła Éowina, aby nie zostać rozpoznaną wśród innych zakutych w stal mężczyzn.

W odniesieniu do Éowiny możemy mówić o niewątpliwym wycuciu kwestii genderowych przez Tolkiena. Jak można wyczytać, przejęcie stroju rycerskiego wiązało się z przejęciem społecznych funkcji rycerskich, z prestiżem, zaszczytem i sławą, ale i z obowiązkami, m.in. wobec króla. Idąc za semiotykami ubiorów,

strój miał w tym wypadku moc zmieniania znaczenia. Éowina stawała się kimś innym. Dopiero przywołanie kwestii płci przywróciło porządek rzeczy, co umożliwiło zabicie tego, którego „żaden śmiertelny mąż zabić nie może”.

Dla Jacksona zaś Éowina tylko przebrała się w rycerski kostium i udawała mężczyznę, jak w karnawale. Filmowe motywacje Éowiny w męskim stroju i towarzyszącego jej Merriego wiązały się z uczestnictwem w przygodzie, jaką jest walka i wojna. Sojusz kobieco-hobbicki wyraźnie pokazuje dyskryminacyjną rolę ciała. Merry był zbyt niski i miał zbyt krótkie ręce, a Éowina była kobietą – zatem obydwójce nie mogli walczyć. W powieści ten wątek nie występuje z taką mocą, bowiem dla Tolkiena to nie ciało, ale role społeczne miały znaczenie. To, że ciała obdarzone konkretną płcią mogły odgrywać tylko konkretne role społeczne, to już zupełnie inna kwestia.

Najbardziej jednak w przedstawieniu filmowych kobiecych postaci rażą wątki miłosne. U Tolkiena przybierają one formę romansów dworskich, w których piękna kobieta oczarowuje skłonnego do wzruszeń rycerza. Tak stało się z Aragornem i Arweną, którzy po raz pierwszy w powieści spotkali się przypadkiem, kiedy Aragorn śpiewał pieśń o Lúthien i Berenie, zaś przechodząca obok Arwena wydała mu się żywą bohaterką pieśni²³. W filmie wątki te przybrały formę tanich komedii romantycznych²⁴. Scena, w której Aragorn i Arwena stoją na moście w Rivendell i wspominają swe pierwsze spotkanie, jest kwintesencją filmowego romantycznego kiczu i chyba niezamierzonym pastiszem sceny książkowej. Postać Arweny została w filmie znacząco rozbudowana. W powieści, z trzech głównych bohaterek kobiecych,

²³ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, op. cit., s. 1176 i nn..

²⁴ Por. też R. C. West, *Neither the Shadow nor the Twilling. The Love Story of Aragorn and Arwen in Literature and Film* [w:] *Picturing Tolkien. Essays on Peter Jackson's The Lord of the Ring Film Trilogy*, ed. by J. M. Bogstad, Ph. E. Kaveny, Jefferson–London 2011, s. 227 i nn.

jest ona najmniej wyrazistą postacią. Imię Arweny w powieści pada 59 razy, Éowiny 132 razy, zaś Galadrieli 139 (z czego większość w rozdziale *Zwierciadło Galadrieli*). W filmie może nie jest postacią pierwszorzędą, ale znaczącą. Wyraźnie zatem można dostrzec w filmowej wersji zaakcentowanie postaci Arweny.

Podsumowując, można stwierdzić, że na temat relacji między mężczyznami i kobietami Tolkien prezentował często poglądy stereotypowe i trudne współcześnie do zaakceptowania. To właśnie dzięki tym zasadniczym poglądom jego wycucie kwestii genderowych – przypomnę – niezdefiniowanych jeszcze w pełni w czasach pisania *Władcy Pierścieni*, było chyba większe niż Petera Jacksona. Ten, pomimo upływu pół wieku między wydaniem książki a premierą ekranizacji i pomimo wszystkich zaszłych w tym okresie zasadniczych przemian – druga i trzecia fala feminizmu, zmiany w prawodawstwie, pogłębiona refleksja na temat roli cielesności, seksualności i płciowości w życiu społecznym, zdemaskowanie funkcji stereotypowych poglądów itp., itd. – posłużył się kliszami i kalkami hollywoodzkiego kina. Zbudował zatem trudne do zaakceptowania i trudne do zrozumienia filmowe wersje Tolkienowskich postaci kobiecych.

Romuald Rydz

Kilka uwag o monarchii na terenie Śródziemia

Dwudziestego dziewiątego lipca 1954 roku na półkach angielskich księgarni pojawiła się pierwsza część powieści J. R. R. Tolkiena *Władca Pierścieni* (do 20 października 1955 roku ukazały się jej dwa następne tomy). W krótkim czasie dzieło oksfordzkiego profesora stało się bestsellerem na rynku brytyjskim, a tysiące jego czytelników uległo czarowi opowieści o losach drużyny ratującej świat przed panowaniem mrocznego władcy. Kolejne edycje oraz tłumaczenia na języki obce zapewniły *Władcy Pierścieni* olbrzymią popularność na całym globie, przyczyniając się do uznania Tolkienowskiej epopei za jedną z najważniejszych lektur XX stulecia. W kulturze masowej jego sukces ugruntowały ekranizacje kinowe dokonane na początku XXI wieku przez nowozelandzkiego reżysera Petera Jacksona.

Entuzjazm, z jakim spotkała się powieść oraz bogactwo zawartych w niej treści bardzo szybko zapoczątkowały dyskusje i debaty, których celem było odkrycie jej prawdziwego sensu¹. Wielu czytelników i krytyków interpretowało historię zmagania koncentrujących się wo-

¹ Wedle samego Tolkiena prawdziwymi tematami dzieła są: „Śmierć i Nieśmiertelność; tajemnica miłości do świata w sercach rasy »skazanej« na trwanie w nim, dopóki nie wypełni się cała jego opowieść, powstała ze zła”, J. R. R. Tolkien, *Listy*, wybrane i oprac.

kół tytułowego pierścienia jako autorski komentarz do wydarzeń i problemów współczesnego Tolkienowi świata. Niektórzy z nich szczególną uwagę zwracali na obecne we *Władcy Pierścieni* i innych dziełach oksfordzkiego profesora wątki odnoszące się do problemu władzy. Owo spojrzenie czasami prowadziło komentatorów do przekonania, że książka „mówi [...] o złu, płynącym z władzy. A precyzyjniej – opowiada się przeciwko władzy, ale nie »władzy ekonomicznej« czy »społecznej«, ale przede wszystkim politycznej”². Na poparcie takiej interpretacji przytaczali listowne wyznanie autora *Władcy Pierścieni*, w którym zauważał, że „we wszystkich tych opowieściach władza jest zawsze złowieszczym i groźnym słowem”³. Niedawno włoski myśliciel libertariański Alberto Mingardi dowodził, iż powieść Tolkiena „jest epickim opisem wędrówki podjętej dla zniszczenia Jedyne go Pierścienia, symbolizującego władzę – co staje się jasne, gdy zrozumiemy, że Pierścień nie tylko ją daje, ale również narzuca poddaństwo swojemu właścicielowi, który otrzymuje niezwykłą potęgę, lecz jednocześnie staje się niewolnikiem”⁴. Tego rodzaju założenie pozwoliło włoskiemu autorowi sformułować konkluzję, wedle której Tolkien miał negować możliwość istnienia jakichkolwiek dobrych rządów⁵. Nie byłyby one możliwe nawet wtedy, gdyby sięgnął po nie ktoś kierujący się dobrymi intencjami. Wcześniej lub później stałby się on niewolnikiem władzy, dla której pozyskania oraz utrzymania gotów byłby popełnić wszelkie niegodziwości. Modelowym przykładem takiej postawy miał

przez. H. Carpentera, przy współpr. Ch. Tolkiena, tłum. A. Sylwanowicz, Poznań 2000, s. 368.

² A. Mingardi, *Tolkien przeciwko władzy*, tłum. M. Jaworski, „Laissez Faire. Pismo konserwatywno-anarchistyczne” marzec 2007, nr 7, s. 2, http://mises.pl/wp-content/uploads/2007/04/laissez_faire_marzec_2007.pdf [dostęp: 15.10.2015].

³ J. R. R. Tolkien, *Listy*, op. cit., s. 229.

⁴ A. Mingardi, op. cit., s. 3.

⁵ J. R. R. Tolkien, *Listy*, op. cit., s. 95.

być w powieści Saruman Biały, w swoim czasie najpotężniejszy z przeciwstawiających się złu czarodziejów. Co ciekawe, dzieje jego przemiany nie były wyjątkowe, właściwie podążał on śladem twórcy pierścieni Saurona, „który do całkowitego zła zbliżył się najbardziej jak to tylko możliwe [...]”. Jednak wcześniej: „Przeszedł drogę wszystkich tyranów – zaczął dobrze, a przynajmniej kiedy pragnął uporządkować wszystko zgodnie ze swoją własną mądrością, wciąż początkowo miał na względzie (gospodarczy) dobrobyt mieszkańców Ziemi. Będąc jednak duchem nieśmiertelnym (anielskim), w dumie i żądzy władzy zaszedł dalej niż ludzcy tyranii”⁶.

Przypisywana Tolkienowi niechęć do władzy miała także przyczynić się do stworzenia przez niego swego rodzaju sielankowej utopii, w której nieznaną państwa społeczność hobbitów żyła bez „własnego rządu w ścisłym znaczeniu tego słowa. Rody najczęściej rządziły się własnymi prawami. Cały niemal czas wypełniała hobbitom produkcja żywności oraz jej zjadanie. Obywatele Shire’u byli na ogół hojni, nie łapczywi, lecz powściągliwi i skłonni zadowalać się tym, co mieli, toteż wielkie i mniejsze gospodarstwa rolne, warsztaty i drobne przedsiębiorstwa handlowe przechodziły z pokolenia na pokolenie niezmienione”⁷.

Odnosząc się do przywoływanego powyżej fragmentu opisuującego wspólnotę Shire, warto zauważyć, że – wbrew „anarchistycznym” interpretatorom Tolkiena – panujący wśród hobbitów jakoby spontaniczny ład był z jednej strony efektem ich pokojowej natury, z drugiej zaś opierał się na podstawowych prawach, które zostały im nadane przez dawnych królów. Jak wyrazić podkreślał narrator *Władcy Pierścieni*, uważali oni, że warto ich przestrzegać, ponieważ są „starożytnie i sprawiedliwe”⁸.

⁶ Ibidem, s. 364.

⁷ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 1: *Drużyna Pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 27.

⁸ Ibidem.

Królewskie pochodzenie wspomnianych praw budziło w nich swego rodzaju dumę, dlatego „mówili o dzikusach i złych stworach (na przykład o trollach), że to są istoty, które nigdy nie słyszały o królu”⁹.

Sądzę, że zamieszczone przez Tolkiena w *Prologu* do *Władcy Pierścieni* uwagi na temat pochodzenia ustroju Shire’u stwarzają możliwość do tego, by bliżej przyjrzeć się problemowi władzy w jego twórczości. Chciałbym w szczególności zastanowić się, czy dopuszczał on myśl, wedle której funkcjonująca w realiach świata Śródziemia monarchia była ustrojem tworzącym dobro i nieskanizowanym z góry na zepsucie¹⁰.

Zapewne każdy miłośnik Tolkienowskiej twórczości zgodzi się, że jednym z jej najbardziej ujmujących rysów jest bogactwo stworzonego przez autora świata. Kolejne strony opowieści poświęconych dziejom Śródziemia kreślą skrupulatnie jego geografię, opisują świat roślinny i zwierzęcy, omawiają zwyczaje i języki zamieszkujących go plemion, ich historię oraz tradycje. Natomiast stosunkowo niewiele czytelnik może uzyskać informacji na temat struktur politycznych, które funkcjonują w wykreowanej rzeczywistości. Jak zauważył William H. Stoddard, prawo i rząd nie stanowiły z pewnością pierwotnego zainteresowania Tolkiena¹¹. Spośród opisywanych przez autora *Władcy Pierścieni* społeczności właściwie dokładniej scharakteryzowany został tylko wspomniany wcześniej ustrój – zamieszkujących Shire hobbitów.

⁹ Ibidem.

¹⁰ W pochodzącym z listopada 1943 roku liście do syna Christophera deklaruje: „Moje poglądy polityczne coraz bardziej skłaniają się ku anarchii (w rozumieniu filozoficznym, w którym oznacza ona zniesienie wszelkiej kontroli, nie zaś mężczyzn z bokobrodami podkładających bomby) – lub ku monarchii »niekonstytucyjnej«”, J. R. R. Tolkien, *Listy*, op. cit., s. 95.

¹¹ W. H. Stoddard, *Law and Institutions in the Shire*, „Mythlore” 1992, vol. 18, no. 4 (70), s. 4.

Niemniej jeśli sięgniemy do zamieszczonych w *Silmarillionie* opisów stworzenia Ardy, to możemy dostrzec, iż jej naturalną organizacją był porządek monarchiczny. Jak zauważa autor eposu, już u początków istnienia ziemi „Ilúvatar mianował go [Manwë] swoim namiestnikiem, królem świata Valarów, elfów i ludzi, a zarazem ich głównym obrońcą przed nikczemnością Melkora”¹². Wybraniec Eru był obok swego złego brata najpotężniejszym i najmądrzejszym z Ainurów, który także w sposób najdoskonalszy rozumiał wolę stwórcy. W obliczu knowań Melkora, zagrażających harmonii stworzenia, posłuszeństwo wobec wyroków Manwë stało się cechą wszystkich Valarów, „kto bowiem chce być obrońcą prawowitej władzy przed buntownikami, nie może się sam przeciw niej buntować”¹³.

Wraz z powołaniem do życia elfów, pierwotnych dzieci Ilúvatara, ustrój monarchiczny stał się również ich udziałem. Występował on zarówno w szczepach należących do grup Eldarów, jak i Avari. Ponieważ dla opisanych w *Silmarillionie* wydarzeń najważniejsze znaczenie miały dzieje odłamu elfów zwanych Noldorami, to ich organizacja stanowiła istotny element losów Śródziemia. Z woli Valarów ich najwyższym królem został Finwë, a po jego śmierci tytuł mieli dziedziczyć jego potomkowie. Po opuszczeniu Valinoru stali się twórcami kilku państw elfickich na terenie Śródziemia. Narrator opowieści, wymieniając owe monarchie, zauważył przy tym, że „Finord miał królestwo znacznie większe niż inni znakomici przywódcy Noldorów – Fingolfin, Fingon czy Maedhros – chociaż był wśród nich najmłodszy. Ale zwierzchnią władzę nad wszystkimi Noldorami sprawował Fingolin”¹⁴.

¹² J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, przekł. M. Skibniewska, wyd. 17 uzup., Warszawa 2011, s. 60.

¹³ Ibidem, s. 89.

¹⁴ Ibidem, s. 147.

W oparciu o rozsiane na kartach *Silmarillionu* fragmenty można domniemywać, że podstawowymi zadaniami królów elfickich była obrona społeczności, którymi władali, oraz sprawowanie sądów w sytuacjach wymagających ich interwencji¹⁵. Warto jednak zauważyć, że bezpośrednia władza monarchów nad członkami wspólnot była dość ograniczona, o czym świadczą choćby nieskuteczne zabiegi króla Fingolfin, mające na celu skłonienie poddanych do przedsięwzięcia wyprawy wojennej przeciw Angbandowi¹⁶. W czasach kiedy rozgrywały się wydarzenia opisane we *Władcy Pierścieni*, istotną rolę odgrywała już tylko społeczność elfów zamieszkująca Lothlórien, na czele której stali Galadrieli i Keleborn. Choć nie dysponowali oni żadnym aparatem przymusu, to wydaje się, że ich autorytet w żaden sposób nie był kwestionowany przez mieszkańców krainy. Można założyć, że z racji nieśmiertelnej natury elfów władza wspomnianej pary należała do porządku całego świata, a w wypadku samej Galadrieli jej przywództwo utwierdzał fakt, iż była jednym z ostatnich w Śródziemiu przedstawicieli najdostojniejszej linii elfów – Noldorów.

Wkrótce po pojawieniu się na terenie Śródziemia ludzi ustrój monarchiczny rozwinął się także w tworzonych przez nich wspólnotach. Jego powstanie było w dużej mierze efektem problemów wynikających z zamieszkiwania tych samych obszarów wraz z pierwotnymi dziećmi Ilúvatara. Dlatego „Królowie elfów doszli do przekonania, że elfy i ludzie [Edainowie] nie po-

¹⁵ W opowieści o Maeglinie Tolkien przedstawił sąd, jaki odbył nad Eölem władca Gondolinu – Turgon, J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, op. cit., s. 167.

¹⁶ „Nie chcieli więc słuchać planów Fingolfin, a szczególnie niechętni byli im wówczas synowie Feanora. Wśród wodzów Noldorów tylko Angrod i Aegnor podzielali pogląd króla, gdyż żyli w regionie, skąd było widać Thangorodrim, a grożące ze strony Morgotha niebezpieczeństwo stale było obecne w ich myślach”, ibidem, s. 180.

winni żyć przemieszani bezładnie i że ludziom potrzeba władców z ich własnego plemienia. Wyznaczyli więc pewne regiony, gdzie ludzie mogli żyć na swój sposób, i wybrali spośród nich przywódców, którzy mieli samodzielnie władać tymi krajami”¹⁷. Jak można wnioskować z przytoczonego fragmentu, powstanie monarchii w społecznościach ludzkich zainicjowane zostało przez elfów, by zapewnić im lepsze warunki rozwoju i możliwość życia w zgodzie z własnymi obyczajami. Z biegiem czasu szacowanego organizacja społeczno-polityczna została zaakceptowana przez większość plemion, a jej najwspanialszą i najdoskonalszą formą stało się założone przez Edainów na wyspie Andor królestwo Númenoru.

Na władcę owego państwa Valarowie powołali Elrosa, bliźniaczego brata Elronda, w którego żyłach płynęła krew elfów i Majarów. Pierwszy monarcha Númenoru w przeciwieństwie do późniejszego pana Rivendell wybrał dla siebie oraz swoich następców los ludzki wraz z wiążącą się z nim śmiertelnością. Pokrewieństwo ze starszymi rasami sprawiało jednakże, że on sam oraz „wszyscy jego potomkowie, królowie i książęta królewskiej krwi, żyli wyjątkowo długo, nawet według miary Numenorejczyków”¹⁸.

Po śmierci pierwszego króla władza nad Númenorem przypadła jego synowi Vardamirowi, który po roku zrzekł się rządów na rzecz Tar-Amandila. Od jego czasów tradycją w rodzinie królewskiej stało się przekazywanie przez panującego monarchę przed śmiercią berła symbolizującego władzę swemu następcy – synowi bądź najbliższemu męskiemu krewnemu. Do panowania króla Tar-Aldariona sukcesja ograniczona była w zasadzie do męskich przedstawicieli panującej dynastii. Z inicjatywy wspomnianego monarchy władzę mogły dziedziczyć także królewskie córki, które obejmowały tron w wypadku braku męskiego potomka umie-

¹⁷ Ibidem, s. 177.

¹⁸ Ibidem, s. 296.

rającego króla. Jeszcze bardziej rewolucyjną zmianę zasad sukcesji przyniosła reforma Tar-Súriona. Na mocy jej postanowień „stało się bowiem prawem dynastii królewskiej, że berło przejmie pierworodne dziecko króla, czy to syn, czy córka”¹⁹.

Jeśli chodzi o zakres władzy pierwszych władców númenorejskich, to można przypuszczać, iż miała ona w teorii charakter nieograniczony. Na mocy posiadanych prerogatyw uprawnieni byli oni do podejmowania najważniejszych decyzji w królestwie, a także jako jedyni mieli przywilej przemawiania podczas dni świątecznych w Świątym Miejsu Meneltarmy. W swoich monarszych poczynaniach wspierani byli przez organ doradczy zwany Radą Berła. Najważniejszymi symbolami ich władzy były: berło Númenoru oraz należący dawniej do Thingola, króla Doriathu, miecz Aranrúth. Od czasów Tar-Ancalimë władający Númenorem przywdziewali także na czoło gwiazdę z białego klejnotu.

Kolejne rządy następców Elrosa na ogół przyczyniały się do wzrostu potęgi królestwa oraz pomyślności materialnej ich poddanych. Jednak z biegiem czasu wielu z nich zaczęło w głębi duszy uważać ów stan za złudny i pozbawiony prawdziwej wartości. Symbolem tego rodzaju niepokojów stała się postać króla Tar-Atanamira. W przeciwieństwie do swych poprzedników władający Númenorem monarcha „dotrwał do bardzo sędziwego wieku, czepiając się życia nawet wtedy, gdy nie dawało mu już żadnych radości; on pierwszy z Númenorejczyków wykazał taki upór i nie chciał odejść, mimo iż starość zaćmiła mu umysł i odebrała siły”²⁰.

Narastająca w kolejnych pokoleniach frustracja stała się przyczyną egzystencjalnych lęków, które mieszkańcy wyspy Andor starali się w późniejszym okresie zagłuszyć poprzez organizację

¹⁹ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3: *Powrót króla*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 396.

²⁰ Idem, *Silmarillion*, op. cit., s. 300 (tekst *Akallabêth*).

wielkich rejsów morskich oraz wypraw wojennych prowadzonych przez kolejnych królów na obszarach Śródziemia²¹. Dzięki zwycięskim kampaniom spadkobiercy Elrosa utworzyli na zdobytych terytoriach wielkie imperium, któremu podporządkowane zostały zamieszkujące tam plemiona ludzkie. Wspomniane triumfy, mimo zyskanych bogactw i władzy nad podbitymi ludami, nie przyniosły trwałego ukojenia potomkom Edainów. Większość z nich w istocie pożądała nieśmiertelności, której wedle ich mniemania niesprawiedliwie zostali pozbawieni przez Valarów. Pragnienie to stało się przyczyną najpierw podziału społeczności na dwa stronnictwa: Ludzi Króla i Wiernych, a następnie doprowadziło do upadku królestwa. Jednak zanim nastąpiła katastrofa, Númenor osiągnął apogeum swej potęgi, narzucając władzę całemu Śródziemiu. Największe sukcesy przypadły na okres rządów króla Ar-Pharazôna, który łaknął dla siebie tytułu Króla Ludzi²² i „nic prócz panowania nad całym światem nie mogło go zadowolić”²³. Wedle zamieszczonej w *Silmarillionie* relacji poświęconej zagładzie Númenoru Ar-Pharazôn po zwycięstwie nad Sauronem i sprowadzeniu go na wyspę Andor „stał się najpotężniejszym tyranem, jakiego znał świat od czasów panowania Morgotha”²⁴.

Przepełniony pychą władca za namową swego jeńca postanowił rzucić wyzwanie samym Valarom, dokonując najazdu na ich siedzibę – Aman. Celem wyprawy miało być zmuszenie władców Ardy do ujawnienia ludziom tajemnicy nieśmiertelności. Pogwałcenie odwiecznych zakazów przez númenorejskiego króla stało się przyczyną gniewu Ilúvatara, który na prośbę Manwë zatopił flotę Númenoru, a jego samego i służących mu żołnierzy

²¹ Ibidem, s. 301.

²² Ibidem, s. 304.

²³ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 398.

²⁴ Idem, *Silmarillion*, op. cit., s. 309.

stracił do Jaskiń Zapomnianych²⁵. Zniszczeniu uległa także wyspa Andor, pochłonięta przez trzęsienie ziemi i towarzyszące temu zjawisku ogromne fale morskie.

Kontynuatorem monarchii númenorejskiej na terenie Śródziemia stała się grupa uratowanych z katastrofy Wiernych, którym przewodzili należący do rodziny królewskiej Elendil z Westernesse oraz jego synowie Isildur i Anárion. Po dotarciu do dawnych posiadłości zbiegli Númenorejczycy, zwani także Dúnedainami, założyli dwa nowe państwa. Początkowo władzę zwierzchnią nad nimi sprawował Elendil, a po jego śmierci w południowym królestwie, Gondorze, rządy objęła linia wywodząca się od jego młodszego syna Anáriona, natomiast północne władztwo Arnor przypadło potomkom Isildura.

W nowo powstałych państwach władza królewska, podobnie jak w Númenorze, miała charakter dziedziczny. W rządach władcy wspierani byli przez Radę, w skład której wchodził najwyżsi urzędnicy państwa oraz lennicy władający krajami należącymi do korony. W Gondorze po pewnym czasie tamtejsi królowie, by usprawnić administrowanie krajem, zdecydowali się na utworzenie urzędu namiestnika, który miał zastępować monarchę podczas jego choroby, prowadzonych przez niego wypraw wojennych oraz w czasie bezkrólewia. Szczególny charakter owej godności w królestwie podkreślał fakt, iż w czasie koronacji namiestnik przekazywał nowemu królowi informacje o położeniu grobu Elendila. Poczynając od panowania Minardila, urząd ten nabrał charakteru dziedzicznego, a ci, którzy go sprawowali, wyznaczani byli przez władców spośród potomków Húrina z Emyn Arnen²⁶. Oprócz typowych dla godności królewskiej prerogatyw władcy Gondoru posiadali przywilej korzystania z przywiezionych przez Elendila z Númenoru palantirów. Tym, co ich wyróż-

²⁵ Ibidem, s. 313.

²⁶ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 422.

niało w sposób szczególny z grona innych Dúnedainów, była długowieczność oraz moc uzdrawiania chorych.

Po zaginięciu ostatniego króla Gondoru Eärnura miejsce dawnych monarchów zajęli namiestnicy, którzy od tej pory sprawowali faktyczne rządy nad państwem. Ich uprawnienia porównywalne były z tymi, którymi wcześniej cieszyli się monarchowie. Jedynym ograniczeniem była dla nich oficjalna formuła, iż rządy sprawują „aż do powrotu króla”. Podobnie jak potomkowie Anáriona, decydując o sprawach państwa, korzystali ze wsparcia Rady, jednak jej opinie nie miały dla nich charakteru wiążącego. Jak zaznacza narrator *Władcy Pierścieni*, Denethor II, ostatni z namiestników przed odnowieniem królestwa, „słuchał rad, ale potem robił zawsze wszystko wedle własnej myśli”²⁷.

Jeśli chodzi o sukcesję władzy, to zarówno w okresie rządów królów, jak i namiestników dokonywała się ona w ramach linii męskiej. Niemniej od czasu do czasu zdarzały się bunty niezadowolonych pretendentów. Tego rodzaju zjawisko miało miejsce kilkukrotnie w dziejach númenorejskich monarchii. W wypadku Arnoru konflikty dynastyczne doprowadziły ostatecznie do jego podziału na trzy królestwa i pośrednio ułatwiły jego zniszczenie przez zastępy Czarnoksiężnika z Angmaru.

Jako spadkobiercy Númenoru władcy obu królestw rościli sobie pretensje do przejęcia jego dawnego dziedzictwa i sprawowania zwierzchnictwa nad ludami zamieszkującymi Śródziemie. Z biegiem czasu, wskutek zabiegów Saurona oraz kłopotów wewnętrznych, owe aspiracje uległy zapomnieniu. Jedną z konsekwencji słabości Gondoru było oddanie przez jego namiestnika Ciriona prowincji Calenardhon Rohirrimom w zamian za pomoc militarną. Na uzyskanych obszarach przybyśże utworzyli królestwo Rohanu, którego panujący, potomkowie Eorla Młodego, pozostawali w wieczystym sojuszu z Gondorem²⁸.

²⁷ Ibidem, s. 427.

²⁸ Ibidem, s. 424.

W czasach gdy rozgrywały się wydarzenia opisane we *Władcy Pierścieni*, królestwo Gondoru pod rządami namiestnika Denthora II znajdowało się na granicy przetrwania, z trudem odpierając ataki wzrastającego w siłę Mordoru. Dopiero zniszczenie wykutego przez Saurona pierścienia władzy połączone z pokonaniem jego armii oraz powrót „prawdziwego” króla w osobie Aragorna Ellessara umożliwiły odbudowę potęgi spadkobierców Númenorejczyków.

Zanim to się stało, pretendent musiał przez lata dowodzić, iż jest prawowitym dziedzicem dawnych monarchów i posiada odpowiednie predyspozycje fizyczne i moralne, by przejąć spuściznę swoich przodków.

Wedle Tolkiena koronowany przez Gandalfa Srebrną Koroną król Gondoru „obejmie Domenę Ludzi, dziedzicząc wszystko, co będzie mógł przejąć od elfów [...] a także królewską spuściznę Númenoru”²⁹. Należące do niego władztwo miało obejmować obszary, które znajdowały się bezpośrednio pod władzą królów, prowincje będące nadaniami lennymi oraz tereny cieszące się szczególnymi immunitetami. Jednym z nich było Shire, które na mocy przywileju stało się wolnym krajem pod opieką Północnego Królestwa³⁰. Z tego powodu król Gondoru i Arnoru nazywany był w ojczyźnie Bilba i Froda Bagginsów „Naszym Królem”. „Nigdy jednak nie przekracza granic naszego kraju, stosując się do prawa, które sam wydał, zabraniającego Dużym Ludziom naruszać ziemie hobbitów”³¹.

Odpowiadając listownie na zadane przez jednego z czytelników pytanie dotyczące kształtu politycznego Śródziemia po upadku Mordoru, Tolkien naszkicował nieco szczegółowiej ustrój odbudowanej monarchii: „[rządy] w królestwie będzie sprawował Aragorn jako król Gondoru [...]. Głównodowodzącymi, znaj-

²⁹ Ibidem, s. 239-240.

³⁰ Ibidem, s. 493.

³¹ Ibidem, s. 408.

dującymi się pod rozkazami króla, byliby Faramir oraz Imrahil; pod nieobecność króla jeden z nich pozostawałby na miejscu jako dowódca wojskowy. Numenorejski król był monarchą, mającym w kwestiach spornych władzę podejmowania niepodważalnych decyzji; rządził państwem w ramach dawnego prawa, które chronił (a także interpretował), lecz którego nie stanowił. [...] Aragorn przywrócił Wielką Radę Gondoru i Faramir, który zachował dziedziczne stanowisko Namiestnika (czy też przedstawiciela króla podczas jego nieobecności w kraju, choroby czy w okresie między jego śmiercią a wstąpieniem na tron jego spadkobiercy), byłby głównym doradcą³².

Przedstawiona wyżej ewolucja instytucji monarchii w Tolkienowskim świecie pozwala wnioskować, że stanowiła ona jego komplementarny element. Rządy królów jawią się jako czynnik zapewniający harmonię na każdym poziomie bytowania. Na płaszczyźnie kosmicznej są one udziałem Ilúvatara i służących mu pod przywództwem Manwë Valarów. Z ich woli idea królewska przenika do Ardy, organizując społeczności elfów i ludzi. Łatwo można dostrzec, że pomyślność dzieci Ilúvatara wydaje się być blisko związana z losami osób sprawujących władzę. Królowie jawią się zatem jako ci, od których zależy zarówno pomyślność, jak i upadek poszczególnych wspólnot. Tym, co decyduje o ich sukcesie, jest odporność na pokusy związane ze sprawowaną władzą. Można sądzić, iż wedle Tolkiena nadmierne ambicje rządzących prowadzą do tyranii i w końcu powodują klęski, które dotyczą pozostające pod ich panowaniem społeczności. Natomiast władcy cnotliwi, świadomi swych ograniczeń i przedkładający ponad swój interes losy powierzonych im królestw są w stanie zapewnić ich rozkwit oraz odrodzenie, gdy zaistnieje taka potrzeba. Uosobieniem tego rodzaju wizji jest postać Aragorna Elessara, który dowiódł, że dążąc do realizacji swego

³² J. R. R. Tolkien, *Listy*, op. cit., s. 484.

królewskiego przeznaczenia, był jednocześnie odporny na pokusy władzy absolutnej.

Tolkien nie jest więc chyba przeciwnikiem władzy jako takiej, lecz tyranii, która – jak twierdził Arystoteles – jest zaprzeczeniem rządów monarchicznych.

Pozytywna ocena monarchii wydaje się być jednym z elementów wiążących strukturę opowieści, która „jest skonstruowana na zasadzie przeciwieństwa dobra i zła, piękna przeciwstawionego bezwzględnej brzydocie, tyranii przeciwstawionej władzy królewskiej, kontrolowanej wolności przeciwstawionej przymusowi, który już dawno utracił jakikolwiek cel oprócz samej władzy”³³.

Na koniec rozważań o monarchii w świecie Śródziemia warto zastanowić się nad inspiracjami, które autor *Władcy Pierścieni* wykorzystał do jej zarysowania. Na ogół przyjmuje się, że budując ramy społeczne i polityczne swego dzieła, oksfordzki profesor szeroko czerpał ze spuścizny celtyckiej, anglosaskiej oraz ludów skandynawskich. Jednak opis ustroju odrodzonego Gondoru oraz zamieszczony w końcowych fragmentach *Władcy Pierścieni* obraz sprawowania rządów przez spadkobiercę Elendila wydaje się mieć więcej wspólnego z charakterystycznymi dla pełnego średniowiecza wyobrażeniami o władcy doskonałym niż germańskimi czy celtyckimi królami. Wiele jego cech bliskich jest oczekiwaniom stawianym przez św. Tomasza z Akwinu dobremu księciu w traktacie *De regno*.

Tolkienowski monarcha doskonały to król, który „rozsądzał sprawy i ogłaszał wyroki, siedząc na swym tronie w Wielkiej Sali Białej Wieży. Przyjmował też poselstwa od wielu krajów i ludów, ze wschodu i południa, z pogranicza Mrocznej Puszczy i z Dunlandu na zachodzie. Wybaczył Easterlingom, którzy zdali się na jego łaskę; odesłał ich wolnych do ojczyzny, zawierając pokój również z południowcami z Haradu. Wyzwolił niewolników

³³ Ibidem, s. 268.

Mordoru i dał im na własność kraj leżący wokół jeziora Nurnen. Pamiętał także swych dzielnych żołnierzy i dbał, by z jego rąk otrzymali nagrodę i pochwałę za męstwo”³⁴.

O inspiracjach germańskich oraz celtyckich można moim zdaniem mówić w odniesieniu do zawartych w *Silmarillionie* opisów monarchii elfów oraz pierwszych ludzi. W istocie wyrastają one jednak z wyobrażeń panujących we współczesnych Tolkienowi kręgach naukowych na temat funkcjonowania instytucji politycznych we wczesnośredniowiecznych społecznościach północnej Europy³⁵. Bliski ówczesnym koncepcjom wydaje się być także obecny we *Władcy Pierścieni* obraz Rohanu. Wspomniane królestwa na ogół zmagaly się z podobnymi problemami, które miały być udziałem wczesnośredniowiecznych państw. Stąd opowieści o nich często związane są z zagadnieniami dotyczącymi lojalności, sukcesji czy sporów rodzinnych. Antagonizmy wynikające z dziedziczenia władzy królewskiej szczególnie wiele miejsca zajmują w historii konfliktu dzielącego Fëanora i Fingolfiną, synów i następców króla Noldorów Finwëgo. Pewnym odstępstwem od tego rodzaju wizji na kartach *Silmarillionu* wydaje się być obraz królestwa Númenorejczyków na wyspie Andor. Zasady jego funkcjonowania skłaniają do uznania za prawdopodobne, iż Tolkien wykorzystał do jego kreacji informacje, jakie na temat starożytnych imperiów bliskowschodnich dostarczały nauki historyczne w pierwszej połowie XX stulecia.

Jednak zdecydowanie poza przywoływaną spuściznę wykracza obecna we *Władcy Pierścieni* idea odbudowy świetności królestwa Gondoru. Warto w tym miejscu zaznaczyć, iż zamieszczony w III części dzieła obraz stolicy królestwa, Minas Tirith,

³⁴ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3, op. cit., s. 308.

³⁵ Podobnie sądzą Judy Ann Ford i Robin Anne Reid, *Councils and Kings. Aragorn's Journey Towards Kingship in J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings and Peter Jackson's The Lord of the Rings*, „Tolkien Studies” 2009, vol. 6, s. 71.

daleko odbiega od obecnych w podaniach ludów północy opisów stolic władców plemiennych. Zdecydowanie bliższy jest on wyobrażeniom o kamiennych metropoliach starożytnego Rzymu czy samej stolicy imperium cesarów³⁶. Choć w piątym stuleciu nastąpił zmierzch potęgi dawnego cesarstwa, a jego ziemie zostały opanowane przez ludy germańskie, to pamięć o nim stała się jedną z najważniejszych tradycji formujących europejskie średniowiecze. Stąd idea restauracji cesarstwa (oznaczającej przywrócenie jedności zamieszkującym jego ziemie ludom) stała się jedną z najważniejszych koncepcji kształtujących życie polityczne wieków średnich. W powiązaniu z nią rozwijana była także w ówczesnej literaturze wizja monarchy, który miał odnowić świetność uniwersalnego *Imperium Romanum*. Wspomniane wątki swoją najbardziej uduchowioną formę uzyskały w dziele Dantego Alighieri *De monarchia*.

Można zatem przyjąć, iż J. R. R. Tolkien, jako znawca średniowiecznych tradycji intelektualnych i literatury, świadomie wykorzystał do stworzenia ram instytucjonalnych wykreowanego przez siebie świata elementy zaczerpnięte ze swoich zainteresowań naukowych. Jednym z nich była idea monarchii, która w jego dziełach, jak starałem się wcześniej dowieść, miała szczególny charakter.

³⁶ Wpływ potencjalnych inspiracji bizantyjskich na obraz Tolkienowskiego królestwa Gondoru w sposób ciekawy omawia Łukasz Czarnecki, *Gondor – Bizancjum Śródziemia*, „Nowa Fantastyka” 2015, nr 2 (za wskazanie artykułu chciałbym podziękować panu Łukaszowi Hajdrychowi).

Arabskie tłumaczenie dzieł Tolkiena

Analiza arabskiego przekładu dzieł Tolkiena jest dla badacza niezwykle szansą spojrzenia na spotkanie dwóch odmiennych kultur na płaszczyźnie literatury pięknej. Tolkienowskie *imaginarium*, oparte na mitologii nordyckiej oraz tradycji anglosaskiej, nie ma praktycznie punktów wspólnych z kulturą arabsko-muzułmańską. Ta zaś posiada własną mitologię, mającą elementy wspólne z tradycjami bliskowschodnimi. Arabscy tłumacze zachodniej literatury, oprócz klasycznych strategii translatorskich, często decydują się na drobne zmiany w treści, aby dostosować je do odbiorcy i jego odmiennych obyczajów. Z tego powodu powstała potrzeba napisania tego tekstu, a więc analizy arabskiego tłumaczenia *Władcy Pierścieni*, zarówno pod względem językowym, jak i kulturowym.

Niezbędnym wprowadzeniem będzie historia przekładów *Władcy Pierścieni*, jak i opinia Tolkiena na temat tłumaczeń. Następnie omówię arabski przekład dzieła, uwzględniając strategie translatorskie przyjęte przez tłumacza, jego ingerencje w treść książki, jak i język przekładu.

Tłumaczenie *Władcy Pierścieni*

Przed analizą problemu tłumaczenia *Władcy Pierścieni* na języki obce warto przyrzeć się opinii jego autora na problemy translatoryki. Tolkien jako wybitny filolog i poliglota, sam będąc tłumaczem na współczesny angielski *Beowulfa*, *Pana Gawena i Zielonego Rycerza* czy *Króla Orfeo*, był bardzo wyczulony na kwestię tłumaczeń. W słynnym tekście *O tłumaczeniu „Beowulfa”* napisał: „Żyjemy jednak w czasach analiz konserwowych i opinii literackich w półprodukcie, a tłumaczenia niestety zbyt często służą wytwarzaniu podobnych tanich produktów zastępczych”¹. Z drugiej strony rozumiał doskonale problemy związane z nieprzekładalnością:

Tłumaczenie, które ma być zrozumiałe, nie może przekazać wszystkich możliwości i aluzji zawartych w oryginale, chyba że w formie rozbudowanych przypisów, stosownych w edycjach tekstu oryginalnego. Nie zawsze np. można oddawać w przekładzie powtarzające się słowo tym samym słowem współczesnym. A takie powtórzenia mogą być ważne².

W innym miejscu wskazał na stale obecny w warsztacie tłumacza dylemat wyboru między sposobami radzenia sobie z tym problemem:

Oczywiste jest, że tłumacz mający do czynienia z takimi złoženiami musi wybierać między nazywaniem wprost rzeczy opisywanych [...] a rozwijaniem złożeń w zdania. Pierwsza metoda pozwala zachować zwartość oryginału, traci jednak jego koloryt; druga zachowuje koloryt, ale nawet jeśli go nie fałszuje lub wyolbrzymia, to rozluźnia i osłabia strukturę poematu. Wybór jednego z dwu złych rozwiązań musi zależeć od konkretnego przypadku³.

¹ J. R. R. Tolkien, *Potwory i krytycy (i inne eseje)*, pod red. Ch. Tolkiena, przekł. T. A. Olszański, Poznań 2000, s. 73.

² Ibidem, s. 74.

³ Ibidem, s. 84.

Od ukazania się 29 lipca 1954 roku pierwszej części *Władcy Pierścieni*, a więc *Drużyny Pierścienia*⁴, minęły niespełna dwa lata, gdy rozpoczęły się prace nad jego pierwszym przekładem. W marcu 1956 roku wydawnictwo Allen & Unwin zawiadomiło Tolkiena o podpisaniu umowy na holenderskie wydanie *Władcy Pierścieni*. Pragmatycznie podchodzący do spraw finansowych autor poparł wysiłki prowadzące do sprzedaży książki za granicę, zaoferował nawet pomoc potencjalnym tłumaczom. Od razu też podkreślił, że będzie zazdrośnie strzegł treści książki⁵. Tym bardziej poirytowany pisał 3 lipca 1956 roku do dyrektora wydawnictwa, Raynera Unwina (1925-2000), gdy Dział Praw Zagranicznych Wydawnictwa przesłał mu listę niderlandzkich wersji nazw miejscowych sporządzonych przez Maksa Schucharta (1920-2005):

Z zasady wyrażam absolutny sprzeciw wobec „tłumaczenia” nazewnictwa (nawet przez osobę kompetentną). Ciekawe, dlaczego tłumacz miałby czuć się powołany czy uprawniony do czegoś takiego. To, że jest to świat „wymyślony”, nie daje mu żadnego prawa do przerabiania go według swego widzimisię, nawet gdyby w ciągu kilku miesięcy potrafił stworzyć nową, spójną strukturę, której opracowanie zajęło mi wiele lat⁶.

Tolkien miał bardzo złe doświadczenia z tłumaczeniem swoich książek od czasu kontrowersyjnych przekładów *Hobbita*. Szwedzki i skądinąd zasłużony tłumacz Tore Zetterholm (1915-2001), autor pierwszego przekładu tej książki na język obcy, postanowił zmienić słowo „hobbit” na „hompen”, czym wprowadził Tolkiena w furję. Tolkien sam stworzył ten neologizm i wprowa-

⁴ Dwie wieże ukazały się 11 listopada 1954, a *Powrót króla* 20 października 1955.

⁵ J. R. R. Tolkien, *Listy*, wybrane i oprac. przez H. Carpentera, przy współpr. Ch. Tolkiena, przeł. A. Sylwanowicz, Warszawa 2010, s. 406.

⁶ Ibidem, s. 408.

dzał go wiele lat później do oksfordzkiego słownika języka angielskiego⁷.

W przypadku *Władcy Pierścieni* obok wspomnianego tłumaczenia niderlandzkiego największe kontrowersje budził przekład Åke Ohlmarksa (1911-1984) na język szwedzki. Dr Ohlmarks, uznany religioznawca, tłumacz sag islandzkich, Szekspira, Dantego i Koranu potraktował tę pozycję dość swobodnie. Nie dość, że zmieniał nazwy własne (co zresztą czynił niekonsekwentnie i np. Isengard pojawiał się w kilku wersjach), to ukwiecał jego zdaniem zbyt prosty styl Tolkiena. W późniejszych latach szwedzcy fani domagali się rewizji tekstu, a Christopher Tolkien zastrzegł, że Ohlmarks nie może być tłumaczem *Silmarillionu*. Po pożarze domu, o wywołanie którego oskarżył fanów Tolkiena, w końcu życia ten szwedzki genialny skądinąd tłumacz propagował własną paranoidalną teorię spiskową, pisząc *Tolkien och den svarta magin* (Tolkien i czarna magia). Oskarżał w nim Anglika i Towarzystwo Tolkienowskie o uprawianie czarnej magii i nazistowskiego okultyzmu⁸.

Po tych pierwszych konfrontacjach z samowolą tłumaczy Tolkien napisał własny przewodnik po nazwach we *Władcy Pierścieni*. Odnosi się on w nim jedynie do języków germańskich i romańskich. Twórca Śródziemia wskazał w przewodniku, że wszystkie nazwy niewymienione w tym tekście powinny pozostać w niezmienionej formie, za wyjątkiem uwzględnienia końcówek fleksyjnych (choć Tolkien wspomina tylko o -s oraz -es, charakterystycznych szczególnie w liczbie mnogiej języków romańskich). Oznacza to, że nazwy występujące we Wspólnej Mowie, będą-

⁷ T. A. Olszański, *O pochodzeniu nazwy „hobbit”* [w:] J. R. R. Tolkien – recepcja polska. *Studia i eseje*, red. nauk. J. Z. Lichański, Warszawa 1996, s. 119-120.

⁸ M. Andersson, *Lord of the Errors or, Who Really Killed the Witch-King?*, 23.01.2007, <http://sswftapa.blogspot.com/2007/01/lord-of-errors-or-who-really-killed.html> [dostęp: 20.12.2015].

cej odpowiednikiem angielskiego, mogą, a wręcz powinny zostać przetłumaczone, by nie tworzyć wrażenia obcości. Tolkien kategorycznie natomiast zakazuje przekładania nazw występujących w Śródziemiu w innych językach, jak *quenya* czy *sindarin*⁹.

Kilka uwag o przekładzie Marii Skibniewskiej

Dość szybko rozpoczęły się prace nad polskim tłumaczeniem dzieł Tolkiena. Ich przekładu podjęła się Maria Skibniewska (1904-1984), której warto w tym miejscu poświęcić kilka zdań. Ukończywszy polonistykę (1930), podjęła studia romanistyczne, przerwane wybuchem wojny. Po wojnie wędrowała za mężem po Polsce, by po pobycie w więzieniu w 1948 roku (pod zarzutem szpiegostwa na rzecz USA) ostatecznie znaleźć zatrudnienie w wydawnictwie „Czytelnik”. Maria Skibniewska pracowała w nim do przejścia na emeryturę w 1971 roku, kierując przez szereg lat redakcją literatur romańskich.

Dorobek translatorski Marii Skibniewskiej to ponad sto tomów, wśród których jej ulubionym pisarzem zdawał się być australijski noblista Patrick White (1912-1990). Swoją przygodę z Tolkienem, która zapewniła jej trwałe miejsce w sercach miłośników fantastyki, rozpoczęła, tłumacząc w 1960 roku *Hobbita*. W latach 1961-1963 przetłumaczyła *Władcę Pierścieni* (wiersze przekładali Włodzimierz Lewik i Andrzej Nowicki), a w 1985 roku wyszedł już pośmiertnie *Silmarillion* w jej tłumaczeniu¹⁰.

⁹ J. R. R. Tolkien, *A Guide to the Names in „The Lord of the Rings”* [w:] *A Tolkien Compass*, ed. by J. Lobdell, La Salle Illinois 1975, s. 153.

¹⁰ R. Skręt, *Skibniewska ze Skibińskich Maria (1904-1984)* [w:] *Polski słownik biograficzny*, t. 38, Warszawa-Kraków, 1997-1998, s. 141-142.

Przekład Skibniewskiej, pomimo ukazania się nowszych, autorstwa Jerzego Łozińskiego i Marka Obarskiego (Zysk i s-ka, Poznań 1996-1997) oraz Marii i Cezarego Frąców wraz z Aleksandrą Januszewską, Aleksandrą Jagiełowicz i Tadeuszem A. Olszańskim (Amber, Warszawa 2001), uznawany jest za wyśmienity. Pomimo kilku drobnych wpadek, które zanotowała tłumaczka. Za takie uznaje się „Gryfa”¹¹, „Smoczy Język”¹² czy wszystkie toponimy z „Dimrill” w nazwie¹³. Skibniewska, jako pierwszy tłumacz *Władcy Pierścieni* po kontrowersyjnych przekładach niderlandzkim i szwedzkim, była bardzo ostrożna w przekładaniu nazw własnych. Nie wiadomo, na ile korzystała ze wspomnianego przewodnika dla tłumaczy. Przełożyła jedynie część nazw ze Wspólnej Mowy, a w zasadzie niemal tylko te obecne w angielszczyźnie na stałe (jak Wichrowy Czub – ang. Weathertop czy Obieżyświat – ang. Strider). Wszystkie słowa oparte na rdzeniach archaicznych oraz nazwiska (jak Rivendell czy nazwiska hobbitów) pozostawiła niezmienione. Za błąd uznaje się także jej pierwsze tłumaczenie nazw ras, które poprawiono w wydaniach późniejszych. Tolkien wyraźnie akcentował liczbę mnogą dla *elf* w postaci *elves* zamiast powszechniejszego *elfs*, co miało odniesienie także dla liczby mnogiej *dwarves*. Skibniewska przełożyła te rasy jako elfy, krasnoludy, co w nowszych wydaniach zastąpiono słowami: elfowie, krasnoludowie.

¹¹ W oryginale „Shadowfax”, skorygowane w późniejszych wydaniach na „Cienistogrzywy”.

¹² W oryginale „Wormtongue”, później: „Gadzi Język”.

¹³ „Wrota Dimrilla”, „Dolina Dimrilla”, „Schody Dimrilla” dla „Dimrill Gate”, „Dimrill Valley” oraz „Dimrill Stairs”. W późniejszych wydaniach słowo „Dimrill” zastąpiono „półcieniem”, jako że Tolkien wskazał jego etymologię we wspomnianej już instrukcji dla tłumaczy. Zob. M. Gumkowski, *Nota wydawcy* [w:] J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni. Drużyna Pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1999, s. 7-9. Arabskie tłumaczenie uniknęło tego błędu.

Do tłumaczenia Marii Skibniewskiej będę się odnosił także w dalszej części tekstu. Mając świadomość możliwości skorzystania z pozostałych tłumaczeń, traktuję polski przekład jedynie pomocniczo.

Arabski przekład

Przekładu *Władcy Pierścieni* na język arabski podjął się Farağ Allāh Sayyid Muḥammad, Egipcjanin, absolwent Wydziału Języków Uniwersytetu Ayn Šams w Kairze (1993). Jest to doświadczony tłumacz, ale raczej niespecjalizujący się w przekładzie literackim. Na swoim koncie ma przekłady takich pozycji jak: Jerry Spinelli, *Maniac Magee*, Robert Lawson, *Rabbit Hill*, Laura Hillenbrand, *Seabiscuit. An American Legend*¹⁴. *Władca Pierścieni* już jako *Sayyid al-ḥawātim* ukazał się w Kairze w 2009 roku. Należy w tym miejscu zaznaczyć, że tłumacz nie włączył do tekstu integralnej części książki, czyli dodatków.

Praca Sayyida Muḥammada nie była pierwszą arabskojęzyczną próbą zmierzenia się z Tolkienem. W 2008 roku *Hobbita* przetłumaczyli Hišam Fahmī oraz May Ġanīm (Dār Lila, Al-Qāhira). Znane są też cząstkowe tłumaczenia *Drużyny Pierścienia*¹⁵.

Należy zwrócić w tym miejscu uwagę na ogólnie niewielką liczbę tłumaczeń literatury pięknej na język arabski, co wynika z dramatycznie niskiego poziomu czytelnictwa w krajach arabskojęzycznych. Słynny raport „The Arab Human Development Report” z 2002 roku opracowany na zlecenie ONZ¹⁶ podaje, że na język arabski (a więc dla około 300 milionów rodzimych użytkowników) rocznie tłumaczy się średnio 330 (sic!) książek.

¹⁴ Strona internetowa autora: <http://www.translatorscafe.com/cafe/member25518.htm> [dostęp: 03.12.2015].

¹⁵ http://www.elrondslibrary.fr/T_Arabic.html [dostęp: 28.12.2015].

¹⁶ <http://www.arab-hdr.org/publications/other/ahdr/ahdr2002e.pdf> [dostęp: 20.12.2015].

Wspomniana analiza bardzo obrazowo wskazuje, że od czasów abbasydzkiego kalifa Al-Ma'mūna (813-833) na arabski przetłumaczono mniej książek, niż rocznie tłumaczy się na hiszpański (ok. 100 tysięcy pozycji), a na grecki rocznie przekłada się niemal 1500 pozycji, czyli pięciokrotnie więcej niż na arabski (grecki jest językiem ojczystym dla 12 milionów ludzi).

Dane te były później poddane krytyce między innymi przez Richarda Jacquemonda, który uznał je za niedoszacowane¹⁷. Badacz ten sugerował, że liczba przekładów powiększyła się i przekroczyła 1500 rocznie, co i tak wypada mizernie.

Niezależnie od stosunkowo niedużej liczby przekładów dosyć skromnie prezentuje się także sytuacja fantastyki w świecie arabskim. Nie powstał tam żaden trwale działający klub fantastyki czy konwent, nie mówiąc o magazynach literackich¹⁸. Nie oznacza to, że Arabowie nie dorobili się własnej literatury fantastycznej. Z pewnością nie jest ona jednak tak popularna w świecie arabskim jak na szeroko rozumianym Zachodzie. Dobrym wprowadzeniem w tematykę arabskiej literatury fantastyczno-naukowej jest opracowanie Ady Barbaro¹⁹. Niestety nie ma wypracowanego dla języka arabskiego stałego bestiarium fantasy, co będzie miało znaczenie w dalszej części tekstu.

Strategia tłumacza

Przekład dzieł literackich pióra Tolkiena stanowi nie lada wyzwanie dla tłumaczy, zarówno w warstwie stylistycznej, jak i językowej. Tłumaczenie arabskie musiało sobie jeszcze poradzić

¹⁷ R. Jacquemond, *Conscience of the Nation. Writers, State, and Society in Modern Egypt*, transl. by D. Tresilian, Cairo 2008, s. 232.

¹⁸ M. Grzywacz, *Fantastyczny świat – kraje arabskie*, „Nowa Fantastyka” 2014, nr 5, s. 8-11.

¹⁹ A. Barbaro, *La fantascienza nella letteratura araba*, Roma 2013.

z elementami całkowicie obcymi kulturowo czy też w kulturze arabskiej zakazanymi bądź tabuizowanymi.

Analizę arabskiego tłumaczenia *Władcy Pierścieni* podzieliłem na części według zasady tematycznej. Wewnątrz poszczególnych tematów w pierwszej kolejności wskażę ogólną strategię przyjętą przy tłumaczeniu nazw własnych. Następnie przedstawię wybrane różnice wprowadzone w tekście arabskim, wraz z ich uzasadnieniem.

a) Imiona

Autor przekładu zdecydował się na pozostawienie większości imion i nazw miejscowych w języku arabskim, w czym posunął się dalej niż Maria Skibniewska. W miejscu pierwszego pojawienia się danej postaci tłumacz informuje w przypisie o znaczeniu jej imienia, podając etymologię bądź z języka angielskiego, bądź z języków stworzonych przez Tolkiena. Jest to duży plus w porównaniu z wydaniem polskimi. Jeśli tłumacz podaje źródło informacji, jest nim z reguły angielska Wikipedia, pomimo licznych dostępnych opracowań i leksykonów dotyczących Śródziemia.

Poniżej znajdują się przykłady imion przełożonych na język polski, a pozostawionych bez przekładu w wersji arabskiej.

Zwraca uwagę pisownia przydomków, które pozostawiono w brzmieniu angielskim. Faraż S. Muḥammad nie jest konsekwentny, ponieważ część z nich przełożył na język arabski. Takimi przykładami są Hilm Żelaznoręki (ang. Helm Hammerhand) – w wersji arabskiej Halm Qabḍat Al-Miṭraqa, czy Bard Łucznik (ang. Bard the Bowman) – Bārd An-Nabbāl. Nie da się wskazać reguły, dlaczego bez przekładu pozostała np. Złota Jagoda, której imię można by śmiało przełożyć na arabski.

Tabela 1. Porównanie wybranych imion przełożonych na język polski, pozostawionych bez przekładu w tekście arabskim

Tekst oryginalny	Tłumaczenie Skibniewskiej	Transliteracja arabska F. Muḥammada
Strider	Obieżyświat	Strāydār
Treebeard	Drzewiec	Tribīrd
Shadowfax	Cienistogrzywy ^a	Šadūfāks
Wormtongue	Gadzi Język ^b	Wūrmtüŋğ
Rose	Róża	Rūz
Gold Berry	Złota Jagoda	Ğūld Biri
Thorin Oakenshield	Thorin Dębowa Tarcza	Tūrīn Ūwkanšild

^a Wcześniej: Gryf.

^b Wcześniej: Smoczy Język.

b) Nazwy geograficzne

W przypadku nazw geograficznych strategię zapożyczenia Farağ S. Muḥammad zastosował również dla wielu nazw angielskich przełożonych przez Skibniewską. Poniższe tabele zestawiają dwie strategie translatorskie.

Podobnie jak w przypadku imion także nazwy geograficzne są objaśniane w przypisach i także dla nich źródłem wiedzy wskazanym przez tłumacza okazuje się być jedynie Wikipedia. W porównaniu z imionami więcej toponimów zostało przełożonych na arabski, z reguły tych mających swe źródło we współczesnej angielszczyźnie. Nie ma reguły wskazującej, dlaczego tak oczywiste miejsca jak Bród pozostały w wersji angielskiej.

Jest jednak kilka toponimów, na które pragnę zwrócić szczególną uwagę. W pierwszej kolejności są to słowa Shire oraz Farthing. Farthing można określić jako jednostkę podziału administracyjnego Shire i zostało przetłumaczone przez Skibniewską jako Ćwiartka. Sam Tolkien we wstępie do *Władcy Pierścieni*

Tabela 2. Porównanie wybranych nazw geograficznych przełożonych na język polski, pozostawionych bez przekładu w tekście arabskim

Tekst oryginalny	Tłumaczenie Skibniewskiej	Transliteracja arabska F. Muḥammada
Mirkwood	Mroczna Puszcza	Ġābat ^a Mīrkwūd
Greyflood	Szara Woda	Ġrāy Flūd
Loudwater	Grzmiąca Rzeka	Lāwdwatar
River Running	Bystra Rzeka	Nahr ^b Rānīṅġ
Ford	Bród	Fūrd
Limlight	Mętna Woda	Nahr Liīmīlāyt
Overbourn Marshes	Moczary Pograniczne	Al-Mustanqī'āt Ūvīrbūrn
Woody End	Leśny Zakątek	Wūdī Īnd

^a Arab. las, puszcza.^b Arab. rzeka.

Tabela 3. Przykłady toponimów przełożonych na język arabski

Tekst oryginalny	Tłumaczenie Skibniewskiej	Przekład arabski F. Muḥammada
Iron Hills	Żelazne Wzgórza	Talāl Al-Ḥadīd
The Brown Lands	Brunatne Pola	Al-Arḍ Al-Bunniya ^a
Bywater	Nad Wodą	Ġiwār Al-Mā'
Last Bridge	Ostatni Most	Al-Ġisr Al-Aḥīr
Grey Havens	Szara Przystań	Al-Marāfi' Ar-Rimādiya ^b
East-West Highway	Gościniec Wschodni	Aṭ-Ṭarīq
		Aš-Šarqī-Al-Ġarbī ^c
East Bight	brak ^d	Al-Ḥūr Aš-Šarqī

^a Arab. brunatna/brązowa ziemia.^b Przekład arabski oddaje liczbę mnogą oryginału, którą Skibniewska przyjęła w liczbie pojedynczej.^c Przekład arabski dosłownie tłumaczy nazwę angielską, którą Skibniewska zmieniła.^d Jest to jeden z nielicznych pominiętych na mapie w polskim wydaniu toponimów.

*ni*²⁰ nazywa je ćwierciami, a w *A Guide to the Names in „The Lord of the Rings”*²¹ podaje pochodzenie tych słów i wskazuje, że można je tłumaczyć. Słowo to używane jest do dziś w podziale Yorkshire, a układ czterech ćwiartek jest również historycznym podziałem Islandii. Faraż S. Muḥammad w tłumaczeniu arabskim jest niekonsekwentny – na mapach dokonał jego transliteracji jako *Fārīng*²², podczas gdy w tekście używa słowa *Ar-Rub*‘, które jest arabskim odpowiednikiem ćwiartki.

Nie jest to jedyna sytuacja, gdy toponim w tekście przetłumaczony, na mapie pozostaje w wersji angielskiej. Podobnie potraktowany został Stary Las (ang. Old Forest). Tutaj sytuacja jest jeszcze ciekawsza, bo w tekście jest tłumaczenie (*Al-Ġāba Al-‘Ağūz*), a na mapie połączenie tłumaczenia i transliteracji – *Ūld Ġāba*.

Shire, pozostawione w tłumaczeniu Skibniewskiej w wersji niezmienionej²³, w tekście arabskim zyskało miano *Al-Muqāṭa*‘a. Tolkien w *A Guide to the Names in „The Lord of the Rings”* wskazuje, że jest to odpowiednik starogermańskiego słowa na dystrykt, okręg²⁴. Arabskie *Al-Muqāṭa*‘a zdaje się dobrze odpowiadać temu terminowi²⁵, współcześnie tłumaczy się je jako województwo. W okresie kalifatu oznaczało sumę podatków przekazywaną z danego terenu otrzymanego od władcy poprzez *iqṭā*‘a (mylnie czasem tłumaczonego jako lenno)²⁶.

²⁰ J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring*, Boston 1999, s. 18.

²¹ Idem, *A Guide to the Names...*, op. cit., s. 168.

²² Idem, *Sayyid al-ḥawātim. Rifqat al-ḥātīm*, targama F. S. Muḥammad, Al-Qāhira 2009, s. 21.

²³ Jerzy Łoziński zaproponował w swoim tłumaczeniu termin „Włości”.

²⁴ J. R. R. Tolkien, *A Guide to the Names...*, op. cit., s. 170.

²⁵ E. W. Lane, *An Arabic-English Lexicon*, book 1, part 8, London 1893, s. 2990.

²⁶ C. E. Bosworth, H. Gerber, *Muqāṭā*‘a [w:] *Encyclopaedia of Islām*, vol. 7, 2nd ed., Leiden 1993, s. 508.

Ciekawe jest również tłumaczenie Helm's Deep, znanego z przekładu Skibniewskiej jako Helmowy Jar. Faraż S. Muḥammad tłumaczy nazwę tego miejsca jako Al-Wādī Hilm Al-‘Amīq (dosł. Głęboka Dolina Helma), czym oddaje dość dobrze jej znaczenie.

d) Rasy Śródziemia

Kolejnym ciekawym aspektem tłumaczenia są nazwy ras. W pierwszej kolejności wskażę ich przekład, by przejść do omówienia trzech z nich.

Tabela 4. Zestawienie nazw ras Śródziemia

Tekst oryginalny	Tłumaczenie Skibniewskiej ^a	Przekład arabski F. Muḥammada
elf – elves	elf – elfowie	al-ġinnī – al-ġinn
dwarf – dwarves	krasrólud – krasróludowie	qazām – aqzām
hobbit – hobbits	hobbit – hobbici	hūbīt – hūbītiyūn
ent – ents	ent – entowie	int – intiyūn
orc – orcs	ork – orkowie	ūrḳ – ūrkiyūn
balrog – balrogs	balrog – balrogowie	‘ifrīt – brak ^b

^a Wydanie 1996 r. i późniejsze.

^b Nie występuje w tekście liczba mnoga. W przypadku tekstu oryginalnego i polskiego znana jest liczba mnoga dzięki dodatkom oraz *Silmarillionowi*.

Jak widać z powyższej tabeli, dla trzech spośród ras występujących w Tolkienowskim Śródziemiu tłumacz na język arabski zdecydował się na adaptację terminów występujących już w języku docelowym. Przypadek krasróludów przetłumaczonych jako qazām (pl. aqzām) jest najbliższy znaczeniu tego słowa. Słowniki wskazują zbliżone znaczenie: *dwarf*, *midget*, *pygmy* w słowni-

ku Wehra²⁷ bądź *ṣaġīr al-ġism* (arab. karzeł, niska osoba) w *Tāġ al-‘arūs*²⁸.

Dużo bardziej dyskusyjna jest kwestia przetłumaczenia elfów jako al-ġinn. Dżinny są według tradycji muzułmańskiej istotami rozumnymi, obdarzonymi duszą, nienależącymi do ludzi ani aniołów i utworzonymi z czystego płomienia i obłoku pary. Miały przybierać różne postacie i wykonywać różne prace zlecone im za pomocą zaklęć²⁹. Źródła opisują te mitologiczne stworzenia jako obdarzone niezwykle siłą, mogące przybierać różne formy i kształty czy stawać się niewidzialnymi. Co więcej, słowo być może pochodzi od rdzenia *ġnn, oznaczającego pierwotnie „ukrywać się”, choć pokrewieństwa z łacińskim *genius* nie da się całkowicie wykluczyć³⁰. Są integralną częścią świata duchów, występują w Koranie i hadisach³¹.

Dżinny, podobnie jak inni mitologiczni autochtoniczni mieszkańcy Półwyspu Arabskiego – ghule, są istotami zadomowionymi w bestiariuszach współczesnego fantasy i przyjmują tam formę znaną z tekstów bliskowschodnich³². Ponadto ich cechy, znane arabskiemu odbiorcy z tekstów religijnych, mogą być niezwykle mylące, gdyż elfowie u Tolkiena mają diametralnie inną charakterystykę.

²⁷ H. Wehr, *A Dictionary of Modern Written Arabic*, 3rd ed., ed. by J. M. Cowan, Ithaca, N.Y. 1976, s. 761.

²⁸ M. Az-Zabidi, *Tāġ al-‘arūs fī ġawāhir al-qāmūs*, ġ. 33, taḥqīq ‘A. As-Sattār et al., Al-Kuwayt 1982AD – 1392AH, s. 264.

²⁹ F. Bocheński, *Dżinn* [w:] *Mały słownik kultury świata arabskiego*, red. nauk. J. Bielawski, Warszawa 1971, s. 47; R. Piwiński, *Mitologia Arabów*, Warszawa 1989, s. 53.

³⁰ D. B. MacDonald, *Ġinn* [w:] *Encyclopaedia of Islām*, vol. 2, 2nd ed., Leiden 1965, s. 546-548; tamże na temat dżinnów w tekstach źródłowych.

³¹ *Koran*, LXXII, 1.

³² A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini*, Warszawa 2001, s. 180-182 (hasła „dżinn” oraz „elf”).

Równie niefortunne wydaje się być przetłumaczenie nazwy balrog jako 'ifrīt. Jedyńy występujący we *Władcy Pierścieni* balrog, znany jako Zguba Durina, w arabskim tłumaczeniu występuje jako Al-'Ifrit Al-'Azīm (arab. Wielki Ifryt). W tym przypadku wprawdzie jest to istota ognista, jednak arabskie ifryty są uznawane za odmianę džinnów, wraz z własną charakterystyką. Utożsamienie tego balroga z ifrytem jest równie problematyczne co zestawienie elfów z džinnami³³.

d) Różnice kulturowe

Arabski tłumacz zdecydował się wprowadzić w kilku fragmentach zmiany, które można określić jako podyktowane odmiennością kulturową. Dają one możliwość wejrzenia w świat Tolkienowski z perspektywy świata arabsko-muzułmańskiego.

W pierwszej kolejności zwracają uwagę obecne w islamie zakazy alimentacyjne. Arabski tłumacz cenzuruje bowiem wszystkie fragmenty z wieprzowiną, wprowadzając w jej miejsce neutralne mięso (arab. laḥm). Jednocześnie nie usuwa z tekstu fragmentów z alkoholem. Stąd m.in. hobbiti w karczmie „Pod Bluszczem” piją piwo (choć po arabsku pintę zastępuje ka's – szklanka lub kufel³⁴, podobnie jak w wersji polskiej), ale już u Maggota jedzą w wersji arabskiej pieczarki z mięsem (arab. 'iš al-gurāb wa al-laḥm³⁵) zamiast bekonu (ang. mushrooms and bacon³⁶). Podobnie w czasie uczty urządzonej z łupów w Isengardzie Merry i Pippin spożywają wino lub inny alkohol, mięso oraz plastry mięsa – arab.

³³ J. Chelhod, 'Ifrit [w:] *Encyclopaedia of Islām*, vol. 3, 2nd ed., Leiden 1971, s. 105.

³⁴ J. R. R. Tolkien, *Sayyid al-ḥawātim. Rifqat al-ḥātim*, op. cit., s. 31.

³⁵ Ibidem, s. 117.

³⁶ J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring*, op. cit., s. 94.

„nabīd am ḥamr [...], laḥm [...], qaṭ' laḥm muqaddad”³⁷, choć w oryginale to „Wine or beer [...], salted pork, [...], rashers of bacon”³⁸.

Bardzo ciekawym zagadnieniem jest tłumaczenie jednostek odległości. W oryginale mamy bowiem „leagues” – ligi, które w świecie anglosaskim z reguły miały wartość trzech mil (4828 metrów). Skibniewska w to miejsce zaproponowała stacje, których wartość jest zmienna, ale zdecydowanie mniejsza od lig. Tymczasem arabski tłumacz wprowadził termin farsaḥ (pl. farāsiḥ), czyli parsangę, perski odpowiednik ligi bądź mili rzymskiej, a więc 1500 metrów. W tym przypadku zarówno wersja polska, jak i arabska nie oddały prawdopodobnie odległości, którą wskazał Tolkien.

Zastanawiające jest także usunięcie diabła z tekstu. Pojawia się on co najmniej dwukrotnie w postaci „new devilry” oraz „devilry at work”³⁹. Skibniewska zaproponowała dla tych fragmentów odpowiednio „sztuczka diabelska” oraz „diabeł pso-ci”⁴⁰. Tymczasem Faraḡ S. Muḥammad w wersji arabskiej „ḥadiya ḡadida” (arab. nowa niespodzianka, prezent) oraz „amr mu‘ayyan” (arab. szczególna sprawa)⁴¹. W ten sposób skojarzenia z diabłem zostały w teksie arabskim zneutralizowane.

³⁷ Idem, *Sayyid al-ḥawātim. Al-Burḡān*, tarḡama F. S. Muḥammad, Al-Qāhira 2009, s. 176.

³⁸ Idem, *The Lord of the Rings. Two Towers*, Boston 1999, s. 547.

³⁹ Idem, *The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring*, op. cit., s. 427 oraz 472.

⁴⁰ Idem, *Władca Pierścieni. Drużyna Pierścienia*, op. cit., s. 431 oraz 476.

⁴¹ Idem, *Sayyid al-ḥawātim. Rifqat al-ḥātim*, op. cit., s. 396 oraz 438.

Podsumowanie

Powyższy tekst jest zaledwie przyczynkiem do pełnej analizy arabskiego tłumaczenia *Władcy Pierścieni*. Z nakreślonego tutaj obrazu wynika jednak, że tłumacz pomimo dobrej znajomości angielskiego, widocznej choćby w przypisach przybliżających znaczenie słów, nie ustrzegł się ingerencji w treść książki. Zmiany przez niego wprowadzone w pewnych miejscach mają charakter adaptacji (np. elf-dżinn), które mogą wpłynąć na odbiór tekstu. Z kolei pominięcia, jak w przypadku wieprzowiny czy diabła, wskazują na swego rodzaju cenzurę o podłożu kulturowym. Oddać należy jednak tłumaczowi, że ustrzegł się błędnego przekładu nazw własnych, co było obecne w pierwszych obcojęzycznych wersjach *Władcy Pierścieni*.

Warto podkreślić, że tłumaczenie tego kanonicznego dla literatury światowej, ale i założycielskiego dla gatunku fantasy dzieła jest każdorazowo wielkim wyzwaniem. Tym ważniejsze jest jego wprowadzanie do świata arabskojęzycznego, który w niewielkim stopniu otworzył się na tego typu literaturę. Z kolei odbiór tego tłumaczenia przez czytelnika, dla którego arabski nie jest rodzimym językiem, daje niezwykłą okazję wejrzenia w świat Tolkienowski z innej perspektywy.

Polska bibliografia dzieł Tolkiena

Poniższe zestawienie nie jest pełną bibliografią wydanych w Polsce prac J. R. R. Tolkiena, jak również opracowań na temat jego osoby i twórczości powstałych w języku polskim lub na język polski przetłumaczonych. Skupia się ono na wydaniach dzieł profesora w formie książkowej, opracowań na jego temat ze szczególnym uwzględnieniem tych, które ukazały się po 2002 roku. Okres wcześniejszy obejmuje bibliografia sporządzona przez Jakuba Z. Lichańskiego¹, w której odnaleźć można także informacje na temat recenzji dzieł Tolkiena, poświęconych mu prac magisterskich czy publikowanych w czasopiśmie tłumaczeń fragmentów jego twórczości.

Bibliografia poniższa wylicza szczegółowo poszczególne wydania dzieł Tolkiena, a w przypadku pozycji mających różne tłumaczenia uwzględnia alternatywne wersje tytułu, podając jako punkt wyjścia oryginał. Znalazły się w niej także publikacje na temat filmowych adaptacji *Hobbita* i *Władcy Pierścieni*. Z prac wydanych

¹ J. Z. Lichański, *Bibliografia polskich tłumaczeń J. R. R. Tolkiena oraz opracowań jego twórczości*, http://www.fahrenheit.net.pl/archiwum/fif_p1/66.html [dostęp: kwiecień 2016]. Wcześniejsza wersja tego opracowania dostępna jest w pracy J. R. R. Tolkien – *recepccja polska. Studia i eseje*, red. nauk. J. Z. Lichański, Warszawa 1996, s. 193-198.

przed 2002 rokiem uwzględniono głównie pozycje książkowe. Ze względu na mnogość powstających obecnie prac dyplomowych na temat twórczości Tolkiena zostają one pominięte (są one dostępne w repozytoriach poszczególnych uczelni). Zestawienie nie obejmuje tekstów polskich autorów opublikowanych za granicą oraz artykułów w czasopismach.

I. Tłumaczenia

1. *Hobbit, or There and Back Again*
 - a) *Hobbit czyli Tam i z powrotem*, tłum. Maria Skibniewska, wiersze tłum. Włodzimierz Lewik, Iskry, Warszawa 1960, 1985, 1988, 1991, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2001, 2002, 2004, 2006, 2011, 2012, 2013, 2014;
 - b) *Hobbit czyli Tam i z powrotem*, przekł. Andrzej Polkowski, Libros, Warszawa 2002, 2003; Świat Książki, Warszawa 2003;
 - c) *Hobbit czyli Tam i z powrotem* [audiobook], tłum. Maria Skibniewska, wiersze tłum. Włodzimierz Lewik, czyta Marian Czarkowski, Muza, Warszawa 2009, 2010, 2012, 2015;
 - d) *Hobbit albo Tam i z powrotem*, przeł. Paulina Braiter, il. Alan Lee, Atlantis-Rubicon, [Mysiadło] 1997; Amber, Warszawa 2000, 2003, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015;
 - e) *Hobbit albo Tam i z powrotem* [komiks], [przekł. Cezary Frąć], il. David Wenzel, adapt. tekstu Charles Dixon, Sean Deming, Zielona Sowa, Kraków 2002; Amber, Warszawa 2009, 2011, 2013;
 - f) *Hobbit albo Tam i z powrotem. Z objaśnieniami*, z il. autora, wstęp i objaśnienia Douglas A. Anderson, przekł. powieści Andrzej Polkowski, przekł. wstępu i objaśnień Agnieszka Sylwanowicz „Evermind Took”, Wydawnictwo Bukowy Las, Wrocław 2012.
2. *The Lord of the Rings*
 - a) *Władca Pierścieni*, tłum. Maria Skibniewska, w t. 1-2 wiersze tłum. Włodzimierz Lewik, w t. 3 Andrzej Nowicki, Czytelnik, Warszawa 1961, 1963, 1981; Czytelnik/CIA-Books-SVARO, Warszawa-Poznań 1990; Atlantis, Warszawa 1992; z il. Alana Lee, Atlantis-Rubicon, Warszawa 1997; wiersze w przekł. Marii Skibniewskiej, Włodzimierza Lewika (t. 1-2), Andrzeja Nowickiego oraz Tadeusza A. Olszańskiego (t. 3), dodatek D oraz E w tomie 3 przeł. Ryszard Derdziński; Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa

- 1996, 2002, 2003, 2004, 2005, 2007, 2012, 2013; Porozumienie Wydawców 1999, 2001;
- b) *Władca Pierścieni* [audiobook], tłum. Maria Skibniewska, wiersze w przekł. autorki tłum., Włodzimierza Lewika, czyta Roch Siemianowski, Zakład Nagrań i Wydawnictw Związku Niewidomych, Warszawa 1995; wiersze w przekł. autorki tłum., Włodzimierza Lewika oraz Tadeusza A. Olszańskiego, czyta Marian Czarkowski, Muza, Warszawa 2008, 2011, 2015; G+J Gruner + Jahr, Warszawa 2008;
- c) *Władca Pierścieni*, przeł. Jerzy Łoziński [tłumaczenie wierszy także M. Obarski], Zysk i S-ka, Poznań 1996, 1997, 2001, 2008, 2015; Libros, Warszawa 2002;
- d) *Władca Pierścieni*, przeł. Maria i Cezary Frąć, Aleksandra Januszewska, Aleksandra Jagiełowicz, Ryszard Derdziński, przeł. wierszy Tadeusz Olszański, Wydawnictwo Amber, Warszawa 2001, 2002, 2003, 2007, 2009, 2010, 2011, 2012, 2014, 2016.
3. *Silmarillion*, tłum. Maria Skibniewska, Czytelnik, Warszawa 1985, 1990; Amber, Warszawa 1996, 1998, 2000, 2002, 2003, 2004, 2006, 2007; [il. Ted Nasmith], przeł. *Wstępu do najnowszego wydania i Z listu J. R. R. Tolkiena do Miltona Waldmana* Agnieszka „Evermind” Sylwanowicz, Amber, Warszawa 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015; [il. Ted Nasmith], Atlantis-Rubicon, Warszawa 1998.
4. *Rudy Dżil i jego pies*, tłum. Maria Skibniewska, Iskry, Warszawa 1962, 1965; Amber, Warszawa 1997.
5. *Rudy Dżil i jego pies, Kowal z Podlesia Większego*, tłum. Maria Skibniewska, il. Pauline Diana Baynes, Iskry, Warszawa 1980, 1989.
6. *Gospodarz Giles z Ham, Przygody Toma Bombadila*, przeł. Cezary Frąć, Aleksandra Jagiełowicz, Amber, Warszawa 2002.
7. *Kowal z Przylesia Wielkiego, Przygody Toma Bombadila*, przeł. Cezary Frąć, Aleksandra Jagiełowicz, il. Pauline Diana Baynes, Amber, Warszawa 2002.
8. *Kowal z Podlesia Większego*, przeł. Maria Skibniewska, Amber, Warszawa 1997.
9. *Tolkien dzieciom [Rudy Dżil i jego pies, Kowal z Podlesia Większego, przeł. Maria Skibniewska; Przygody Toma Bombadila, przeł. Agnieszka Kreczmar]*, Iskry, Warszawa 1994.
10. *Opowieści z Niebezpiecznego Królestwa*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz et al. [*Łazikanty*, przeł. Paulina Braiter; *Gospodarz Giles z Ham, Kowal z Przylesia Wielkiego*, przeł. Cezary Frąć; *Przygody Toma Bom-*

- badila*, przekł. Aleksandra Jagiełowicz; *Liść, dzieło Niggle'a*, przekł. Krzysztof Sokołowski; *O baśniach*, przekł. Joanna Kokot], il. Alan Lee, Wydawnictwo Amber, Warszawa 2008, 2010, 2012, 2013.
11. *Unfinished Tales*
 - a) *Niedokończone opowieści Śródziemia i Númenoru*, przekł. Paulina Breiter, Agnieszka Sylwanowicz, il. Jacek Kopalski, Atlantis-Rubikon, Warszawa 1994;
 - b) *Niedokończone opowieści*, przekł. Radosław Kot, Amber, Warszawa 1995 [t. 1-3], 2002, 2005, 2006, 2008, 2009, 2013, 2015.
 12. *Father Christmasletters*
 - a) *Listy od Świętego Mikołaja*, tłum. Magda Iwińska, Hanna i Piotr Paszkiewiczowie, il. autora, Rebis, Poznań 1994;
 - b) *Listy świętego Mikołaja*, zebr. przez Baillie Tolkien, przeł. Paulina Braiter, Prószyński i S-ka, Warszawa 2001.
 13. *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, ze wstępem Christophera Tolkiena, przekł. Joanna Kokot, Marek Obarski, Krzysztof Sokołowski, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 1994; przekł. Joanna Kokot, Jakub Z. Liचाński, Krzysztof Sokołowski, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 1998, 2000.
 14. *Book of Lost Tales*
 - a) *Księga zaginionych opowieści*, przekł. Magda Pietrzak-Merta, il. Jacek Kopalski, Wydawnictwo Atlantis-Rubicon, [Mysiadło] 1995;
 - b) *Księga zaginionych opowieści*, t. 1-3, przeł. Radosław Kot, Amber, Warszawa 1998;
 - c) *Ostatnie legendy Śródziemia*, przekł. Magda Pietrzak-Merta, il. Piotr Łukaszewski, Atlantis-Rubicon, Warszawa 1996.
 15. *Beowulf*, przekł. i koment. J. R. R. Tolkien oraz Sellic spell pod red. Christophera Tolkiena, przeł. Katarzyna Staniewska „Elring”, Agnieszka Sylwanowicz „Evermind”, Prószyński i S-ka, Warszawa 2015.
 16. *Dzieci Húrina*, red. Christopher Tolkien, il. Alan Lee, przekł. Agnieszka Sylwanowicz „Evermind”, Wydawnictwo Amber, Warszawa 2007, 2008, 2011.
 17. *Legenda o Sigurdzie i Gudrun*, koment. i przyp. Christopher Tolkien, przeł. Katarzyna Staniewska „Elring”, Agnieszka Sylwanowicz „Evermind”, Prószyński i S-ka, Warszawa 2009.
 18. *Listy*, wybrane i oprac. przez Humphreya Carpentera, przy współpr. Christophera Tolkiena, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Zysk i S-ka, Poznań 2000, Prószyński i S-ka, Warszawa 2010.

19. *Łazikanty*, il. w tekście autora, przeł. Paulina Braiter, Prószyński i S-ka, Warszawa 1998.
20. *Pan Błysk*, przeł. Paulina Braiter, Prószyński i S-ka, Warszawa 2008.
21. *Pan Gawen i Zielony Rycerz, Perła, Król Orfeo*, tłum. J. R. R. Tolkiena, przekł. Andrzej Wicher, Wydawnictwo Amber, Warszawa 1997.
22. *The Monsters and the Critics*
 - a) *Potwory i krytycy i inne eseje*, pod red. Christophera Tolkiena, przekł. Tadeusz A. Olszański, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2000;
 - b) *Potwory i krytycy oraz inne eseje*, oprac. i słowem wstępnym opatrzył Christopher Tolkien, przeł. Robert Stiller, vis-à-vis/etiuda, Kraków 2010.
23. *Przygody Toma Bombadila*, przekł. Aleksandra Jagiełowicz, Amber, Warszawa 1997.
24. *Upadek króla Artura*, pod red. Christophera Tolkiena, przeł. Katarzyna Staniewska „Elring”, Agnieszka Sylwanowicz „Evermind”, Prószyński i S-ka, Warszawa 2013.
25. *Władca Pierścieni – wiersze*, il. Alan Lee, przekł. Tadeusz Olszański, Amber, Warszawa 1998.
26. *Trzysta przekładów dla fanów pod nieba skłonem... „Ring Rhyme” J. R. R. Tolkiena w językach żywych, martwych i zmyślonych*, zebr. przez Halbarada Dünadana [i.e. Tadeusza A. Olszańskiego], il. Karolina Stopa-Olszańska, Parmadili – Sekcja Tolkienowska, Śląski Klub Fantastyki, Katowice 2007.
27. *Tolkienowska księga dni*, przeł. Paulina Braiter, Prószyński i S-ka, Warszawa 1999.
28. *Światy tolkienowskie. Wizje Śródziemia*, tłum. Marii Skibniewskiej, Joanny Kokot, il. Nicholas Bayrachny et al., Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 1996.

II. Opracowania

„Aiglos. Almanach Tolkienowski” [czasopismo poświęcone twórczości Tolkiena, ukazuje się od 2003 roku], <http://aiglos.tolkien.com.pl/index.php> [dostęp: 6.04.2016].

Androsik Alena, *Misja Powiernika Pierścienia jako przykład realizacji powołania chrześcijańskiego. Studium teologicznomoralne na podstawie „Władcy Pierścieni” J. R. R. Tolkiena*, Polihymnia, Lublin 2015.

- Bartnicka Alicja, *Postać czarodzieja w literaturze fantasy*. J. R. R. Tolkien, A. Sapkowski, J. K. Rowling, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014.
- Bassham Gregory, Bronson Eric, Irwin William, *Hobbit i filozofia. Prawdziwa historia tam i z powrotem*, tłum. Olga Kwiecień-Maniewska, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013.
- Błażejowski Michał, J. R. R. Tolkien. *Powiernik Pieśni*, Phantom Press, Gdańsk 1993.
- Braiter Paulina (oprac.), *Tolkienowskie kalendarium 2000*, il. Ted Nasmith, Prószyński i S-ka, Warszawa 1999.
- Bruner Kurt, Ware Jim, *Znaleźć Boga we Władcy Pierścieni*, przekł. Joanna Gorecka-Kalita, Wydawnictwo WAM, Kraków 2003.
- Carpenter Humphrey, *Inklingowie*. C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams i ich przyjaciele, przeł. Zbigniew A. Królicki, Zysk i S-ka, Poznań 1999, 2000;
- J. R. R. Tolkien. *Biografia*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz „Evermind”, Wydawnictwo W.A.B. – Grupa Wydawnicza Foksal, Kraków 2016;
 - J. R. R. Tolkien. *Wizjoner i marzyciel*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Wydawnictwo ALFA-WERO, Warszawa 1997; Wydawnictwo Mystery, Kraków 2010.
- Carter Lin, *Tolkien. Świat „Władcy Pierścieni”*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Iskry, Warszawa 2003.
- Cholewa-Purgał Anna, *Cathartic dimension of fantasy in the works of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis and Ursula Le Guin*, „Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie. Studia Neofilologiczne” 2006, t. 5, s. 121-131;
- *Dreams and dream visions in the selected fantasy works of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis and U. K. Le Guin*, „Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie. Studia Neofilologiczne” 2010, t. 6, s. 35-48.
- Colbert David, *Magiczny świat Władcy Pierścieni. Mity, legendy i fakty leżące u źródeł arcydzieła*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Świat Książki – Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2003.
- Coren Michael, *Tolkien, człowiek, który stworzył „Władcę Pierścieni”*, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Media Rodzina, Poznań 2002.
- Cynarski Wojciech J., *Anthropology according to Tolkien's mythology*, „Ido Movement for Culture. Journal of martial arts anthropology” 2015, vol. 15, no. 2, s. 17-26.
- Day David, *Bestiariusz Tolkienowski*, il. Ian Miller et al., przekł. Renata Giedroń, Joanna Kokot, Jakub Zdzisław Lichański, Zyski S-ka, Poznań [1996], 2001;

- *Pierścień Tolkiena*, il. Alan Lee, przekł. Maciej Antosiewicz, Amber, Warszawa 1997.
- Duriez Colin, *Tolkien i C. S. Lewis. Historia niezwyklej przyjaźni*, przekł. Agnieszka Rudnik, Wydawnictwo M, Kraków 2011;
- *Tolkien. Niezwykła biografia twórcy Śródziemia*, tłum. Monika Sowińska-Mann, Wydawnictwo św. Stanisława BM, Kraków 2013.
- Dziadkowiak Konrad, *Tolkienowska koncepcja fantasy mitopoetycznej. Próba badania teologicznego*, Gdański Klub Fantastyki, Gdańsk 2011.
- Elendilion – Tolkienowski serwis informacyjny, <http://www.elendilion.pl/> [dostęp: 18.04.2016].
- Falconer Daniel, *Hobbit. Niezwykła podróż. Kronika 1: Sztuka tworzenia filmu*, przedm. Dan Hennah, wstęp Richard Taylor, przekł. Magdalena Uland, Amber, Warszawa 2012;
- *Hobbit. Niezwykła podróż. Kronika 2: Sztuka tworzenia postaci*, przedm. Andy Serkis, wstęp Joe Letteri, przekł. Aleksandra Jagielowicz, Maja Kittel, Amber, Warszawa 2013.
- Fisher Jude [właśc. Johnson Jane], *Hobbit: Niezwykła podróż. Filmowe postacie i miejsca*, przedm. Martina Freemana, przekł. Maja Kittel, Amber, Warszawa 2012;
- *Hobbit: Pustkowia Smauga. Filmowe postacie i miejsca*, przedm. Richard Armitage, przekł. Agnieszka Kowalska, Kamil Kuraszkiewicz, Amber, Warszawa 2013;
- *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia. Filmowe postacie i miejsca*, przekład Andrzej Syrzycki i Aleksandra Jagielowicz, Amber, Warszawa 2001;
- *Władca Pierścieni: Dwie wieże. Filmowe postacie i miejsca*, przedm. Viggo Mortensen, przekł. Cezary Frąc, Amber, Warszawa 2002;
- *Władca Pierścieni: Powrót króla. Filmowe postacie i miejsca*, przekł. Aleksandra Jagielowicz, Amber, Warszawa 2003.
- Fonstad Karen W., *Atlas Śródziemia*, przekł. Tadeusz A. Olszański, Amber, Warszawa 1998, 2007, 2009, 2011.
- Foster Robert, *Encyklopedia Śródziemia*, przekł. Andrzej „Bilbo” Kowalski, Tadeusz A. „Halbarad” Olszański, Agnieszka „Evermind” Sylwanowicz, Amber, Warszawa 1998, 2012.
- Garbowski Christopher, *Recovery and transcendence for the contemporary mythmaker. The spiritual dimension in the works of J. R. R. Tolkien*, M. Curie-Skłodowska University Press, Lublin 2000;
- *Spiritual values in Peter Jackson's The Lord of the Rings*, Maria Curie-Skłodowska University Press, Lublin 2005.

- Gómez Teodoro, J. R. R. *Tolkien*, tłum. Dorota Bartnik, Muza, Warszawa 2006.
- Greenberg Martin H. (red.), *W hołdzie królowi. Opowieści poświęcone J. R. R. Tolkienowi*, Zysk i S-ka, Poznań 1999.
- Gregorutti Cinzia, Vassallo Luisa, *Porady lecznicze, kosmetyczne i kulinarne z zielnika J. R. Tolkiena*, wstęp Paolo Gulisano, tłum. z jęz. wł. Magdalena Bilińska, Wydawnictwo OO. Franciszkanów „Bratni Zew”, Kraków 2008.
- Grotta Daniel, *Tolkien – twórca Śródziemia. Biografia*, przeł. Marcin Wawrzyńczak, Prószyński i S-ka, Warszawa 1998.
- Gulisano Paolo, *Tolkien – mit i łaska*, przeł. Agnieszka Kuciak, W Drodze, Poznań 2002.
- „Gwaihir. Biuletyn Sekcji Tolkienowskiej Śląskiego Klubu Fantastyki”, Śląski Klub Fantastyki, Katowice 1985-2004.
- Hammond Wayne G., Scull Christina, *Hobbit w malarstwie i grafice J. R. R. Tolkiena*, przekł. Ryszard „Galadhorn” Derdziński, Wydawnictwo Amber, Warszawa 2012.
- Hanrahan Gareth, *Świat Tolkiena. Śródziemie: postacie i miejsca*, il. Peter McKinstry, tłum. Monika Wiśniewska-Wyrwas, Firma Księgarska Olesiejuk, Ożarów Mazowiecki 2012.
- Hobbit: niezwykła podróż. Gry i zabawy*, przekł. Maja Kittel, Amber, Warszawa 2012.
- Inspiracje tolkienowskie: seminarium, Katowice 11-13.06.2004*, Śląski Klub Fantastyki, Katowice 2004.
- Iwicka Beata, *Kultura Śródziemia w końcu Trzeciej i na początku Czwartej Ery. J. R. R. Tolkien: „Władca Pierścieni”, „Hobbit”, „Silmarillion”*, Gdański Klub Fantastyki, Gdańsk 1996.
- Jakuboz Adrian, Pobieżyńska Maria E., Zaczek Michał, *Baśń, oralność, zagadka. Studia*, red. nauk. Jakub Z. Lichański, Wydawnictwo DiG, Warszawa 2007.
- Kawiński Artur, *Tolkien: barwy pieśni. Opisanie muzycznego świata Śródziemia*, Gdański Klub Fantastyki, Gdańsk 2001.
- Kładź-Kocot Marta, *Dwa bieguny mitopoetyki. Archetypowe narracje w twórczości Johna Ronalda Reuela Tolkiena i Stanisława Lema*, Oficyna Wydawnicza Epigram, Bydgoszcz 2012.
- Kocher Paul H., *Mistrz Śródziemia*, przekł. Radosław Kot, Amber, Warszawa 1998.
- Korulska Ewa, *Hobbit czyli wielka przygoda z lekturą*, Wydawnictwo Edukacyjne, Kraków 1998, 2001.

- Kosicka Karina (red.), *Hobbit – lektura w kadrze. Magazyn dla nauczycieli języka polskiego oraz historii i społeczeństwa w szkole podstawowej*, Nowa Era, Warszawa 2013.
- Kowalik Barbara (red.), „O what a tangled web”. *Tolkien and medieval literature. A view from Poland*, Walking Tree Publishers, Zurich 2013.
- Kowalski Marcin, *Między nami graczami. Gry dydaktyczne na motywach lektur szkolnych – John Ronald Reuel Tolkien „Hobbit”*, il. Grażyna Rigall, Gdańskie Towarzystwo Oświatowe, Gdańsk 2005, 2008.
- Książek-Szczepanikowa Aniela, *Czytelnik otwarty na ŚWIATŁOŚĆ*, Wydawnictwo Akademii Podlaskiej, Siedlce 2009.
- Kubała Arkadiusz, *Przewodnik po nazwach miejscowych Śródziemia czyli tłumaczenie i etymologia nazw miejscowych Śródziemia Trzeciej i Czwartej Ery według J. R. R. Tolkiena*, Amber, Warszawa 2003.
- Kuncewicz Piotr, *Tolkien czyli świat* [w:] idem, *Samotni wobec historii*, Czytelnik, Warszawa 1967.
- Kurdybacha Robert, „Ainulindalë according to The Silmarillion by J. R. R. Tolkien” na orkiestrę symfoniczną. *Wybrane zagadnienia warsztatu kompozytorskiego*, Wydawnictwo Akademii Muzycznej im. Karola Lipińskiego, Wrocław 2010.
- Lichański Jakub Zdzisław, *Bibliografia polskich tłumaczeń J. R. R. Tolkiena oraz opracowań jego twórczości*, http://www.fahrenheit.net.pl/archiwum/fif_p1/66.html [dostęp: 16.04.2016];
- (red. naukowy), *J. R. R. Tolkien – recepcja polska. Studia i eseje*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1996;
 - *Opowiadania o... krawędzi epok i czasów Johna Ronalda Reuela Tolkiena czyli Metafizyka, powieść, fantazja*, il. Katarzyny Kariny Chmiel, Wydawnictwo DiG, Warszawa 2003.
- Maj Agnieszka, *Drużyna nie z tego świata. Pomysł na lekturę „Hobbit, czyli tam i z powrotem” Johna Ronalda Reuela Tolkiena*, Nowa Era, Warszawa 2013.
- Majkowski Tomasz Z., *W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.
- Marchow Marta, Mroczkowska Dorota, Troszyński Marek (red.), *Władcy Pierścieni. Presje, opresje i przyjemności kultury popularnej*, Bogucki Wydawnictwo Naukowe, Poznań 2003.
- Marszał Agnieszka (oprac.), *Hobbit J. R. R. Tolkiena*, Wydawnictwo Edukacyjne Literat, Toruń 2007.
- Murray Andrew, *Zagadki tolkienowskie*, przekł. Magdalena i Michał Bruckowscy, Amber, Warszawa 1997, 2012.

- Naskrent Gwido S., *Polskojęzyczna bibliografia tolkienowska* [stan na rok 2000], <http://www.lodz.tpsa.pl/bez/Tolkien/bibliog.html> [dostęp: 16.04.2016].
- Olsen Corey, *Odkrywanie „Hobbita” J. R. R. Tolkiena*, przeł. Katarzyna Chmiel-Gugulska „Kasiopea”, Agnieszka Sylwanowicz „Evermind Took”, Wydawnictwo Bukowy Las, Wrocław 2012.
- Olszański Tadeusz Andrzej, *Zarys teologii Śródziemia i inne szkice tolkienowskie*, Gdański Klub Fantastyki, Gdańsk 2000.
- Pearce Joseph, *Podróż Bilba. Chrześcijańskie przesłanie Hobbita*, przekł. Agnieszka Szurek, Wydawnictwo eSPe, Kraków 2014;
- Tolkien. *Człowiek i mit*, przekł. Joanna Kokot, Zysk i S-ka, Poznań 2001;
 - Tolkien. *Księga pamiątkowa. Studia o spuściźnie literackiej*, red. Joseph Pearce, przekł. Joanna Kokot, Zysk i S-ka, Poznań 2003.
- Perry Michael W., *Klucz do Tolkiena. Chronologia i komentarz do „Władcy Pierścieni”*, przeł. Ryszard Derdziński, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 2004.
- Piętka Radosław, *Antyk w prozie J. R. R. Tolkiena*, „Symbolae Philologorum Posnaniensium Graecae et Latinae” 2011, vol. 21, fasc. 1, s. 95-117.
- Piowarczyk Dariusz, *Opowieść o dwóch mediewistach – profesor Tolkien i profesor Mroczkowski*, <http://parmadili.skf.org.pl/sn/mroczkowski.htm> [dostęp: 15.04.2016].
- Porter Lynette, *Hobbici – bohaterowie J. R. R. Tolkiena. Liczne wcielenia Bilba, Froda, Sama, Merry’ego i Pippina*, tłum. Paweł Wieczorek, Wydawnictwo Replika, Zakrzewo 2012.
- Przybyłek Marcin, *Postacie mężczyzn (Homer, Tolkien)*, Stowarzyszenie Aktywnego Rozwoju Osobowości dla Studentów „Stakroos”, Warszawa 1995.
- Pustowaruk Marek, *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej*, Polskie Towarzystwo Ludoznawcze, Wrocław 2009.
- Shippey T. A., *Droga do Śródziemia*, przeł. Joanna Kokot, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2001;
- J. R. R. Tolkien – *pisarz stulecia*, przekł. Joanna Kokot, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2004.
- Sibley Brian, *Hobbit: Niezwykła podróż. Oficjalny przewodnik po filmie*, przekł. Aleksandra Jagielowicz, Amber, Warszawa 2012;
- *Hobbit: Pustkowia Smauga. Oficjalny przewodnik po filmie*, przekł. Przemysław Białek, Magdalena Ufland, Amber, Warszawa 2013;

- *Władca Pierścieni. Jak powstawała filmowa trylogia*, przekł. Aleksandra Jagiełowicz, Amber, Warszawa 2002;
- *Władca pierścieni. Przewodnik po filmie*, przekł. Aleksandra Jagiełowicz, Amber Warszawa 2001.
- Sibley Brian, Howe John, *Tam i z powrotem. Mapa do „Hobbita”*, tłum. Joanna Kokot, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 1996.
- „Simbelmynë”, czasopismo Sekcji Tolkienowskiej Śląskiego Klubu Fantastyki, Katowice 1997- .
- Smadja Isabelle, *Władca Pierścieni albo kuszenie zła*, przeł. Beata Spieralska, Bellona, Warszawa 2004.
- Smęder Justyna, *Recepcja literatury fantasy w Polsce na przykładzie dzieł J. R. R. Tolkiena*, niepublikowana praca magisterska, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2011, <http://jbc.bj.uj.edu.pl/Content/180603> [dostęp: 15.04.2016].
- Smith Chris, *Władca Pierścieni – broń i wojna. Ilustrowany przewodnik po bitwach, armiach i broniach Śródziemia*, przekł. Aleksandra Jagiełowicz, Amber, Warszawa 2003.
- Smith Noble, *Mądrości Shire. Krótki poradnik jak żyć długo i szczęśliwie*, tłum. Bartosz Czarторыski, Wydawnictwo SQN, Kraków 2012.
- Strachey Barbara, *Podróże Froda. Atlas do „Władcy Pierścieni” J. R. R. Tolkiena*, przekł. Joanna Kokot, Zysk i S-ka, Poznań 1994.
- Szyjewski Andrzej, *Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*, Wydawnictwo M, Kraków 2004.
- Teatr „Lalka” w Warszawie, *Rudy Dżil i jego pies – J. R. R. Tolkien*, program teatralny, Warszawa 1994/1995.
- Tyler J. E. A., *Tolkien. Przewodnik encyklopedyczny*, przekł. Anna Banaszak et al., CIA-Books-Svaro, Poznań 1992.
- Uznański Sebastian, *Gdyby Freud spotkał Tolkiena*, „Nowa Fantastyka” 2004, nr 2, s. 69-71.
- Ware Jim, *Znaleźć Boga w „Hobbicie”*, tłum. Dagmara Cecot, Wydawnictwo św. Stanisława BM, Kraków 2012.
- White Michael, *Tolkien. Biografia*, przeł. Konrad Majchrzak i Michał Majchrzak, Rebis, Poznań 2003, 2004.
- Wicher Andrzej, *Selected medieval and religious themes in the works of C. S. Lewis and J. R. R. Tolkien*, Łódzkie Towarzystwo Naukowe, Łódź 2013.
- Włodek Julia, *„Hobbit czyli tam i z powrotem” J. R. R. Tolkiena*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2001.

- Zgorzelski Andrzej, *Kreacje świata sensów. Szkice o współczesnej powieści angielskiej*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Łódź 1975;
– *The syncretic nature of J. R. R. Tolkien's „The Lord of the Rings”*, Wydawnictwo Gdańskie, Gdańsk 1997.

Opracował Filip A. Jakubowski