

# Joanna Ślósarska

---

## Drzewa Valinoru : magiczny egzystencjalizm w "Silmarillionie" J. R. R. Tolkiena

---

Prace Polonistyczne Studies in Polish Literature 58, 217-228

---

2003

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

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Joanna Ślósarska

DRZEWA VALINORU.  
MAGICZNY EGZYSTENCJALIZM W „SILMARILLIONIE” J. R. R. TOLKIENA

Bóg jest Panem aniołów i ludzi, i elfów.  
Legenda i historia spotkały się i zlały w jedno.  
Tolkien, *O baśniach*

Otwierająca *Silmarillion* baśń o muzyce Ainurów przedstawia mit genezyjski poprzedzający wszystkie opowieści z dziejów Trzech Er Świata zawarte w poszczególnych utworach Tolkiena.

Na początku – opowiada narrator – był Eru, Jedyny, którego na obszarze Ardy nazywają Iluvatarem: On to powołał do życia Ainurów, Istoty Święte, zrodzone z Jego myśli [...] Rozmawiał z nimi i poddawał im tematy muzyczne. Ainurowie zaś śpiewali dla Niego i On radował się tą muzyką [...]. Muzyka i echa Muzyki rozległy się w Pustce, aż przestała być pustką. Nigdy już później Ainurowie nie stworzyli równie wspaniałej muzyki, chociaż powiedziane jest, że chóry Ainurów i Dzieci Iluvatara zaśpiewają piękniejszą jeszcze pieśń przed Jego obliczem po dopełnieniu się dni. Wówczas dopiero objawione przez Niego tematy znajdą wyraz doskonały i w tym samym momencie staną się Bytem, gdyż każdy będzie już w pełni rozumiał Jego myśl zawartą w przydzielonej sobie części.<sup>1</sup>

Poddając Ainurom tematy muzyczne, Iluvatar dał im zarazem możliwość wzbogacenia melodii własnymi myślami. Jeden z Ainurów zapragnął jednak –

wpleść wątki wysnute z własnej wyobraźni, niezgodne z tematem Iluvatara; chciał bowiem w ten sposób przydać swojej roli więcej mocy i blasku [...] pa-

---

<sup>1</sup> J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1990, s. 11-12; dalej [T<sub>3</sub>] z podaniem strony.

liła go żądza stwarzania Bytów własnego pomysłu [...]. W końcu brzmiało to tak, jakby przed tronem Iluvatara rozwijały się jednocześnie dwie symfonie całkowicie różne. Jedna głęboka, rozlewna i piękna, lecz powolna i nasycona bezgranicznym smutkiem [...]. Druga [...] była hałaśliwa, próżna i powtarzała swe motywy w nieskończoność [...] starała się gwałtownością głosów zagłuszyć pierwszą, ale daremnie, bo tamta przejmowała z niej najbardziej tryumfalne dźwięki i wplatała je we własną uroczystą pieśń. (T<sub>5</sub> 13)

Konstruując czasoprzestrzenną i aksjologiczną ramę świata przedstawionego w *Silmarillionie* Tolkien wykorzystał przede wszystkim zasady i etos muzyki w świecie starożytnym (motywy z tradycji hebrajskiej, greckiej, celtyckiej, indyjskiej, chińskiej<sup>2</sup>), które połączył z różnorodnymi składnikami mitów genezyjskich i wegetatywnych wielu kultur, podporządkowując w całości wyobrażony świat eschatologii chrześcijańskiej<sup>3</sup>. Podążając za komentarzami Tolkiena w dziedzinie poetyki narracji podkreślimy jednak, że wszelkie zapożyczenia nie powinny być w kreacji, ani w odbiorze dzieła, istotne. Najważniejsza jest inwencja, nieklasyfikowalne i niepowtarzalne szczegóły. Ponadto, zdaniem Tolkiena, w mitologizacji świata funkcję zasadniczą spełnia aspekt tworzenia, nie zaś odzwierciedlenia czy symbolicznego interpretowania piękna i grozy w świecie.<sup>4</sup> Przywołane komentarze Tolkiena zawarte są w jego studium *O baśniach*, w którym pojęcie baśni jest redefiniowane na tle tradycji literackiej i krytycznej w kierunku odmiany gatunkowej utworu narracyjnego o najwyższym uporządkowaniu formalnym i tematycznym, przewyższającego ponadto jako forma artystyczna także dramat. Zasadą formy baśniowej jest trójpoziomowość znaczeń, ściśle związana z techniką przekazu:

Baśnie jako gatunek mają trzy oblicza: mistyczne – zwrócone ku nadprzyrodzonemu, magiczne – skierowane ku Naturze oraz tzw. Zwierciadło politowania – odbijające człowieka. (T<sub>5</sub> 32)

<sup>2</sup> Por. w funkcji kontekstów interpretacyjnych: C. Sachs, *Muzyka w świecie starożytnym*, przeł. Z. Chechlińska, Warszawa 1981.

<sup>3</sup> Relacjom mit – religia w twórczości Tolkiena, w perspektywie transcendencji kosmosu oraz autotranscendencji człowieka, szczególnie w aktach samouzdrawiania przez sztukę, poświęcił swoją książkę Ch. Garbowski, *Recovery and Transcendence for the Contemporary Mythmaker. The Spiritual Dimension in the Works of J. R. R. Tolkien*, Lublin 2000.

<sup>4</sup> J. R. R. Tolkien, *O baśniach*, [w:] *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, przeł. J. Kokot, Poznań 1994, s. 25 i 27.

Istotą baśni – podkreśla Tolkien – jest jej oblicze magiczne. Pojęcie magii, zakorzenianej (odsłanianej) przez fantazję Boga i człowieka w Naturze, a także idea samej Natury, są łączone przez Tolkiena z manifestacją i dążeniem do zaspokojenia pierwotnych, najgłębszych pragnień człowieka, takich jak doświadczanie wspólnoty z innymi żyjącymi istotami, wyrażające się przez współodczuwanie, współdziałanie i porozumiewanie się ze zwierzętami i roślinami, a także żywiołami i naturą nieożywioną; empatyczne współdziałanie z herosami i istotami nadprzyrodzonymi, pozwalające człowiekowi kształtować własną wzniosłość, niezłomność, prawość, a na tej drodze – opanować strach, będący najgoźniejszą, złotwórczą mocą w Królestwie Czarów.

Formułując etos baśni Tolkien dookreślił pojęcia fantazji i magii w perspektywie aksjologicznej i antropologicznej. Fantazja to najpotężniejsza, a przede wszystkim racjonalna – twierdzi Tolkien – siła kreacji „innego, wtórnego świata”, przewyższającego świat empiryczny w jego wszelkich ograniczeniach czasoprzestrzennych, sprawczych i poznawczych. „W baśni musi się zawierać wewnętrzny system etyczny” (T<sub>s</sub> 32) – fantazja zatem musi służyć jako narzędzie wytwarzania i kontroli wewnętrznej spójności wyobrażanego świata:

Aby stworzyć wtórny świat, w którym zielone słońce byłoby do przyjęcia przez wtórną wiarę, potrzeba nie tylko wysiłku myśli, ale nade wszystko szczególnych zdolności, owego daru elfów. (T<sub>s</sub> 52)

Darem elfów jest twórcza pamięć o tym, iż „Ea, Świat, Który Jest” (T<sub>s</sub> 17), jest dlatego, że Iluvatar wysłał w serce Świata Niezniszczalny Płomień wyrażający się w dziejach poprzez dobro, piękno, prawdę i łaskę. Ponieważ wartości te w Królestwie Czarów są ostatecznie niezniszczalne, Elfowie posługując się fantazją i magią pamiętają, aby tryumf zła i chaotycznej ekspresji istot był jedynie czasowy. Ludzie, jako następcy Elfów, żyjąc w lęku przed indywidualną śmiercią, zatracają ów najwyższy dar pamięci o eukatastroficznym wymiarze dziejów, tym samym zatracają intuicję formy i funkcji fantazji jako narzędzia tworzenia „wtórnego świata”, w którym magiczne działania istot duchowych są odpowiedziami na „tęsknotę ludzkiego serca”, stanowiącą trwały ślad Niezniszczalnego Płomienia Iluvatara. Zasadę czasowej dominacji zła w wyobrażonym świecie Tolkien motywuje również w perspektywie dojrzewiania człowieka (zarówno ludzkiego bohatera w baśni, jak i odbiorcy):

Zagrożenie, smutek i cień śmierci mogą niekiedy nadać nicopierzonemu, niezgrabnemu i samolubnemu wyrostkowi godność, a nawet i mądrość. (T<sub>s</sub> 52)

W *Silmarillionie* idee baśni realizuje najpełniej motyw Dwóch Drzew z Valinoru, wokół którego osnute są wszystkie opowieści o Dawnych Dniach, zawierające antycypacje zdarzeń w Trzeciej Erze. Dwa drzewa, od których pojawienia się rozpoczęto w Królestwie Czarów rachubę czasu, wyrosły ze śpiewu Yavanny. Bogini-czarodziejka, w całkowitej ciszy panującej nad światem, śpiewała zaklęcia –

wymieniając w pieśni wszystkie rośliny od dawna obmyślane, aby zdobiły Ziemię [...] Tak się zjawily na świecie Dwa Drzewa Valinoru, najslawniejsze z dzieł Yavanny. (T<sub>S</sub> 38–39)

Drzewa – to o kwiatach ze złotego światła, nazwane Telperion, i to o kwiatach ze światła srebrnego, nazwane Laurelin – w naprzemiennym siedmiogodzinnym cyklu rozjarzały się i gasły, przy czym w ostatniej, siódmej godzinie, wraz z powolnym wygasaniem światła jednego drzewa, rozbłyskiwało drugie; przez godzinę więc złote i srebrne promienie stapiały się. Światła obu drzew napełniały powietrze i wsiąkały w ziemię. Złota rosa z Telperionu i srebrny deszcz spływający z Laurelinu były zbierane „do dwóch wielkich mis, jak lśniące jeziora; były to dla Valarów studnie wody i światła zarazem” (T<sub>S</sub> 40).

Zanim Melkor (ten, który jako Morgoth sfalszował muzykę Ainurów i odstąpił od Iluvatara) ściął święte drzewa, z ich światel, Feanor, Duch Ognisty, Elf z pokolenia noldorskich artystów-rzemieślników, stworzył trzy *Silmarile*, kryształy trwalsze i piękniejsze niż diamenty. Budziły miłość i zachwyt, ale także żądzę wyłącznego posiadania, której uległ sam Feanor, wcielając tym samym w świat zdradzieckie przeznaczenie. Dlatego też Ulmo, Duch Wody, będzie przestrzegał Ainurów, elfów i ludzi: „Nie kochaj jednak zanadto dzieła swoich rąk ani marzeń swojego serca” (T<sub>S</sub> 151).

Tolkienowską kreację drzew ze światła, postaci Ainurów i elfów, ich czarodziejskich mocy, w tym magię pieśni, możemy zakorzenić w mitologii celtyckiej, wskazując na charakterystyczny dla niej kult drzew, na społeczność druidów i filidów oraz funkcję muzyki i poezji.<sup>5</sup> Ale porównawczych

<sup>5</sup> Dla Tolkiena, podobnie jak dla wielu antropologów kultury, religia i mitologia Celtów jest fascynująca raczej w jej niedookreśleniu niż w udokumentowaniu. Gdy pisarz wypowiada swoją ideę „wtórnego świata, dla którego kreacji potrzeba daru elfów (*O baśniach*, s. 52), to jesteśmy blisko poetyckiego oświadczenia J. A. MacCullocha, wybitnego badacza religii Celtów: „By przywołać martwą religię z zapomnianego grobu i kazać jej opowiedzieć swe dzieje, potrzeba by czarodziejskiej różdżki [...]. Żaden Celt nie pozostawił po sobie wyznania pradawnej wiary, nie zapisane wiersze druidów odeszły wraz z nimi. Jednakże z różnych

kontekstów jest oczywiście więcej; obok orfickiej kosmogonii i mitu samego Orfeusza<sup>6</sup> możemy przywołać staroperski zoroastryzm z jego religijnym wyznaniem wiary w przejawianie się i nieustającą obecność bóstwa zła reagującego na każde dobro w świecie i zazdrosnego o zamysł Boga-Ojca, a także z tej tradycji – kontekstualizację może stanowić niezwykle rozbudowany symbolizm unii światła, złotego i srebrnego, poświadczony bogato w literaturze i malarstwie miniaturzystów<sup>7</sup>; ten też motyw jest rdzeniem europejskiego gnostycyzmu i alchemii, wyrażany jako misterium punktu, płonącego złotosrebrnym światłem (jak w *Silmarilach* Feanora), z którego poczyna się i do którego powraca wszelka rzeczywistość, w tym wszechświat ludzkich myśli<sup>8</sup>.

Jak pamiętamy jednak, dla Tolkiena najważniejszy jest aspekt nie tyle źródłowego i wiernego odtwarzania mitologii powszechnej, ile tworzenie nowej mitologii. Interesujące są zatem te wyobrażenia w świecie przedstawionym, w których wyraźne jest przekształcenie tradycji kulturowej lub też szczególne nacechowanie któregoś z jej składników. Formułując genezyjski mit Tolkien rozbudował wyobrażenia związane z pierwszym pokoleniem kreatorów natury, całkowicie zakorzenił materialność natury w transcendentnej woli oraz ujawnił w założonym świecie zasadę dynamicznej równo-

fragmentów jawi się nam obraz Celta poszukującego Boga oraz tego, co niewidoczne, chcącego pokonać nieznanne za pomocą praktyk religijnych i sztuk magicznych” (P. B. Ellis, *Druidzi*, przeł. P. Stalmaszczyk, Warszawa 1998, s. 93).

<sup>6</sup> W *Silmarillionie* mity orfickie są przemieszane ze źródłami nie tylko celtyckimi, ale także rozpowszechnionymi w antyku mitemami Białej Bogini, której reprezentacją jest Yavanna, stwórczyni drzew w Valinorze, obdarzona jak Orfeusz magiczną zdolnością kreacji świata i porozumiewania się z naturą przez pieśń. Robert Graves, badając postać Białej Bogini w tekstach kultury, odwołuje się dodatkowo do tradycji hebrajskiej, a za najwybitniejszy dokument literacki ujawniający totalność kreacji Białej Bogini uważa *Złotego osła* Apulejusza, który to utwór – dodajmy – można rozpatrywać z kolei na tle tradycji staroegipskiej (por. R. Graves, *Biała Bogini*, przeł. I. Kania, Warszawa 2000, s. 91–104).

<sup>7</sup> Podkreślmy też tutaj, że staroperski dualizm wartości dotyczył, podobnie jak u Tolkiena, kosmogonicznego rytmu działań dobrych (Ahuramazda wylaniający niebo, wodę, ziemię, rośliny, zwierzęta i człowieka) oraz złych (Aryman, działający na własną rękę jak Morgoth-Melkor, stwarzający złe duchy w celu paraliżowania działań Ahuramazdy); dualizm ten nie wiązał się jednak z układem jakości złoty/srebrny, współwyrażających naturę światła, w takiej też wersji posługuje się owym mitem Tolkien (por. F. Michalski, *Religie Iranu*, [w:] *Zarys dziejów religii*, pod red. J. Kellera, W. Kotańskiego, W. Tylocha, B. Kupisa, Warszawa 1988, s. 270–291).

<sup>8</sup> O mitologicznym i religijnym uniwersalizmie punktu jako złożonej zasady ontologicznej i poznawczej zob. J. Chevalier, A. Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Paris 1982, s. 769–773.

ważności między strachem a złem. Połączył też baśniowy świat z określonym wizerunkiem człowieka, ukazanego nie w „zwierciadle politowania”, w którym całkowicie zatarta jest pierwotna w przyczynie i wtórna w działaniu więź istoty ludzkiej z Bogiem i jego inspiracjami, ale przez pryzmat magii, czyli we współbytowaniu i współdziałaniu człowieka z istotami duchowymi, co szczególnie wpłynęło w powieści na ujęcie tematu śmierci. Tworząc plan istot duchowych (Ainurów) i pierwszego pokolenia dzieci Ilu-vatara (Elfów) Tolkien zachował uniwersalny składnik mitów genezyjskich i wegetatywnych w powieleniu bezpośredniego związku przyczynowego i istotowego między konkretną postacią a naturą i kulturą – Manve jest kreatorem i duchem powietrza, Ulmo uformował się jako woda, Aule wcielił się w ziemię i szlachetne kamienie, stał się również inspiracją prac rzemieślniczych i budowlanych. Melkor przyjął naturę niszczącego ognia oraz wszelkich stanów granicznych innych żywiołów, on także, jako jedyny z Ainurów, znał strach i posiadał umiejętność rozprzestrzeniania tej emocji w całym wszechświecie. Najciekawszym jednak składnikiem wyobrażenia Ainurów jest ich zdolność do przeobrażeń, zachowana częściowo w postaciach Elfów. Ainurowie i Elfowie mogą przemieniać się w płomień, ptaki, chmury, gwiazdy, rośliny, gdyż forma ich przejawiania (w tym cielesny wygląd) jest swoistym „przebraniem”. W świecie przedstawionym *Silmarillonu* granica między istotami uduchowionymi a naturą ożywioną i nieożywioną jest w swej dynamice funkcją woli i działań postaci. Ten czarodziejski aspekt rzeczywistości, jako odpowiedź na „tęsknotę ludzkiego serca” zabezpiecza nie tyle głębokie przeżycie wspólnego i współdziałającego kosmosu, ile przeczcucie mocy indywidualnej istoty w jej tożsamości z dowolnie ukształtowanym stanem świata, który okazuje się narzędziem woli i potrzeb, potencjalnym „przebraniem” dla duchowego „ja”, nie zaś autonomiczną konfiguracją składników natury.

W poetykę metamorfozy osobowych i nieosobowych postaci w powieści Tolkiena, opartą głównie na chwycie zniesienia opozycji wewnętrzne/zewnętrzne, duchowe/materialne, wpisany jest także temat życia i śmierci, którego istotnym składnikiem jest mit o przebudzeniu się pierwszych ludzi, o których dowiadujemy się pierwotnie z relacji Eldarów. Ludzie (Atani, Drugi Lud, Chorowici, Śmiertelni, Uzurpatorzy, Obcy, Zagadkowi, Przeklęci przez Siebie Samych, Cieżkoręcy, Bojący się Nocy, Dzieci Słońca), ulepieni wyłącznie z ziemskiej gliny, stronili pierwotnie od Elfów Wysokiego Rodu i rozwijali się w dzikich krajach i lasach u boku Elfów Ciemnych. Przejęli od nich wszakże umiejętność grania na harfie i układania pieśni, dzięki której wzruszyli i skłonili ku sobie niektórych Elfów Noldorskich, spadkobierców tradycji Ainurów. Obraz istot ludzkich w *Silmarillionie* jest relatywizowany

w stosunku do dynamicznego pola własności Ainurów i Elfów, dlatego też uderza surowością, niekiedy pogardą dla ludzkich skłonności. Podstawowa cecha różniąca pokolenie nieśmiertelnych istot od ludzi łączy się z podwójnym darem, przekazanym przez Iluvatara wyłącznie ludziom:

Tchnął więc w serce człowiecze tęsknotę przekraczającą granice świata i nie dającą się zaspokoić tym, co na nim można znaleźć; dał też ludziom moc kształtowania – wśród potęg i przypadków świata – własnego życia w sposób nie wyznaczony przez Muzykę Ainurów, która określa niejako los wszystkich innych istot i rzeczy; działanie ludzi, ich obyczaje i uczynki, ukształtuje ostatecznie świat, aż się dopełni wszystko do końca i w każdym szczególe. (T, 43)

Z darem wolności połączył Iluvar dar śmierci, ale ludzie ten właśnie dar uznali za klątwę.<sup>9</sup>

Strach przed śmiercią, rozpacz i zazdrość o nieśmiertelność Elfów skłania ludzi do współdziałania z Morgothem, który wiedząc, iż zło z łatwością zakorzenia się w przerażonych i zawistnych istotach, wykorzystuje bezwzględnie ich słabość. A jednak to pośród ludzi właśnie rodzi się heros, który wyciął Silmaril z korony Morgotha w imię miłości do córki Elfów, on też wrócił z krainy umarłych, choć nie zamieszkał już nigdy w ludzkich krainach.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Punkt widzenia śmierci przez elfy i ludzi jest symetrycznie przeciwny. W studium *O baśniach* (s. 69) Tolkien napisał: „Opowieści elfów o ludziach są niewątpliwie przesycone pragnieniem ucieczki przed nieśmiertelnością”. Charakterystyczna inwersja punktu widzenia pojawia się w *Silmarillionie* wielokrotnie, np. „Valarowie nie mogli pozbawić ludzi daru śmierci ofiarowanego im przez Iluvatara” (318); „synowie człowieczy umierają prawdziwie [...]. Śmierć jest ich przeznaczeniem, darem, którego nawet Valarowie zmęczeni brzemieniem tysiącleci mogą im pozazdrościć” (46).

<sup>10</sup> Wraz z pojawieniem się w powieści motywu powrotu człowieka z Krainy Zmarłych, aktualizowany jest bardzo ciekawy dialog idei mitologicznych (celtyckich) i religijnych (chrześcijańskich). Zgodnie z mitologią celtycką, człowiek który wkroczył w Krainę Zmarłych, docierał do źródeł życia: „Upodobniony do bóstwa i do zmarłego zarazem, pozostawał żywym wśród ludzi, co czyniło jego pozycję nadzwyczajną” (J. Gaśowski, *Mitologia Celtów*, Warszawa 1987, s. 158). Tolkien jednak, rozwijając motyw Krainy Zmarłych, konsekwentnie przestrzega tabu śmierci i wielokrotnie podkreśla, że ostateczną wiedzę na ten temat oraz władzę nad umarłymi ma jedynie sam Iluvar. Interesujące są także szczegóły w przekształcaniu (twórczym dookreślaniu) mitu źródłowego. Otóż w celtyckim micie, bogowie prowadzący ludzi w zaświaty dawali im różdżki wykonane ze szlachetnych kruszców, przybrane dzwoneczkami. Różdżki owe miały magiczny dźwięk.



Chwył odrealnienia obrazu świata w *Silmarillionie*, interpretowany zgodnie z intencją autora jako chwyt formalny o nacechowaniu aksjologicznym, służyć ma odbiorcy tego świata (podobnie jak jego bohaterom) w zbudowaniu „wtórnej wiary” nie w smoki rzucające urok ciemności i niepamięci, ani w złoty owoc i srebrny kwiat przywracające wieczny dzień, ale we własne możliwości wydobycia się z poniżającego uczucia strachu i doświadczenia separacji od sakrum. Można rzec, że świat przedstawiony w *Silmarillionie* jest strategicznie paralelny do świata codziennych, ludzkich doświadczeń, z tą różnicą, że zawiera niezmienny, wewnętrzny plan etyczny (podkreślony przez Tolkiena obrazami idei skrajnego determinizmu), który w ludzkiej egzystencji ulegać może zawieszeniu na skutek nieświadomych, niekontrolowanych działań. Tolkien zaznaczał, iż fantazja jest siłą racjonalną, a więc i siłą skuteczną – za jej najwybitniejszy wyraz można chyba uznać w *Silmarillionie* obrazy biegunowego napięcia dobra i zła pod postaciami Dwóch Drzew z Valinoru i czarnej, wielookiej pajęczycy Ungolianty, której bezświatło wspięło się aż do korzeni zranionych przez Melkora Drzew:

Drzewa umarły, lecz Ungolianta, wciąż jeszcze nie syta, wypila aż do dna studnie Ardy, a pijąc wyrzygiwała z siebie czarne opary i puchła przybierając kształty tak olbrzymie i odrażające, że nawet Melkor się przeraził. (T<sub>S</sub> 87)

Istotą obrazów Dwóch Drzew ze światła i mordującej je pajęczycy jest ich absolutna niesprowadzalność do treści poznawczych wypracowanych przez człowieka jako zespół schematów adaptacyjnych w egzystencji; są one również niesprowadzalne do utrwalonych w kulturze symboli i rytów inicjacyjnych, ale nie znaczy to, że są czystą formą, grą fantazji oddzielonej od praktyki codziennego życia. Są znakami sygnalizującymi anizotropię środowiska życia, której transcendentna podstawa i moc („sieć przeznaczenia”, „kłątwa nienawiści”, „jarzmo nieśmiertelności”, „cień śmierci”) ujawnia się jedynie w jednostkowym losie w formie dostępnych dla człowieka reprezentacji. Nieumiejętność rozpoznania ich głębi i podstawy jest równoznaczna z zagubieniem nie tyle ustanowionych w kulturze fundamentalnych wartości, ile zagubieniem kierunku działań pośród codziennych zdarzeń, pozornie pozbawionych jakiegokolwiek patosu i etosu. Ale to po-

Stanowiły czarodziejską (duchową) replikę gałązek jarzębiny. Magiczna Jarzębina Wiedzy i Natchnienia była Drzewem Życia, więc celem dążeń druidów i filidów. Ludzki bohater w powieści Tolkiena jest tym, który zdobył cudowny klejnot, stracił go wraz z ręką na skutek nagłej żądzy zdobycia drugiego klejnotu, dostał się do Krainy Zmarłych, ale wszystko, co czynił, podyktowane było miłością do córki Elfów, nie zaś pragnieniem wiedzy i nieśmiertelności.

śródm tych właśnie codziennych działań rodzi się zachwyt i odwaga lub odraza i strach. Magiczny egzystencjalizm w twórczości Tolkiena to artystyczna formuła utopijnej, etycznej nieskazitelnosci, której nie można osiągnąć, ale i bez której nie można żyć, która niszczy, jeśli jest maską (kryształy ze światła Drzew spalały tych, którzy zdradzali Iluvatarą), a przepelnia bezgranicznym smutkiem tych, którzy w jej imię podejmują walkę i czekają na dopełnienie się czasu, gdyż to wtedy dopiero w eukatastroficznym zakończeniu dziejów<sup>11</sup> etyczna nieskazitelnosc będzie równoznaczna ze stanem całkowitej bezobronności.

Dojrzewanie w Królestwie Czarów to praktyka, która, zdaniem Tolkiena, powinna rozpoczynać się w dzieciństwie i być przede wszystkim kształceniem odwagi, niezbędnej do doświadczania dobra i piękna. W tej perspektywie odwołajmy się do baśni *Łazikanty* Tolkiena, opatrzonej przez niego pracami malarskimi, z których szczególnie interesujący wydaje się rysunek *Wizja Łazika przybywającego na księżyc*<sup>12</sup>. Rysunek ten jest tematycznie synchroniczny z następującym epizodem w akcji baśni:

Księżyc stawał się coraz większy i jaśniejszy, a świat w dole stale malał, rozplywając się w mroku. Aż wreszcie dotarli do jego końca i Łazik ujrzał pod sobą gwiazdy migocące w bezdennej czarnej otchłani. Hen, w dole dostrzegął białą pianę, lśniącą w promieniach księżyca w miejscu, gdzie woda przelewała się przez krawędź ziemi i opadała wprost w pustkę. Nagle okropnie zakręciło mu się w głowie, toteż wtulił się mocniej w pióra Mewy i na dłuższą chwilę zamknął oczy.

Kiedy otworzył je ponownie, zobaczył pod sobą księżyc – nowy, biały świat, połyskujący niczym śnieg, pełen bladobłękitnych i zielonkawych równin, na które padały długie cienie wysokich, szpiczastych gór.

Gdy Mewa śmignęła w dół, na szczycie najwyższej z nich – tak wysokiej, że zdawała się dźgać niebo, celując prosto w nich – Łazik ujrzał białą wieżę. Ścisłe biorąc, jej biel urozmaicały różowe i jasnozielone linie, cała też migotała, jakby wzniesiono ją z milionów morskich muszelek, wciąż jeszcze błyszczących i mokrych od piany. Wieża stała na skraju przepaści, białej niczym kredowe urwisko, lecz lśniące w blasku księżyca jaśniej niż czysta szyba w bezchmurną noc.

O ile Łazik mógł się zorientować, w dół urwiska nie wiodła żadna ścieżka. Chwilowo jednak nie miało to najmniejszego znaczenia, bo Mewa opadała

<sup>11</sup> Zob. J. R. R. Tolkien, *O baśniach*, s. 71–72; Ch. Garbowski, *op. cit.*, s. 151–175.

<sup>12</sup> Rysunek Tolkiena zamieszczony [w:] J. R. R. Tolkien, *Łazikanty*, przeł. P. Braiter, omówienie wstępne Ch. Scull i W. Hammond, Warszawa 1998, s. 48; na jego tytuł biorę zdanie z omówienia wstępnego ze s. 23.

już w dół i wkrótce usiadła na dachu wieży, wysoko ponad księżycowym światem, w porównaniu z którym nadmorskie urwiska, skąd pochodziła, zdawały się niskie i bezpieczne.

Ku wielkiemu zdumieniu Łazika tuż obok natychmiast otwarła się kłapa w dachu i ze środka wyrzała głowa starca o długiej, srebrzystej brodzie. (*ib.*, s. 48–49)

Przytoczony fragment tekstu będę ujmować jako składnik perspektywy modelującej temat rysunku. Kompozycja rysunku jest asymetryczna pod względem rozmieszczenia kształtów na płaszczyźnie oraz ich uszczegółowienia. Jej lewa strona (powyżej dolnej części) oraz góra nie zawierają obrazowych reprezentacji. Centrum kompozycji jest zbliżone do centrum geometrycznego i usytuowane nieomal dokładnie na wysokości środkowego okna wieży, dzielącego ją na pół. Ponieważ nie przypuszczam, aby Tolkien wyznaczał punkt centralny świadomie, uważam ten szczegół kompozycji za wyjątkowo znaczący, gdyż informuje on o miejscu projekcji i znaczeniu „ja”. Dół kompozycji charakteryzuje asymetria stron wyrażona uszczegółowieniem i paradoksalnym oddaleniem kształtów po stronie lewej oraz brakiem jakiegokolwiek ustrukturywania kształtu po stronie prawej, mimo że usytuowany jest na pierwszym planie, niejako przed obiektami umieszczonymi po stronie lewej. Układ linii pionowych i poziomych, choć jest harmonijnie zrównoważony, to ze względu na ramę kompozycji (wydłużony w pionie prostokąt) wyraża dominację linii pionowych, podkreśloną przez centralny kształt. Delikatna ale wyrazista linia konturowa podkreśla opozycję kształtów do tła, choć z jednym ciekawym wyjątkiem – masywny kształt po stronie prawej nie jest w górnej części domknięty. Synchronizując rysunek z tekstem baśni, Tolkien dookreśla warstwę przedstawień i proponuje symultaniczną grę kopii pragmatycznych, osadzonych w pamięci jako górskie pejzaże, z inspirowanymi przez tekst i rysunek wyobrażeniami, nie mającymi podstawy we wcześniejszym, całościowym doświadczeniu podmiotu, a co więcej, takie doświadczenie wykluczającymi. Przywołany epizod baśni określa jednoznacznie lokalizację kształtów – powierzchnię księżyca, ku której zmierza Mewa z zaczarowanym psiakiem na grzbiecie (aby odzyskać tę informację, musimy oczywiście zanurzyć i fragment tekstu i rysunek w proponowanej przez Tolkiena fabularnej całości). W trzecioosobowej narracji kreowana jest perspektywa widzenia nieosobowych bohaterów jako podmiotów doświadczających magicznej podróży i obserwatorów niezwykłych stanów rzeczywistości, jak choćby przelewanie się wody przez krawędź ziemi w pustkę. W perspektywie widzenia bohaterów wieża jest biała, lśniąca, migocąca kolorami, ma bogato zróżnicowaną powierzchnię, skoro

może być przyrównana w wyglądzie do milionów morskich muszelek. Również powierzchnia księżyca jest lśniąca i kolorowa, ale w stosunku do wieży zinterpretowana jako przepaść budząca grozę. W obrazie literackim istotne jest też zderzenie czarnej otchłani z migocącymi gwiazdami, stanowiącej przestrzeń lotu, i olśniewającej bieli księżyca. O ile w obrazie literackim dominuje estetyczna kategoria cudowności i zachwytu przemieszanego z lękiem, o tyle dominantą estetyczną na rysunku jest groza i smutek. Bardzo znaczący w tym kontekście jest chwyt miniaturyzacji postaci psa, nieomal niewidocznego na skrzydłach ptaka, a także zagadkowej miniaturyzacji figury starca wychylającego się z dachu wieży.

Wykreowana przez Tolkiena wyobrazeniowa czasoprzestrzeń posiada ambiwalentną anizotropię i ambiwalentną charakterystykę usytuowanych w niej podmiotów. Hybrydalny układ podwojonego podmiotu działań (ptak-zwierzę) ustanowiony jest w magicznej akcji lotu, będącego równocześnie wznoszeniem się w przestworza i spadaniem w nieznaną przestrzeń. Ruch ten zostaje zatrzymany powyżej osiągalnej granicy (powierzchnia księżyca), na wysokości dachu wyniosłej wieży, nad przepaścią budzącą przerażenie, mimo piękna pejzażu rozciągającego się w dół. Numinotyczność piękna księżycowej ziemi jest podkreślona na rysunku obrazem otwierającego się w głąb krateru, intensyfikującego lęk przed spadaniem w przepaść bez dna. Wszakże sygnałem otwarcia się na tę przepaść jest niedomknięta linia konturowa ściętego wierzchołka góry, do której zbocza przytwierdzona jest wieża. Wieża na rysunku jest w swej środkowej części centralnym polem kompozycji, ale obraz jej właściciela jest nieomal nieuchwytny. Tymczasem to on właśnie, jako tajemniczy Człowiek z Księżyca, jest uwikłany w czarodziejską akcję, a co najważniejsze, jest właścicielem psa o identycznym imieniu i wyglądzie, jak główny bohater. Jest sobowtorem Łazikantego, tyle że w innej czasoprzestrzeni i u boku innego pana; nie jest nim dziecko. lecz starzec kojarzący się z zamaskowaną w tekście postacią narratora, którego perspektywa wymodelowana jest zgodnie z regułami narratora wszechwiedzącego, zatem jak zaczarowana kryształowa kula odzwierciedla przestrzeń zewnętrzną i wewnętrzną wszystkich bohaterów, umożliwia rozwarstwienie czasu i antycypację zdarzeń. Rysunkowa wieża stanowi swoistą formę metonimicznej osłony narratora-czarodzieja, który ma wszakże pewną wyjątkową słabość: aby wykazać swoją wszechwiedzę i moc, musi wykreować dla siebie świat, a co więcej, musi wykreować go tak, by stanowił on ramę doświadczeń dla czytelnika skłonnego przyjąć „wtórną wiarę” w magiczny przebieg zdarzeń. Wtedy dopiero możliwe jest dotarcie do owych „pierwotnych pragnień” ludzkich, wyrażających, zdaniem Tolkiena, zasadę ludzkiej egzystencji w jej stałym odniesieniu ku dobru, pięknu i prawdzie.

Przywołana wraz z rysunkiem bań to jeden z mniej typowych w twórczości Tolkiena kontekstów idei Królestwa Czarów. Równocześnie kontekst ten podkreśla niezwykłą spójność poetyki immanentnej Tolkiena i jej odpowiedniość do składników poetyki sformułowanej. Dyskusja autora *Silmarilionu* z założeniami doktryny realizmu („zwierciadło politowania”), a także realizmu magicznego, wydaje się jedną z najpoważniejszych dyskusji nad sztuką we współczesnej kulturze.