

Mateusz Poradecki

Światy i przyroda w literaturze fantasy - na podstawie utworów Tolkiena i Sapkowskiego

Acta Universitatis Lodzensis. Folia Litteraria Polonica 7/1, 495-514

2005

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, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Mateusz Poradecki

ŚWIATY I PRZYRODA W LITERATURZE FANTASY – NA PODSTAWIE UTWORÓW TOLKIENA I SAPKOWSKIEGO

Jednym z najważniejszych elementów świata przedstawionego w utworach fantasy jest środowisko naturalne, w którym poruszają się bohaterowie. Świat właściwy tego rodzaju tekstom to połączenie baśniowości i magii z jednej strony oraz z drugiej – weryzmu świata pozatekstualnego¹. Umiejętne i konsekwentne połączenie tych elementów pozwala na stworzenie wiarygodnego i spójnego świata przedstawionego. Baśniowość, pojawianie się magii i czarów, jest jednym z wyznaczników gatunku. Gdy John Ronald Reuel Tolkien pisał *Hobbita*, a później trylogię pt. *Władca Pierścieni*, nie wiedział, że otwiera nowy rozdział historii powieści. Teraz, mimo że nie był pierwszym autorem piszącym fantasy (wcześniej był Robert E. Howard z opowieściami o Conanie), uważany jest za jej ojca – odniósł ogromny sukces, a wielu pisarzy poszło w jego ślady. Jednym z nich jest Andrzej Sapkowski, autor cyklu opowiadań i sagi o wiedźminie. Obecność magii, elfów, krasnoludów i innych stworzeń oraz sam świat opisany przez Tolkiena wskazywał, że jest to bajka dla dzieci. Poważna tematyka – walka ze złem, opisy okrucieństw i przerażających zjawisk oraz język, jakim *Władca Pierścieni* został napisany, wymaga czytelników bardziej dojrzałych. Powstało coś nowego, trudnego do zakwalifikowania.

W niespełna pół wieku po Tolkienie opowiadaniem wysłanym na konkurs „Fantastyki” zadebiutował łódzki pisarz, Andrzej Sapkowski. *Wiedźmin* został opublikowany przez ten miesięcznik w 1986 r. i spotkał się z gorącym przyjęciem czytelników. Odniesione sukcesy zachęciły Sapkowskiego do

¹ Jest to także jeden z elementów, które odróżniają tę literaturę od bajek i baśni.

opisania dalszych losów głównego bohatera – wiedźmina Geralta. Powstały tomy opowiadań: *Wiedźmin* (1990), *Miecz przeznaczenia* (1993) i *Ostatnie życzenie* (1993), a następnie kolejne tomy sagi o wiedźminie: *Krew elfów* (1994), *Czas pogardy* (1995), *Chrzest ognia* (1996), *Wieża Jaskółki* (1997) i *Pani Jeziora* (1999), w którym fragmenty świata opisanego zaczynają się układać w jedną całość.

1. Powstanie i początki światów

Obaj autorzy, choć stworzyli światy przedstawione bardzo odmiennie od świata pozatekstualnego, w znacznej mierze korzystali z odniesień do niego. Wiele opisanych przez nich zjawisk, współzależności, mechanizmów i struktur dotyczących całego przekroju ukazanych w powieściach ras i społeczności, zostało zaczerpniętych z obserwacji zarówno historii tego świata, jak i wydarzeń dnia codziennego. Niektóre musieli wymyślić sami i dopasować je tak, aby światy przedstawione były spójne i zarazem zrozumiałe dla czytelników. Było to zadanie szczególnie trudne dla Tolkiena, bowiem Sapkowski, choć kroczył przetartą drogą, potrafił dostrzec nowe aspekty niektórych problemów poruszanych przez poprzedników.

Tak oto Tolkien zaczyna opis stworzonego przez siebie świata:

Na początku był Eru, Jedyny, którego na obszarze Ardy nazywają Iluwatarem. On to powołał do życia Ainurów, Istoty Święte, zrodzone z jego myśli. Ci byli z Nim wcześniej, niż powstało wszystko inne. Rozmawiał z nimi i poddawał im tematy muzyczne. Ainurowie zaś śpiewali dla Niego i On radował się tą muzyką. Przez długi wszakże czas każdy Ainur śpiewał sam albo też łączył swój głos z kilku jedynie współbraćmi, a reszta słuchała. Każdy bowiem pojmował tylko tę cząstkę myśli Iluwatara, z której się zrodził, a do zrozumienia swoich współbraci dochodził bardzo powoli. W miarę jednak, jak się wsłuchiwali, zaczęli rozumieć coraz głębiej, a głosy ich zespały się w coraz doskonalszej harmonii. Aż wreszcie Iluwater zgromadził wszystkich Ainurów i objawił im potężny temat odsłaniając rzeczy większe i wspanialsze niż te, które im przedtem dał poznać, a blask początku i wspaniałość zakończenia tak olśniły Ainurów, że pokłonili się Iluwaterowi w milczeniu.

Wówczas rzekł:

– Chcę, abyście z tego tematu, który wam objawiłem, rozwinęli harmonijną Wielką Muzykę, a ponieważ natchnąłem was Niezniszczalnym Płomieniem, możecie, jeśli chcecie, wzbogacić temat własnymi myślami i pomysłami. A ja będę słuchał i radował się, że za waszą sprawą wielkie piękno wcieli się w pieśń. [...]

Gdy zaś znaleźli się w Pustce, Iluwater rzekł:

– Spójrzcie! Oto wasza Muzyka!

I ukazał im Wizję, aby wzrokiem poznali to, co przedtem było dostępne tylko ich uszom; zobaczyli nowy Świat w postaci kuli zawieszonej pośród Pustki, z niej wyodrębnionej. A kiedy tak patrzyli z podziwem, Świat zaczął przed ich oczyma odświeżać swoją historię i wydało im się, że żyje i rośnie².

Podobnie jak mitologia grecka, większość wielkich mitów świata i Biblia, autor przedstawia go *ab ovo*. Na początku była tylko pustka i Iluvatar, duch sprawczy, bóg – dawca życia. Następnie z muzyki wyśpiewanej przez stworzonych przez niego Ainurów powstaje wszystko inne: Arda, czyli Ziemia, woda i ogień, światło i ciemność, cisza i dźwięk, powstają kolory. Wyodrębniają się poszczególne składniki ziemi: żelazo, kamienie, srebro, złoto. W końcu Iluvatar pozwala Ainurom zstąpić na Ziemię, aby przygotować ją na nadejście „dzieci Iluvtara” – elfów i ludzi. Ci, którzy się na to przyjdzie decydują, stają się Valarami, w zamian tracąc władzę nad wszystkim, poza tym, co związane jest z Ardą. Każdy z nich bierze pod swoją opiekę to, co najbardziej pokochał: Ulmo – wodę, Manwe – powietrze, Aule – tkankę ziemi, Yavanna – rośliny, Irmo – marzenia i sny itd. Powstaje Panteon podobny do greckiego. Każdy z Valarów stara się tak ukształtować swoją część, aby jak najlepiej wypełniała swoje zadania, kiedy na świecie pojawią się elfy i ludzie.

Warto porównać opis powstawania świata Tolkienowskiego z jednym z najważniejszych motywów myśli i sztuki europejskiej, który tak charakteryzuje E. R. Curtis: „Bóg jest muzykiem, który gra na «instrumencie świata». Chrystus to boski Orfeusz. Jego lirą jest drzewo Krzyża. Swym śpiewem przyciąga do siebie naturę ludzką”³.

W świecie Tolkienowskim od tej pory wszystko, co się dzieje, jest nieodwracalne, „dopóki się wszystko nie dopełni” i nie nastanie koniec świata. Także zło, które stara się wypaczyć dotychczasowe dzieła Valarów, zostaje na stałe związane z Ardą. Melkor, najpotężniejszy z Ainurów, już w czasie tworzenia Wielkiej Muzyki buntuje się. Wprowadza do niej dysonanse i psuje jej harmonię. On to właśnie stworzył m.in. ogień i ciemność. Przepelniony pychą i zazdrością postanowił zawładnąć wolą, mających dopiero powstać, dzieci Iluvtara.

Rywalizacja między Melkorem a pozostałymi Valarami, wiernymi Iluvtarowi, przeradza się w otwartą wojnę, która ma ogromny wpływ na kształtowanie się Śródziemia. Aby rozproszyć ciemności stworzone przez

² J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1985, s. 11, 14. *Silmarillion* został wydany po raz pierwszy w 1977 r., a więc później niż *Hobbit i Władca Pierścieni*. Został jednak napisany wcześniej niż powyższe dzieła i zgodnie z zamysłem autora powinien być traktowany jako pierwsza część cyklu o Śródziemiu.

³ E. R. Curtis, *Literatura europejska i łacińskie średniowiecze*, przeł. A. Borowski, Kraków 1997, s. 249.

Melkora, Valarów stawiają dwie ogromne latarnie (słońce i księżyc), mające oświetlić Ardeę, Yavanna sadzi rośliny, pojawiają się pierwsze zwierzęta. Melkor wykorzystuje ich nieuwagę i zatrzuwa ich dzieci. Ziełń butwieje, powstają bagna, zwierzęta otrzymują kły, rogi i pazury, przemieniają się w dzikie bestie. Staczone bitwy niszczą harmonijną dotąd rzeźbę terenu – powstają niebezpieczne góry i zdradliwe głębiny morskie. Zmienia się także klimat, południe staje się gorące, natomiast północ zimna.

Tolkien był jednym z pierwszych autorów fantasy. Nie miał w tym gatunku literackim żadnego wzoru, z którego mógłby cokolwiek zaczerpnąć. Jako naukowiec wiedział, że nic nie powstaje bez przyczyny i z niczego. Chcąc stworzyć bohaterów, którzy mogliby posługiwać się wymyślonymi wcześniej przez niego językami, musiał najpierw dać im nowy świat, na którym mogliby żyć. W przeciwieństwie do innych autorów fantasy, w tym także i Sapkowskiego, stworzył świat swoich powieści od początku. R. E. Howard w swoim cyklu o Conanie odwołuje się, co prawda, do mitycznej Atlantydy, ale jego opis umiejscawia tylko mniej więcej akcję w czasie i nie daje się pod tym względem porównać z *Silmarillionem*. W swoim opisie powstania świata Tolkien oparł się na wzorcach najbardziej zakorzenionych w umysłach europejskiego czytelnika. Jednym z nich jest Biblia, co widoczne jest od pierwszych słów *Silmarillionu*: „Na początku był Eru...”⁴, „Na początku było Słowo...”⁵

Ainurowie zostali stworzeni na podobieństwo aniołów. Melkor to Szatan, upadły anioł. Szatan po hebrajsku znaczy „nieprzyjaciel”, Melkor po ucieczce z krainy Valarów został przez Feanora, wodza elfów nazwany Morgothem, co w ich języku znaczy „Czarny Wróg”. Podobnie jak Bóg stracił do piekła zbuntowanego wodza aniołów, tak Morgoth został uwięziony w pustce, poza granicami Świata, lecz ziarno zła zasiane przez niego kiełkowało.

Iluvatar jest bogiem. Z jego myśli wszystko się zrodziło. W tradycji judeo-chrześcijańskiej Bóg stworzył niebo, ziemię oraz wszystko, co się w nich znajduje. On też stworzył Szatana, który jest częścią boskiego planu. Podobnie jest z Melkorem. Iluvatar nie kryje tego ani przed nim, ani przed innymi Ainurami:

Ty zaś Melkorze, przekonasz się, że nie można wprowadzić do symfonii żadnego tematu, który by w istocie nie miał swego źródła we mnie i że nie uda ci się zmienić tej muzyki na przekór mojej woli. Kto się o to pokusi, okaże się tylko narzędziem moich planów, ujrzy bowiem rzeczy wspanialsze niż wszystko, co sam zdolny jest sobie wyobrazić.⁶

⁴ J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, s. 11.

⁵ Ew. wg Jana 1, 1. Cyt. za: *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu, w przekładzie z języków oryginalnych*, red. A. Jankowski, L. Stachowiak, K. Romaniuk, Warszawa 1971, s. 1216.

⁶ J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, s. 13. Rozmowa Iluvatar z Melkorem wyraźnie odwołuje się do sporu między Bogiem i szatanem, opisanego w *Księdze Hioba ze Starego Testamentu* oraz do *Prologu w niebie* J. W. Goethego.

Nawet Ainurowie nie znają wszystkich planów Iluvataru – próbując je realizować, nie są pewni, czy robią to dobrze. Morgoth stara się przeciwstawić Iluviarowi i Valarom. Nie zdaje sobie jednak sprawy, że konsekwencje jego czynów obracają się przeciw niemu – rodzi się miłosierdzie i litość, powstaje sztuka gojenia ran i leczenia chorób. Im ciężej doświadczają elfów i ludzi, tym zaciekłej oni go zwalczają. Każda kolejna wojna rodzi coraz większą determinację i pomnaża doświadczenia walczących w obronie przed złem. Morgoth, podobnie jak Szatan, jest narzędziem wystawiającym ludzi na próbę. Zło jednak nigdy nie ginie. Kiedy Morgoth zostaje uwięziony, jego miejsce zajmuje nowy wróg, jego uczeń, Sauron. On także zostaje pokonany, lecz nie uwalnia to świata od zła w innej postaci. Nadal obecne są choroby, gobliny, trolle, zwykli zbóje oraz bezimienne bestie, istnieje zazdrość, zdrada i inne grzechy. Możliwe jest także, że powstanie nowy Czarny Władca, jak pokazuje przykład Sarumana – czarodzieja przysłanego po to, aby udzielił pomocy wolnym plemionom w walce z Sauronem. Opanowany przez żądzę władzy zdradził swoje ideały oraz sprzymierzeńców i zaczął konkurować z Sauronem w wojnie o panowanie nad światem.

W kosmogonii Śródziemia połączone zostały wyniki badań naukowych, dotyczących geologicznej historii naszej planety, z opowieściami mitycznymi.

Pierwsza Era w historii Śródziemia to okres wielkich zmian w układzie lądów, wód oraz rzeźbie terenu. Wspomniane są zarówno okres wulkaniczny, jak i epoka zlodowacenia. Wojna między Morgothem i Valarami powoduje ruchy całych kontynentów, a także wydzwignięcie się gór i zalanie niektórych terenów przez morza. Sadzenie roślin przez Yawanę, przebudzenie się zwierząt, a także wpływ Morgotha i zmiany powstałe w wyniku jego działalności, można przyrównać do etapów w teorii ewolucji. Wiele wskazuje na to, że Śródziemie to Ziemia dawno, dawno temu. Narrator twierdzi na przykład, że gwiazdozbiór Wielkiego Wozu jest po hobbicku nazywany „Sierpem”, Śródziemie oświetlane jest przez Słońce i Księżyc, których ruchy powodują pływy dużych zbiorników wodnych. Paul Kocher w książce o dziełach Tolkiena⁷ rozszyfrowuje inne gwiazdy: „Menelgavor” to gwiazdozbiór Oriona, „Czerwony Borgil” – Mars, a „Gwiazda Erendila” – Wenus. Rok w Śródziemiu trwa tyle samo, co na Ziemi, ma również te same pory: wiosnę, lato, jesień i zimę. Kalendarz hobbitów i ludzi opiera się na cyklu słonecznym. Początek Czwartej Ery zwiastuje odejście bądź wymarcie większości inteligentnych ras i przejście Śródziemia w niepodzielne władanie ludzi, co by tłumaczyło brak elfów, krasnoludów i innych plemion w dzisiejszym świecie rzeczywistym.

Faktem potwierdzającym wskazane możliwości odczytania jest struktura *Władcy Pierścieni*, który jest opatrzony wstępem i dodatkami, wzorowanymi

⁷ P. H. Kocher, *Mistrz Śródziemia*, przeł. R. Kot, Warszawa 1998, s. 13–14.

na tekstach naukowych. Narrator wyjaśnia w nich, że nie jest autorem żadnego z tych dzieł, tylko edytorem, który opracował historię Śródziemia na podstawie „Czerwonej Księgi Marchii” oraz hobbitkich kronik. Wiarygodność powyższego stwierdzenia mają podkreślać zawarte w dodatkach informacje o dziejach ludzi i elfów, poprzedzających akcję *Hobbita* i *Władcy Pierścieni*. Mamy tutaj uzasadnienia dokładnych dat, opis ich zwyczajów i języków, są zamieszczone drzewa genealogiczne ważniejszych rodów, mapy przedstawiające miejsce akcji. Pojawia się też typowa dla opracowywanych naukowo dzieł nota filologiczna, objaśniająca zasady przekładu, a także informacje o pisowni i wymowie nazw własnych.

Można zatem stwierdzić, że zamiarem autora było „odtworzenie” początków Ziemi i jej mieszkańców. Jednocześnie odsunięcie czasu akcji w daleką przeszłość, pozwoliło na wprowadzenie dużej liczby elementów istniejących tylko w mitach, legendach i baśniach, takich jak np. magia, elfy, gobliny czy smoki. Margaret Howes w swoim artykule⁸ umieszcza akcję *Władcy Pierścieni*, czyli III Erę Śródziemia, w pleistocenie, gdzieś w okresie od 95 do 65 tysięcy lat temu⁹. Mistyfikacja stworzona przez Tolkiena podpowiada lekturę zapomnianej przez wszystkich i uratowanej przez narratorkę historii Ardy, jako historii Ziemi. Umieszczenie akcji w tak odległym czasie tłumaczy, dlaczego w pamięci ludzkiej nie zachowały się żadne informacje o wydarzeniach tamtych lat. Wyjątkiem mogą być mity opowiadające o smokach, powstaniu Ziemi czy katastrofie Atlantydy – zniekształconemu wspomnieniu o zagładzie Numenoru.

Innym świadectwem opisywanych w *Silmarillionie* wydarzeń, które jakoby miały przetrwać w pamięci ludzi, są mity greckie¹⁰, a właściwie ich część, odnosząca się do istnienia bogów opiekujących się poszczególnymi dziedzinami życia i żywiołami. Między Valarami a greckimi bogami zachodzą pewne podobieństwa. Manwe, opiekujący się powietrzem i wiatrami, sprawujący władzę oraz dbający o porządek i sprawiedliwość, podobny jest do największego boga panteonu helleńskiego – Zeusa. Aule, biegły w rzemiosłach związanych z obróbką skarbów ziemi to Hefajstos; władający morzem Ulmo – Posejdon; Namo, strażnik Domu Umarłych – Hades. Jednak Valarowie nie są bogami, jakkolwiek ich potęga elfom i ludziom wydaje się boska. Nie są oni wszechwładni jak Iluvatar. Mają do spełnienia zadanie – opiekować się Ardą i jej mieszkańcami. Na początku toczą bitwy z Morgothem, pojawiają się wśród mieszkańców Śródziemia i przekazują im swą

⁸ M. Howes, *The Elder Ages and the Later Glaciations of the Pleistocene Epoch*, „Tolkien Journal” 1967, IV, 2.

⁹ P. H. Kocher, *op. cit.*, s. 235.

¹⁰ Por.: R. Graves, *Mity greckie*, przeł. H. Krzeczowski, Warszawa 1967; P. Grimal, *Słownik mitologii greckiej i rzymskiej*, przeł. M. Bronarska, B. Górską, A. Nikliborc, J. Sachse, O. Szarska, Wrocław 1987.

wiedzę. Z upływem czasu ich obecność staje się coraz bardziej znikoma, aż w końcu ludzie i elfy sami muszą toczyć walkę ze złem.

Mniej widocznymi, choć także pojawiającymi się motywami, są elementy zaczerpnięte z mitologii skandynawskiej. Pustka istniejąca przed stworzeniem świata jest jednym z nich. Wojny toczone między Valarami a Morgothem na początku istnienia Ardy są podobne do walk olbrzymów i bogów. Na przykład Valarowie w celach obronnych otaczają Valinor pasmem ogromnych gór. W mitologii skandynawskiej Odin również stawia góry, stworzone z kości lodowego olbrzyma Ymira. Po zburzeniu przez Morgotha latarni oświetlających świat Valarowie postanawiają stworzyć światło, które byłoby bezpieczne przed zakusami zła. Tak powstały słońce i księżyc. Zostały one umieszczone na powietrznych statkach, którymi sterować miała dwójka Majarów – duchów mniej potężnych niż Valarowie. Słońce wzięła pod swoją opiekę Ariena, natomiast księżyc – Tilion. W mitologii skandynawskiej Słońce poruszało się na wozie ciągniętym przez rumaki, a prowadzonym przez piękną dziewczynę o imieniu Sol, wozem Księżycy powoził Mani¹¹. Tu można dostrzec pewne podobieństwo obydwu mitologii. W mitach greckich uosabiający słońce Tytan przemierzał niebo rydwanem zaprzężonym we wspaniałe rumaki, a poprzedzała go Eris – Jutrzenka, o „różnych palcach”. Grecka bogini nocy Nyks również objeżdżała niebo na wozie w towarzystwie księżycy i gwiazd.

Mimo wykorzystania tak wielu różnych motywów, kosmogonia stworzona przez Tolkiena jest harmonijna. Udało mu się pogodzić politeizm mitologii greckiej i skandynawskiej z judeochrześcijańskim monoteizmem. Podążając za zasugerowanymi przez autora wskazówkami można wysnuć wnioski, iż jego historia stworzenia świata jest jedyną prawdziwą. Pozostałe, znane w świecie pozatekstualnym, to tylko niedoskonałe wersje, poprzekęcane przez wieki przekazywania z pokolenia na pokolenie. Idąc dalej tym tropem, podobne stwierdzenie można odnieść do religii. Wszelkie mitologie oraz *Stary Testament* są tylko wariacjami zniekształcającymi prawdziwy obraz Iluvataru, Valarów oraz istoty zła.

Sapkowski, jako pisarz, znalazł się w dużo lepszej sytuacji. Zadebiutował prawie pół wieku później niż Tolkien. Nowe szlaki dla literatury fantasy przetrącił wielu pisarzy, a także gry typu Role Play Game¹², w których gracze wcielają się w postacie elfów czy krasnoludów i walczą z trollami i orkami. Czytelnicy przyzwyczaili się do dziwnych światów, nie mających wiele wspólnego z realiami pozatekstualnymi. Sapkowski wkroczył więc na

¹¹ Por.: R. L. Green, *Mity skandynawskie. Wedle starych poematów i podań Północy*, przeł. A. Szpakowska, Warszawa 1976.

¹² Patrz: J. Barbra, G. Davies, P. Gallagher, R. Halliwell, R. Priestley, *Warhammer, fantasy role play*, przeł. J. Brzeziński, P. W. Cholewa, R. Galecki, T. Kołodziejczak, A. Marciniak, Toruń-Warszawa 1988.

grunt już przygotowany. W opowiadaniach nie znajdujemy ani jednej wzmianki o powstaniu czy początkach świata przedstawionego. W sadze można znaleźć tylko kilka informacji dotyczących historii świata. Z rozmów bohaterów dowiadujemy się, że kiedyś świat zamieszkały był przez gnomy i krasnoludy, później na wielkich okrętach miały jakoby przybyć elfy. Jest to krasnoludzka wersja historii, której nie można do końca zaufać. Mniej więcej tysiąc lat po elfach, około tysiąc lat przed czasem akcji, pojawili się ludzie. Przyłynęli, podobnie jak elfy, na wielkich okrętach. Przybycie ich określane jest jako „Pierwsze Ładowanie”. Mieli być uciekinierami z ginącego świata. Jest jeszcze jedna teoria o początkach świata – druidzi twierdzą, że przed powstaniem wszystkiego, istniał tylko dąb Bleobheris.

Sapkowskiemu nie była potrzebna kosmogonia tak jak Tolkienowi. Fragmenty historii, pojawiające się w rozmowach bohaterów, mają głównie na celu umotywowanie stosunków panujących rasami oraz ukazanie ciągłości przemian zachodzących w społeczeństwach. Ich celem jest także zróżnicowanie postaci. Kilkunastoletnia Ciri wie o historii niewiele, znacznie głębszą wiedzę może się pochwalić Geralt lub wampir Regis – żyjący na świecie od ponad czterystu lat. Pamięć o rebelii Falki sprzed kilkudziesięciu lat przetrwała wśród prostego ludu tylko jako obraz krwawej rzezi. Jedynie długowieczni czarodzieje i ludzie wykształceni znają jej polityczne i społeczne tło. Czytelnik nie musi znać wcześniejszych wydarzeń, z wyjątkiem tych, które mają wpływ na losy bohaterów. W tych sprawach Sapkowski jest bardzo dokładny i zawsze udziela pełnych wyjaśnień, które pojawiają się w wypowiedziach narratora i bohaterów. Pretekstem do nich jest najczęściej na przykład ciekawość Ciri, chęć imponowania pisarczyka Jarre lub aluzje czarodzieja Villgefortza. W przeciwieństwie do dzieł Tolkiena, Sapkowski nie umieścił żadnych dodatków ani map, przybliżających stworzony przez niego świat przedstawiony.

Wiele istotnych informacji pojawia się dopiero w ostatnim tomie sagi o wiedźminie. Dzięki magicznej mocy, umożliwiającej Ciri podróże w czasie i przestrzeni, okazuje się, że istnieje wiele światów, na których żyją różne istoty. Takim światem jest m.in. miejsce zamieszkania elfiego Ludu Olch. Ciri, uciekając przed elfami, odwiedza też wiele miejsc znanych z przeszłości (zarówno tej mitycznej, jak i historycznej – zastosowana tu została mistyfikacja podobna do tolkienowskiej) oraz przyszłości świata realnego i innych światów. Jest świadkiem podróży rycerza Zakonu Najświętszej Marii Panny, Henryka von Schwelborn, z Człuchowa do Malborka, odwiedza w przyszłości dwie badaczki jej życia – Nimue i Condwiramurs, widzi świat zniszczony najprawdopodobniej przez atomowy holokaust, walkę dwóch dinozaurów i inne jeszcze miejsca i czasy. Na

koniec odchodzi do świata, w którym spotyka Galahada, rycerza króla Artura.

Wiedza, którą Ciri czerpie od jednoroźców i elfów, pozwala jej zrozumieć, że światy istnieją równolegle obok siebie, choć czas w nich posuwa się w różnych tempach. Istoty wyjątkowe, jak ona, jednoroźce lub osoba obdarzona ogromną mocą i wiedzą, mogą otwierać wrota między nimi i swobodnie przemieszczać się. Dzięki otwarciu takich wrót na świat krasnoludów przybyły elfy. Jak się okazuje, koniunkcja sfer umożliwiła takie przejście również ludziom. Skąd – tego nie wiadomo, lecz niektóre fakty wskazują na świat pozatekstualny – podział klasowy społeczeństwa podobny do średniowiecznej Europy, znajomość niektórych pojęć, np. amazonka w znaczeniu kobiety wojowniczkowej i używanie języka łacińskiego. Jest to mistyfikacja, mająca na celu postawienie świata przedstawionego jako równoległego ze światem rzeczywistym. Okazuje się, podobnie jak w przypadku świata Tolkienowskiego, że wiele znanych w naszym świecie bajek i legend, a także nie wyjaśnionych zjawisk pochodzi ze świata przedstawionego. Przekaz został jednak zniekształcony – stąd różnice między przygodami Geralta opisanymi w opowiadaniach a bajkami i podaniami m.in. o księżniczce w szklanej wieży, pięknej i bestii, królownie Śnieżce, Królowej Lodu, dwunastu rycerzach zaklętych w łabędzie czy królu Oberonie, a także o smokach i jednoroźcach. Elfy również mogą podróżować, lecz tylko jako widma, stąd biorą się przekazy o ludziach, którzy zostali porwani przez widmowe kawalkady i powrócili po wielu latach, a ich wiek się nie zmienił – czas w świecie Ludu Olch biegnie dużo wolniej. Fakt wspólnoty światów podkreśla także występowanie wielu takich samych zwierząt i roślin, np. sosen, dębów, róż, zebra, kotów, koni, psów, krów i wielu innych.

Tolkienowska mistyfikacja ma na celu nie tylko przybliżenie świata przedstawionego czytelnikowi (za pomocą odwołania się do faktów znanych z mitów, legend i religii), lecz także jest to być może zabawa w wypełnianie białych plam w historii świata realnego. Występowanie podobnych elementów w przekazach różnych ludów pozwoliło autorowi stworzyć opowieść naśladującą mit, wspólny i uniwersalny dla całego świata. Ta mistyfikacja stała się wzorem dla innych pisarzy „odtworzących” na przykład dzieje Słowian przed chrztem Polski (m.in. *Skarby stolnów* Rafała A. Ziemięwicza).

Porównując dzieła obydwu pisarzy można zauważyć, że Tolkien stworzył świat „pełny”, którego historię w zarysie znamy od stworzenia aż po domyślny ciąg dalszy, którym może być realna rzeczywistość nas otaczająca. Sapkowskiemu, przynajmniej początkowo, na tym nie zależało. Ważne było to, co wyjaśnia losy bohaterów. Dopiero ostatni tom powieści wskazuje, że autor zaczyna zmierzać w kierunku obrazu „totalnego”, opisującego współistnienie wielu światów.

2. Przyroda

Bardzo istotnym elementem wymyślonego przez Tolkiena świata przedstawionego jest przyroda. W dużym stopniu uzależniona jest od niej sama przyroda i ma bardzo duży wpływ na życie bohaterów. Miejsca, z których bohaterowie pochodzą lub te, w których dzieje się akcja, wpływają na sposób życia, a nawet przyzwyczajenia. Na przykład mieszkańcy położonego na wyspie Numenoru zwiążą się z morzem i budują ogromne floty. Elfy żyjące w lasach Lothlorien budują swoje domy na drzewach. Krasnoludy mieszkające w górach przystosowują jaskinie do swych potrzeb. Przyroda daje wszystko, co jest niezbędne do życia: jedzenie, materiały na ubrania i narzędzia, budulec, z którego powstają warowne twierdze, miasta czy wiejskie chałupy i szafasy, a także statki, łodzie i wozy. Przyroda dostarcza także rozrywki – tak niektórzy bohaterowie traktują ogrodnictwo czy polowanie, chociaż z tym drugim bywa różnie – nie zawsze człowiek jest myśliwym, często staje się zwierzyną. Przyroda może być także zagrożeniem. Zdradliwe prądy morskie, niebezpieczne góry, mrozy, upały, morskie i lądowe potwory zmuszają ludzi do walki o przetrwanie oraz do przystosowania się do warunków przez przyrodę narzucanych. Takim prawom muszą się także podporządkować bohaterowie *Władcy Pierścieni*.

Zależności między przyrodą a życiem ludzi, elfów czy krasnoludów są w tym świecie przedstawionym dobrze widoczne. Elfy są rasą kochającą przyrodę, a szczególnie rośliny. Żyją w zgodzie z nią. Ona hojnie obdarza je swoimi darami. Krasnoludy żyjące w podziemnych pałacach, zajmują się przede wszystkim skarbami ziemi, reszta niewiele je obchodzi. Ludzie i hobbici traktują przyrodę z szacunkiem jako tę, która ich karmi i odziewa. Orki i inne stworzenia ciemności niszczą przyrodę, która musi się przed nimi bronić. Orły są naturalnymi wrogami orków, których zwalczają, jak tylko mogą. Także bezbronne, jak by się zdawało, drzewa mają własnych opiekunów, którymi są nie tylko leśne elfy, lecz także entowie – pasterze drzew, stworzenia bardzo do drzew podobne, lecz mające inteligencję i zdolność poruszania się.

Tolkien dokładnie opisuje miejsca, w których dzieje się akcja:

Wokół polany liście były gęściejsze i zieleńsze, zamykając ją nieprzeniknącą prawie ścianą, na niej za to nie rosło ani jedno drzewo, tylko szorstka trawa i przeróżne zieliska: badyłasta, spłowiata cykuta, dzika pietruszka, mleczce rozsiewające puszysty popiół, wybijające pokrzywy i osty. Ponure to było miejsce, a jednak wydawało im się uroczym, wesołym ogrodem w porównaniu z leśnym gąszczem¹³.

¹³ J. R. R. Tolkien, *Wyprowa*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1961, s. 149.

Brzegi tu wznosiły się płaskimi, porośniętymi mchem wzgórkami. Przez kamienny i wyszczerbiony próg strumień, z bulgotem spadał w brunatne bagnisko i ginał. Suche trawy chwiały się i szeleściły, chociaż wędrowcy nie czuli wcale wiatru.

Na prawo, na lewo i na wprost jak okiem sięgnąć ciągnęły się w mętym półświatle w stronę południa i wschodu moczary i bagna. Znad czarnych, cuchnących rozlewisk podnosiły się kłęby mgły i oparów¹⁴.

Ukształtowanie terenu, rośliny oraz zwierzęta występujące na nim mają ogromny wpływ na przebieg wydarzeń. Na przykład w *Hobbitcie* podczas przeprawy przez Góry Mgliste ogromna burza spotyka bohaterów, „wojna dwóch burz”, jak to nazywają oni sami. Ukrywając się przed nią w jaskini trafiają na gobliny. Bilbo, główny bohater, ucieka im, ale nie umiejąc się wydostać, błąka się w podziemiach, dzięki czemu znajduje Pierścieni – przedmiot, wokół którego ogniskują się najważniejsze wydarzenia *Władcy Pierścieni*. Podobna sytuacja występuje w *Wyprawie*. Drużynie Pierścienia nie udaje się pokonać przełęczy Karadhras w tych samych Górach Mglistych z powodu zamieci śnieżnej. Zmuszeni są do przejścia gór przez dawną siedzibę krasnoludów – Morię, teraz opanowaną przez wrogie Orki. Następstwa tej narzuconej przez siły przyrody marszruty są dla drużyny tragiczne – ginie ich przywódca, Gandalf.

Ważnym elementem jest także flora i fauna Śródziemia. Część roślin jest dobrze znana ze świata pozatekstualnego. Są tu m.in. sosny, leszczyny, brzozy, dęby, mchy, pokrzywy, niezapominajki, a także rośliny uprawne, jak pietruszka, ziemniaki, pieczarki, tytoń, róże i inne kwiaty. To samo dotyczy fauny – zwierząt dzikich i owadów, jak lisy, wilki, orły, niedźwiedzie, wrony, łabędzie, komary, świerszcze, mrówki, i domowych, jak kuce, konie, psy, gęsi, koty, krowy. Obok nich występują odmiany całkiem nie znane w świecie rzeczywistym, szczególnie w krainach zamieszkiwanych przez elfy. Można spotkać tam m.in. kwiaty elamor i nifredil oraz drzewa mallorn:

[...] jesienią liście na nich nie opadają, lecz powlekają się złotem. Dopiero z wiosną, gdy nabrzmiewają nowe pąki, stare liście lecą z gałęzi, na których rozkwitają tysiące złotych kwiatów. Złota jest ziemia w lesie, złoty strop, a filary srebrne, bo pnie pokrywa gładka, jasnoszara kora¹⁵.

Jedną z takich roślin jest lecznicze ziele athelas, zwane także królewskimi liśćmi, posiadające właściwości magiczne, ponieważ, jak mawia stare porzekadło:

Przeciw czarnych potęg tchnieniu,
Gdy zabójcze rosną cienie,
Gdy ostatni promień zgaś,

¹⁴ Idem, *Dwie wieże*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1962, s. 288.

¹⁵ J. R. R. Tolkien, *Wyprawa*, s. 432.

Ty nas ratuj athelas!
 Ręką króla liść podany
 Wraca życie, goi rany!¹⁶

Obok roślin występują w powieści zwierzęta nie znane w dzisiejszym świecie, m.in.: ogromna pajęczycza Szeloba czy wielki, latający gad – przypominający pterodaktyla (jeśli przyjąć założenie, że akcja umiejscowiona jest w pleistocenie). Jego wygląd Tolkien opisuje tak:

Dziwna skrzydlata poczwara, jeśli ptak – to większy niż wszystkie znane ptaki świata i nagi, nie upierzony; skrzydła miał wielkie, z grubej błony rozpiętej między zrogowaciałymi palcami. Stwór, być może, z dawnego świata, z gatunku, który przetrwał w zakątku nie zbadanych, zimnych gór pod księżycem dłużej niż jego epoka i w jakimś ohydny gnieździe na szczytach wyhodował to ostatnie zapóźnione potomstwo, zwyrodniałe i złowieszcze. Czarny Władca wziął je pod swoją opiekę, wykarmił ochłapami mięsa, aż potwór wyrósł ponad miarę wszelkich innych latających istot. Wtedy Czarny Władca podarował go swemu słudze jako wierzchowca¹⁷.

Innymi zwierzętami są olifanty – prawdopodobnie odwzorowanie mamutów ze świata pozatekstualnego oraz smoki – ogromne gady, z których niektóre mogły latać lub ziać ogniem¹⁸. Smoki zawsze w świadomości ludzi kojarzone były z posiadaniem ogromnych skarbów¹⁹. W czasach, w których rozgrywa się akcja *Władcy Pierścieni*, znane są one bohaterom głównie z legend i historii, wielu już nawet w nie nie wierzy. Przedstawicielami tego gatunku są pojawiający się w *Hobbicie* Smaug, którego zabicie i odzyskanie zrabowanych przez niego kosztowności jest głównym celem wyprawy bohaterów, oraz występujący w *Silmarillionie* Glaurung, pierwszy i największy z ziejących ogniem smoków-nielotów. Smoki zostały stworzone przez Morgotha, który obdarzył je złym, przewrotnym charakterem, a także takimi cechami, jak inteligencja, możliwość rzucania uroków i hipnotyzowania. Znały one Westron, czyli tzw. Wspólną Mowę – język, którym władała większość mieszkańców Śródziemia na zachód od Morza Rhun²⁰. Glaurung posługiwał się także magią – za jej pomocą pozbawił Nienor pamięci.

Także wielu innym stworzeniom, istniejącym w świecie pozatekstualnym, autor przypisał nowe właściwości. Przede wszystkim umiejętność porozumiewania się z elfami, krasnoludami, hobbitami czy ludźmi. Niektóre zwierzęta, jak np. lisy, wilki czy drozdy, mają własne języki; inne, m.in. orły i kruki, znają także Wspólną Mowę. Właściwości te są wykorzystywane

¹⁶ Idem, *Powrót króla*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1963, s. 174.

¹⁷ *Ibidem*, s. 139–140.

¹⁸ Patrz: R. Foster, *Encyklopedia Śródziemia*, przeł. A. Kowalski, T. A. Olszański, A. Sylwanowicz, Warszawa 1998, s. 221–222.

¹⁹ Patrz: A. M. Kempniński, *Słownik mitologii ludów indoeuropejskich*, Poznań 1993, s. 385.

²⁰ Patrz: R. Foster, *op. cit.*, s. 225.

przez rasy inteligentne²¹. Ptaki często służą do przenoszenia wiadomości, a także obserwacji i szpiegowania, np. orły – zawsze były w sojuszu z Wolnymi Plemionami i pomagały w walce ze złem. Z drugiej strony wrony i sokoły poszukują Drużyny Pierścienia, aby zawiadomić o nich Saurona lub zdrajcę Sarumana. Wilkom można narzucić dyscyplinę i przemienić ich stada w armię – tak było np. w Bitwie Pięciu Armii. Wilki potrafią także z własnej woli sprzymierzać się z orkami, aby napadać na ludzi.

Cała przyroda Śródziemia ma własne życie, ukryte przed inteligentnymi rasami, obdarzona jest świadomością, nawet kamienie, o czym dowiadujemy się ze słów Legolasa: „Tylko ja słyszę skargę kamieni: Z głębi nas dobywali, pięknie nas rzeźbili, wysoko z nas piętrzyli mury, ale odeszli. Elfy odeszły”²². Jest to szczególnie widoczne w opowieści Merriadoka o Starym Lesie rosnącym na granicy Shire:

Prawda jednak, że las jest niesamowity. Można powiedzieć, że wszystko tam żyje bujniej i śledzi czujniej wydarzenia, niż my przywykliśmy w Shire. Drzewa nie lubią obcych. Patrzą na ciebie. Zazwyczaj poprzestają na tym i póki słońce świeci, nie robią nic więcej. Tylko od czasu do czasu któreś, bardziej od innych złośliwie rzuci gałąź pod nogi, wysunie korzeń na ścieżkę, oplącze cię powojem. Nocą jednak bywa podobno gorzej. [...] Zdawało mi się, że drzewa szepcą coś między sobą, przekazują jakieś nowiny, [...] Powiadają, że drzewa wręcz poruszają się, że umieją okrążyć i zamknąć niepożądanych gości. Rzeczywiście przed laty zaatakowały kiedyś nasz mur: stanęły tuż, schyliły się ponad nim aż na drugą stronę²³.

Tę „niesamowitość” lasu odczuwają hobbici na własnej skórze, kiedy Stara Wierzba usypia ich i stara się połknąć. Tajemnica drzew wyjaśnia się, kiedy Merry i Pippin spotykają enta o imieniu Fangorn – inaczej Drzewiec:

Ujrzeni tuż przed sobą zdumiewającą, niezwykłą twarz. Należała do olbrzymiego ni to człowieka, ni to trolła, który miał ze czternaście stóp wzrostu, a głowę podłużną i osadzoną niemal bezpośrednio na krępkim tułowiu. Trudno było zgadnąć, czy owinięty jest w płaszcz z jakiejś zielonoszarej, podobnej do kory tkaniny, czy też jest to jego własna skóra. W każdym razie ramiona nieco poniżej barku nie były pomarszczone, lecz gładkie i brunatne.

U każdej stopy miał siedem palców. Dolną część twarzy zarastała siwa broda, długa, gęsta, krzaczasta, o włosach u nasady prawie tak grubych jak gałązki, ale na końcach cieniejących i puszystych niby mech²⁴.

²¹ Rasami inteligentnymi będę tu nazywał wszelkie humanoidy posługujące się narzędziami, tworzące systemy społeczne, występujące w światach przedstawionych zarówno u Tolkiena, jak i Sapkowskiego, czyli m.in.: ludzi, hobbitów, krasnoludów, elfy, orki, bobolaki, driady, wrany, trolle i wampiry.

²² J. R. R. Tolkien, *Wyprawa*, s. 367.

²³ *Ibidem*, s. 146–147.

²⁴ J. R. R. Tolkien, *Dwie wieże*, s. 76.

Ent to pasterz drzew – kiedy pozostaje w bezruchu, prawie niemożliwe jest odróżnienie go od jego podopiecznych. Wielu entów, jak wyjaśnia hobbitom Fangorn, „zdrzewiało” i stało się huornami. Rzadko poruszają się, lecz gdy wpadną w gniew, ich siła jest ogromna – potrafią kruszyć skały, o czym przekonał się na własnej skórze Saruman i jego armia orków. Przyroda, jak widać, potrafi bronić się sama, lecz nie zawsze zwycięża, czasem wróg jest silniejszy:

[...] okolica wydawała się pusta. Na północy wśród cuchnących jam pokazały się pierwsze ogromne usypiska żużlu, rumowisk skalnych, spopielałej ziemi – ślady krećcei roboty niewolników Mordoru²⁵;

Ma takich młynów kilka. [...] Wciąż tylko słysząc łoskot, dym bucha z kominia, smród zapowietrza okolicę, a w Hobbitonie nikt nie zazna spokoju za dnia ani w nocy. Umyślnie wylewają jakieś brudy, zapaskudzili nimi w dolnym biegu Wodę i całe to plugastwo sływa do Brandywiny. Jeśli im o to chodzi, żeby Shire zamienić w pustynię, to wybrali dobrą drogę²⁶.

Jeszcze jedną istotną funkcją przyrody jest postawienie wyraźnej przegrody między „dobrymi” i „złymi”. Stosunek danej rasy czy bohaterów do zwierząt i roślin jest tego wyróżnikiem. Po stronie dobra są m.in.: elfy, ludzie, hobbiti i większość krasnoludów. Elfy nie muszą uprawiać ziemi ani hodować roślin, przyroda sama obdarza je swoimi owocami. Tam, gdzie mieszkają, można znaleźć okazy nie spotykane nigdzie indziej, np. wspomniane już mallorny. Jednym z elementów życia elfów jest nieznaną innym rasom, magiczna więź z przyrodą, która pozwala im na rozumienie na przykład drzew czy nawet kamieni. To właśnie elfy nauczyły entów mowy. Znają one także języki zwierząt.

Hobbiti mają do przyrody inny stosunek – bardziej użytkowy. Wyraźnie zarysowuje się tu podział między przyrodą dziką i oswojoną. Najlepiej widać to na przykładzie Shire, kraju hobbitów:

Kraj jednak zdawał się coraz mniej dziki, coraz lepiej zagospodarowany. Po jakimś czasie znaleźli się wśród porządnie uprawionych pól i łąk, zobaczyli żywopłoty, furki, groble i rowy odprowadzające wodę. Wszystko tutaj tchnęło ładem i spokojem, jak w zwykłym, cichym zakątku Shire'u²⁷.

Hobbiti to rasa osiadła, silnie związana ze swoją ziemią. Ich kraj jest krajem większych i mniejszych farm, oraz małych miasteczek. Oni sami zajmują się głównie uprawą i hodowlą. Większość z nich mieszka w domach

²⁵ Idem, *Powrót...*, s. 204.

²⁶ *Ibidem*, s. 371.

²⁷ J. R. R. Tolkien, *Wyprawa*, s. 121.

wykopanych w ziemi, otoczonych zadbanymi, pięknymi ogródkami. Znajomość sposobów hodowli roślin czy piękny ogród jest w Shire powodem do dumy, a także zazdrości sąsiadów. Pod względem rozwoju agrarnego hobbitów stoją na wysokim poziomie, produkują wino, piwo, mają hodowle pieczarek. Jako jedyni w Śródziemiu uprawiają „ziele fajkowe” i znają sztukę palenia fajki. Oprócz zalet praktycznych przyrody dostrzegają także jej walory estetyczne – nie marnują żadnej okazji podziwiania nieznanymi roślinami czy zwierzętami.

Ludzie niewiele różnią się od hobbitów w swoim stosunku do przyrody. Choć wielu z nich mieszka w kamiennych miastach, umieją docenić jej piękno i użyteczność. Są też wrażliwi na szkody poczynione przez orków w Ithilien – stają się one jeszcze jednym powodem nienawiści do Czarnego Władcy. Wykorzystują przyrodę w każdy możliwy sposób, rzeki służą im do podróżowania i spławiania dóbr, a także jako napęd kół młyńskich. Góry pozwalają na budowę bezpiecznych schronów, takich jak Dunharrow lub twierdz, jak np. Minas Tirith, Isengard czy Helmowy Jar. Drewno wykorzystywane jest jako budulec domów, statków czy wozów. Tam, gdzie gleba jest żyzna, zakłada się sady i uprawia ziemię, jak np. w Lossarnach. W Rohanie podstawą gospodarki jest posiadanie konia, który stanowi zarówno podstawowy środek transportu na stepach, jak i jeden z najważniejszych elementów wyposażenia armii. Ciężka kawaleria jest postrachem dla wrogów. Koń decyduje o prędkości wojska i o sile jego uderzenia. Nieobce jest także wykorzystanie przyrody do celów leczniczych – w Domach Uzdrawienia w Minas Tirith jedną z najważniejszych osób jest „mistrz zielarz”. Po wygranej wojnie wśród głównych punktów programu odbudowy znalazło się sadzenie ogrodów w miejscach zniszczonych przez nieprzyjaciół.

Krasnoludy dają wyraz swojemu podziwowi dla natury, zbierając swe podziemne pałace jej obrazami – kolumny mają na przykład kształt drzew, uregulowane strumienie tworzą wodospady i fontanny. Żaden z krasnoludów nie zetnie drzewa bez potrzeby.

Po przeciwnej stronie znajdują się orki, trolle oraz ich władcy – Sauron i Saruman. Orki wycinają drzewa bezmyślnie, z samej tylko przyjemności niszczenia. Elf Legolas zauważa że: „Żadne inne plemię tak nie traktuje ziemi [...]. Orkowie znajdują jak gdyby rozkosz w deptaniu i tępieniu żywej roślinności, choćby im nie zagrażała drogi”²⁸. Skarży się na nich i na Sarumana także Drzewiec: „Ten niegodziwiec i jego sługi pustoszą las. Na skrajach rąbią drzewa, dobre zdrowe drzewa. Niektóre zostawiają zwalone, żeby gniły na miejscu, po prostu ze zwykłej orkowej złośliwości. Ale większość pni zabierają z sobą, by nimi podsycać ognie Orthanku”²⁹.

²⁸ J. R. R. Tolkien, *Dwie wieże*, s. 18.

²⁹ *Ibidem*, s. 90.

O Sauronie mówi się, że nawet góry jęczą pod jego jarzmem. Saruman niszczy przyrodę w swoich włościach, a po klęsce ucieka do Shire, aby kontynuować swoje dzieło.

Przyroda we *Władcy Pierścieni* jest obecna praktycznie wszędzie. Pojawia się zarówno w opisach, jak i rozmowach bohaterów. Stanowi nieodłączny element ich życia.

Opisy przyrody w napisanej przez Sapkowskiego sadze o wiedźminie są dokładne i pełne, jak we *Władcy Pierścieni*:

Jar był rzeczywiście tam, gdzie się go spodziewał – w pewnym momencie wiedźmin z góry spojrzął na korony drzew, ciasno wypełniające rozpadlinę. Zbocza wąwozu były jednak łagodne, a dno suche, bez tarniny, bez gnijących pni. Pokonał jar łatwo. Po drugiej stronie był brzozywy zagajnik, a za nim duża polana, wrzosowisko i wiatrołom, wyciągający w górę macki popłątanych gałęzi i korzeni.

Ptaki, spłoszone pojawieniem się jeźdźca, wzbiły się wyżej, zakrakały dziko, ostro, chrapliwie³⁰.

Ruszyli w dół, w rozpadliny odsłoniętego dna, miejscami brodząc w wodzie, wciąż kotłującej się w skalnych kominach. Taplali się w nieckach wysłanych piaskiem i morskoczymem. [...] Jaskier co chwila przystawał, grzebał patykami w żwirze i kłębach wodorostów.

– O, popatrz Geralt, rybka. Cała czerwona, niech mnie diabli. A tu, o, mały węgorz. A to? Co to jest? Wygląda jak wielka przezroczysta pchła. [...]

Dno usiane było strzykwami, muszlami, kupami morskoczymu. W kałużach i nieckach falowały wielkie meduzy i wirowały węzowidła. Małe kraby, kolorowe jak kolibry, uciekały przed nimi, stąpając bokiem, przebierając ruchliwymi odnóżami³¹.

Świat zwierzęcy, stworzony przez Sapkowskiego, jest bogatszy niż Tolkiena. Pracą głównego bohatera – wiedźmina Geralta – jest obrona ludzi przed różnego rodzaju potworami. Dzięki temu można dowiedzieć się o takich zwierzętach, jak np. bazyliszek, mantikora, kikimora, ghul, widłogon, vexling, kraken, strzyga, gryf, wyvern, ornitodrakon, sukub, bruxa, korred, kilmulis czy pryskirnik. Większość z nich nie jest znana przeciętnemu mieszkańcowi świata przedstawionego. Wszystkich potworów nie znają ani czarodzieje, ani nawet wiedźmini, którzy są specjalistami w ich tępieniu.

Jakakolwiek ich klasyfikacja jest trudna do przeprowadzenia. Część z nich posługuje się narzędziami, z niektórymi można nawet porozmawiać. Przykładem takiego stworzenia jest vexling, zwany także mimikiem, dopplerem, mieniakiem, podwójniakiem lub bedakiem. W swojej naturalnej postaci jest humanoidem wzrostu niziołka i konsystencji, według słów bohaterów, „ciastowatej”. W razie potrzeby potrafi przybrać postać zwierzęcą lub ludzką oraz skopiować psychikę ofiary. W opowiadaniu *Wieczny ogień*³²

³⁰ A. Sapkowski, *Ziarno prawdy*, [w:] idem, *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1992, s. 43–44.

³¹ A. Sapkowski, *Trochę poświęcenia*, [w:] idem, *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1992, s. 202–203.

³² *Ibidem*.

przemienia się kolejno w niziołka Bibervelta, Jaskra i Geralta. Należałoby go więc zakwalifikować do ras inteligentnych.

Obok tych stworzeń istnieją także istoty o zdolnościach magicznych. Należą do nich jednorożce, posiadające m.in. możliwość swobodnego przemieszczania się między światami oraz podróży w czasie, a także smoki – niektóre z nich mogą przybierać ludzką postać. Na przykład smok Villentrtenmerth, jeden z bohaterów *Granicy możliwości*³³, przez większą część opowiadania występuje pod postacią rycerza Borcha Trzy Kawki. W świecie przedstawionym Sapkowskiego nie brakuje także zwierząt istniejących w świecie pozatekstualnym. Pojawia się tu wszelkiego rodzaju zwierzyna zarówno dzika, jak i udomowiona (m.in. niedźwiedź, kot, krowa, kura, koń, pies, sum, jeleń, sowa).

Flora, choć odgrywa mniejszą rolę w przebiegu akcji niż fauna, jest także często opisywana. Roślinność i gleba mają istotny wpływ na osadnictwo – większość mieszkańców tego świata to rolnicy, uprawa ziemi stanowi podstawę przetrwania, jak mówi Jaskier do Geralta:

Od rolnictwa zależy los świata, dobrze więc znać się na rolnictwie. Rolnictwo karmi, ubiera, chroni od chłodu, dostarcza rozrywki i wspomaga sztukę.

– Z tą rozrywką i sztuką trochę przesadzilesz.

– A gorzałkę z czego się pędzi?³⁴

Rolnictwo także uwarunkowuje rozmieszczenie populacji. Na przykład w Dolinie Kwiatów ziemia rodzi bardzo dobrze, „Żyto jak złoto, a w tej kukurydzy schowałby się chłop na koniu”³⁵. To spowodowało migrację ludzi na te tereny i wygnanie stamtąd elfów.

Podobnie w przypadku fauny, część roślin hodowanych przez chłopów oraz te dziko rosnące są zaadaptowane ze świata realnego, jest tam więc m.in.: pszenica, sosna, dąb, chrzan, wyka, łubin, czosnek, cebula, winogrono, chmiel, stokrotka i róża. Obok nich rosną okazy wymyślone bądź zmodyfikowane przez autora. Są to na przykład nieznanne z nazwy kwiaty, odżywiające się pokarmem białkowym, a więc zwierzętami, a nawet ludźmi, ponadto mandragora, conynchaela, żywokost, nostrix, piłorytka, dętogłów, skorocel, siężygron, ciemiężca, bieluń, głóg, wilczomlecz. Część z nich posiada różne, nieznanne w świecie pozatekstualnym, właściwości, np. chmiel roztacza silną aurę – niemożliwe jest więc wyszukanie za pomocą magii kogoś, kto się ukrywa na chmielowym polu. Conynchaela i żywokost są używane przez driady do leczenia wszelkiego rodzaju ran ciętych i złamań. Ciemiężca i wilczomlecz są trucizną dla normalnych ludzi. Wiedźmini

³³ A. Sapkowski, *Granice możliwości*, [w:] idem, *Miecz przeznaczenia*.

³⁴ A. Sapkowski, *Kraniec świata*, [w:] idem, *Ostatnie życzenie*.

³⁵ *Ibidem*, s. 176.

sporządzają z nich wywary zmieszane z innymi, nikomu prawie nieznanymi roślinami i używają do świadomej kontroli nad czynnościami organizmu. Mogą dzięki temu m.in. widzieć w ciemnościach, przyspieszyć swoje reakcje lub spowolnić pracę serca. Czarodzieje, a przede wszystkim czarodziejki, używają wywaru z mandragory do podtrzymywania młodości, o czym mówi Jaskier:

– Młoda, urodziwa i te oczy. [...] Wszystkie takie są. Żadna, którą znam, a znam wiele, nie wygląda na więcej niż dwadzieścia pięć, trzydzieści, a niektóre, słyszałem, pamiętają czasy, gdy bór szumił tam, gdzie dziś stoi Novigrad. W końcu, od czego są eliksiry z mandragory? A czy sobie również mandragorą zakraplają, żeby błyszczały. Jak to baby³⁶.

Są także rośliny, nazywane przez bohaterów „grzybkami”, „sałatą”, „trawami”, które w połączeniu z magią powodują u ludzi mutacje – dzięki temu wiedźmini mają zdolności ponadludzkie. O znaczeniu, jakie przywiązywano do niektórych gatunków roślin, świadczy specjalna szklarnia w świątyni bogini Melitele, której dach pokryto kryształem i zastosowano magiczne filtry, aby zachować wymierające okazy, co wymagało ogromnego nakładu pracy i pieniędzy.

Wykorzystanie roślin było wszechstronne. Elfki wynalazły np. cienie do powiek. Roślinne barwniki mają zastosowanie również w manufakturach odzieżowych. Drzewa w budownictwie, szkutnictwie, rymarstwie, kowalstwie oraz wszędzie tam, gdzie potrzebny jest opał. Z roślin produkuje się alkohole, lekarstwa, odzież, amulety, a także narkotyki.

Przyroda jednak to nie tylko korzyści, to także zagrożenia. Istnieje wiele niebezpiecznych dla życia ludzi zwierząt, a nawet roślin. Niektóre z nich żyją i rozwijają się kosztem ludzi, np. ghule odżywiające się trupami, których populacja znacznie się powiększa w trakcie każdej wojny. Strzygi powstają dzięki klątwie rzuconej na człowieka, człowiek też jest ich głównym pokarmem. Wiele innych potworów nie było w przeszłości naturalnymi wrogami ludzi – stały się nimi dopiero wtedy, kiedy ekspansywność osadników zagroziła ich bytowi. Tak było na przykład ze smokami. Villentrmerth, jedyny złoty smok, o którym mieszkańcy świata przedstawionego słyszeli, okazuje się czymś w rodzaju smoczego wiedźmina, powołanego do obrony swego gatunku przed dwunożnymi napastnikami. Są także zwierzęta, które nie sprowokowane nie atakują, ale są tępione, bo wzbudzają strach. Ludzie w swojej niewiedzy przypisują niektórym zwierzętom przerażające właściwości, np. bazyliszek, jak się okazuje, nie ma wcale możliwości zamienienia swej ofiary w kamień, jak tłumaczy to specjalista Geralt. Inne znowu potwory są czystym wymysłem biedoty, której łatwiej żyć, kiedy winy za swe niepowodzenia zrzucą na jakiegoś monstra:

³⁶ A. Sapkowski, *Granica...*, s. 23.

Następne kilka minut upłynęło na intensywnym wyliczaniu potworów naprzykrzających się okolicznym włóścianom swymi niecnymi uczynkami lub samą tylko egzystencją. Geralt i Jaskier dowiedzieli się o biegdakach i mamunach, przez które uczciwy chłop nie może trafić do domu w pijanym widzie, o latawicy, co lata i krowom mleko spija, o biegającej po lesie głowie na pajęczych nogach, o choboidach noszących kraśne czapeczki i o groźnym szczupaku, który wyrwa białinę z rąk piorących bab, a tylko patrzeć, jak się weźmie za same baby³⁷.

Mimo niewątpliwych korzyści, jakie daje przyroda, rzadko kiedy jest ona doceniana. Podobnie jak u Tolkiena blisko związane z naturą są elfy oraz żyjące w lasach driady. Niziołki zajmują się przede wszystkim rolnictwem i dbają o ziemię, którą uprawiają. Są też i ekolodzy dostrzegający zagrożenia spowodowane rozwojem ludzkiej cywilizacji. Należą do nich m.in. druidzi, dla których drzewa są święte. Oprócz nich podział między tymi, co o przyrodę dbają, a tymi, co ją bezmyślnie lub świadomie niszczą, nie jest zarysowany tak wyraźnie jak u Tolkiena. Z jednej strony jest np. czarodziej Dorrogeray, który stara się bronić wymierające okazy, nawet jeśli są to groźne potwory, z drugiej niektóre czarodziejki noszą buty ze skór zagrożonych gatunków. Naukowcy z uniwersytetu w Oxenfurcie budują oczyszczalnie ścieków, a tymczasem garbarnie i rzeźnie zatrująją wody. Przeciętny człowiek uważa, że mu się wszystko od przyrody należy, niewielu jednak zauważa, że przyrodę trzeba przed ludźmi bronić, aby przetrwała dla przyszłych pokoleń.

Przyroda zaczyna bronić się sama – ewoluuje, przystosowuje się do świata władanego przez człowieka. Żagnica, zwierzę żyjące w rzekach i żywiące się karłowatymi morświnami rzecznyymi, kiedy ludzie wybili morświny i zamulili rzeki, uległa mutacji, urosła i zaczęła się żywić bytłem przewożonym promami przez rzekę.

W przeciwieństwie do *Władcy Pierścieni*, stosunek do przyrody nie jest w świecie Sapkowskiego wyróżnikiem tego, które rasy stoją po stronie dobra, a które po stronie zła. Nie jest nim także w przypadku konkretnych postaci. Touruviel i Faointairna jako elfy kochają przyrodę, co jednak nie przeszkadza im w mordowaniu ludzi. Odpowiedzialny za śmierć wielu osób Codringher trzyma w domu kota, do którego jest bardzo przywiązany. Stosunek jakiegś rasy do przyrody jest tylko jedną z wielu jej cech, mającą niewątpliwie wpływ na inne, lecz nie zasadnicze dla światopoglądu, tak jak to jest u Tolkienowskich ras. Elfy kochają przyrodę – to uczucie powoduje u nich wytworzenie się szacunku do wszystkiego, co żyje, istoty zaś niszczące przyrodę stają się ich śmiertelnymi wrogami. Także krasnoludy, hobbici i większość ludzi uważają niszczycieli za barbarzyńców.

W opowiadaniach Sapkowskiego, podobnie jak u Tolkiena, przyroda pełni istotne funkcje. Świat przedstawiony pozbawiony jej opisów byłby niepełny, tym bardziej że jest to świat wymyślony i informacje o przyrodzie

³⁷ A. Sapkowski, *Kraniec...*, s. 172.

są dla czytelnika ważnym czynnikiem dostarczającym wiedzy o warunkach kształtujących sposób życia bohaterów. Tolkien powiedział, że im więcej jest w tekście odwołań do świata rzeczywistego, tym czytelnikowi łatwiej się zorientować w świecie przedstawionym³⁸. Tajemnicą sukcesów obu autorów jest m.in. spójność ich światów. „Wiarygodne”, zgodne z zakorzenionymi w świadomości wyobrażeniami czytelnika połączenie elementów zaczerpniętych ze świata realnego oraz tych wymyślonych czy przeniesionych z mitów, legend i bajek pozwoliło na stworzenie światów łatwych do zaakceptowania i do odnalezienia się w nich. Tolkien, swoją precyzją w dopasowywaniu nowych elementów i konsekwencją w ich tworzeniu, położył podwaliny pod nowe światy – stworzył konwencję, z której korzystają autorzy i która ułatwia czytelnikowi wejście w ich realia. Sapkowski wykorzystuje doświadczenia Tolkiena i w pewnym stopniu opiera się na wzorze przez niego stworzonym.

Mateusz Poradecki

THE WORLDS AND NATURE IN FANTASY LITERATURE ON THE BASIS OF TOLKIEN'S AND SAPKOWSKIS PROSE

(Summary)

The study investigates the picture of the worlds created by Tolkien and Sapkowski in their prose. The idea of the study is to show the differences and similarities between the prose of John R. R. Tolkien, the author who created fantasy genre, and the prose of Andrzej Sapkowski, one of the greatest Polish fantasy writers, who wrote his books fifty years after Tolkien. The study shows the integrity of elements taken from the real world and these created by the authors. Sapkowski implements his prose with the elements of the worlds created by Tolkien. Nevertheless, Sapkowski himself introduces new races, plants, and other elements into his worlds. The following study draws upon a conclusion that fantasy literature is constantly evolving but still, every piece of fantasy literature, to a certain extent, is based on this of Tolkien.

³⁸ Patrz: P. H. Kocher, *op. cit.*, s. 7–8.