

# Anna Ratajczyk

---

## "Sacrum" w twórczości Johna Ronalda Reuela Tolkiena

---

Studia Warmińskie 4445, 113-131

---

2007/2008

Artykuł został 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.

## SACRUM W TWÓRCZOŚCI JOHNA RONALDA REUELA TOLKIENA

Treść: — Wstęp. — I. J.R.R. Tolkien — sylwetka pisarza. — II. Literatura fantasy — twórczość Tolkiena. — III. Świat Tolkiena a *sacrum*. — IV. Zastępcze *sacrum* w literaturze fantasy. — Summary

### WSTĘP

John Ronald Reuel Tolkien (1882–1973), angielski pisarz i naukowiec, jest dziś jednym z najpoczytniejszych twórców literatury *fantasy*. Znany jest przede wszystkim jako, autor *Hobbita*, *Władcy Pierścieni* i *Silmarillionu*, ale był on także odznaczającym się wielką przenikliwością naukowcem. Specjalizował się w literaturze anglosaskiej i wczesnośredniowiecznej oraz w językach germańskich. Pewnie też dlatego literaturę postrzegał głównie przez pryzmat filologii<sup>1</sup>. Jest ponadto autorem kilku jeszcze innych opowiadań, jednakże to w wymienionych wyżej utworach zawarta jest cała wykreowana przezeń mitologia.

Jego twórczość zachwyca wielu, wiele też powstało publikacji poświęconych zarówno samemu autorowi, jak i jego dziełom. Także w Polsce można obecnie znaleźć ich niemało. Zwłaszcza z okazji niedawnej ekranizacji *Władcy Pierścieni* niejedno zostało napisane. Do fascynacji pisarstwem Tolkiena przyznają się ludzie znani i mniej znani, naukowcy, dziennikarze i duchowni. Również w jednym z najbardziej dziś popularnych źródeł informacji, a mianowicie w Internecie, odnajdziemy mnóstwo stron utworzonych przez entuzjastów jego twórczości, co daje pewien obraz rozmiarów tego zjawiska.

Właśnie skala zainteresowania Tolkienem i stworzonym przez niego światem sprawia, że samo to zjawisko staje się interesujące. Co w wykreowanym przez niego świecie jest tak pociągające dla tak wielu? Może w tej opowieści odnajdują coś, czego nie potrafią już odnaleźć we współczesnym świecie? Dlaczego w Rosji powstają kościoły tolkienistów? Może przez tę swoistą mitokreację Tolkien rzeczywiście uwrażliwił ludzi na Tajemnicę, umożliwił im otwarcie się na doświadczenie *sacrum*? W jaki sposób jednak *sacrum* może być obecne w literackiej fikcji?

---

<sup>1</sup> H. Carpenter, *Inklingowie*; C.S. Lewis, *J.R.R. Tolkien: Charles Williams i ich przyjaciele*, tłum. Z.A. Królicki, Poznań [brw], s. 201.

A może jest to kolejny przykład literackiego eskapizmu, próba stworzenia innego świata, który pomaga nam uciec od szarej codzienności?

### I. J.R.R. TOLKIEN — SYLWETKA PISARZA

Tolkien od dzieciństwa był zafascynowany baśniami i mitami pochodzącymi ze Skandynawii. W latach dwudziestych XX wieku wpadł na pomysł napisania mitologii dla Anglii. Jednym ze źródeł tego pomysłu był żal, że Anglia nie posiada takiego bogactwa opowieści. Innym było jego zamiłowanie do wymyślania nowych języków. Odkrył bowiem, że aby doprowadzić taki język do pewnego stopnia złożoności, musi stworzyć „historię”, w której może się on rozwijać. Zamiar stworzenia od podstaw całej mitologii był przedsięwzięciem nie mającym odpowiedników w historii literatury. Takie były początki *Silmarillionu*, dzieła, które tworzył, komponował i poprawiał przez całe swoje życie, a które wydane zostało dopiero po jego śmierci<sup>2</sup>.

Pierwszą książką, która przyniosła mu sławę jako pisarzowi był wydany w 1937 roku *Hobbit*. Gdy okazało się, że pierwszy nakład książki rozszedł się w błyskawicznym tempie, a ponadto wydanie amerykańskie otrzymało nagrodę jako najlepsza dziecięca książka sezonu, angielski wydawca Tolkiena zdał sobie sprawę, że ma w swym katalogu bestseller dla dzieci i zaczął domagać się napisania dalszego ciągu o hobbitach<sup>3</sup>. Wówczas Tolkien przesłał mu do przejrzania rękopis, a właściwie stos notatek *Silmarillionu* oraz kilka innych krótkich opowiadań dla dzieci. Opowiadania dla dzieci się spodobały, jednak żadne z nich nie było o hobbitach, *Silmarillion* natomiast został odrzucony. Tolkien nieco urażony odrzuceniem stworzonej przez siebie mitologii, zaczął się zastanawiać nad napisaniem dalszej części *Hobbita*. Jednak, jak to napisał w liście do swego wydawcy, opowieść ta całkiem wymknęła mu się spod kontroli. Potem przez następne lata, z mniejszymi lub większymi przerwami, powieść ta powoli rozrastała się, całkowicie tracąc charakter książki dla dzieci<sup>4</sup>.

W sumie praca nad *Władcą Pierścieni*, bo taki tytuł nadał nowej książce, trwała dwanaście lat. Jedną z przyczyn tak powolnych postępów w pracy był jego perfekcjonizm. Tolkien bardzo się starał, aby każdy szczegół (daty, fazy księżyca, mapy, trasy marszrut itp.) pasował do ogólnego obrazu. Ostateczna wersja była gotowa jesienią 1949 roku<sup>5</sup>. Jednakże dwa pierwsze tomy wydane zostały dopiero pięć lat później w roku 1954, a tom trzeci w roku 1955<sup>6</sup>.

Większość opowieści napisanych przez Tolkiena dzieje się w Śródziemiu. Sam autor w ten sposób wyjaśniał sens swojej kreacji artystycznej: *Śródziemie* (ang. *Middle-earth*) *nie jest nazwą, jakiegoś nieistniejącego świata, nie mającego związku ze światem, w którym żyjemy. To po prostu średnioangielskie słowo*

<sup>2</sup> C.S. Lewis, J.R.R. Tolkien: Wizjoner i marzyciel, tłum. A. Sylwanowicz, Warszawa 1997, s. 87.

<sup>3</sup> Tamże, s. 167–170.

<sup>4</sup> Tamże, s. 171–192.

<sup>5</sup> Tamże, s. 171–192.

<sup>6</sup> Tamże, s. 203–206.

*middel-erde, przejęte ze staroangielskiego Middangeard: było to określenie zamieszkanych przez ludzi krain „między morzami”. I chociaż nie usiłowałem odnieść kształtu gór i mas lądowych do tego, co na temat bliższej przeszłości mogą głosić geolodzy, ta 'historia' ma się rozgrywać w czasach Starego Świata naszej planety*<sup>7</sup>.

Zainteresowanie mitologią wpłynęło na ukształtowanie się poglądów Tolkiena zarówno na język, jak i na sam proces tworzenia. Wszelkie przejawy ludzkiej twórczości określa on mianem „współstwarzania”, które jest, według niego, jednym z najcenniejszych darów, jakie człowiek otrzymał od Stwórcy. Poza tym głosi on pogląd, że współczesny świat nazbyt pochopnie porzucił mitologię w przekonaniu, że są one tylko zbiorami kłamstw. Postęp odkrywając nowe prawdy, doprowadził do zapomnienia starych, które dotyczyły fundamentalnych dla człowieka zagadnień<sup>8</sup>. Jednakże od wieków, we wszystkich obszarach kultury ludzkiej mitologię stanowiły ważną formę komunikacji. Zarówno w dziedzinie obrzędowości, języka, sztuki jak i własności oraz prawa mit używany był jako instrument ludzkiego współżycia. Wciąż też obecne są w kulturze potrzeby, które nie mogą być zaspokojone bez udziału mitologicznych interpretacji świata<sup>9</sup>. Tolkien uważał, że brak mitologii to brak korzeni, a w związku z tym brak narzędzia pomagającego zrozumieć świat. Dlatego też, widząc, że kulturze angielskiej pod tym względem daleko do bogactwa sag islandzkich, podań celtyckich, czy fińskich, tak bardzo pragnął stworzyć mitologię dla własnego kraju<sup>10</sup>.

Język natomiast, według Tolkiena, jest przejawem ludzkiej aktywności poznawczej. Jej cechą było określanie zjawiska bez rozdzielania w nim — w początkach naszej aktywności językowej — tego, co materialne, od tego, co duchowe. To rozdzielenie nastąpiło później, tak jak oddzielenie przymiotnika od rzeczownika. W ten sposób „różanopalca” Jutrzenka, stała się tylko kimś lub czymś, co ma różowe lub różane palce. Uważał też, że język przechowuje w bardzo specyficznej postaci ślady przeszłości<sup>11</sup>.

Jako naukowiec i jako twórca był Tolkien, jak nikt inny, upoważniony do przywrócenia baśni i mitowi należnego im miejsca pośród wytworów ludzkiej kultury. Uczynił to najpełniej w eseju *O baśniach*, który stał się niejako jego manifestem artystycznym<sup>12</sup>. Sam siebie w nim określił mianem *miłośnika baśni*<sup>13</sup>. Uważał je za dziedzinę prawdziwej sztuki i sprzeciwiał się czynieniu z dziecinnego pokoju jedyne, właściwego im miejsca. Twierdził, że mogą one nawet zaferować więcej niż pozostałe dzieła sztuki: *Mogą zaferować w szczególny sposób i w szczególnym stopniu fantazję, uzdrowienie, ucieczkę i pociechę, a więc wszystko to, co bardziej jest potrzebne dorosłym niż dzieciom*<sup>14</sup>. Fantazję natomiast uważał za

<sup>7</sup> J.R.R. Tolkien, *Listy*, red. H. Carpenter, tłum. A. Sylwanowicz, Poznań 2000, s. 329.

<sup>8</sup> W. Szostak, *Kulturowy fenomen Tolkiena*, *Znak* 9(2004), s. 14–15.

<sup>9</sup> L. Kołakowski, *Obecność mitu*, Warszawa [brw], s. 181–183.

<sup>10</sup> W. Szostak, jw., zob. przypis 8, s. 15.

<sup>11</sup> J.Z. Lichański, *Opowiadania o... krawędzi epok i czasów Johna Ronalda Reuela Tolkiena*, Warszawa 2003, s. 119.

<sup>12</sup> A. Ziółkowski, *J.R.R. Tolkien albo baśń zrehabilitowana*, *Znak* 9(1983), s. 1431.

<sup>13</sup> J.R.R. Tolkien, *O baśniach*, w: *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, tłum. J. Kokot, M. Obarski, K. Sokołowski, Poznań 1994, s. 11.

<sup>14</sup> Tamże, s. 49.

naturalny aspekt ludzkich działań. Nie jest ona niezdolnością postrzegania rzeczywistości świata, wręcz przeciwnie u jej podstaw leży rozpoznanie faktów. Fantazja jest sztuką tworzenia w swej najczystszej postaci. Może ona dziwne rzeczy czynić ze światem, łącząc w nowe całości przymiotniki i rzeczowniki, a źródłem jej jest tęsknota za żywą i rzeczywistą twórczością. Jest „zaczarowaniem”, które wytwarza wtórny świat, do którego zarówno twórcy jak i widzowie mogą wejść, a gdy już się w nim znajdują, doświadczyć go wszystkimi zmysłami. Dzięki temu, posiada ona przewagę nad innymi rodzajami twórczości: fascynującą obcość i dziwność<sup>15</sup>.

Za jedną z głównych funkcji baśni uważał ucieczkę. Co więcej, z ich eskapistycznego charakteru uczynił zaletę, a nie wadę. Baśnie są ucieczką od szpetoty współczesnego, technicznego świata. Są powrotem do piękna i majestatu natury. Są także ucieczką od głodu, pragnienia, nędzy, bólu, niesprawiedliwości i śmierci, a także od odwiecznych ograniczeń, takich jak czas i przestrzeń<sup>16</sup>. Niosą one pociechę płynącą z zaspokajania odwiecznych ludzkich pragnień. Jednakże najważniejszą pociecha, jaką dają ludziom jest pociecha szczęśliwego zakończenia. To szczęśliwe zakończenie (nazywane przez niego z greckiego *eukatastrophe*), daje radość, która nie przeczy istnieniu smutku, ale jest swego rodzaju dobrą nowiną (*evangelium*), przeblyskiem tego, co czeka nas poza murami tego świata<sup>17</sup>. Tu dochodzimy do najdziwniejszego i najbardziej oryginalnego poglądu Tolkiena, mianowicie do postawienia znaku równości między baśnią a Ewangelią, jako baśnią doskonałą: *Ewangelia to przecież baśń albo raczej wzniosła opowieść, która jest samą istotą baśni. Mówi o wielu cudach, osobliwie artystycznych, pięknych i poruszających: „mitycznych” w swej doskonałości i pełni. Pośród tych cudów znajdzie się i owa największa, najpełniejsza eukatastrophe, jaka możemy sobie wyobrazić. Baśń ta wtargnęła w historię i świat pierwotny. [...] Nigdy nie pojawiła się żadna opowieść, którą człowiek tak bardzo chciałby widzieć jako prawdziwą, i żadna, której prawdziwość uznałoby tak wielu sceptyków*<sup>18</sup>.

Nie znaczy to jednak, że w swej twórczości na siłę starał się „ochrzcić” pogańskie mitologie, z których tak obficie czerpał. Stworzył wprawdzie własną kompletną mitologię, ale swoje współstwarzanie traktował jako poszukiwanie mitu uniwersalnego. Starł się jedynie nadać literacki kształt ludzkim tęsknotom i przeświadczeniom od zawsze towarzyszącym ludzkości<sup>19</sup>.

## II. LITERATURA FANTASY — TWÓRCZOŚĆ TOLKIENA

Trylogia Tolkiena o Śródziemiu jest dziś uznawana przez wielu krytyków za prekursora w stosunku do całej literatury *fantasy*<sup>20</sup>, zwanej także fantastyką baśniową, albo współczesną literacką odmianą baśni<sup>21</sup>.

<sup>15</sup> J.R.R. Tolkien, O baśniach, w: *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, s. 50–58.

<sup>16</sup> Tamże, s. 62–69.

<sup>17</sup> Tamże, s. 70.

<sup>18</sup> Tamże, s. 73.

<sup>19</sup> W. Szostak, jw., zob. przypis 8, s. 15–16.

<sup>20</sup> T. Jagodziński, *Uwiedzeni Śródziemniem*, *Znak* 9(2004), s. 61.

<sup>21</sup> G. Lasoń, *Magiczne zwierciadła baśni i fantasy*, *Nowa Fantastyka* 2(1990), s. 56.

Zasadniczą cechą tego gatunku jest autonomiczność świata przedstawionego, wyrzekającego się związków z rzeczywistością, świadomie odrzucającego wszelką możliwość prawdopodobieństwa. Tym różni się on od pozostałych gatunków literackich, których zasadniczym punktem odniesienia jest zawsze rzeczywistość. Natomiast baśni i *fantasy* są zupełnie nie z tego świata. Nie da się ich umieścić ani w przeszłości ani w przyszłości<sup>22</sup>. Jednakże nie jest to świat zupełnie obcy rzeczywistości. Fantazję bowiem buduje się z elementów powszedniości, ale ustawionych pod kątem, który pomaga nam przyjrzeć się światu na nowo, dostrzec jego ukryte strony, biorąc jakby w nawias dotychczasowe doświadczenie<sup>23</sup>.

*Fantasy* wywodzi się z baśni, ale obok licznych z nią związków, wykazuje także znaczące różnice. Motywy fantastyczne funkcjonują tu wprawdzie na zasadzie „baśniowej cudowności”. Co więcej, cały szereg postaci ma baśniowy rodowód (elfy, krasnoludy, itp.), ale rozbudowana, wielowątkowa fabuła oraz psychologiczne zróżnicowanie bohaterów, to cechy, które nie mieszczą się w wyznaczonych przez poetykę baśni kategoriach<sup>24</sup>. O ile też wymaginowany świat baśni jest umowny i zwykle bardzo uproszczony, gdyż odbiorca nie wymaga o nim żadnej informacji, to autor *fantasy* zrywając z konwencją bajki i tworząc autonomiczną rzeczywistość musi czytelnikowi powiedzieć o niej wszystko. W *fantasy* w przeciwieństwie do baśni fabuła nie jest aż tak ważna, ważniejsze wydaje się odkrywanie i poznawanie nieznanego świata, stworzonego w wyobraźni twórcy. Świat taki musi mieć silne podstawy ontologiczne i zachowywać wewnętrzną spójność, aby mógł zostać zaakceptowany przez czytelników. Stąd fikcyjne światy posiadają własną ontologię, kosmologię, geografę, historię, własne struktury religijne, moralne i społeczne, języki i kultury. Także istoty zamieszkujące owe światy bywają zupełnie fantastyczne i z założenia obce ludziom duchowo i mentalnie, jak chociażby elfy u Tolkiena<sup>25</sup>.

Obok motywów fantastycznych i baśniowych podstawowy wyróżnik *fantasy* stanowią motywy średniowieczne. Cała rzeczywistość świata przedstawionego stylizowana jest często na kulturę średniowieczną. Ukształtowanie terenu, przestrzeń, w której poruszają się bohaterowie (grody, gościńce, itp.), sposób ich podróżowania, zwyczaje, obyczaje, wreszcie mentalność stanowią efekt takich a nie innych uwarunkowań egzystencjalnych. *Fantasy* przypomina zatem po trosze średniowieczne romanse rycerskie i legendy bretońskie (*Opowieści Okrągłego Stołu, Dzieje Tristana i Izoldy*, itp.)<sup>26</sup>. Na powstanie gatunku *fantasy* miał wpływ także dziewiętnastowieczny romantyzm, który wydobył z zapomnienia mity, baśnie i eposy rycerskie oraz wywiódł z nich wizję świata przesyconego poezją, motywując działania postaci silniej jakiegokolwiek racjonalne przesłanki<sup>27</sup>.

Inną charakterystyczną cechą świata przedstawionego w omawianej prozie jest to, że wydarzenia zawsze rozgrywają się w momencie wielkiego przełomu, w obliczu bliżej nieokreślonej metamorfozy obejmującej, bądź dopiero mającej

<sup>22</sup> K. Lewicka, *Fantasy znowu pod lupą*, *Nowa Fantastyka* 3(1997), s. 65.

<sup>23</sup> A. Sztyjowski, *Prawda a mit*, *Znak* 9(2004), s. 22.

<sup>24</sup> R. Kochanowicz, *Fantasy pod lupą*, *Nowa Fantastyka* 9(1996), s. 69.

<sup>25</sup> K. Lewicka, jw., zob. przypis 22, s. 65.

<sup>26</sup> R. Kochanowicz, *Intuicje i domysły*, *Nowa Fantastyka* 3(1997), s. 67.

<sup>27</sup> K. Lewicka, jw., zob. przypis 22, s. 66.

objąć, cały fikcyjny wszechświat<sup>28</sup>. Tematem wspólnym dla obu gatunków (baśni i *fantasy*) jest odwieczna walka Dobra ze Złem, zarówno w świecie zewnętrznym, jak i w samych bohaterach<sup>29</sup>. Jednakże w *fantasy* nie znajdziemy jawnych tendencji moralizatorskich, charakterystycznych dla baśni. *Fantasy* rezygnując z morału, uaktywnia odbiorcę, zmusza go do myślenia, oddziałując nie tylko w sferze emocjonalnej, ale i w intelektualnej<sup>30</sup>.

Świat stworzony przez Tolkiena jest to świat podróży, podczas której odkrywamy miejsca zarazem znane i przerastające nasze oczekiwania, oddzielony przepaścią czasu, i zarazem nieskończenie bliski, istniejący w wiecznym „teraz”. Doświadczamy go właśnie jak czas mitu, w który można wejść w każdym momencie, jeśli tylko go zrozumiemy, uwierzymy w jego realność i otworzymy się na niego poddając się zawartej w nim sile. Dzięki tej opowieści możemy dostrzec to, o czym nasze „zwyczajne” życie kazało nam zapomnieć, a czego ślady zostają nagle przywołane w zdumiewającym swą mocą doświadczeniu<sup>31</sup>. Jest on tak pełen autentycznego życia, że trudno uwierzyć, iż nie jest to opis jakiejś odległej epoki. Dlatego też „tyłu nieustannie do niego wraca, a wielu nigdy na dłużej z nim się nie rozstaje”<sup>32</sup>.

### III. ŚWIAT TOLKIENA A *SACRUM*

Książki J.R.R. Tolkiena nie są w ścisłym sensie książkami religijnymi, choć sam autor czasami umieszczał je w ich szeregu. O *Władcy Pierścieni* mówił, że *element religijny został wchłonięty przez opowieść i jej symbolikę*<sup>33</sup>. Jednakże w wymyślonym przez niego świecie nie ma nic co mogło by być religią, kultem czy obrzędami<sup>34</sup>. Nie było też jego zamiarem umieszczanie w nich jakiegoś ukrytego przesłania, chociaż przyznawał, że podczas tworzenia dzieła tego typu nieuniknione jest wciągnięcie do niego własnych gustów, pomysłów i przekonań autora<sup>35</sup>. Można jednak w nich odnaleźć pewne elementy *sacrum*, które niewątpliwie zwiększają koloryt jego opowieści. Nie jest to świętość w rozumieniu chrześcijańskim, gdzie odczucie *sacrum* zostało zastąpione przez odczucie obecności Boga w Jego dziełach<sup>36</sup>. Jeśli jednak weźmie się pod uwagę rozumienie *sacrum*, jakie sugeruje nam religioznawstwo, a zwłaszcza to, jak rozumie je R. Otto, to zobaczymy jak wiele z rzeczy w świecie wykreowanym przez Tolkiena można określić tym mianem.

*Sacrum* jest czymś tajemniczym („całkiem innym”), czymś, co wypada z zasięgu rzeczy zrozumiałych i znanych, a ponieważ jest tak radykalnie przeciwstawne

<sup>28</sup> R. Kochanowicz, *Fantasy pod lupą*, jw., zob. przypis 24, s. 69.

<sup>29</sup> G. Lasoń, jw., zob. przypis 21, s. 56.

<sup>30</sup> Tamże, s. 58.

<sup>31</sup> W. Juszcza, *Uwiedzeni Śródziemiem*, *Znak* 9(2004), s. 67.

<sup>32</sup> Tamże, zob. przypis 31, s. 67.

<sup>33</sup> J.R.R. Tolkien, *Listy*, jw., zob. przypis 7, s. 258.

<sup>34</sup> Tamże.

<sup>35</sup> Tamże, s. 400.

<sup>36</sup> Z. Zdybicka, *Człowiek i religia*, Lublin 1984, s. 201.

powszedniości, zadziwia, wzbudza lęk oraz przepelnia człowieka wstrząsającym uczuciem nieoczekiwanego<sup>37</sup>. Jest czymś, co budzi grozę, a jednocześnie fascynuje i pociąga, że jest czymś absolutnie wszechmocnym, czymś, co wykracza poza ten świat, jest bowiem nieskończone i co ma moc nadawania światu i ludzkiemu życiu ostatecznego sensu. Jest ono także czymś, co budzi tęsknotę. Co więcej można to zdanie odwrócić i powiedzieć, że każda tęsknota, nawet ta „najpospolitsza”, ma w tle coś sakralnego, każda kryje w sobie nostalgię za rajem. Wzbudzić ją mogą najprzeróżniejsze rzeczy, jak zapach, który przypomina nam coś, co minęło, widok rodzinnego miasta przypominający nam utracone dzieciństwo, muzyka wywołująca obrazy z przeszłości. Wszystko to wyraża tęsknotę za przeszłością poddaną procesowi mityzacji, przekształconą w archetyp, tak, że przeszłość ta — niezależnie od żalu z utraconym czasem — obejmuje mnóstwo innych znaczeń. Wyraża to wszystko, co mogłoby się stać, a co się nie stało; żal, że nie żyje się w krajobrazie opiewanym przez piosenkę, a w ostatecznym rozrachunku tęsknotę za „czymś całkiem innym” niż chwila obecna, czymś niedostępnym lub utraconym, za rajem<sup>38</sup>.

Można więc powiedzieć, że *sacrum* kryje się we wszystkim co cudowne, co wzbudza zachwyt, we wszystkich ludzkich tęsknotach, ale też w tym, co wzbudza trwogę, w tym co jest potężne i nieogarnione<sup>39</sup>.

Pozostając czymś spoza tego świata *sacrum* jednak objawia się. Objawia się przez pośredników, czy jak kto woli, przez znaki, które w sposób mniej lub bardziej wyraźny je ukazują. Może objawić się w jakiegokolwiek postaci, choćby najmniej prawdopodobnej. Wszystko może stać się miejscem spotkania z Tajemnicą. Mogą to być wzgórza, rzeki, lasy, jeziora, różne elementy świata przyrody, ale też różnego rodzaju wytwory człowieka, jak zaułki miast i miasteczek, ale też opowieści, wiersze oraz pieśni. Każda rzecz może mieć swą ukrytą tajemniczą twarz. Zazwyczaj pośrednik ten należy do całości świata, a więc jest elementem *profanum*, ale z jakichś względów daje się poznać jako przedmiot „całkiem inny”. Posiada on jakieś cechy szczególne, których jednak nie można poznać przy pomocy zmysłów i których nie można zobaczyć przy dokładnej analizie danego zjawiska, ale które dają się odczuć, tak, że danego przedmiotu (osoby, miejsca, zdarzenia, itp.) doświadcza się jako „czegoś całkiem innego”. Owo „coś” jest źródłem tego szczególnego uczucia, które sprawia, że wiemy, iż dany przedmiot jest inny, wyjątkowy, święty. Zaś właściwie jedynym warunkiem ze strony człowieka, jest posiadanie daru, który sprawia, że jesteśmy w stanie spostrzec to, co zazwyczaj zakryte jest przed ludzkimi oczyma, a który to dar R. Otto określa mianem *daru widzenia*<sup>40</sup>.

Aby jednak mówić o jakimkolwiek doświadczeniu *sacrum* w literaturze, musimy zgodzić się najpierw na pewną podwójność świata. Pierwszy świat, to świat realny, w którym my, czytelnicy, żyjemy. Drugim jest to świat przedstawiony, ten, o którym czytamy i na który, czytając, się zgadzamy. Co więcej, jak

<sup>37</sup> R. Otto, *Świętość*, tłum. B. Kupis, Warszawa 1968, s. 31–33.

<sup>38</sup> M. Eliade, *Sacrum — mit — historia*. Wybór esejów, tłum. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1993, s. 30.

<sup>39</sup> G. van der Leeuw, *Fenomenologia religii*, tłum. J. Prokopiuk, Warszawa 1978, s. 180.

<sup>40</sup> R. Otto, jw., zob. przypis 37, s. 178–185.



gdyby na chwilę zapominamy o świecie pierwszym i stajemy w pozycji mieszkańca świata drugiego, czyli, jeśli w tym drugim świecie, rządzonym przez swe własne prawa, coś — choćby najdziwaczniejsze z punktu widzenia świata pierwszego — jest oczywiste i realne, staje się to takim również i dla nas. Tak więc złota kaczka, kwitnąca paproć, latające i ziejące ogniem smoki i inne tym podobne stworzenia są naturalnym elementem wtórnego świata. Mogą nas one zadziwiać, ale ich istnienie nas nie dziwi. Im świat przedstawiony subtelniej różni się od realnego, im bardziej jest on wewnętrznie spójny, tym „zawieszenie” realnego świata jest łatwiejsze<sup>41</sup>.

Tolkien, trzeba mu to przyznać, był mistrzem w kreowaniu wtórnego świata. Świat utworzony przez niego jest zadziwiająco podobny do naszego. Rządzą w nim takie same prawa, a mądrość i głupota, tchórzostwo i odwaga, prawość i przewrotność splatają się ze sobą w jeden wątek. Jest to świat pochodzący z fantazji, ale posiada swą „wewnętrzną spójność cechującą rzeczywistość”<sup>42</sup>. Jednocześnie zaś tak bardzo różni się od naszego. Jest to świat pełen dziwów, w którym oprócz ludzi żyją hobbici, elfy, krasnoludy, czarodzieje — mędrzy, ale też orkowie,trolle i demony. Jest to świat dawnych przepowiedni, które zaczynają się spełniać, w którym ożywają legendy. Wszystko to sprawia, że budzi się w nas przemożne uczucie nieoczekiwanego, czegoś, co jest „całkiem inne”, a co właśnie uchyla rąbka tajemnicy.

W świecie tym nie ma kultu. Nie ma właściwie nic, co kultu by wymagało, nie ma nikogo i niczego, czemu oddaje się cześć. Pojawiają się wprawdzie wezwania, wiersze i pieśni o charakterze *quasi* modlitewnym skierowane do Valarów, kogoś w rodzaju duchów opiekuńczych świata<sup>43</sup>, także ludzie Gondoru niemalże religijną czcią otaczają wspomnienie utraconego królestwa Numenoru — przetworzoną wersję mitu o Atlantydzie<sup>44</sup>, jednakże nie jest to prawdziwy kult. W świecie tym, to, co należy do sfery *sacrum* jest jakby bliższe, bardziej dostępne i nie musi się kryć za objawiającym je rytym.

Tym, co ułatwia nam poruszanie się w tym świecie jest jasne kryterium odróżniania dobra od zła. Tak zresztą jest we wszystkich baśniach, a Tolkien przecież swą twórczością do tego gatunku nawiązuje. Dobro jest zawsze piękne, a zło szpetne. Zło pożąda szpetoty tak jak dobro piękna<sup>45</sup>.

W tolkienowskich opowieściach o Śródziemiu, w innych krótkich opowiadaniach również, można znaleźć wiele rzeczy, które wprowadzają czytelnika w stan uniesienia, które „wypadają z zasięgu rzeczy zwykłych, zrozumiałych i znanych i właśnie, dlatego, że są tak radykalnie przeciwstawne temu, co zwykle, zadziwiają, wzbudzają lęk, przepełniają duszę wstrząsającym uczuciem nieoczekiwanego”<sup>46</sup>. Mogą być one niezwykle dla mieszkańca świata drugiego, a już na pewno są takimi dla nas, bo choć zawieszamy na chwilę nasze doświadczenie świata — zgadzając

<sup>41</sup> J.R.R. Tolkien, O baśniach, jw., zob. przypis 13, s. 41–42.

<sup>42</sup> Tamże, s. 50.

<sup>43</sup> J.R.R. Tolkien, Władca Pierścieni. Dwie Wieże, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 420.

<sup>44</sup> Tamże, s. 351.

<sup>45</sup> Tenże, O baśniach, jw., zob. przypis 13, s. 67.

<sup>46</sup> R. Otto, jw., zob. przypis 37, s. 31–35.

się na świat przedstawiony — to nasze doświadczenie pozostaje niezmienione. Jednak sakralność tego świata nie jest oczywista, i można o niej mówić tylko na zasadzie pewnej analogii. W świecie tym są przedmioty, które wywołują w nas przecucie tajemnicy, ale oprócz wzbudzania tęsknoty za inną rzeczywistością nie odsyłają nas nigdzie dalej. Podobne są do mitów, które mówiąc o tym, co działo się u zarania dziejów, o rzeczywistości, w której to, co święte i to, co zwyczajne było jakby sobie bliższe i do baśni, w których cudowność miesza się z rzeczami zwyczajnymi. Tak samo jak one budzą w nas tęsknotę, za czymś nie do końca dającym się określić, czymś, co w danej chwili historycznej nie jest nam dostępne, albo tylko takie nam się wydaje.

We wzbudzaniu tego uczucia niemłą rolę odgrywa magia, ale magia pojęta w sposób tolkienowski, to znaczy nie jako technika, czyli jakies, zależne od woli, oddziaływanie na otaczającą rzeczywistość, dążące do osiągnięcia zamierzonego skutku<sup>47</sup>. Jest to magia, którą Tolkien nazywa magią Królestwa Czarów. Jej moc przejawia się w działaniu, między innymi w zaspokajaniu pierwotnych ludzkich potrzeb, np. potrzeby wspólnoty z pozostałymi żyjącymi stworzeniami<sup>48</sup>. Odpowiedzią na tego typu pragnienia w twórczości Tolkiena jest przede wszystkim mnogość istot rozumnych zamieszkujących Śródziemie<sup>49</sup>.

W powieściach Tolkiena ogromną rolę odgrywa również historia. Jest ona tłem bieżących wydarzeń i nieustannie przypomina o czasach dawnej potęgi ludzi, o Ostatnim Sojuszu ludzi i elfów, który doprowadził do zrzucenia z tronu Saurona — władcy Czarnego Kraju. Ta wspomniana wciąż historia sprawia, że świat ten zdaje się być wyjątkowo realny. Dzięki niej uzyskuje on wewnętrzną spójność. Taką samą rolę, o ile nie większą jeszcze, spełnia *Silmarillion*, książka powstała z notatek J.R.R. Tolkiena zebranych przez jego syna Christophera. Jest to historia początków, w sposób sztuczny utworzona mitologia, która stanowi tło dla późniejszych dzieł<sup>50</sup>. Ukazuje nam dzieje Ardy — ziemi, Pierwszą Erę Świata oraz wszystkich żyjących na niej istot, a opowieść o powstaniu świata z pieśni Ainurów jest jedną z piękniejszych zawartych w tym tomie. Ta mitologia spełnia we wtórnym świecie taką samą funkcję, jaką ma ona w świecie pierwszym. Mówi o tym, co wydarzyło się zanim zaświeciło Słońce i Księżyc, o tym jak powstał świat i wszystko, co jest na nim. Tłumaczy skąd się wzięło zło i ukazuje jego podstępne działanie polegające na wypaczaniu tego, co powstało jako dobre. Ta mitologia nie wyjaśnia chyba jedynie tajemnicy śmierci ludzkiej. Nie daje odpowiedzi na pytanie, dokąd odchodzi człowiek po śmierci. Stwierdza tylko, że nie wszystko zostało

<sup>47</sup> E. Drzewińska, Magia w Niskich Temperaturach, *Sprawy Nauki*. Biuletyn Ministra Edukacji i Nauki, [http://www.sprawynauki.waw.pl/?section=article&art\\_id=367](http://www.sprawynauki.waw.pl/?section=article&art_id=367), 20.04.2006.

<sup>48</sup> J.R.R. Tolkien, O baśniach, jw., zob. przypis 13, s. 20.

<sup>49</sup> Tenże, Dwie Wieże, jw., zob. przypis 43, s. 78–79:

„Masz zapamiętać, kto żyje na świecie.  
Najpierw wymienisz cztery wolne szczepy:  
Najstarsze elfy wszystkim przodujące;  
Potem w podziemiach ciemnych krasnoludy;  
Entowie z ziemi zrodzeni jak góry;  
Ludzie śmiertelni, co władają kołami (...)  
Hobbici niedorostki, co mieszkają w norach”.

<sup>50</sup> Tenże, *Silmarillion*, wstęp Ch. Tolkien, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 2002<sup>5</sup>, s. 7.

zapowiedziane w *Muzyce Ainurów*<sup>51</sup>. Jednakże sama historia początków jest ukazana z mistrzowską wprost precyzją. Nazwanie elfów i ludzi Pierwszymi i Drugimi Dziećmi Iluvataru wskazuje na ich wyjątkowe miejsce pośród innych istot. A dla nas, odbiorców wtórnego świata, samo postawienie ludzi w jednym rzędzie z istotami tak odmiennymi, a zarazem tak podobnymi do nas, wzbudza uczucie tajemnicy.

Elfy bowiem zajmują najbardziej poczesne miejsce pośród wszystkich istot zamieszkujących Śródziemie. W niczym nie przypominają one kwiatowych duszków znanych nam z bajek, ani też Króla Elfów (Króla Olch) z ballady Schillera. Żyją one własnym życiem i rzadko się zajmują sprawami innych plemion. One również dzielą się na różne szczepy, które znacznie się różnią obyczajami i językiem<sup>52</sup>. Wszystkie są jednak istotami wyjątkowo, jak na naszą miarę, pięknymi, a także są nieśmiertelne. I tu może znów wzbudzić się w nas owo zadziwienie, nieśmiertelność jest przecież odwiecznym pragnieniem człowieka. Elfy — czy też elfowie, jak ich nazywa Tolkien — żyją inaczej niż ludzie, mają wszak więcej czasu, ich domy są domami pieśni i dawnych opowieści przechowujących pamięć o wszystkim co dobre, mądre i piękne. Są także domami mądrości wynikającej z wielu przeżytych dni i widzianych zdarzeń, są to miejsca rozpamiętywania, a nie działania<sup>53</sup>. Ich doświadczenie czasu jest zupełnie inne niż nasze. Przepływa on obok nich nie wyrządzając im szkody, tak, że niemal niezauważony, przynajmniej w ich życiu, pozostaje jego upływ<sup>54</sup>. Potrafią liczyć dni i lata<sup>55</sup>, ale świadomość zmian zachodzących w świecie jest dla nich źródłem nieustannego smutku. Chcieliby zachować świat niezmienny<sup>56</sup>. Ich spokój i głębia czasu, jaką potrafią ogarnąć wzrokiem oraz moc, która posiadają onieśmielają śmiertelnika, który z nimi się spotyka. Moc ich polega na tym, że umykają przed nimi pomniejsze zło siły, a przed tymi bardziej możliwymi i te większe, oraz na tym, że bardziej niż my rozumieją naturę i potrafią żyć z nią w zgodzie, podporządkować ją sobie nie niszcząc jej, tak jak to nam się przytrafia. Są jej bliższe, słyszą i rozumieją jej mowę<sup>57</sup>. Także ich sztuka, wytwory ich pracy, jest piękniejsza i bardziej subtelna niż ludzkie dzieła. Lepiej niż ludzie, i jednocześnie z mniejszym wysiłkiem potrafią przekształcić posiadaną wizję w dzieło<sup>58</sup>. W elfach ukryta jest nasza tęsknota za pięknem i nieśmiertelnością. Jednakże same elfy swej nieśmiertelności nie uważają za dar szczególnie, wręcz przeciwnie, to śmierć jest nazywana przywilejem człowieka<sup>59</sup>.

<sup>51</sup> J.R.R. Tolkien, *Silmarillion*, jw., s. 100.

<sup>52</sup> Tenże, *Władca Pierścieni. Powrót króla*, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 536–537; tenże, *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 1991<sup>4</sup>, s. 132–133.

<sup>53</sup> Tenże, *Listy*, jw., zob. przypis 7, s. 230.

<sup>54</sup> Tenże, *Władca Pierścieni. Drużyna Pierścienia*, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 508–509.

<sup>55</sup> Tenże, *Dwie Wieże*, jw., zob. przypis 43, s. 136.

<sup>56</sup> Tenże, *Listy*, jw., zob. przypis 7, s. 228.

<sup>57</sup> Tenże, *Drużyna Pierścienia*, jw., zob. przypis 54, s. 376.

<sup>58</sup> Tenże, *Listy*, jw., zob. przypis 7, s. 220.

<sup>59</sup> Tenże, *Silmarillion*, jw., zob. przypis 50, s. 40 i 246.

Elfy wprawdzie mogą opuścić Śródziemie, odpłynąć z Szarej Przystani do Nieśmiertelnych Krajów, ale chociaż leżą one poza granicami tego świata — zostały tam odsunięte, gdyż ludzie pragnęli do nich się dostać uważając, że w ten sposób osiągną nieśmiertelność — właściwie należą do jego struktury<sup>60</sup>. Jednakże można powiedzieć, że Szara Przystań, to poetycka metafora śmierci, ale śmierci, jaką mogłaby być, a nie jaką jest, to jest śmierci bez zmiany sposobu istnienia. Jest w niej smutek opuszczenia, ale nie ma lęku przed nieznanym, nie ma też żaloby. Pomimo pozostawienia tego, co się znało i kochało, jest to powrót do domu. Szara Przystań, to też „miejsce”, w którym budzą się nasze tęsknoty. Chcielibyśmy także żegnać ten świat jedynie z nostalgią i bez lęku przed tym, co nieodkryte.

Wracając do mnogości ras zamieszkujących Śródziemie. Mieszkają tam krasnoludy, których pochodzenie związane jest z osobliwą historią o tym, jak jeden z Valarów — Aule — nie mogąc doczekać się Dzieci Iluvatar, chciał stworzyć własne. Nie był w stanie jednak obdarzyć ich wolną wolą. Swoim czynem naraził się na gniew Jedynego, jednakże ten przejednany jego skruczą nie tylko nie nakazał mu zniszczyć jego dzieła, ale też tchnął w nie życie. Nakazał jednak uśpić je do czasu pojawienia się elfów i ludzi. Z kolei Entowie — Pasterze Drzew — ukryte były w Pieśni Yawanny — Valieny, której dziełem były i rośliny i zwierzęta. One jednak też musiały czekać na pojawienie się Dzieci Iluvatar<sup>61</sup>. I w końcu mieszkają tam ludzie oraz hobbitci, bo chyba jednak należałoby ująć ich razem. Hobbitci, oprócz wzrostu i może kilku odmiennych obyczajów, nie różnią się od ludzi. Są mądrzejsi i mniej mądrzy, skłonni do poświęceń i samolubni, tak jak to i bywa w naszym przypadku. Ludzie zaś, poza potomkami dawnych królów, są całkiem zwyczajni. Za to tym, którzy pochodzą z królewskiego rodu, przysługują moc i majestat większe niż pozostałym śmiertelnikom. Takim królem jest Aragorn, król tułacz, może on uzdrawiać, może rozkazywać zarówno żywym jak i umarłym, zbuntowanym duchom tych, którzy kiedyś nie dochowali przysięgi<sup>62</sup>. Ma też niezwykły przywilej. Sam może wybrać godzinę odejścia ze świata. Jest to przywilej, a nie ucieczka przed cierpieniem i dalszym życiem, umiejętność rozeznania, że oto jego dni już się wypełniły<sup>63</sup>.

Śródziemie zamieszkują także inne istoty. Wszystkich wymienić tu nie sposób. Należałoby jednak wspomnieć jeszcze Czarodziei — Mędrców. Nie należą oni do żadnej z ras tam mieszkających. Nie są ani ludźmi, ani elfami, lecz należą do istot starszych i możniejszych. Przybyli tam kiedyś zza morza, by w ludzkiej postaci dopomagać wszelkim istotom dobrej woli, przeciwstawiać się rosnącej potędze Nieprzyjaciela. Nie wszyscy pozostali wierni temu zadaniu. Pierwszy zajął się zanadto urokami świata przyrody. Drugi sprzeniewierzył się swemu powołaniu pożądamy władzy, a o kolejnych słuch zaginął, tak, że pozostał tylko jeden. Cechą charakterystyczną ich wszystkich jest mądrość, bardziej nawet niż czary, choć te także nie są im obce i należą do części przysługującej im mocy. Jest to mądrość płynąca z długiego życia, ze znajomości zdarzeń, z obserwacji i wyciągania

<sup>60</sup> J.R.R. Tolkien, Listy, jw., zob. przypis 7, s. 235 i 486.

<sup>61</sup> Tenże, *Silmarillion*, jw., zob. przypis 50, s. 42–45.

<sup>62</sup> Tenże, *Powrót Króla*, jw., zob. przypis 52, s. 71–72.

<sup>63</sup> Tamże, s. 437–438.

wniosków oraz wiedza pochodząca spoza wtórnego świata<sup>64</sup>. Ich moc wraz z mądrością jest czymś, co zadziwia i fascynuje, wzbudza może nie lęk, ale szacunek, tworzy pewien dystans. Jest czymś, co pociąga i za czym się tęskni<sup>65</sup>.

Także sam tytułowy pierścień z powieści *Władca Pierścieni* jest przedmiotem wypadającym z zakresu rzeczy zwykłych i zrozumiałych. Już wprowadzający w utwór wiersz sugeruje nam, że poznamy historię niezwykłą<sup>66</sup>. Jedyne pierścienie dają władzę nad wszystkim, co istnieje, oraz nad posiadaczami pozostałych pierścieni i tym, co dzięki ich mocy powstało, dlatego Władca Ciemności tak go pożąda. Daje władzę nad miarę możliwości tego, kto go używa, ale władza ta jest utudą, gdyż po krótszym czasie, jeśli ktoś jest słabszy, lub dłuższym, jeśli jest silniejszy i nie używa go w złej woli, przejmie on władzę nad swym właścicielem. Jest to przedmiot groźny, choć z wyglądu niepozorny. W każdym, kto go zobaczy, wzbudza chęć posiadania wraz z usprawiedliwianiem swego prawa do niego, chociażby nie było ku temu podstaw<sup>67</sup>. Z powodu jego właściwości, a także z powodu otchłani czasu jego historii, związanej z zamierzchłą przeszłością, z dawnymi czasami świetności oraz z tym, że on sam jest na wpół zapomnianą legendą, która nagle staje się rzeczywistością<sup>68</sup>, w czytelniku rodzi się przemożne uczucie nieoczekiwanego i niezbadanego.

Wiele by jeszcze można wymieniać rzeczy, które w tolkienowskim wtórnym świecie są dla nas źródłem doświadczenia *sacrum*, spotkania z Tajemnicą. W świecie wykreowanym tak szczegółowo, jest ich bowiem niemało. Zwłaszcza początkowe rozdziały *Silmarillionu*, te, które tłumaczą powstanie życia i jego sens, pełne są głęboko religijnych odniesień.

Warto zwrócić jeszcze tylko uwagę na język i styl, w jakim napisane są te książki. Język i styl, które sprawiają, że książki te jako całość mogą być uważane za źródło uczucia numinotycznego. Jest to język bardzo bogaty, trochę już może staroświecki, ale piękny. Same nazwy miejsc, osób i rzeczy określają je, wskazują na ich charakter, jak wiele np. mówi nazwa Ostatni Przyjazny Dom, nie wspominając już nawet o nazwach i całych zwrotach w językach elfów, które przez swą niezrozumiałość mogą przywoływać uczucie tajemnicy, w podobnym sposób jak ma to miejsce w przypadku słów kultowych<sup>69</sup>. Ponadto są to języki, które oprócz dość bogatego słownika, posiadają też własny alfabet, gramatykę i zasady tworzenia nowych słów i, jeśli komuś przyjdzie do głowy taki pomysł, można się ich

<sup>64</sup> J.R.R. Tolkien, *Silmarillion*, jw., zob. przypis 50, s. 276.

<sup>65</sup> Tenże, *Drużyna Pierścienia*, jw., zob. przypis 54, s. 301.

<sup>66</sup> Tamże, zob. przypis 54, s. 5:

„Trzy pierścienie dla królów elfów pod otwartym niebem,  
Siedem dla władców krasnali w ich kamiennych pałacach,  
Dziewięć dla śmiertelników, ludzi śmierci podległych,  
Jeden dla Władcy ciemności na czarnym tronie  
W krainie Mordor, gdzie zaległy cienie,  
Jeden, by wszystkimi rządzić, Jeden, by wszystkie odnaleźć,  
Jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać  
W krainie Mordor, gdzie zaległy cienie”.

<sup>67</sup> Tamże, s. 74–75.

<sup>68</sup> Tamże, s. 321–327.

<sup>69</sup> G. van der Leeuw, jw., zob. przypis 39, s. 449–450.

nauczyć<sup>70</sup>. W ten sposób można niejako próbować „zamieszkać” w tym świecie. Poza tym występująca w tekście wielość przymiotników, dla osób obdarzonych wyobraźnią, sprawia, że świat ten żyje, można go zobaczyć, a nawet usłyszeć. Wszystko to razem powoduje, że budzą one w nas tęsknotę za Tajemnicą, za czymś zupełnie odmiennym od naszego codziennego życia.

#### IV. ZASTĘPCZE SACRUM W LITERATURZE FANTASY

We współczesnym świecie literatura *fantasy* wciąż zyskuje na popularności, a powieści Tolkiena i innych autorów tego gatunku nie schodzą z list bestsellerów. Baśniowe opowieści, często zawierające szereg odniesień do mitu, ukazują nam świat odmienny od tego, którego doświadczamy w codzienności<sup>71</sup>. Jaki jednak jest dzisiaj ten świat, a przynajmniej, jaki jest, jeśli chodzi o jego odniesienia do *sacrum*? Czy wobec sekularyzacji i desakralizacji współczesności ma ono dla ludzi jeszcze jakąś wartość?

Współczesna nauka wraz z postępem techniki sprawia, że rysuje się przed nami obraz świata, w którym wszystko jest zrozumiałe, wszystko da się opisać przy pomocy prawideł matematyki, w którym nie ma miejsca na szukanie głębszego sensu rzeczy czy wydarzeń, bowiem liczy się tylko sens doraźny, pożytek dający się zweryfikować przez doświadczenie. Świat utracił wartość symbolu, stając się tylko narzędziem zaspokajania potrzeb. Właśnie z tym zepchnięciem na margines porządku umysłowości opartego na symbolach związane jest zjawisko, które Ch. Duquoc nazywa zniknięciem świata poezji. Jest ono następstwem osądu wydanego przez racjonalizm naukowy o tym, co nie mieści się w kręgu jego zainteresowań. Mit sprowadzony został do wymyślonej bajki. Nie przeżywa się już harmonii między człowiekiem a Kosmosem, którą niegdyś wyrażano w symbolach, a środki, które służyły do pobudzenia tego przeżycia, osądza się jako pozbawione znaczenia<sup>72</sup>. W takim nastawieniu człowiek tworzy sobie pozareligijną wizję świata. Nieustający postęp zaspokaja jego „głód życia”. Cel życiowego zaangażowania widzi się w wytworach działalności kulturowej, a płynące z niej korzyści na coraz większą skalę zaspokajają aspiracje ludzkie, przy czym nie wykraczają one poza granice doczesności. Bóg więc staje się kimś obcym, a co więcej — niepotrzebnym. Pogłębia to jeszcze jednostronne widzenie świata, zasklepienie się tylko w tym, co wymierne i zmysłowo postrzegane. Tym bardziej, że owa rzeczywistość ziemska, na którą człowiek jest nastawiony, kryje w sobie niemal nieskończone możliwości i jest przeżywana jako nader pociągająca<sup>73</sup>.

Jednakże paradoksalnie sekularyzacja nie oznacza zaniku potrzeb religijnych. Człowiek, zdaje sobie sprawę z przygodności własnego istnienia, z jego niewystarczalności i potrzeby dopełnienia, a przekazy kultury masowej, filmy, dzienniki

<sup>70</sup> J.R.R. Tolkien, Powrót Króla, jw., zob. przypis 52, s. 513–534.

<sup>71</sup> E. Drzewińska, jw., zob. przypis 47.

<sup>72</sup> Ch. Duquoc, Niejasności teologii sekularyzacji. Esej krytyczny, tłum. W. Krzyżaniak, Warszawa 1975, s. 30–31.

<sup>73</sup> F. Adamski, Kultura między *sacrum* i *profanum*, ZCz 9 (1988), s. 35.

w wielu krajach stale nawiązują do tej sfery ludzkiego życia. Człowiek wciąż poszukuje Absolutu, i chociaż nie przyjmuje tradycyjnych odpowiedzi, nie znaczy to jednak, że zrezygnował z poszukiwania Go<sup>74</sup>. Współczesne społeczeństwo wprawdzie jest często zamknięte na transcendencję, przytłoczone przez postawy konsumpcyjne i łatwo ulegające nowym formom bałwochwalstwa, ale jednocześnie jest spragnione czegoś, co nie przemija<sup>75</sup>.

Człowiek jako istota religijna całą swą istotą nastawiony jest na odbiór transcendencji, poszukuje *sacrum* i za nim tęskni. Nawet jeśli w obecnym zsekularyzowanym świecie znajduje inne wartości, które czasowo w nim tę tęsknotę zagłuszą, to w końcu będzie taka chwila, kiedy zatęskni za tym, co jest inne, nienazwane, co pochodzi spoza tego świata. Człowiek potrzebuje transcendentnych odniesień, ale wraz ze „zniknięciem świata poezji”, odczytał się ich szukać i teraz nawet nie zawsze wie gdzie szukać ich by należało. Świat wykreowany przez Tolkiena doskonale nadaje się do tego, by umożliwić czytelnikowi wejście w inną rzeczywistość, w świat utworzony przez bogatą wyobraźnię autora z fantazji i mitów. Świat, w którym to, co dotyczy sfery *sacrum* jest jakby bliższe, bardziej namacalne, co z jednej strony zaspokaja tęsknotę, a z drugiej ją pomnaża, tak, że kończąc czytanie, żal jest że to już koniec opowieści i chciałoby się ją jakoś zatrzymać<sup>76</sup>. Stąd zapewne wzięła się spora grupa ludzi, którzy usiłują klimat tej opowieści pochwyć na dłużej, którzy uczą się elfickich języków lub szukają odpowiedników własnych imion w językach Śródziemia. Istnieje całe mnóstwo stron internetowych, na których można np. opublikować wiersze, opowiadania lub pieśni bądź to z motywami zaczerpniętymi z *Władcy Pierścieni*, bądź to pisane w językach elfów, gdzie można oglądać galerie obrazów lub po prostu porozmawiać (popisać) z innymi miłośnikami tej literatury. Są też inne grupy, które przebijając się za mieszkańców Śródziemia, niejako zmieniając tożsamość i stając się hobbitem, elfem, krasnoludem albo człowiekiem „stamtąd”, próbują przenieść się do wnętrza tego wtórnego świata<sup>77</sup>. Można powiedzieć, że to tylko zabawa i że nie ma ona nic wspólnego z poszukiwaniem *sacrum*. Trzeba jednak przyznać, że jest to zabawa bardzo poważna i wymagająca niemało wysiłku, chociażby nauczenia się nieistniejącego języka (nie tylko mówionego, ale też pisanego). Wprawdzie M. Bardel na łamach miesięcznika „Znak” nazwał tę młodzieńczą „zabawę” swoją i swoich przyjaciół „misterium pozbawionym *sacrum*”<sup>78</sup>, chyba jednak nie do końca miał rację. Z punktu widzenia realnego świata *sacrum*, rzeczywiście tam nie ma, nie objawiło się żadne bóstwo, ani transcendentna siła, za to wobec dziwów, cudów i piękna tamtej krainy można doświadczyć przemożnego uczucia tajemnicy. Doświadczamy go, bo dotknęliśmy czegoś, co jest tak odmienne od naszego świata, a jednocześnie tak podobne.

Także zyskujące coraz więcej zwolenników gry RPG (*Role Playing Games*) oparte są na motywach pochodzących z *fantasy*, również z twórczości Tolkiena.

<sup>74</sup> M. R a d w a n, Rodowód sekularyzacji, *Chrześcijanin w świecie współczesnym* 10 (1976), s. 30–31.

<sup>75</sup> *EiE* 69.

<sup>76</sup> M. B a r d e l, Byłem hobbitem, *Znak* 9(2004), s. 81.

<sup>77</sup> Tamże.

<sup>78</sup> Tamże, s. 82–83.

Podczas sesji RPG uczestnicy aktywnie celebryją przyjęte na siebie role, a nawet więcej, na czas gry stają się odgrywanymi przez siebie postaciami. Muszą więc jak najlepiej poznać świat w który wchodzi, jego zasady, możliwości i ograniczenia, aby wiarygodnie i z jak największym sukcesem wcielić się w odtwarzane przez siebie postacie. Całością kieruje Mistrz Gry, który przyjmuje na siebie rolę narratora wszechwiedzącego, dodatkowo graczy ogranicza jeszcze przypadek, czyli kostka do gry. Jednakże RPG nie jest tylko grą, jest wejściem w świat, w który gracze wierzą (dobrowolne zawieszenie niewiary) i przeżyciem jakiejś historii. Trochę przypomina to sytuację, w której członkowie jakiejś społeczności w rytualnych tańcach, czy przedstawieniach odtwarzają wydarzenia mityczne, które dzięki tym czynnościom stają się rzeczywistością nie odtwarzaną, lecz przeżywaną<sup>79</sup>.

O wspomnianych wyżej sytuacjach można powiedzieć, że są one rodzajem hobby traktowanego bardziej lub mniej poważnie. Mniej przez tych, którzy podchodzą do niego zabawowo, bardziej przez tych, którzy podchodzą naukowo, np. tworzą słowniki, w oparciu o materiały pozostawione przez Tolkiena rozwijają leksykę i gramatykę wymyślonych przez niego języków, albo toczą poważne debaty o wpływie na nie antycznej greki i łaciny<sup>80</sup>. Jedno jest pewne. Twórczość Tolkiena jest swego rodzaju światowym fenomenem i to wcale nie dlatego, że niedawno Peter Jackson nakręcił z ogromnym rozmachem film na podstawie *Władcy Pierścieni*, choć zapewne przyczynił się on do zwiększonego nią zainteresowania. Świat stworzony przez Tolkiena dla wielu jest ogromnie pociągający, wzbudza on uczucia podobne do tych, jakich doświadczamy w obliczu objawiającego się *sacrum*, gdyż znajdujemy się wobec czegoś zupełnie innego od naszego stechnicyzowanego świata, widzimy baśniowy świat naszych dziecięcych marzeń i już niekoniecznie dziecięcych pragnień. Tolkien pragnął stworzyć mit i wiele przemawia za tym, że mu się to udało, a prawdziwy mit domaga się powrotów. Świat stworzony przez niego jest prawdziwy, choć nie jest to taka sama prawdziwość jak otaczającego nas świata. Jest to prawdziwość archetypów i mitów<sup>81</sup>.

W naszym świecie rządzi nauka, technika i skuteczność, a jednak utwory z gatunku *fantasy* zyskały tak wielką popularność, że stały się nurtem subkulturowym, a tłem ich akcji jest zazwyczaj świat oparty na realiach cywilizacyjnych zbliżonych do średniowiecznych i rządzony nie prawami fizyki lecz magią<sup>82</sup>. Natomiast, aby oceniać miarę odejścia od *sacrum* we współczesnym świecie, jako punkt odniesienia przyjmujemy właśnie świat średniowiecza. Człowiek średniowiecza żył bowiem w świecie nad którym technicznie nie panował. Żył w nim poddany jego prawom, a to, co w nim znajdował było interpretowane jako symbol odsyłający do innej, „wyższej” rzeczywistości. Świat ten jest nam dziś dostępny poprzez swą twórczość literacką i artystyczną<sup>83</sup>. Pozostał gdzieś głęboko w nas, w naszej kulturze świat średniowiecznych legend jako czegoś pięknego, a utracone-

<sup>79</sup> J.Z. Li chań ski, RPG — teatr fantasy?, *Nowa fantastyka* 1(2003), s. 71–73.

<sup>80</sup> <http://www.elvish.org/gwaith/language1.htm>

<sup>81</sup> M. B a r d e l, jw., zob. przypis 76, s. 82.

<sup>82</sup> P. D e b e k, *Fantasy*, w: *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żab ski, Wrocław 1997, s. 103–104.

<sup>83</sup> Ch. D u q u o c, jw., zob. przypis 72, s. 21.



go, świat, w którym liczył się honor i odwaga, miłość i wierność, gdzie były wielkie ideały, ale wielkie na miarę człowieka, a nie zglobalizowanego świata. Sam Tolkien w eseju o baśniach pisał: *Nie sądzę, aby czytelnik lub twórca baśni musiał się kiedykolwiek wstydzić ucieczki w archaizm, a więc upodobania nie tylko do smoków, ale i do koni, zamków, żaglowców, łuków i strzał, nie tylko do elfów, ale i do rycerzy, królów i kapłanów*<sup>84</sup>. Wprawdzie, pomimo całej nostalgii za zamkami, rycerzami i smokami, chyba nikt z miłośników *fantasy* nie chciałby żyć w realiach średniowiecznych. Nie zmienia to faktu, że nostalgia pozostaje, bo tam gdzie nie ma techniki, magia wydaje się bardziej możliwa. Magia jest bowiem źródłem cudowności i tajemniczości baśniowego świata, które sprawiają, że jest on „czymś całkiem innym” od tego, co otacza nas w naszej codzienności.

Inną kwestią jest zbawienie, które jest celem poszukiwanym we wszystkich religiach. Może być ono różnie rozumiane: jako wzrost życia, pogłębianie go, ale też jako nowe życie, nowe stworzenie. Żadna religia nie jest ukierunkowana na życie w takiej postaci, w jakiej jest ono wprost dane człowiekowi. Zbawienie jest zadaniem każdej religii, jest celem, ku któremu religia skierowuje<sup>85</sup>. Literatura z gatunku *fantasy* nie jest religią zbawienia więc nie może ofiarować. Może za to ofiarować ucieczkę. Ucieczkę od szarości i pospolitości naszego świata, w którym, przez to, że wszystko zdaje się być zrozumiałe, tak trudno dostrzec coś cudownego. Poniekąd może ofiarować nam nowy świat, w którym przy odrobinie naszej wyobraźni życie będzie, jeśli nie nowe, to na pewno inne. Nasza tęsknota za cudownością wyrażać się może właśnie przez tego typu eskapizm, chęć oderwania się od rzeczywistości i budowanie sobie zastępczego świata<sup>86</sup>. Tolkien wprawdzie bronił eskapistycznego charakteru baśni, a do tego gatunku nawiązuje *fantasy*, mówiąc, że krytyka literacka myli „ucieczkę więźnia z rejteradą dezertera”<sup>87</sup>. Więźniem w jego rozumieniu jest człowiek żyjący w świecie techniki i postępu cywilizacyjnego, które eliminują piękno z otaczającego nas świata: *Najbardziej koszmarny zamek, jaki kiedykolwiek wytrząsnął z worka olbrzym z celtyckiej opowieści, jest mniej szkaradny od zautomatyzowanej fabryki*<sup>88</sup>, i choć od czasu, gdy zostały napisane te słowa, minęło ponad pięćdziesiąt lat, trudno odmówić im pewnej dozy słuszności. Baśnie natomiast, według Tolkiena, mówią o rzeczach niezmiennych i podstawowych, a uciekinier nie czując postępu techniki, nie czyni rzeczy swymi panami lub bogami<sup>89</sup>. Baśnie wraz z zawartym w nich elementem fantastycznym, dopomagają w uwolnieniu i odzyskaniu jasnego widzenia świata<sup>90</sup>. Mówi on jednak o baśni, która staje się źródłem refleksji, o baśni, która staje się zwierciadłem rzeczywistości dla człowieka o ukształtowanym światopoglądzie. Jednakże, gdy trafi ona na duchową pustkę, łatwo może stać się ucieczką od rzeczywistego świata. Zbawienie wymaga wysiłku i zaangażowania, jest ono bowiem rzeczywistością leżącą tam, gdzie znajduje się granica mocy ludzkiej,

<sup>84</sup> J.R.R. Tolkien, O baśniach, jw., zob. przypis 13, s. 65–66.

<sup>85</sup> Z. Zdybicka, Człowiek i religia, [zob. przypis 36], s. 82.

<sup>86</sup> E. Drzewińska, jw., zob. przypis 47.

<sup>87</sup> J.R.R. Tolkien, O baśniach, jw., zob. przypis 13, s. 63.

<sup>88</sup> Tamże, s. 66.

<sup>89</sup> Tamże, s. 64.

<sup>90</sup> Tamże, s. 60–61.

a zaczyna początek mocy boskiej<sup>91</sup>, świat fikcji jest zależny od nas, wyzwolenie — iluzoryczne — może dać nam natychmiast.

Tu właśnie jest druga strona fascynacji twórczością Tolkiena. W ZSRR, gdzie przez cały okres panowania komunizmu jego książki, jako zawierające niebezpieczne politycznie ideologie, były „na indeksie”, ukazało się wiele nieoficjalnych tłumaczeń. Po upadku Związku Radzieckiego na początku lat 90., tłumaczenia te bardzo szybko zostały wydrukowane i oficjalnie dostępne w księgarniach. W kraju gdzie przez 70 lat przymusowej ateizacji powstała wielka duchowa pustka, idee zawarte w dziełach Tolkiena zostały bardzo szybko zaadoptowane i zaowocowały ruchem zwanym tolkienizmem. Dwudziestego drugiego kwietnia 2000 roku na Państwowym Uniwersytecie Humanistycznym w Moskwie odbyła się dyskusja zatytułowana *Profesor Tolkien i jego dziedzictwo* gdzie rozważano tolkienizm jako religię i zastanawiano się nad możliwością powstania Kościoła opartego na wyobrażeniach pochodzących z dzieł Tolkiena<sup>92</sup>.

W Internecie można znaleźć także coś w rodzaju „wyznań wiary”, których autorzy oznajmniają, że wierzą w realne istnienie postaci wymyślonych przez Tolkiena, nawet tych o zupełnie baśniowym rodowodzie, jak elfy czy krasnoludy, zaś same jego książki traktują jak książki historyczne<sup>93</sup>.

Na zakończenie warto by przytoczyć jeszcze jeden cytat, tym razem pochodzący nie z różnobarwnej mieszanki stron www, lecz z opracowania naukowego. Cytat ten nawiązuje do głoszonej przez Tolkiena tezy, że język przechowuje pamięć naszej przeszłości: *Elfy nie istniały tylko w jednej tradycji kulturowej. Uważa się, że pojawiają się one w mitach ludów Europy Północnej (mity celtyckie, germańskie, napomknienie w Eddzie). Pamiętajmy jednak, że także w tradycji hinduskiej istnieją duchy, które pełnią podobną rolę, co elfy; są to ribhu, towarzysze i pomocnicy bogów. Lecz gdy prześledzimy historię sanskryckiego słowa ribhu, to dostrzeżemy podobieństwo do greckiego orphee oraz do staronordyckiego alfar (= elf). Elfy istnieją zatem nie tylko w tradycji mitologicznej; istnieją — w historii języka. (...) Nie odrzucamy pochopnie tego świadectwa, może się bowiem okazać, iż jest to ostatni ślad, informujący nas o jakichś innych istotach rozumnych, które zamieszkiwały (bądź zamieszkują) Ziemię<sup>94</sup>.*

Niemniej jednak nie można podejrzewać Tolkiena o chęć stworzenia nowej religii. Sam bowiem był głęboko wierzącym chrześcijaninem, katolikiem. Wprawdzie uważał, że każdy pisarz układający wtórny świat pragnie być po trosze stwórcą, ale też uważał, że radość, którą wzbudza udana fantazja pochodzi z nagłego przebłysku ukrytej prawdy o świecie<sup>95</sup>. A za najdoskonalszą opowieść — baśń, która stała się prawdą — uważał przecież Ewangelię: *Nigdy nie pojawiła się żadna opowieść, którą człowiek tak bardzo by pragnął widzieć jako prawdziwą, i żadna, której prawdziwość uznałoby tak wielu sceptyków. Jej artyzm nosi*

<sup>91</sup> Z. Zdybicka, jw., zob. przypis 36, s. 82.

<sup>92</sup> Russian and East European Institute, Tolkien Through Russian Eyes, <http://www.indiana.edu/~reeiweb/current/2000/december.pdf>, 04.12.2005.

<sup>93</sup> What is tolkienism? <http://www.angelfire.com/realm2/tolkienism/faq.html>, 04.12.2005.

<sup>94</sup> J.Z. Lichański, *Opowiadania o...*, jw., zob. przypis 47, s. 42.

<sup>95</sup> J.R.R. Tolkien, *O baśniach*, jw., zob. przypis 13, s. 72.

*najbardziej przekonujące piękno pierwotnej sztuki — aktu Stworzenia. Odrzucenie jej prowadzi albo do smutku, albo do gniewu*<sup>96</sup>.

Jednakże to, jak wielki wpływ na ludzi ma wykreowany przez niego świat i jak różny jest odbiór jego twórczości — od zabawy, poprzez lingwistyczne hobby do prób stworzenia nowej religii — wskazuje na to, że w jego twórczości są elementy zdolne wypełnić duchową pustkę. Jest w nich jakieś *sacrum*, które choć nie jest realne, bo nie pochodzi z realnego świata, w jakiś sposób zastępczo odpowiada na odwieczne tęsknoty człowieka.

## SACRUM IN THE LITERARY OUTPUT OF JOHN RONALD REUEL TOLKIEN

### SUMMARY

This essay concerns the literary output of J.R.R. Tolkien, one of the most popular fantasy writers today. His compositions have exceeded the discourse of literature to become a cultural phenomenon. It is the very scale of interest in Tolkien and the world created by him, which makes this phenomenon interesting. What is it about this fantastic world that people find so attractive? Perhaps it is that in this fantastic world people have found something they can no longer find in their everyday lives? Why have Tolkienian churches been formed in Russia? Maybe through his specialized mythology, Tolkien has somehow awakened a sensitivity in his readers towards the 'Mystery' making it possible for them to become open to the experience of *sacrum*? In what way then can *sacrum* be present in the literary fiction? Or maybe it is just another example of escapism, an attempt to create another, better world, to help us escape from daily grind?

The influential sources of J.R.R. Tolkien writings were mainly linguistic fascinations and a deep interest in legends and Scandinavian myths. His writings are often categorized as fantasy because the world described in his books does not exist. However, at the same time, they are also a kind of mythology.

If Tolkien's book is a myth, then searching for *sacrum* in it is fully justified. According to R. Otto 'sacrum' it's something completely different from our ordinary experience. It's something astonishing, fear inspiring, but at the same time it is also something magnetic and fascinating, in other words something which inspires within us a profound sense of 'Mystery'. The source which leads to the experience of 'sacrum' can be almost anything: trees, flowers, beautiful landscapes as well as songs and tales. In the world created by Tolkien we can clearly see the things and events which evoke this feeling. The world created by Tolkien, all its creatures, as well as its history is full of fairytale-like events. If whilst reading the book, we suspend disbelief and allow this world to exist we can experience the feeling of *sacrum*.

As a result of advances in knowledge and technology, the modern world seems to be devoid of any mystery. The world of poetry, which employed symbols and metaphors to transport us into a reality unlike the reality of this world, has vanished. For this reason many readers of Tolkien, bored with the emptiness offered by this secular world, are looking for something which would meet their religious needs, needs encoded deep within human nature. Human beings, as incomplete entities, long for something or someone greater than themselves, they long for *sacrum*. Not having found, or not knowing how to search for

<sup>96</sup> J.R.R. Tolkien, O baśniach, jw., s. 73.

*sacrum* in the reality of this world, they turn to another, a fairytale-like world, in the hopes of finding it there. For some the world created by Tolkien has become like a second home, a reality in which they wish to live. They form Tolkien societies, adopt elvish or dwarvish names and create RPG games. There are even some who have tried to create a new religion based on the 'The Lord of the Rings' or on 'Silmarillion'.

The reach of Tolkien's phenomenon is enormous. However, his literary output is not received in the same way by all his readers. For some it is simply an interesting read, for others a hobby and for others still, a religious fascination.