

MINAS TIRITH I MINAS MORGUL JAKO MIASTA SYMBOLICZNE

Na południu królestwo Gondoru wytrzymało długo, a nawet czas pewien cieszyło się sławą, podobnie jak Númenor przed swoim upadkiem. Budowano strzeliste wieże i fortece, i przystanie dla licznych okrętów, a ludzie różnymi językami oddawali cześć skrzydlatej koronie królów. Stolica nazywała się Osgiliath – Cytadela Gwiazd – i środkiem jej płynęła rzeka. Wzniesiono na wschodzie Minas Ithil – Wieżę Wschodzącego Miesiąca – na ramieniu Gór Cienia; na zachodzie zaś, u podnóża Białych Gór, stała Wieża Zachodzącego Słońca – Minas Anor. Na królewskim dziedzińcu rosnęło białe drzewo wyhodowane z nasienia, które Isildur przewiózł przez morskie głęby; drzewo, co dało to nasienie, wyrosło z ziarna przywiezionego z Eressei, a do Eressei nasiona białych drzew przybyły z Najdalszego Zachodu w dniu poprzedzającym dni młodości świata. Lecz lata w Śródziemiu mknęły szybko i szybko nużą, ród Meneldila, syna Anáriona, wygasł, Białe Drzewo uschło, do krwi Númenorejczyków domieszała się krew pośledniejsza. Straż na murach Mordoru spała, a ciemne siły z powrotem wpełzły do Gorgoroth. Wybiła godzina, kiedy zlece powstały znowu i zagarnęły Minas Ithil, umocniły się tam i przeobraziły wieżę w siedlisko grozy; odtąd nazwano ją Minas Morgul – Wieżę Żłych Czarów. Wówczas Minas Anor przyjęła nazwę Minas Tirith – Wieży Czat; dwie twierdze tocząc ze sobą stale wojnę, a Osgiliath, leżące między nimi, opustoszało i na gruzach stolicy przechadzają się tylko cienie.

J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*,
przeł. M. Skibiniewska, Warszawa 2002, t. I, s. 324¹.

¹ Dalej jako: WP, cyfra rzymska oznacza numer tomu.

Władca Pierścieni Johna Ronalda Reuela Tolkiena stanowi skarbiec przeobrażonych mitów kultury zachodniej. Jednym z istotnych symboli, wchodzących w skład funkcjonujących w owej kulturze wzorów narracji mitycznej, jest zaś niewątpliwie miasto, wraz z różnymi sposobami jego obrazowania. Idąc szlakiem koncepcji Władimira Toporowa, przedstawiciela tartuskiej szkoły semiotyki², postanowiłam prześledzić typ symbolicznej prezentacji miasta, który pojawia się w dziele Tolkiena, a który jest zakorzeniony w tradycji biblijnej i bywał różnorodnie rozwijany w literaturze i sztuce europejskiej. Symbolika wykorzystana przez Tolkiena do opisu Minas Tirith i Minas Morgul odsyła do wizji „miasta-dziewicy” – świętego miasta Jeruzalem – i „miasta-nierządnicy” – Babilonu. Taka interpretacja nie jest próbą odczytania alegorycznego, a jedynie ukazaniem pewnych uniwersalnych schematów mitycznych obecnych w powieści. Opisy kładące nacisk na przeciwstawienie dwóch miast, Minas Tirith i Minas Morgul, pozwalają także na wykorzystanie w analizie strukturalistycznego założenia o opozycjach binarnych jako podstawowym kodzie kultury. Na poziomie fabuły można z kolei odnieść się do zaproponowanej przez Andrzeja Szyjewskiego teorii tolkienowskiego mitu. Według krakowskiego badacza, w dziele Tolkiena można dostrzec potrójną strukturę porządku kosmicznego:

- stan (byt) i d e a l n y, będący źródłem, podstawą i celem życia;
- stan a k t u a l n y, w którym nastąpiło odejście od stanu idealnego na skutek błędu, uchybienia, skazy-grzechu, niewiedzy, zaabsorbowania doczesnością itd.;
- moc z b a w c z ą, która przewycięża tę przeszkodę i przywraca stan idealny. Może przybierać postać osobowego zbawiciela, może też być to reguła, obrzęd, tabu do przestrzegania itp.”

W ujęciu Szyjewskiego „mity przedstawiają więc moc, która jest w stanie przemienić życie człowieka, doprowadzić do odnalezienia jego tożsamości. Do niej odwołuje się Tolkien, wprowadzając schematy i idee

² Por. W. Toporow, *Miasto i mit*, przeł. B. Żyłko, Gdańsk 2000. Książka ta stanowi refleksję nad miastem jako przedmiotem zainteresowania literatury i mitu. W pierwszej części autor analizuje motywy miasta-dziewicy i miasta-nierządnicy, obecne w przekazach mitycznych różnych kultur. W drugiej pochyla się nad mitycznym wymiarem Petersburga.

mityczne do swego dzieła³. W ów trójdzielny schemat historii mitycznej doskonale wpisuje się wizja Minas Tirith, stolicy Gondoru, jako miasta-dziewicy, które po okresie świetności i upadku zostaje uwolnione i zaślubione przez króla-zbawcę, by stać się na powrót potężnym i uświęconym⁴.

I MIASTA SYMBOLICZNE

MIT ZAŁOŻYCIELSKI

Aby zrozumieć symboliczną i ideową wymowę miasta, należy zejść do jego korzeni. Dlatego też warto rozpocząć od analizy mitu założycielskiego tolkienowskich grodów. Dla Karola Kerény'iego miasto jest modelem kosmosu, odzwierciedla strukturę uniwersum:

Gdy nowy mały świat, odbicie wielkiego kosmosu, jest dopiero budowany, wówczas ugruntowywanie przechodzi w działanie i objawia się jako zakładanie. Miasta, które w epokach mitologii żywej chcą być odbiciami kosmosu, są zakładane tak samo jak mitologemy kosmogoniczne, ugruntowują, czyli zakładają świat. Ich fundamenty kładzione są tak, jak gdyby wyrastały z obu wyżej określonych *archai*: z *arché* absolutnej, od której się zaczyna, i z relatywnej, w której jest się kontynuacją swoich przodków. W ten sposób mają one za swoją podstawę ten sam boski fundament, co świat. Stają się tym, czym były w starożytności zarówno Świat, jak i Miasto: siedzibą bogów⁵.

W jaki sposób powyższe uwagi odnoszą się do Minas Tirith? Z jednej strony można dzięki nim odnaleźć kosmiczny porządek dzięki znaczącemu położeniu i formie przestrzennej tego miasta. Zostało ono bowiem zbudowane na wzniesieniu, u stóp wysokiej góry, wybiegało ku niebu piętrami siedmiu koncentrycznych kręgów, było zwieńczone iglicą

³ A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru. Świat mitu a religia w dziele Tolkiena*, Kraków 2004, s. 395.

⁴ W eseju konsekwentnie stosuję nazwy Minas Tirith i Minas Morgul, także w tych fragmentach, które odnoszą się do czasów, gdy nosiły one miana Minas Anor i Minas Ithil. Pozostają także przy imieniu Aragorna w okresie następującym po koronacji i obraniu przezeń imienia Elessar.

⁵ K. Kerényi, za: B. Żyłko, *Wstęp tłumacza. Miasto jako przedmiot badań semiotyki kultury*, [w:] W. Toporow, *op. cit.*, s. 6-7. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie podkreślenia pochodzą od autorów cytatów.

Białej Wieży, wreszcie – otaczało drzewo, stanowiące centralny punkt grodu (w wymiarze przestrzennym i symbolicznym). Budowa tego miasta była zatem stwarzaniem swoistego mikrokosmosu (symbolicznego, społecznego, urbanistycznego) i zarazem odzwierciedleniem porządku kosmicznego, hierarchii bytów wznoszącej się od istot ziemskich do nadprzyrodzonych (Plac Wodotrysku i sanktuarium na Mindolluinie kierują człowieka ku rzeczywistości sakralnej). Z drugiej zaś strony, Minas Tirith zostało założone jako miasto Númenorejczyków na wygnaniu, było więc ucieleśnieniem ocalonej tradycji zatopionego królestwa. Jako stolica i ostatnia niezdobytą twierdza było symbolicznym odtworzeniem Númenoru w pomniejszonej skali. W ten sposób w chwili założenia Minas Tirith było zarówno nowym miastem, jak i wcieleniem utraconej, dużo starszej rzeczywistości, z całym bogactwem i ciężarem dziedzictwa wieków.

Kształt miasta w istotny sposób determinuje ideowe postrzeganie jego przestrzeni. Koło jest uniwersalnym symbolem doskonałości i pełni. Minas Tirith, założone na planie koła, potęguje tę symbolikę: oto siedem koncentrycznych kręgów stanowi strukturę przestrzenną miasta. Ulice biegnące w górę spiralą są zarówno „udoskonaleniem” koła, jak i przywodzą na myśl labirynt. Droga od Bramy do Białej Wieży jest wznoszeniem się, zdobywaniem doskonałości przez wędrowca, zanim stanie w przestrzeni przenikania się władzy i sacrum. Przechodzenie przez kolejne kręgi murów byłoby zatem symboliczną inicjacją, której celem jest oddzielenie profanum (tego, co za murami) od sacrum Siódmego Kręgu. Przestrzeń miejska organizuje się według par antynomii: góra/dół, przód/tył, wewnątrz/zewnątrz. Miasto jest antropomorficzne: posiada „głowę” – wieżę, zamek, ratusz, katedrę itd., a także „twarz” – swoje najbardziej charakterystyczne, niepowtarzalne miejsce, np. rynek, plac z pomnikiem. Miasta na planie czworoboku często są orientowane według stron świata, istotne znaczenie posiada też rozróżnienie na stronę prawą i lewą. „Tył” miasta to najmniej reprezentacyjne, najbiedniejsze dzielnice, zamieszkiwane przez ludzi niższych stanów, mniejszości, społeczności zdeklasowane⁶. Owe antynomie służą gradacji prestiżu

⁶ Por. uwagi o metaforyzacji przestrzeni w: Yi-Fu Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, przeł. A. Morańska, Warszawa 1987, s. 51–70.

przestrzeni, rozciągającej się od skrajnego profanum (chłopskie zagrody za murami), aż do sacrum (Plac Wodotrysku, Biała Wieża). Wewnętrzna heterogeniczność Minas Tirith wyraża się nie w kształcie podstawy miasta (którym jest koło, pozbawione miejsc „lepszyc” i „gorszych”), ale w ułożeniu poszczególnych poziomów na podobieństwo piramidy, co pozwala wysnuć przypuszczenie, że każdy kolejny krąg zajmowała grupa mieszkańców o wyższym prestiżu społecznym.

Kolejnym ważnym elementem tożsamości i symboliki miasta jest jego rytuał założycielski. *Władca Pierścieni* nie przekazuje informacji, jak on wyglądał w przypadku Minas Tirith, jednakże – jeżeli istniał – możemy być pewni, że był inspirowany tradycją númenorejską. Niezmiernie istotny jest związek miasta z sacrum: to tu mieszka król-kapłan, który jako jedyny może sprawować kult Eru, a w pobliżu miasta znajduje się święta góra – sanktuarium, miejsce kultu sprawowanego przez króla. Białe Drzewo także jest święte – jako materialny symbol dynastii (ciągłość rodu Białego Drzewa, potomka Nimloth, ma świadczyć o ciągłości dynastii z Númenoru) i jako echo świata Dawnych Dni, okresu przed Upadkiem. Wreszcie, rytuał koronacyjny jest ściśle związany z miastem: Aragorn stopniowo przejmuje władzę nad stolicą – synekdochą kraju – jako przestrzenią społeczną (lud przyjmuje swego króla przez akklamację) oraz urbanistyczną (uroczyste wkroczenie króla do miasta).

W teorii Władimira Toporowa mit jest aktywną rzeczywistością kulturową: sam wpływa na wydarzenia, strukturyzując historię według własnego klucza, na przykład tym, że odbywa się w określonej przestrzeni geograficznej – na górze czy nad rzeką⁷. W przypadku Minas Tirith owa logika mitu objawia się w funkcjonalnym podobieństwie dwóch „świętych” gór: Mindolluiny, u podnóża której zbudowano Minas Tirith, i Meneltarmy, której wiecznie ośnieżony szczyt był najświętszym miejscem na zatopionej wyspie Númenorejczyków. Innym przykładem „logiki mitu” może być fakt „cudownego” odnalezienia przez Aragorna/Elessara pędu Białego Drzewa w pobliżu miasta: tylko prawowity król może sprawować kult Eru i do króla należy święte Białe Drzewo. Poza tym, choć Minas Tirith pierwotnie nie było zakładane jako stolica, jednak z biegiem historii przejęło

⁷ *Ibidem*, s. 10.

nie tylko jej funkcję polityczną i kulturową, ale także zyskało symboliczne uprawomocnienie odwołujące się do tradycji Númenoru.

Żyłko, komentując teorię Toporowa, określa rolę rytuału jako nieodłącznego elementu zakładania miasta, równie ważnego, jak technika (np. ofiara zakładzinowa jest tak samo istotna jak materialny fundament).

Rytuał obdarza obiekt sensem, wiążąc go z polem znaczeń istotnych dla danej zbiorowości, i w ostatecznym rachunku gwarantuje włączenie do sfery „oswojonego”. Mit i rytuał, antycypując technologię i cały proces budowlany, określają podstawowy urbanistyczny układ miasta, wyznaczając jego elementarną strukturę. Pod widzialnym kształtem miasta (podlegającym nieustannym zmianom) kryje się jego mitologiczno-rytualny substrat, inicjujący złożony proces semiotyzacji miasta, który przemienia je w nowy tekst kultury⁸.

Dla symbolicznego odczytania historii Minas Tirith i Minas Morgul istotny jest fakt, że ich założenie jest związane z postaciami braci. Co prawda synowie Elendila – Isildur i Anarion – nie byli bliźniakami, jednak można uznać, iż wpisują się w kulturowy model bliźniaków-budowniczych miasta, które miało potem odegrać ważną rolę. Osgiliath byłyby w tym schemacie stolicą-matką, zaś Minas Anor i Minas Ithil – jej pięknymi córkami, zdobnymi w wieże i uświęconymi przez Białe Drzewa⁹.

Minas Tirith jest miastem idealnym. Świadczy o tym jego symboliczna i geometryczna forma, fakt, że jest położone na wzniesieniu, a jego mury ułożone są w siedem koncentrycznych kręgów, na podobieństwo spiralnego labiryntu¹⁰. Wznoszenie się kolejnych poziomów miasta jest odzwierciedleniem gradacji społecznego prestiżu jego mieszkańców – to urbanistyczne odbicie stanowej hierarchii społecznej. W najniższym, siódmym kręgu mieszkali rzemieślnicy (ulica Latarników – Rath Celerdain), a także dopuszczano tam obcych (Stara Gospoda); w szóstym kręgu stacjonowali posłańcy Namiestnika¹¹, zaś najwyższy krąg był zarezerwowany dla władcy i był sferą uświęconą.

⁸ B. Żyłko, *op. cit.*, s. 8.

⁹ J.E.A. Tyler, *Tolkien. Przewodnik encyklopedyczny*, przekł. zbiorowy, Poznań 1992, s. 208.

¹⁰ B. Żyłko, *op. cit.*, s. 10.

¹¹ Dziedziczny urząd Namiestnika funkcjonował w królestwie Gondoru, od kiedy wygasła dynastia królewska w linii Anariona w czasie wojen i zamieszek. Potomkowie drugiej linii,

„Idealność” Minas Tirith wynika również stąd, że całe królestwo Gondoru pełni w świecie wykreowanym przez Tolkiena funkcję „Nowego Númenoru” i jako takie jest symbolicznym powtórzeniem miejsca i czasu, które były „złotym wiekiem” ludzi. Tym samym Minas Tirith staje się ostatnim bastionem żywej, choć gasnącej tradycji Dúnedainów, czyli odpowiednikiem europejskiej idei „drugiego” i „trzeciego Rzymu”. W ten sposób przeniesiona stolica dawnego imperium wyraża najistotniejszy program ideowy państwa, sprawiając, że miasto samo w sobie staje się swoistym tekstem heraldycznym. Stolica koncentruje w sobie sakralność państwa, będąc centralnym punktem odniesienia dla jego mitologii i religii. Potwierdzeniem tej tezy jest fakt, że Gondorczyzy często dają wyraz dumie ze swojej tradycji, utożsamiając ją ze stołecznym grodem. Czyni tak Boromir w rozmowie z Frodem: „Lecz pozostała nam jeszcze nadzieja, że mury nie zawiodą. [...] Ludzie czystego serca nie dadzą się skazić. Nas, w Minas Tirith, zahartowała wielowiekowa próba. Nie potęgi czarodziejów pragniemy, lecz siły do własnej obrony, do obrony słusznej sprawy”¹². Stolica Gondoru jest „Wiecznym Miastem” zarówno w planie symbolicznym – jako ucieleśnienie najważniejszych idei potomków Númenorejczyków i przedłużenie istnienia owego królestwa – jak i w planie historycznym. Obecność świętego drzewa, sanktuarium na górze, uświęconego miejsca pochówku, króla-kapłana – wszystko to nadaje Minas Tirith znamiona rzeczywistości mitycznej, czyli nieprzemijającej.

IMIĘ MIASTA

O symbolicznym znaczeniu miasta decyduje także jego nazwa. Według Toporowa, może to czynić w dwojaki sposób:

[Toponimy – Z.M.] w odróżnieniu od rzeczowników pospolitych nie są wyrażeniami do końca konwencjonalnymi, ponieważ w ich semantyce zawierają się znaczenia odnoszące się zarówno do mitu założycielskiego, okoliczności zakładania miasta, jak i jego przeznaczenia, przyszłości projektowanej przez nazwę. Z tego punktu

spadkobiercy Isildura (brata Anariona, syna Elendila) żyli w ukryciu na północy. Namiestnik dzierżył faktyczną władzę w królestwie, ale nie mógł obwołać się królem i był zobowiązany do przekazania władzy w ręce prawowitego króla, gdy ten powróci.

¹² WP I, s. 520–521.

widzenia nazwa jest jak gdyby „zwiniętą” fabułą, dotyczącą początków miasta i jego przyszłych losów¹³.

Odwołując się do mitu założycielskiego, nazwa odsyła do przeszłości miasta, zaś jako prorocstwo o jego losie jest zapowiedzią przyszłości. W ten sposób wyraźnie sytuuje je w czasie mitycznym. Oto co o przemianach nazw tolkienowskich miast pisze James Edward Anthony Tyler:

Minas Anor została założona w 3320 r. Drugiej Ery jako stolica prowincji Anorien i siedziba Anariona, współwładcy Gondoru i młodszego syna Elendila Smukłego. Był to bliźniaczy gród Minas Ithil, Wieży (Wschodzącego) Księżyca, siedziby brata Anariona, Isildura, i stolicy prowincji Isildura – Ithilien, które leżało na wschodnim brzegu Wielkiej Rzeki [...]; w roku 2002 Minas Ithil ostatecznie padło i zamieszkały w nim Nazgule wraz z licznymi orkami. Ludzie z Gondoru zaczęli nazywać je Minas Morgul, Wieżą Złych Czarów, zaś w wyniku tych wydarzeń Minas Anor zostało przemianowane na Minas Tirith – Wieżę Czat¹⁴.

Warto przyjrzeć się niezwykle powiązaniu znaczeń w obrębie wymienionych toponimów. Po pierwsze, mają one istotnie odniesienie kosmologiczne: stojące w owych miastach Wieża Słońca i Wieża Księżyca odpowiadają świętym drzewom, które dały początek tym ciałom niebieskim (w mitologii Tolkiena noszącym miano Laurelin i Telperion). Ponadto oba miasta podlegały stolicy, Osgiliath, czyli Cytadeli Gwiazd – co przypomina o tym, że w uniwersum Tolkiena gwiazdy zostały stworzone wcześniej niż Słońce i Księżyc¹⁵. Tak jak imię Elendila zawiera odniesienie do gwiazd, tak też imiona jego synów pochodzą od Słońca i Księżyca. Władca i jego synowie reprezentują zatem pełnię światła i blasku z całym jej rozległym polem znaczeniowym (siła, dobro, męskość, mądrość, świętość, życie etc.). Władcy przybyli zza Morza są „niosącymi światło” – w ten sposób następuje mityczna redundancja opowieści o Earendilu. Po wtóre – na nazwy i zarazem zawarty w nich los miast wpływają wydarzenia historyczne. Minas Ithil staje się Minas Morgul w konkretnym momencie historycznym, podobnie Minas Anor zmienia

¹³ B. Żyłko, *op. cit.*, s. 13.

¹⁴ J.E.A. Tyler, *op. cit.*, s. 206 i 208.

¹⁵ Por. J.R.R. Tolkien, *Silmarillion*, przeł. M. Skibiniewska, Warszawa 2004, s. 94.

imię na Minas Tirith. Przeznaczenie miast – tego, które zagraża, i tego, które czuwa – zostaje wypełnione podczas Wojny o Pierścień.

O tożsamości miasta decydują również inne czynniki. Symbolika herbu Minas Tirith jest niezmiernie bogata, tym bardziej, że jest on równocześnie godłem królewskim, wywodzącym się od legendarnego Elendila. Na fladze w czarnym polu znajduje się kwitnące Białe Drzewo Gondoru, otacza je Siedem Gwiazd, a nad nimi znajduje się wysoka korona Elendila ze skrzydłami mewy po bokach (znaczenie Białego Drzewa zostanie obszerniej wyjaśnione w dalszej części artykułu). Siedem gwiazd także jest reprezentacją sacrum, ze względu na ich liczbę, symbol boskiej pełni, odnoszący się również do (siedmiu) okrętów z floty Elendila, które przewiozły (siedem) palantirów¹⁶. Dlatego gwiazdy zdają się być naznaczone większą świętością niż same Słońce i Księżyc. Zarówno herb, jak i strój Strażników Wieży i królewska korona odwołują się do spójnego systemu symbolicznego, zakorzenionego w micie założycielskim Gondoru jako królestwa wygnanych Númenorejczyków, ludzi morza – stąd odniesienia do floty Elendila i skrzydła mewy w heraldyce tej krainy.

Jednakże herb nie tylko uobecnia znak uprawomocnienia władzy poprzez tradycję i świętość – jest *pars pro toto* miasta, jego „twarzą”, wyrazem tożsamości. Minas Tirith jest miastem-kobietą; Faramir nazywa je królową¹⁷, kobietą w zbroi, stojącą na straży swych dzieci/mieszkańców/poddanych, a zarazem matką i dziewicą potrzebującą ich ochrony. Obraz grodu jako „królowej”, „wieży”, przywodzi na myśl antyczne personifikacje miast zdobne w *corona muralis*. Wspaniały opis Minas Tirith umieszczony we *Władcy Pierścieni* z perspektywy wędrowców zbliżających się do niej w blasku wschodzącego Słońca podkreśla majestat i świętość stolicy: najpierw dostrzegają oni górę Mindolluinę, potem potężne kamienne miasto o siedmiu poziomach, a w końcu białą, roziskrzoną wieżę Etheliona. „Z blanków powiały białe chorągwie, trzepocząc na rannym wietrze, a z wysoka i z daleka dobiegł głos dźwięczny jakby srebrnych trąb. Tak Gandalf i Peregrin o wschodzie

¹⁶ Za: <http://elendili.pl/viewtopic.php?t=659> [dostęp: 2.11.2010].

¹⁷ WP III, s. 345.

śłońca wjechali pod Wielkie Wrota Gondoru”¹⁸. Monumentalizm miasta jest potęgowany w opisie przez perspektywę – podróżni pną się w górę, podnoszą głowy, widzą blask i słyszą dochodzący z wysoka dźwięk. Minas Tirith jest uosobieniem potęgi, piękna, dumy, tradycji, stałości i świętości. Budzi podziw, szacunek i uwielbienie. Stolica Gondoru jest więc postrzegana jako stara, mądra, pełna godności kobieta, zarazem piękna i smutna; niezdojta, ale zagrożona atakiem wroga; wreszcie – dumna ze swoich synów-obrońców, ale pozbawiona radości z obecności małych dzieci.

W rozważaniach Toporowa semiotyczny aspekt duchowego wymiaru miasta wskazuje na dwuznaczność tego miejsca. „Zakładając i budując miasto, człowiek radykalnie zrywał z naturą, z ustabilizowanym porządkiem kosmologicznym, podejmował ryzyko życia na własny rachunek w stworzonym przez siebie sztucznym świecie”¹⁹. Według Toporowa, miasto ma ambiwalentną naturę: jego aspekt tragiczny ściśle splata się z funkcją psychoterapeutyczną. Ale rosyjski badacz nie zapomina też o stronie fizycznej przedmiotu swojej refleksji. Zagłębiając się (głównie na podstawie danych lingwistycznych) w odległą przeszłość miasta, dochodzi do okresu, w którym następuje przenikanie mitu i historii, znajdując swój wyraz w nazwach topograficznych. Nazwy te w jego pracach „traktuje się jako projekcję pewnych zdarzeń mitologicznych i [...] z tego powodu powinny być one rozumiane jako *topographia sacra*”²⁰. Zetknięcie się natury i kultury przejawia się w znaczeniach przypisywanych np. siedmiu wzgórzom pierwszego i kolejnych Rzymów czy umiejscowieniu miasta w punkcie granicznym, np. na styku kontynentów, jak w przypadku Konstantynopola²¹. Z pewnością nieprzypadkowo Tolkien ustanowił pewne podobieństwo między Minas Tirith a Bizancjum. W obu przypadkach mamy do czynienia z zagrożoną, bo umiejscowioną na granicy stolicą ostatniej ocalałej części potężnego niegdyś imperium. Siedem kręgów murów odpowiada siedmiu wzgórzom, zaś stawką w walce

¹⁸ WP III, s. 20.

¹⁹ W. Toporow, *op. cit.*, s. 16.

²⁰ *Ibidem*, s. 16.

²¹ B. Żyłko, *op. cit.*, s. 17.

o obłożony gród jest przetrwanie starej i czcigodnej cywilizacji. Od losu Minas Tirith zależą losy Śródziemia²².

Mit i historia nie są oddzielnymi porządkami wydarzeń, ale jako narracje stanowią kompatybilną całość²³. W ten sposób proroctwo może antycypować wydarzenia „historyczne” w obrębie świata przedstawionego *Władcy Pierścieni* (np. sen Boromira, wizje w zwierciadle Galadrieli), a „historia” decyduje o zachowaniu lub zapomnieniu mitów wyjaśniających rzeczywistość. Jeżeli przekaz o zatopieniu Númenoru potraktujemy jako mit, to – niezależnie od jego historycznej prawdziwości w świecie przedstawionym *Władcy Pierścieni* – wywarł on decydujący wpływ na tożsamość Gondorczyków i stworzoną przez nich kulturę. Dziedzictwo i ciężar tradycji królów z Númenoru są realne w „historycznych” czasach Trzeciej Ery.

MORFOLOGIA MIASTA

Zatrzymajmy się nad zagadnieniem morfologii miasta – niesie ona bowiem bogactwo sensów symbolicznych. Bogusław Żyłko opisuje za Jurijem Łotmanem dwie możliwości znaczącego usytuowania miasta: położenie centralne i położenie na granicy. W pierwszym przypadku miasto pełni rolę „idealizowanego modelu wszechświata, idealnego ucieleśnienia swojej ziemi. [...] Wokół niego koncentrują się mity o charakterze genetycznym (w jego założeniu zazwyczaj uczestniczą bogowie), ma ono początek, ale nie ma końca – jest *wieczne miasto, Roma aeterna*”²⁴.

W Minas Tirith centralny punkt stanowiło Białe Drzewo, wyznaczając zarazem oś całego świata – Eliadowskie *axis mundi*²⁵ – jako że stolica jest (symbolicznie) centrum państwa, samo zaś państwo dla jego obywateli jest „państwem środka”, niezależnie od swego geograficznego położenia. Przestrzeń Minas Tirith, wyznaczana przez koncentryczne kręgi, jest przestrzenią centralną, podobnie silna i wszechobecna zależność od

²² „Nie gdzie indziej bowiem, lecz pod murami Minas Tirith rozstrzygnie się los dzisiejszego świata”, WP III, s. 40, 84.

²³ B. Żyłko, *op. cit.*, s. 17.

²⁴ *Ibidem*, s. 18–19.

²⁵ Zob. M. Eliade, *Święty obszar i sakralizacja świata*, [w:] *Sacrum, mit, historia*, przeł. A. Tatar-kiewicz, Warszawa 1970, s. 73–75.

tradycji toczących się w mieście wydarzeń przywołuje nieustannie czas mityczny, wyłączając je z procesu przemijania.

W porządku symbolicznym miasto położone na górze jest miejscem uświęconym, bliskim nieba, zaś Białe Drzewo, łącząc ziemię z niebem, stanowi punkt spotkania dwu różnych rzeczywistości: ludzkiej i boskiej, świeckiej i świętej, materialnej i duchowej, historycznej i mitycznej, zanurzonej w czasie i wiecznej. Nie sposób nie dostrzec tutaj analogii do związku drzewa z królem-kapłanem jako spadkobiercą bóstw wegetacji i gwarantem płodności ziemi oraz dobrobytu jego poddanych²⁶.

W porządku historycznym (jako historię w obrębie *Władcy Pierścieni* rozumieć wydarzenia z Trzeciej Ery, jako najbliższe narratorowi i najlepiej „udokumentowane” w świecie powieści) ważny jest fakt położenia Minas Tirith na granicy z Mordorem, a także położenie protoplasty miasta – państwa númenorejskiego – na wyspie. Wyspa, brzeg rzeki, granica państwa – to przykłady

[...] skraju przestrzeni semiotycznej [...], co stwarza możliwość podwójnej interpretacji miasta: z jednej strony jako zwycięstwa rozumu nad żywiołami i z drugiej jako wypaczenia porządku naturalnego. Wokół nazwy takiego miasta będą gromadzić się mity eschatologiczne; przepowiednie zagłady, idea skazania na zgubę i triumfu żywiołów będą nieodłączne od tego cyklu miejskiej mitologii. Z reguły jest to potop, *pogrążenie na dnie morza*²⁷.

Jak dalej zauważa Bogusław Żyłko, położenie koncentryczne lub ekscentryczne dotyczy przede wszystkim tych miast, które miały pełnić rolę centrum świata: Rzymu, Jerozolimy czy Konstantynopola, jednakże można je odnieść do lokalizacji właściwie wszystkich znaczących grodów. Położenie stolicy – centralnego punktu kraju – na granicy (w znaczeniu geograficznym lub politycznym), wywołuje u mieszkańców stałe poczucie zagrożenia, które w przypadku Minas Tirith przejawia się zarówno w nazwie (Wieża Czat), jak i w apokaliptycznym nastroju panującym podczas dużej części wydarzeń opisanych we *Władcy Pierścieni*. Następuje tutaj utożsamienie stolicy z państwem, państwa – z określoną

²⁶ Por. J. Frazer, *Złota gałąź*, przeł. H. Krzeczkowski, Warszawa 1962.

²⁷ J. Lotman, za: B. Żyłko, *op. cit.*, s. 19.

kulturą, z całym „Zachodem”, a co za tym idzie – z cywilizowanym światem, wartościowanym zdecydowanie pozytywnie na tle „Wschodu” czy „Południa” i reprezentujących je ludów. Podczas szturm na miasto, zrozpaczony Namiestnik ogłasza, że „Zachód ginie”²⁸. Śmierć miasta świętego, „Wiecznego Miasta”, jest równoznaczna ze śmiercią starej kultury, która je z siebie wydała, zagładą pewnego uniwersum symbolicznego, wreszcie – ze swoistym końcem świata. Podobnie zniszczenie Númenoru było symbolicznym zatopieniem i oczyszczeniem świata, prowadzącym do uwolnienia go od zła i do gruntownej odnowy.

Podczas lektury powieści poznajemy Minas Tirith tak jak Gandalf z Pippinem, przemierzając jego ulice; po obejrzeniu go z zewnątrz następuje spotkanie z wewnętrzną organizacją urbanistyczną: opis siedmiu kręgów, bram, bastionu, wejścia do twierdzy od wschodu, wejścia na Najwyższy Dziedziniec i Plac Wodotrysku u stóp Białej Wieży. Następnie czytelnik w wyobraźni podnosi głowę, by podziwiać Wieżę od podstawy do szczytu, na którym łopocze flaga. Opis zamyka uwaga o potędze niezdobytej warowni i o grobowcach królów, spoczywających „między górą a wieżą”²⁹. Wzrok czytelnika wędruje w górę razem z bohaterami, zagłębia się w miasto, wspina się, by wreszcie dojść do ostatniego i najświętszego kręgu. Istotne jest wartościowanie przestrzeni w obrębie miasta: groby, pałac, miejsce święte – wszystkie powiązane z władzą królewską i sferą sacrum oraz z monoteizmem (kultem Eru) i tradycją Númenoru, którą uosabiają³⁰. Bogusław Żyłko, pisząc o wewnętrznej organizacji miasta europejskiego, zwraca uwagę na najważniejsze punkty: świątynię lub miejsce kultu, pałac królewski jako reprezentację władzy administracyjnej, twierdzę – ośrodek militarny, rynek – handlowy, bibliotekę – naukowy. Poszczególne obszary mają własne funkcje, współtworzące

²⁸ *Ibidem*, s. 118.

²⁹ *Ibidem*, s. 21–22.

³⁰ Eru był Stwórcą świata, jedynym Bogiem, a Valarówie – personifikacjami jego cech, stworzonymi z jego myśli. Początkowo w koncepcji Tolkiena Valarówie stanowili odpowiedniki bóstw z pogańskich panteonów, zwłaszcza germańskich. Z czasem Tolkien zaczął ich przedstawiać jako istoty podobne do archaniołów, których zadaniem była ochrona Ardy – świata materialnego – i żyjących tam stworzeń. Kult Eru był sprawowany wyłącznie przez króla (i występował tylko u ludzi, w odróżnieniu od innych ras Śródziemia). Wierni nie wykonywali żadnych podobizn Eru i nie budowali mu świątyń.

semantykę miasta³¹. W przypadku Minas Tirith, właściwe „miejsce święte” znajduje się poza miastem, jednakże jest symbolicznie reprezentowane przez Białe Drzewo w centralnym punkcie grodu.

Przyjrzyjmy się stolicy Gondoru jako funkcjonalnej całości złożonej z podsystemów. Powyższy opis twierdzy wskazuje na jej znaczenie militarne; w tekście powieści znajdziemy także wzmiankę, że funkcjonowała tam biblioteka, będąca skarbcem kultury zarówno w wymiarze przechowywanej wiedzy, jak i symbolicznego nagromadzenia starych dokumentów, także tych, których już nie sposób odczytać³². Władzę polityczną w grodzie reprezentują potężne budowle, ale także drobne dekoracje architektoniczne o charakterze heraldycznym³³ oraz złożona symbolika stroju strażników³⁴. Siedziba króla jest centrum politycznym, miejscem sprawowania sądów, ale również przestrzenią uświęconą obecnością władcy – pośrednika między ludem a rzeczywistością nadprzyrodzoną. Pałac królewski w Minas Tirith przypomina architekturę bazyliki bizantyjskiej, z jej ogromem, geometrycznymi formami oraz podziałem na nawy z zastosowaniem kolumn i mozaikami na złotym tle³⁵. Postać Namiestnika – starca zasiadającego poniżej tronu – jest osobową reprezentacją okresu zmierzchu Gondoru (koresponduje z tym fragment, w którym Faramir porównuje państwo do starego człowieka)³⁶.

Miasto zawiera w sobie strefę sacrum łączącą dziedziny religii, władzy i tradycji: nekropolię. Domy Umarłych są odseparowane od „strefy żywych” – dla zwykłych mieszkańców jest to miejsce zakazane, tabu. Kontakt ze złożonymi tam zmarłymi jest postrzegany jako tak

³¹ *Ibidem*, s. 19–20.

³² WP I, s. 334–335 i WP II, s. 343.

³³ WP III, s. 22.

³⁴ „Strażnicy u bramy mieli czarne płaszcze, a hełmy niezwykle, bardzo wysokie, nisko zachodzące na policzki i ciasno obejmujące twarze; hełmy te, ozdobione nad skronią białym skrzydłem mewy, błyszczwały jak srebrne płomienie, były bowiem wykute ze szczerzego mithrilu [szlachetny i rzadki metal wydobywany w Śródziemiu – ZM] i stanowiły dziedzictwo z dni dawnej chwały. Na czarnych pancerzach widniało wyhaftowane białym jak śnieg jedwabiem kwitnące drzewo, a nad nim srebrna korona i gwiazdy. Był to tradycyjny strój potomków Elendila i nikt go już nie nosił w Gondorze prócz strażników twierdzy pilnujących wstępu na Plac Wodotrysku, gdzie ongi rosło Białe Drzewo”, *ibidem*, s. 22–23.

³⁵ *Ibidem*, s. 24–25.

³⁶ *Ibidem*, s. 345.

niebezpieczny, że jedynie władca, jako osoba namaszczonej godnością kapłańską, Namiestnik oraz wyłączeni ze społeczeństwa „słudzy umarłych” mogą podjąć ryzyko wejścia na teren, który jest niejako progiem wieczności. Tolkien opisuje drogę do Domów Umarłych w sposób analogiczny do procesu katabazy (zstąpienia). Podróż odbywa się w nocy; na Najwyższym Dziedzińcu orszak staje pod „Martwym Drzewem”, przechodzi za bramę Cytadeli i ukryte drzwi.

Zwano je Fen Hollen i otwierano jedynie podczas pogrzebów; wolno było tędy przechodzić tylko władcy i ludziom noszącym odznakę służby grobowej, utrzymującej w porządku Domy Umarłych. Za drzwiami kryła się ścieżka zstępująca ślimakiem w dół ku wąskiemu skrawkowi łąki, na której w cieniu urwistej ściany Mindolluiny stały grobowce zmarłych królów oraz królewskich Namiestników. [...] Schodzili wciąż w dół, a powolne ich kroki rozlegały się echem w tym kamiennym korytarzu, aż w końcu znaleźli się w Rath Din – ulicy Milczenia – między bielejącymi niewyraźne kopułami, pustymi pałacami i posągami z dawna umarłych ludzi. Weszli do Domu Namiestników [...]. W mroku rozróżnił szeregi rzeźbionych marmurowych stołów, a na każdym z nich postać spoczywającą jakby we śnie, z rękoma skrzyżowanymi na piersi, z głową opartą na kamiennej poduszce³⁷.

Na peryferiach miasta żywych rozciąga się analogiczne miasto umarłych, z pałacami i ulicami. Wejście do owego równoległego świata bezczasu wymaga rytuału przejścia: śmierci lub jej symbolicznego odpowiednika, długiej wędrówki w dół w ciszy i mroku.

Symetrycznym odpowiednikiem Domów Umarłych są Domy Uzdrowień – pierwsze tworzą przestrzeń przechodzenia od życia do śmierci, drugie – od choroby do zdrowia. Także ten ostatni typ przejścia jest otoczony atmosferą szczególnego szacunku, o czym świadczy położenie „szpitala” w górnych, uświęconych kręgach miasta, w ogrodzie³⁸. W opisach Domów Umarłych i Domów Uzdrowień zaakcentowane są dwa opozycyjne systemy symboli: pierwszy jest związany z ciemnością, nocą, chłodem, kamienną martwością, pustką; po drodze orszak mija

³⁷ *Ibidem*, s. 119–120.

³⁸ *Ibidem*, s. 185.

uschłe drzewo, a słudzy bez wyjątku są mężczyznami. W drugim systemie dominuje światło, słońce, dzień, kierunek południowy, żywa roślinność, zieleń, szeroka przestrzeń pod niebem, spotykający się i krzątający ludzie; z obrazem ogrodu są związane kobiety – opiekunki życia. Jednak oba miejsca, podsystemy przestrzenne miasta, są zamknięte, jako swoiste obszary liminalne.

II MIASTO-DZIEWICA, MIASTO-NIERZĄDNICA

MIEJSCE WYGNANIA

We *Władcy Pierścieni* powtórzeniem mitu o upadku człowieka jest historia Númenorejczyków i świadomego złamania przez nich boskiego zakazu. Ludzie, którzy walczyli po stronie Valarów (bogów) w wojnie ze złym Morgothem, otrzymali w nagrodę wyspę Elenę, odgradzoną Morzem od zła i skażenia śmiertelnych krajów, leżącą niedaleko od ziemskiego Raju. Założyli królestwo Númenor, a na najwyższej górze, Meneltarmie, wystającej ze środka wyspy, oddawali cześć Eru Ilúvatarowi. Obowiązywał ich jednakże Zakaz Valarów: nie mogli żeglować do Nieśmiertelnych Krajów, ziemskiego Raju. Z czasem królowie zaczęli się buntować przeciw zakazowi, co podzieliło mieszkańców Númenoru na tych, którzy chcieli sięgnąć po nieśmiertelność wbrew woli bogów, i na Wiernych. Gdy jeden z królów zdecydował się wreszcie złamać zakaz:

Valarowie, zrzekając się swej opiekuńczej roli, odwołali się do Jedynego i cały świat się odmienił. Númenor runął pochłonięty przez Morze, a Nieśmiertelne Kraje odsunęły się daleko, poza okręgi świata. Tak się skończyła chwała Númenoru. Ostatni przywódca Wiernych, Elendil i jego synowie, ocaleni uciekając na dziewięciu statkach i zabrali ze sobą nasienie Nimloth [świętego drzewa – Z.M.] oraz Siedem Kryształów Jasnowidzenia (dary otrzymane przez ród Elendila od Eldarów). Na skrzydłach burzy przeniesieni na brzeg Śródziemna, tu założyli w północno-zachodnim jego kącie Królestwo Númenorejskie na Wygnaniu: Arnor i Gondor. Elendil był Królem Najwyższym i zamieszkiwał w Annúminas na północy, oddając południowe prowincje dwóm swoim synom, Isildurowi i Anárionowi.

Oni to zbudowali Osgiliath między dwoma wieżami - Minas Ithil i Minas Anor, opodal granicy Mordoru³⁹.

Tolkienowski mit opiera się na modelu starotestamentowej opowieści o narodzie wybranym, który otrzymał od Boga (tu: reprezentantów Eru) wspaniały i bogaty kraj na własność, by mógł rozwijać się w pokoju, jednak na skutek swej niewierności i pychy doświadczył podwójnej kary: Ziemia Obiecana została mu odebrana, a ci, którzy ocalili, zostali skazani na tułaczkę i życie w diasporze. Gondor jest królestwem wygnańców, którego kultura stoi na straży starodawnej tradycji. W ten sposób miasto podwójnie staje się miejscem wygnania: z Raju natury i z miasta mitycznego, idealnego, utraconego na zawsze.

MIASTO-NIERZĄDNICA

Władimir Toporow proponuje analizę literackiego obrazu miasta opartą na metaforze miasta-kobiety oraz systemie opozycji binarnych: miasto święte reprezentuje w nim Nowa Jerozolima, miasto przekłete – Babilon⁴⁰. Rozpatrywanie symboliki miasta w kategoriach przeciwstawienia ucieleśnionego sacrum i profanum pozwala dostrzec, że system metafor zakorzenionych w Biblii w spójny sposób może opisywać rzeczywistość znaczącej przestrzeni miejskiej. Nie tylko położenie, organizacja urbanistyczna, funkcje i historia miasta mają wymiar symboliczny – dotyczy on także kresu miasta. Miasta „święte” i „przekłete” trwają i giną w symboliczny sposób: najczęściej jest to pożar lub zatopienie. Dwa sposoby oczyszczenia: przez ogień i wodę (zniszczenia tego, co powstało jako czyste, a następnie zbrukało świętość), wskazują na działanie siły nadprzyrodzonej, stojącej na straży porządku świata.

Na kartach *Władcy Pierścieni* pojawia się kilka „miejsc przeklętych”, jednakże szczególne znaczenie ma Minas Morgul, jedna z dawnych stolic Gondoru. Opisuje się ją jako

[...] starą, bardzo starą twierdzę, teraz bardzo straszną. [...] Opo-
wieści [...] o wysokich ludziach z błyszczącymi oczyma, o domach
jak góry z kamieni, o srebrnej koronie króla i o jego Białym Drzewie.

³⁹ WP III, s. 395–399.

⁴⁰ Por. W. Toporow, *op. cit.*, s. 34.

[...] Ludzie budowali wysokie wieże; jedna była srebrnobiała, przechowywano w niej kamień jasny jak księżyc, a dookoła opasywały ją grube białe mury. Tak, mnóstwo opowieści słyszeliśmy o Księżycowej Wieży. [...] Wieża, panie, była i jest, [...] białe domy i mury, ale teraz już nie piękne, nie dobre. Tamten podbił je dawno temu. Teraz to okropne miejsce. Podróźni drżą na jego widok, uciekają, unikają nawet jego cienia⁴¹.

Minas Anor i Minas Ithil powstały jako jasne, piękne i „dobre” miasta, a także jako symboliczne siostry. Ich wyjściowe podobieństwo potęguje dramatyzm późniejszej diametralnej przemiany. Upadek grodu dumnych ludzi z Númenoru jest tym boleśniejszy, że zmienia się on w miasto upiorów, podległych ucieleśnieniu zła – Sauronowi-Bestii. Podobnie jak Niewiasta z Apokalipsy, Minas Morgul uległa złu, stając się własnym przeciwieństwem, a zarazem przeciwieństwem wiernej Niewiasty-Jerozolimy, której odpowiednikiem staje się Minas Tirith. Toporow przywołuje obraz z Apokalipsy św. Jana:

Ja ci wyjaśnię tajemnicę Niewiasty i Bestii, która ją nosi [...]. A Niewiasta, którą widziałeś, jest to Wielkie Miasto, mające władzę królewską nad królami ziemi. [...] Upadł, upadł Babilon, wielka stolica. I stała się siedliskiem demonów i kryjówką wszelkiego ducha nieczystego. [...] Odpląćcie jej tak, jak ona odplącała, i za jej czyny oddajcie podwójnie [...]. Ile się wslawiła i osiągnęła przepychu, tyle jej zadajcie katuszy i smutku. [...] Dlatego w jednym dniu nadejdą jej plagi: śmierć i smutek, i głód; i będzie w ogniu spalona [...]. I będą płakać i lamentować nad nią królowie ziemi, którzy nierządu z nią się dopuścili i żyli w przepychu, kiedy zobaczą dym jej pożaru⁴².

Minas Ithil, przechodząc pod panowanie Wodza Nazguli, zrywa relację z królem Gondoru, któremu była „zaślubiona” jako swemu twórcy i władcy. Z królowej staje się branką i nierządnicą, w planie symbolicznym z miasta „białego” staje się miastem „cienia”. Zmiana nazwy przypieczętowuje zmianę wartościowania⁴³. Upadek Minas Morgul przypo-

⁴¹ WP II, s. 306.

⁴² Ap 17 i 18, *Biblia Tysiąclecia*, wyd. 5, Poznań-Warszawa 2000 (kolejne cytaty biblijne za tym wydaniem). Por. WP III, s. 283–284.

⁴³ WP III, s. 421.

mina los mitycznego Babilonu, miasta, które „uwiodło wielu królów” (Upiory Pierścienia) – i które zostało spustoszone w ciągu jednego dnia – *dies irae*, w którym zostali rozproszeni słudzy Nierządnicy. We *Władcy Pierścieni* czytamy na temat owej twierdzy: „Ukazała im się ciemna i cicha, bo orkowie oraz inni pośledniejsi słudzy Władcy Ciemności, zazwyczaj stanowiący jej załogę, wyginęli w bitwie, Nazgulów zaś nie było teraz w tych stronach. Mimo to powietrze doliny zdawało się ciężkie od grozy i wrogości. Gondorczyki rozwalili most i podpaliли cuchnące łąki, po czym opuścili to miejsce”⁴⁴. Miasto-nierządnicza zostało zniszczone ogniem – tak dokonało się jego oczyszczenie.

Innym miejscem tolkienowskiego świata, jakie ściągnęło na siebie przekleństwo, jest Númenor. Choć katastrofa owej Atlantydy Śródziemia wydarzyła się w zamierzchłej przeszłości względem akcji *Władcy Pierścieni*, jednakże jej echa powracają w powieści wielokrotnie. Tę historię przypomina następujący fragment Apokalipsy św. Jana:

I potężny jeden anioł dźwignął kamień jak wielki kamień młyński, i rzucił w morze, mówiąc: Tak za jednym zamachem Babilon, wielka stolica, zostanie rzucona i już jej nie odnajdą. I głosu harfiarzy, śpiewaków, fletnistów, trębaczy już w tobie się nie usłyszysz. I żadnego mistrza jakiegokolwiek sztuki już w tobie nie odnajdą. [...] I głosu oblubieńca i oblubienicy już w tobie się nie usłyszysz: bo kupcy twoi byli możnowładcami na ziemi, bo twymi czarami omamione zostały wszystkie narody – i w niej znalazła się krew proroków i świętych i wszystkich zabitych na ziemi⁴⁵.

Númenor, dumna ziemia najpotężniejszych królów ludzi, którzy rozszerzali swoje imperium i podbijali inne ludy, została unicestwiona przez wodę. Zgubą królestwa okazała się pycha i żądza władzy, ale przede wszystkim – naruszenie tabu. Númenorejczycy sprzeciwili się Eru, zdradzili go – przekroczyli Zakaz Valarów. Toporow pisze o mieście-nierządnicy:

Babilon został potępiony i ukarany za swoje grzechy, a głównym z nich było to, że wypaczył i zmarnował wiążące się z nim od po-

⁴⁴ *Ibidem*, s. 201.

⁴⁵ Ap 18, 21–23.

czątku możliwości. Miasto, znajdując się w centrum ziemi, tam gdzie przebiega *axis mundi*, predestynowane na miejsce spotkania człowieka z Bogiem (Babilon jako „Brama bóstwa” – *Bab-ili*), zawiodło i na zawsze zginęło⁴⁶.

Z kolei w Númenorze *axis mundi* wyznaczała święta góra Meneltarma, miejsce sprawowania kultu Eru przez króla⁴⁷. Król, który przeciwstawił się prawu boskiemu, jest winien apostazji, ponieważ uczynił to za namową Saurona; tym samym traci godność kapłańską i nie może dłużej pełnić funkcji pośrednika między Bogiem a ludem. Nietrudno dostrzec analogię między prześladowaniami Wiernych a zabójstwami starotestamentowych proroków. Bunt narodu wybranego kończy się katastrofą i wygnaniem. Pamięć o zatopieniu Númenoru trwa następnie przez wieki⁴⁸. Númenor-nierządnicza został zniszczony wodą – tak dokonało się oczyszczenie.

MIASTO JAKO KRÓLOWA-MATKA

Analizy wizerunku miasta błogosławionego opiera Toporow także na Apokalipsie. Miasto-dziewica, Jeruzalem, jest powrotem do stanu świętości, do mitycznego czasu sprzed Upadku, ale wzbogaconego doświadczeniem ostatecznego zwycięstwa dobra nad złem. Takie miasto to miejsce, gdzie człowiek spotyka Boga, „gdzie przebywa odtąd Bogoczłowiek”⁴⁹. Podobnie jak Gondor jest Nowym Númenorem, tak Odnowione Królestwo Gondoru i Arnoru ma szansę powrócić do potęgi imperium. Król Elessar-Odnowiciel nie tylko jednoczy i powiększa

⁴⁶ W. Toporow, *op. cit.*, s. 35.

⁴⁷ „Pośrodku Númenoru wznosiła się ogromna góra Meneltarma [...], «Kolumna Niebios». Z jej szczytu, jak wiadomo, widać było Nieśmiertelne Kraje. Wierzchołek ten ukształtowany był w postaci amfiteatralnej doliny, zdolnej pomieścić rzesze ludzi. [...] żadnej innej świątyni nie posiadali Númenorejczycy za dni swojej chwały aż do nadejścia Saurona. Nigdy nie wniesiono tu narzędzia ni broni i nikt inny prócz Królów nie miał prawa wypowiedzieć tu słowa. [...] W owych czasach królowie wspinali się na górę pieszo, ubrani na biało i przystrojeni, ale milczący, a w ślad za nimi maszerowała wielka rzesza”, A. Szyjewski, *op. cit.*, s. 347.

⁴⁸ WP III, s. 301.

⁴⁹ W. Toporow, *op. cit.*, s. 35. Por.: „I ujrzałem niebo nowe i ziemię nową, bo pierwsze niebo i pierwsza ziemia przeminęły i morza już nie ma. I Miasto Święte – Jeruzalem Nowe ujrzałem zstępujące z nieba od Boga, przystrojone jak oblubienica zdobna w klejnoty dla swego oblubieńca. I usłyszałem donośny głos mówiący od tronu: Oto przybytek Boga z ludźmi: i zamieszka wraz z nimi, i będą oni Jego ludem, a On będzie «BOGIEM Z NIMI»”, Ap 21, 1–3.

państwo, odbudowuje i upiększa stolicę, ale także przywraca sprawowanie kultu Eru na świętej górze. Tym samym przywraca porozumienie między Bogiem a ludem przez pośrednictwo króla-kapłana, co może być także zapowiedzią eschatologiczną odnowienia Ardy w Drugiej Muzyce, „uleczenia ran świata” i odzyskania zniszczonego piękna⁵⁰.

W Apokalipsie królewskie miasto jest metaforą wieczności, chwały i szczęścia zbawionych:

I uniósł mnie w zachwyceniu na górę wielką i wyniosłą, i ukazał mi Miasto Święte – Jeruzalem, zstępujące z nieba od Boga, mające chwałę Boga. Źródło jego światła podobne do kamienia drogiego, jakby do jaspisu o przejrzystości kryształu. Miało ono mur wielki i wysoki, miało dwanaście bram, a na bramach – dwunastu aniołów i wypisane imiona, które są imionami dwunastu pokoleń synów Izraela⁵¹.

Na podstawie tekstów biblijnych można wskazać szereg cech miasta świętego: m.in. geometryczną formę niosącą symboliczny przekaz, obecność króla-boga, położenie na wzniesieniu. Miasto na górze jest przestrzenią uświęconą w obu porządkach: ziemskim i niebiańskim. Odbudowa państwa, miasta i relacji z rzeczywistością nadprzyrodzoną sytuują się na kontinuum, które prowadzi do nadania kosmicznego, boskiego ładu rzeczywistości. Podobnie zasadzenie nowego Białego Drzewa jest odnowieniem tradycji sięgającej początków świata – a w ujęciu Apokalipsy wyrastającym aż po koniec świata, poprzez analogię rajskiego Drzewa Życia i drzew życia w Nowym Jeruzalem⁵².

⁵⁰ W mitologii Tolkiena świat zwany Ardą powstał z muzyki: pieśń Eru i Valarów zmaterializowała się w formę świata. Była to Pierwsza Muzyka. Na skutek buntu najpotężniejszego z Valarów, Morgotha, świat został skażony złem i dąży do upadku – jednakże istnieje proctwo, które głosi, że po końcu świata nastąpi Druga Muzyka – odtworzenie Ardy w jej pierwotnej, nieskażonej formie, jako ziemskiego Raju. Por. „Drugie proctwo Mandosa”: www.elendili.pl/viewtopic.php?t=1308 [dostęp 2.11.2010].

⁵¹ Ap 21, 10–12.

⁵² Ap 22, 1–2. Podobną klamrą zamyka Apokalipsa motyw ciał niebieskich jako „czasowego rozwiązania” – Słońce i Księżyc nie były niezbędne na początku świata i nie ma potrzeby podtrzymywania ich istnienia po jego końcu: „A świątyni w nim nie dojrzałem: bo jego świątynią jest Pan Bóg wszechmogący oraz Baranek. I Miastu nie trzeba słońca ni księżyca, by mu świeciły, bo chwała Boga je oświetliła, a jego lampą – Baranek. I w jego świetle będą chodziły narody, i wniosą do niego królowie ziemi swój przepych” Ap 21, 22–26. Por. także „Drugie proctwo Mandosa”, *op. cit.*

Według Toporowa, miasto może być rozumiane jako matka, założycielka rodu, ojczyzna⁵³. Boromir i Faramir wielokrotnie odnoszą się do Minas Tirith z szacunkiem i miłością należnymi matce⁵⁴. W powieści ukazane jest także cierpienie miasta-matki patrzącej na śmierć swych synów i ich zbezczeszczone ciała. Bezsilność mieszkańców oblężonego grodu została zarysowana z całym tragizmem: ukochanym ludziom i równie umiłowanemu miastu zagrażają ogień, głód, strach, rozpacz – śmierć⁵⁵.

MIASTO-DZIEWICA

W tekstach biblijnych miasto jest wielokrotnie nazywane dziewicą⁵⁶, co nadaje szczególne znaczenie metaforyzowanym obiektom. Toporow wskazuje, iż w Biblii „niejednokrotnie spotyka się miejsca, w których Jeruzalem, córka Syjonu, występuje jako oblubienica oczekująca oblubieńca (Pana Boga, Zbawcy)”⁵⁷. Dziewica jest tą, która oczekuje boskiego małżonka – podobnie jak Minas Tirith oczekuje powrotu swojego króla. Analogie przebiegają na kilku płaszczyznach, które spaja razem kompleks symboli towarzyszących koronacji Aragorna i objęciu przez niego władzy w mieście.

Nie tylko miasto, ale i państwo, kraina czy lud mogą być reprezentowane przez metaforę dziewicy lub opozycyjną metaforę nierządniczy. W kulturze europejskiej taki sposób obrazowania wywodzi się przede wszystkim z tradycji biblijnej, a przez wieki był kontynuowany przez stosowanie personifikacji i alegorii w retoryce i sztukach plastycznych. Toporow zauważa, że w tekstach biblijnych stolice i kraje zwykle są określane jako „córka”, „dziewica” albo „kobieta” w znaczeniu „matka” (*betula, bat*). Dotyczy to Jeruzalem i Samarii, ale również Babilonu czy Niniwy – a zatem odnosi się w równym stopniu do miast żydowskich

⁵³ W. Toporow, *op. cit.*, s. 38.

⁵⁴ Por. WP II, s. 344, 355.

⁵⁵ WP III, s. 115.

⁵⁶ Por. Mt 21, 5; J 12,15; Za 9,9; Iz 62,11; Ez 16, 3; Lm 2,13.

⁵⁷ W. Toporow, *op. cit.*, s. 38–39. Por.: „Nie będą więcej mówić o tobie «Porzucona», o krainie twej już nie powiedzą «Spustoszona». Raczej cię nazwą «Moje w niej upodobanie», a krainę twoją «Poślubiona». Albowiem spodobałaś się Jahwe i twoja kraina otrzyma męża. Bo jak młodzieniec poślubia dziewicę, tak twój Budowniczy ciebie poślubi” Iz 62, 2–5

i pogańskich. Te ostatnie są kojarzone z obrazem nierządnic. Także Jeruzalem u proroka Izajasza zostaje określone jako wierne miasto, które stało się nierządnicą (Iz 1,21)⁵⁸. Historia Númenoru opowiada o dziewicy, która stała się nierządnicą; historia Minas Tirith, ocalałego centrum Nowego Númenoru, mówi o odnowieniu świętego miasta, przywróceniu potęgi państwa i o chwale wiernego miasta-dziewicy, które zostaje zaślubione przez króla-uzdrowiciela (analogia z nawróceniem Jeruzalem).

Rytuał koronacji posiada ogromną wagę, gdyż służy wskazaniu źródeł uprawomocnienia (i samemu uprawomocnieniu) władzy pretendenta do tronu. Odnosi się do przeszłości mitycznej (mity założycielskie i dynastyczne), historycznej (tradycja, prawa sukcesji tronu), do konwencjonalnych cech typu idealnego władcy, aktualnej sytuacji politycznej (składanie hołdu przez wasali, przysięga wierności), przyszłości historycznej (konkretne oczekiwania wobec władcy ze strony poddanych oraz sposób, w jaki król na nie odpowie) i wreszcie przyszłości mitycznej (król zostanie unieśmiertelniony przez historię jako jeden z szeregu Bożych pomazańców). Król jest także tym, który poślubia swoją ziemię. We *Władcy Pierścieni* Aragorn musi dowieść swych praw do tronu, przechodząc przez szereg prób – niczym rycerz ubiegający się o względy miasta-królowej. O pomyślnym przebiegu owego rytuału przejścia świadczą nadane mu przydomki: „Oto Aragorn, syn Arathorna, pierwszy wśród Dúnedainów z Arnoru, wódz armii Zachodu, rycerz z Gwiazdą Północy, który włada mieczem na nowo przekutym, zwycięski w boju, uzdrowiciel, Kamień Elfów, Elessar z rodu Vandalila, syna Isildura z Númenoru”⁵⁹.

Dowodem na królewskie pochodzenie jest moc uzdrawiania⁶⁰ – to wątek zaczerpnięty z zachodnioeuropejskiej tradycji średniowiecznej, wskazujący na świętość władcy, jako namaszczonego przez Boga i mającego moc cudotwórczą. Aragorn uzdrawia poszczególne osoby, ale także lud Minas Tirith jako taki; uzdrawia miasto:

⁵⁸ *Ibidem*, s. 39.

⁵⁹ WP III, s. 307.

⁶⁰ Zapach liści *athelas* jest opisywany jako odbłask czystej i świętej rzeczywistości z czasów Stworzenia – zob. *ibidem*, s. 170, 173, 177.

Wieść obiegła błyskawicą Dom Uzdrawień i wkrótce rozeszła się po całym grodzie nowina, że król prawowity wrócił i uzdrowia tych, którzy w bitwie odnieśli rany [...]. U wejścia do Domu Uzdrawień tłum się zgromadził czekając na Aragorna i pobiegł za nim. Gdy wreszcie zjadł wieczerzę, zaczęli go nagabywać różni ludzie prosząc, żeby uzdrowił temu krewniaka, a innemu przyjaciela niebezpiecznie rannego lub zatrutego przez złowrogi cień. Aragorn wezwał do pomocy synów Elronda i we trzech do późna w noc odwiedzali chorych. Po całym grodzie rozeszła się nowina: „Król wrócił naprawdę”. [...] Gdy w końcu zabrakło mu sił, owinął się płaszczem i wymknął cichaczem z grodu, aby pod namiotem przespać choć parę godzin do świtu. Rankiem [...] [lud] dziwił się i pytał sam siebie, czy powrót króla nie był tylko przywidzeniem sennym⁶¹.

W przytoczonym fragmencie można dostrzec podobieństwo Aragorna do wzoru świętego, który poświęca się świadczeniu miłosierdzia wszystkim potrzebującym, ułomnym, strapionym. Pokora uzdrowiciela wpisuje się w model hagiograficzny także tym, że po dokonanych uzdrowieniach król dyskretnie odchodzi poza obręb miasta. Postać króla, który uzdrawia lud oraz odbudowuje miasto i państwo, może być interpretowana jako zapowiedź eschatologicznej odbudowy i uzdrowienia świata na końcu czasów. Aragorn⁶² – powracający król – jest tym, kto przeżył próbę śmierci, kto odbył katabazę na Ścieżce Umarłych i nie ułękł się; w planie mitycznym jest niemalże zmartwychwstałym wyzwolicielem, zbawcą Minas Tirith, a tym samym ludu Gondoru. Mesjanistyczny rys Aragorna podkreśla opis jego uroczystego wjazdu do miasta. Toporow wskazuje, iż „jest charakterystyczne, że o Zbawiciela, wjeżdżającego do miasta, pytają: «Kto to?» – właśnie po to, aby córka Syjonu (dziewica-Jeruzalem) znalazła swego oblubieńca”⁶³. Podobnie wkroczenie Aragorna w mury Minas Tirith poprzedzają staranne przygotowania, wielokrotne potwierdzanie tożsamości tego, kto ma je zaślubić.

⁶¹ *Ibidem*, s. 175, 181–182.

⁶² *Ibidem*, s. 149.

⁶³ W. Toporow, *op. cit.*, s. 41.

Opis rytuału koronacji, będącego zarazem obrzędem przejścia, obfituje w liczne nawiązania symboliczne. Przywołanie mitu założycielskiego służy legitymizacji tego aktu przez tradycję zarówno historyczną (ciągłość linii dynastycznej), jak i mityczną (spuścizna Númenoru), którą potwierdzają poszczególne elementy: imiona-tytuły, potwierdzenie genealogii królewskiej, przywrócenie jej ciągłości poprzez użycie korony poprzedniego króla, symboliczna wymowa tejże korony, uobecnienie prapoczątku państwa przez wypowiedzenie formuły Elendila, akceptacja Aragorna jako władcy przez Namiestnika, lud Gondoru (aklamacja) i członków Drużyny Pierścienia („obserwatorów zewnętrznych”, pełniących funkcję ambasadorów ras czarodziejów, elfów, krasnoludów i hobbitów). Wreszcie: „Wszystkie trąby naraz zagrały fanfarę, król Elessar zbliżył się do bariery, którą Strażnik Kluczy Húrin usunął przed nim. Wśród muzyki harf, wioli i fletów, wśród chóru czystych głosów król przeszedł ukwieconymi ulicami aż do Wieży i wkroczył do jej wnętrza. Na szczycie pojawił się rozwiany sztandar z białym drzewem i siedmiu gwiazdami i rozpoczęło się panowanie Elessara, opiewane w tysiącu pieśni”⁶⁴. Znaczący jest fakt, że to Strażnik Kluczy ostatecznie wpuszcza króla do miasta: tylko ten, którego pieczy powierzono gród, ma prawo oddać miasto-dziewicę jego władcy.

W jaki sposób sama oblubienica przyjmuje swojego męża? Zakładając istnienie „charakteru” czy wręcz „osobowości” miasta, można pokusić się o twierdzenie, że zbiorowe czynności społeczne mieszkańców są równoważne z „działaniem” i „stanami psychicznymi” samego miasta. Tolkien kreśli przed oczami czytelnika obraz grodu czuwającego przed przybyciem oblubieńca niczym ewangeliczna niewiasta z lampką oliwną. „Wigilijne” oczekiwanie święta jest dopełnione późniejszym doborem instrumentów muzycznych znanych z tradycji biblijnej. Mieszkańcy miasta przygotowują swoją stolicę do zaślubin.

Triumfalnemu wjazdowi zwycięzcy i oblubieńca miasta towarzyszy śpiew, który jest głosem Minas Tirith jako radosnej panny młodej.

Śpiewajcie, ludzie z Wieży Anoru,
Bo już skruszona moc Saurona

⁶⁴ WP III, s. 306–307.

I w proch upadła Czarna Wieża.
 Śpiewajcie, ludzie ze Strażnicy,
 Bo niedaremna wasza straż,
 Pękła żelazna Czarna Brama,
 Przekroczył ją zwycięski król.
 Śpiewajcie, wolnych krajów dzieci,
 Bo wkrótce wróci do was król
 I będzie mieszkał w swej stolicy
 Odtąd na zawsze już.
 Drzewo, co zwiędło, znów rozkwitnie,
 Królewską ręką zasadzone,
 A gród szczęśliwe pozna dni⁶⁵.

Objęcie władzy przez Aragorna symbolizowane na podobieństwo ślubu króla ze stolicą jest w planie rytuału tak samo realne, jak byłby ślub z kobietą.

MIEJSCE PEŁNI

Znaczenie aktu koronacji i przejęcia władzy nad miastem jest budowane przez cały kompleks symboli; jego funkcjonowanie wyjaśnia Toporow, wskazując na głębokie i wielostronne powiązania między ideą miasta oraz metaforą dziewicy.

Cnota dziewicy i siła miasta w tym wypadku nie są niczym więcej jak dwoma wariantami ogólnej idei trwałości, całości, gwarancji, chroniącej przed tą nieczystością, której źródłem jest agresor, zawsze będący gwałcicielem. [...] Dlatego również upadek miasta jest porównywany do utraty honoru (por. całkiem realny zwyczaj uciekania się do gwałtu w czasie zdobywania miasta), do napaści (por. „upaść” o dziewicy i o mieście, tak samo jak i „zdobyć”). [...] Takiemu zawładnięciu miastem przeciwstawia się obraz [...] wjazdu (wchodzenia) do miasta osoby boskiej, występującej jako oblubieniec i zbawca. W tym wypadku związek miasta-dziewicy (oblubienicy) z oblubieńcem skojarzony został z przeistoczeniem się mocy/cnoty miasta-dziewicy w pełnię bogactwa, w obfitość (por. typologicznie często oznaczanie miasta według cechy pełni, wypełnienia: staroin-

⁶⁵ *Ibidem*, s. 301–302.

dyjskie *pur* 'miasto' w zestawieniu z [...] *purú*-, 'wiele', *pūrna*- 'napelniony' [...]), w szczególności zaś w dużą populację⁶⁶.

Rozpaczliwa obrona Minas Tirith była obroną dziewicy i zarazem matki. Zdobycie miasta oznaczałoby nieodwracalną klęskę: białe miasto stałoby się lustrzanym odbiciem Minas Morgul – miasta upiorów, a więc nie-bytów, obszarem złowrogiej pustki, spustoszenia.

Zaślubiny miasta-dziewicy z królem-zbawicielem przynoszą pełnię rozumianą jako zamożność, dostatek, płodność ludzi, zwierząt i ziemi, pokój i dobrobyt. W scenie koronacji sylwetka Aragorna zostaje opisana w sposób konwencjonalny: to portret władcy idealnego, wręcz nadludzkiego, prawdziwego boskiego pomazańca. Kiedy jego tożsamość zostaje ostatecznie potwierdzona, król przejmuje odpowiedzialność za państwo w wymiarze etycznym. Dobry (moralnie) władca jest gwarantem dobrobytu (ekonomicznego) poddanych.

Rozpoczęło się panowanie Elessara, opiewane w tysiącu pieśni. Gród wówczas stał się piękniejszy niż kiedykolwiek w swej historii, piękniejszy nawet niż za czasów pierwszej świetności. Pojawiły się w nim drzewa i fontanny, bramy wykute z mithrilu i stali, ulice wybrukowane białym marmurem; plemiona z gór pracowały nad upiększeniem stolicy, a plemiona z lasów odwiedzały ją chętnie. Wszystkie szkody naprawiono i wynagrodzono, domy zapełniły się szczęśliwymi ludźmi i rozbrzmiewały śmiechem dzieci, ani jedno okno nie pozostało ślepe, ani jeden dziedziniec nie świecił pustkami⁶⁷.

Tak objawia się pomyślność zaślubionego miasta; staje się znów możliwą królową i szczęśliwą matką wielu ludzi, łaskawie przyjmującą także inne rasy (m.in. krasnoludów i elfów)⁶⁸. W okresie pokoju miasto może powrócić do wzoru zachodniej stolicy: polifonicznej, otwartej na przybyszów różnych nacji, wielojęzycznej. Panowanie Elessara przechodzi do sfery mitu – to wspaniały czas rządów idealnego króla. Stolica Gondoru wpisuje się w schemat miasta wiecznego, nieśmiertelnego, które wyrasta z legendy i staje się legendą.

⁶⁶ W. Toporow, *op. cit.*, s. 40–41.

⁶⁷ WP III, s. 307–308.

⁶⁸ *Ibidem*, s. 183.

KRAJ BIAŁEGO DRZEWA

Tolkien z pewnością znał sięgające czasów przedhistorycznych, a wciąż żywe w średniowieczu przekonanie, że król osobiście odpowiada za dobrobyt kraju: pomyślność ludu oraz płodność ziemi i zwierząt⁶⁹. Z wiary w związek pomiędzy płodnością króla i jego ziemi wypływała rozpowszechniona w wielu kulturach pierwotnych praktyka sprawowania przez niego kultu bóstwa wegetacji, często wyobrażanego w postaci drzewa⁷⁰. W tym kontekście używanie przez Aragorna „królewskich liści” *athelas* do uzdrawiania swych poddanych staje się naturalną częścią kompleksu symbolicznego. Szczególnie doniosły jest symboliczny związek króla z Białym Drzewem. Relacja z odnalezienia nowego pędu Białego Drzewa w świętym miejscu na zboczu Mindolluiny jest wypełniona odniesieniami mitycznymi: odwołuje się do Dwóch Drzew Valinoru, historii elfów z Eressei, tragicznych dziejów Númenoru, wreszcie do tradycji królewskiej Gondoru. Ujmuje w sobie mit kosmogoniczny i prorocstwo o przyszłości Śródziemia oraz wiele innych znaczeń symbolicznych. Warto przytoczyć tę scenę w całości:

A Gandalf wyprowadził tymczasem Aragorna za miasto, do południowych podnóży Mindolluiny, i odnaleźli tam we dwóch ścieżkę, zbudowaną przed wiekami, po której dziś nikt prawie nie śmiał chodzić. Wiodła bowiem ku świętym wyżynom, gdzie tylko królowie mieli prawo przebywać. Pięli się stromo pod górę, aż stanęli na wysokiej półce pod ośnieżonym szczytem, skąd otwierał się widok na przepaść po drugiej stronie Mindolluiny. Świtało już, widzieli więc pola rozpostarte w dole i tuż u swoich stóp miasto, wieże sterzące niby białe pióra w słońcu, całą dolinę Anduiny kwitnącą jak ogród i na widnokręgu Góry Mgliste w złotej mgielce. [...]

– Oto twoje królestwo, zarodek jeszcze większego królestwa przyszłości – powiedział Gandalf. – Trzecia Era świata skończyła się, nowa era się zaczyna. Twoim zadaniem jest pokierować tym początkiem i zachować to, co na trwanie zasługuje. Wiele bowiem ocaliliśmy, lecz wiele również musi teraz zniknąć. [...] Wszystkie kraje, które stąd oglądasz, i inne, dalsze jeszcze, będą siedzibami

⁶⁹ Motyw wielokrotnie wspominany m.in. przez René Girarda.

⁷⁰ Por. J. Frazer, *op. cit.*

ludzi. Nadchodzi czas panowania człowieka, Najstarsze Plemię zwiędnie lub odejdzie. [...]

– Jestem śmiertelnym człowiekiem, a chociaż mam w żyłach czystą krew Númenoru i pożyję znacznie dłużej niż inni ludzie, to nie mam już wiele czasu przed sobą [...]. Jeśli nie spełni się moje marzenie, kto wtedy będzie rządził Gondorem i tymi wszystkimi ludami, które na nasz gród patrzą jak na swoją królową? Drzewo na Placu Wodotrysku jest wciąż jeszcze suche i jałowe. [...]

Na samym skraju śniegu wyrastało na trzy stopy w górę młodziutkie drzewko. Już wypuściło świeże liście, podłużne, kształtne, ciemne z wierzchu, a srebrne od spodu; na smukłej koronie rozkwitł bukiet kwiatów, których białe płatki miały blask śniegu w słońcu. [...]

– Znalazłem! Oto latorośl Najstarszego z Drzew! Skąd się tu wzięła? Nie ma chyba jeszcze siedmiu lat.

Gandalf podszedł, przyjrzał się drzewku i rzekł:

- Tak, to latorośl z rodu pięknej Nimloth z nasienia Galathiliona, z owocu Telperiona o wielu imionach, Najstarszego z Drzew świata. [...] Ale to jest miejsce prastare i uświęcone, zapewne ktoś zasiał tutaj ziarno, zanim zabrakło królów i zanim Białe Drzewo zwiędło. Chociaż bowiem owoc jego rzadko [...] dojrzewa, lecz ziarno zachowuje utajone życie przez wiele lat i nigdy nie można przewidzieć, kiedy się zbudzi i ożyje. [...] Ilekroć owoc jakiś dojrzeje, trzeba posiać ziarno, aby ród nie wymarł. To nasienie przetrwało ukryte wśród gór, podobnie jak potomkowie Elendila na pustkowiach północy. Ale ród Nimloth starszy jest niżli twój, królu Elessarze!

Aragorn ostrożnie ujął drzewko ręką i okazało się, że ledwie trzymało się ziemi, bo dało mu się z niej wyciągnąć lekko i bez szkody; król zaniósł je do grodu. Wykopano zwiędłe drzewo, ale z całym szacunkiem; nie spalono go, lecz złożono na spoczynek w Rath Dinen. Aragorn posadził na Placu Wodotrysku młode drzewko, które szybko i zdrowo zaczęło się tu rozrastać, a w czerwcu okryło się kwieciami⁷¹.

Fakt, że właśnie Aragorn odnalazł święte drzewko, jest ostatecznym potwierdzeniem jego prawa do tronu: Białe Drzewo „oznacza” króla Ludzi Zachodu. W ten nadprzyrodzony sposób Białe Drzewo powraca do grodu w tym samym momencie, gdy powraca godny tego król. Jest

⁷¹ WP III, s. 310–312.

ono żywym symbolem dynastii królewskiej: drzewo, podobnie jak syn królewski, dziedziczy swoją świętą pozycję w centrum miasta, symbolicznym centrum państwa; łączy ze swoim mitycznym przodkiem-drzewem Telperionem i przodkiem-królem Elendilem. Tak jak uschnięte Białe Drzewo było znakiem upadku Gondoru i pustki bezkrólewia, tak młode Białe Drzewo oznacza nowy początek, odrodzenie, chwałę i świętość płynącą z przeszłości w przyszłość. Wskazuje na to obyczaj traktowania Białego Drzewa z szacunkiem należnym osobie króla: martwe drzewo zostaje pochowane w królewskim grobowcu⁷². Aragorn zostaje „wybrany” przez Białe Drzewo, następuje odnowienie kapłaństwa króla. Tym samym została przywrócona łączność między ludem a Eru przez pośrednictwo króla-kapłana.

Początkiem nowej rzeczywistości jest odbudowa miasta i odnowienie państwa⁷³. Wiąże się to nie tylko z naprawą zniszczeń wojennych, ale też z przywróceniem godności zbezczeszczonej ziemi. Król, obejmując ją w posiadanie, staje się jej wyzwolicielem i obrońcą w wymiarze militarnym i symbolicznym (odbudowa posągu Króla na Rozstajach⁷⁴). Władca jest tym, który przywraca ład i przynosi oczyszczenie.

BIAŁA WIEŻA, CZARNA BRAMA

Powróćmy do metafor miasta-dziewicy i miasta-nierządnicy i ich związku z kategorią płodności. W pierwszym przypadku miasto „bezdzielne” staje się matką, w drugim – odrzuca swoją płodność. Minas Tirith w okresie kryzysu Gondoru powoli się wyludniało⁷⁵. Owa „bezdzielność” miasta odpowiada sytuacji zmierzchu kultury:

⁷² Potwierdzenie tej analogii znajdujemy w *Silmarillionie*: król Tar-Palantir „pielegnował z szacunkiem Białe Drzewo i przepowiedział, że gdy ono uschnie, wygaśnie dynastia królów Númenoru”, *Silmarillion, op. cit.*, s. 249. Kiedy król Ar-Gimilzor prześladował Wiernych, Białe Drzewo zaczęło usychać, dając dowód grzechu władcy. Ar-Farazon z woli Saurona ścina Nimloth, a następnie pali drzewo na ołtarzu w świątyni Morgotha – tym samym popełnia potrójne świętokradztwo: zabijając święte drzewo, pałac je (stosy pogrzebowe płonęły tylko wśród „pogan”) i składając w bałwochwalczej ofierze Złu.

⁷³ *Ibidem*, s. 302.

⁷⁴ *Ibidem*, s. 200.

⁷⁵ *Ibidem*, s. 22 i 38.

Królowie budowali grobowce wspanialsze niżli domy dla żyjących, z większą radością wymawiali prastare imiona swoich przodków niż imiona potomków. Bezdzielni władcy zasiadali w starodawnych pałacach rozmyślając o zamierzchłej świetności swego rodu. W tajemnych komnatach uczeni przyrządzali potężne czarodziejskie napoje lub z wysokości smukłych zimnych wież rzucali pytania gwiazdom. Ostatni król z linii Anariona nie zostawił dziedzica⁷⁶.

Od momentu poślubienia przez króla miasto zapełnia się mieszkańcami, rozbrzmiewa głosami dzieci. Odrodzenie ludu i kultury są nierozdzielnie związane. Jak pisze Toporow:

Dobro nie może być osiągnięte, jeśli miasto-nierządnicza nie zna tego, kto je bierze, czyli kto jest ojcem jego przyszłego potomstwa, kto jest jego zbawicielem w czasie. Ta „niewiedza” zgodnie z etymologią przemienia się w „nierodzenie” (por. indoeuropejskie *g'en- 'znać' i 'rodzić'), czyli bezpłodność [...]. Aby osiągnąć dobro, dziewica powinna zostać nie nierządnicą, lecz matką [...], upodabniając się pod tym względem do matki-miasta, stolicy [...] jako boskiego łona Matki-Ziemi, miejsca, w którym prosi się o łaskę i w którym się ją otrzymuje⁷⁷.

Miasto-dziewica, stając się miastem-matką, rodzi dobrobyt mieszkańców i następców królewskich, miasto-nierządnicza jest bezpłodne: rodzi zwidy, upiory, strach⁷⁸. Podczas gdy w opisie Minas Tirith dominują mury – miasto jest siedmiokrotnie opasane kamiennym *cingulum*, a więc jego ochrona podniesiona została do stopnia najwyższego – w obrazie Minas Morgul akcentuje się bramę. Miasto-nierządnicza jest otwarte dla najeźdźcy; zostało zdobyte przez zdradę Númenorejczyków.

Obraz obu miast realizuje schemat opozycji binarnych: majestatyczny opis niezdobitych murów Minas Tirith w blasku wschodzącego słońca jest skonstrastowany z wizją Minas Morgul:

⁷⁶ WP II, s. 353.

⁷⁷ W. Toporow, *op. cit.*, s. 41–42.

⁷⁸ „Mówią, że przywódcami ich byli Númenorejczycy o spodlonych sercach; Nieprzyjacieli obdarzył ich pierścieniami władzy i wyniszczył tak, że zmienili się w żywe upiory [...]. Po jego wygnaniu zajęli Minas Ithil, osiedli tam, obrócili gród i całą okolicę w ruinę. Zdawała się pusta, lecz wśród gruzów żył strach”, WP II, s. 372–373.

[...] wysoko na czarnym skalistym cokole pod szczytami Gór Cienia wznosiły się mury i wieża Minas Morgul. Niebo i ziemia dookoła tonęły w ciemności, lecz z wieży biło światło. Nie była to poświata miesięczna, uwięziona wśród marmurowych ścian dawnej Minas Ithil [...]. To światło zdawało się bledsze niż księżyc zamierający na powolne zaćmienie, rozchwiane i mętne jak opar [...]. W murach i w wieży mnóstwo okien otwierało się niezliczonymi czarnymi dziurami, za którymi ziała pustka. Lecz sam szczyt wieży obracał się to w jedną, to w drugą stronę niby ogromna upiorna głowa wypatrująca czegoś wśród nocy⁷⁹.

Konstrukcja tych obrazów opiera się na przeciwieństwach: biała skała/czarna skała, Góry Białe/Góry Cienia, dzień/noc, światło/ciemność, wyraźne zarysy/widmowy opar, chwała/groza, ludzie/upiory, stałość/zmienność. Także bohaterowie powieści definiują sytuację konfliktu jako walkę białej i czarnej wieży⁸⁰. Podobnie wymarsz wojsk z Minas Morgul, obserwowany przez Froda, jest negatywem analogicznego przemarszu zbrojnych pod bramą Minas Tirith z *Powrotu króla* (mrok zamiast światła, czerń zamiast barwnych proporców i strojów, groza zamiast radości)⁸¹. Wreszcie – Aragorn odziany w biały płaszcz (podczas koronacji) i koronę-helm królów Númenoru i Wódz Nazgulów w czerni i w hełmie-koronie wpisują się w ten ciąg opozycji.

Postrzeganie białej wieży jako przeciwieństwa czarnej bramy pozwala dostrzec cały dramatyzm obrony Minas Tirith: gdyby zostało zdobyte, miasto z dziewicy stałoby się branką, akcent z murów przesunąłby się na bramę. Rozbicie Bramy jest niemal równoznaczne z gwałtem miasta:

Ciężkie maszyny ruszyły przez pole; między nimi ogromny taran [...]. Od dawna wykuwano go pracowicie z żelaza w posępnych kuźniach Modoru; potworna głowica odlana była z czarnej stali na kształt wilczego łba szczerzącego zęby, a na niej wypisane były złowieszcze runiczne zaklęcia. [...] Z potężnym rozmachem ręce obrzymów pchnęły naprzód żelazny Młot. [...] Wtedy Czarny Wódz

⁷⁹ *Ibidem*, s. 386–387.

⁸⁰ WP III, s. 158; Czarną wieżą jest zarówno Barad-dûr, jak i Minas Morgul – obie wiążą się z wypatrywaniem i gromadzeniem wrogich sił.

⁸¹ WP II, s. 390.

stanął w strzemionach i straszliwym głosem krzyknął w jakimś zapomnianym języku słowa władcze i groźne, zakłęcie burzące serca i kamienie. Trzykroć powtarzał okrzyk. Trzykroć wielki taran uderzał w Bramę. I nagle za trzecim ciosem Brama Gondoru pękła. Jakby ją rozpruło niewidzialne zaczarowane ostrze, w oslepiających iskrach błyskawicy rozpadła się w bezładny stos żelastwa⁸².

Miasto chronią mury i wiedza Númenorejczyków, taran jest „zbudowany” z żelaza i zakłec – ów paralelizm środków splata technikę i magię. Tym samym walka toczy się na dwóch poziomach: militarnym i magicznym, gdzie Czarnoksiężnik zmagą się z Gandalfem Białym⁸³. Czarna i biała magia toczą ze sobą walkę, nakładając na opis strukturę szachownicy, na której przesuwają się reprezentanci sił dobra i zła.

Powtórzenie opozycji mur – brama pojawia się podczas bitwy pod Czarną Bramą. Mur wokół Aragorna i Gandalfa tworzą żywi wojownicy, dzielni i prawi, podczas gdy brama jest żelazna, martwa i zimna⁸⁴. Konsekwentnie mur jest wartościowany pozytywnie, jako znak stałości i trwałości, brama zaś negatywnie. Biała wieża jest niezmiennie kojarzona z dobrem, wzniosłością i świętością; Czarna Brama stanowi synekdochę mocy zła⁸⁵. Ponadto Tolkien podkreśla moralne znaczenie postawy obrońców ojczyzny w przeciwieństwie do bezdusznych fortyfikacji i machin: „Ludzie jednak więcej znaczą niż najmocniejsze bramy; nie wstrzyma Nieprzyjaciela żadna brama, jeśli opuszczą ją obrońcy”⁸⁶ – mówi Aragorn. Własnych żołnierzy postrzega się indywidualistycznie, wrogich – jako bezosobową masę.

MIASTO-KRÓLOWA

Toporow dowodzi, że „związki między obrazami miasta i dziewicy (matki) są tak liczne i tak daleko idące, że często trudno jest powiedzieć, czy chodzi o specjalizację żeńskiej postaci czy też o feminizację

⁸² WP III, s. 122–123.

⁸³ *Ibidem*, s. 123.

⁸⁴ *Ibidem*, s. 209.

⁸⁵ Akcentowanie Czarnej Bramy jako synekdochy Mordoru pojawia się np. w *ibidem*, s. 203–204.

⁸⁶ *Ibidem*, s. 196.

(«partenizację») przestrzeni. Obraz miasta-dziewicy jest dwojako metaforyczny: miasto – metafora dziewicy i dziewica – metafora miasta⁸⁷. Dziewica-matka zapewnia miastu szczególną kobiecą opiekę w geście gromadzenia w domu, wokół centralnego punktu – wiecznego ognia, świętego drzewa; jest tą, która odgradza od zewnętrznego zła. Król jest tutaj odpowiednikiem herosa przywracającego porządek – zwycięża w walce ze „złymi stworami” reprezentującymi siłę chaosu. Zakres odnowienia i uleczenia państwa sięga jeszcze dalej, dotykając sfery natury⁸⁸. W ten sposób powrót króla wprowadza dobro i ład w wymiarze niemalże kosmicznym. Jednak nie czyni tego sam. O ile dobry król jest gwarantem dobrobytu poddanych i gwarantem płodności ziemi, o tyle królowa zapewnia kobiecą ochronę poddanym: macierzyńskie błogosławieństwo. Do Gondoru przybywają król elfów Elrond i jego córka Arwena,

Gwiazda Wieczorna swego plemienia. [...] Odtąd nie tylko dzień będzie miły, ale noc także piękna i szczęśliwa, wolna od lęku. [...] Elrond oddał Aragornowi berło i połączył dłoń swej córki z dłonią króla; wszyscy razem podążyli w górę ku Wysokiemu Grodowi pod niebem roziskrzonym od gwiazd. Aragorn, król Elessar, zaślubił Arwenę Undómiel w swej stolicy, środkowego dnia lata⁸⁹.

Królowa-gwiazda uwalnia mieszkańców miasta od lęku przed nocą, przed ciemnością. Wcześniej jej opieka otacza walczącego Aragorna jako ukochanego i jako dziedzica tronu – elfia księżniczka sporządza dla niego sztandar⁹⁰.

Gród chroni ród, plemię; mury bronią miasta-dziewicy, ale też dziewica-matka chroni ród i miasto. W ten sposób miasto jest metaforą dziewicy, a dziewica metaforą miasta; źródeł zwrotności tych figur można szukać w tradycji biblijnej. Jak księgi prorockie i Apokalipsa św. Jana opisują Jeruzalem jako kobietę, tak Pieśń nad Pieśniami opiewa Oblubienicę w postaci miasta, wieży⁹¹. Zwłaszcza poetycka scena zdobienia Oblubienicy

⁸⁷ W. Toporow, *op. cit.*, s. 44–45.

⁸⁸ *Ibidem*, s. 330.

⁸⁹ *Ibidem*, s. 313.

⁹⁰ Por. *ibidem*, s. 436.

⁹¹ Pnp 4, 4.12 i 6, 4.10.

jako miasta kojarzy się z upiększaniem stolicy na przybycie króla: „Jeśli murem jest, zwieńczymy ją gzymsem ze srebra; jeśli bramą jest, wyłożymy ją deskami cedrowymi. «Murem jestem ja, a piersi me są basztami, odkąd stałam się w oczach jego jako ta, która znalazła pokój»”⁹². Brama z mithrilu wykonana przez krasnoludów jest jak gzymś ze srebra, jak cenny naszyjnik dla ukochanej, upiękzonej także przez sprowadzonych przez Legolasa elfów⁹³. „Kobiecość” miasta zostaje zatem uznana za element wzoru symbolicznego organizującego myślenie mityczne w obrębie wielu dzieł kultury zachodniej. Nie inaczej jest w przypadku literackiego świata Tolkiena.

Wizja Minas Tirith jako triumfującej królowej kończy wędrówkę czytelnika po mieście symbolicznym, wiecznym, żyjącym w dwóch porządkach: historycznym i mitycznym. Minas Tirith wpisuje się w szereg literackich oraz mitycznych miast świętych, takich jak Jeruzalem czy Rzym, kształtujących, a zarazem dziedziczących bogactwo symboliki kultury europejskiej. Takie spojrzenie na stolicę Gondoru pozwala widzieć w niej znacznie więcej, niż tylko miejsce wydarzeń istotnych dla fabuły; staje się ona niemal równoprawnym bohaterem opowieści, przechodząc od zagrożenia, przez walkę, do odrodzenia i chwały⁹⁴. Minas Tirith jest osadzona w rzeczywistości o silnym ładunku aksjologicznym, symbolicznym i ideowym. Tolkien, sytuując ją w systemie metafor zakorzenionych w tradycji biblijnej, ukazuje swój kunszt jako człowieka-subkreatora, nadającego spójne znaczenia symboliczne otaczającemu go światu.

Bibliografia:

Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu, wyd. 5, Poznań–Warszawa 2000.

Eliade M., *Święty obszar i sakralizacja świata*, [w:] *idem, Sacrum, mit, historia*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1970.

⁹² Pnp 8, 9–10.

⁹³ WP III, s. 464.

⁹⁴ *Ibidem*, s. 294.

Fonstad K.W., *Atlas Śródziemia*, przeł. T.A. Olszański, Warszawa 1998.

Frazer J., *Złota gałąź*, przeł. H. Krzeczkowski, Warszawa 1962.

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

Tolkien J.R.R., *On Fairy-stories*, [w:] *idem, Tree and Leaf*, London 2001.

Tolkien J.R.R., *Silmarillion*, przeł. M. Skibiniewska, Warszawa 2004.

Tolkien J.R.R., *Władca Pierścieni*, t. I-III, przeł. M. Skibiniewska, Warszawa 2002.

Toporow W., *Miasto i mit*, przeł. B. Żyłko, Gdańsk 2000.

Tuan Yi-Fu, *Przestrzeń i miejsce*, przeł. A. Morawińska, Warszawa 1987.

Tyler J.E.A., *Tolkien. Przewodnik encyklopedyczny*, przekł. zbiorowy, Poznań 1992.

Żyłko B., *Wstęp tłumacza. Miasto jako przedmiot badań semiotyki kultury*, [w:] W. Toporow, *Miasto i mit*, przeł. B. Żyłko, Gdańsk 2000.

www.elendili.pl/viewtopic.php?t=1308 [dostęp: 2.11.2010].

www.elendili.pl/viewtopic.php?t=659 [dostęp: 2.11.2010].

Zofia Marduła – tegoroczna absolwentka socjologii w ramach Międzywydziałowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych na Uniwersytecie Jagiellońskim, studentka Zarządzania Kulturą na tej samej uczelni. Interesuje się tolkienistyką i antropologią społeczno-kulturową.