

Junak na pustolovščini²

1. SPLOŠNA OPAŽANJA

Iskati izgubljeni gumb ni pravo iskanje: iti na pustolovščino namreč pomeni iskati nekaj, o čemer do tedaj nimamo nobenih izkušenj; lahko si sicer predstavljamo, kako je videti, toda to, ali je naša podoba prava ali napačna, bomo izvedeli šele, ko bomo to našli.

Živali zato ne hodijo na pustolovščine. Lovijo hrano, iščejo vodo ali družbo, predmet njihovega iskanja je določen s tem, kar že so, njegov namen pa je obnoviti porušeno ravnovesje; glede tega nimajo torej nobene izbire.

Človek pa je bitje, ki ustvarja zgodovino, za katerega je prihodnost vedno odprta: človekova 'narava' je narava, ki neprestano odkriva samo sebe in ki mora vsak trenutek presegati, kar je bilo trenutek pred tem. Za človeka sedanjost ni nekaj resničnega, ampak nekaj dragocenega. Preteklosti ne more natančno ponoviti – vsak trenutek je edinstven – niti je ne more pustiti za sabo – vsak trenutek namreč k zgodovini nekaj dodaja in s tem spreminja vse, kar se mu je pred tem zgodilo.

Od tod izvira nezmožnost, da bi človek svoj način bivanja izrazil v eni sami podobi. Če se nekdo osredotoča na svojo vedno odprto

prihodnost, je naravna podoba podoba ceste, ki se razteza pred njim v neraziskano pokrajino, če pa se osredotoča na svojo nepozabno preteklost, potem je naravna podoba podoba mesta, ki je zgrajeno v vseh slogih arhitekture, in v katerem so telesno mrtvi enako dejavni meščani kot živi. Edina značilnost, ki je skupna obema podobama, je občutek namena; cesta, pa čeprav je njen cilj neviden, vodi v določeno smer; mesto pa je zgrajeno zato, da bi se ohranilo in da bi bilo dom.

Živali, ki v resnici živijo v sedanjosti, nimajo niti cest niti mest in jih tudi ne pogrešajo. Doma so v divjini in če so družabne narave, je največ, kar napravijo, to, da si postavijo tabor za en rod. Človek pa potrebuje oboje. Podoba mesta, iz katerega ne vodi nobena cesta, spominja na zapor; podoba ceste, ki se ne začne na nobeni posebni točki, pa ne spominja na pravo cesto, ampak na živalsko sled.

Podobna težava se pojavi, če kdo hoče obenem opisati izkušnjo našega lastnega življenja in izkušnjo življenja drugih. Subjektivno sem edinstveni ego, postavljen nad samega sebe; zdi se, da so moje telo, želje, občutja in misli ločeni od jaza, ki se jih zaveda. Zato ega drugega človeka ne morem

poznati neposredno, pozna ga lahko samo njegov jaz, ki ni edinstven, ampak primerljiv z jazi drugih, vključno z mojim. Če bi bil dober opazovalec in dober posnemovallec, si lahko zamislimo, da bi lahko drugega posnemal tako natančno, da bi zavedel njegove najboljše prijatelje, toda še vedno bi ga le posnemal; nikoli namreč ne morem vedeti, kako bi bilo, če bi bil nekdo drug. Medsebojna povezava med mojim egom in mojim jazom je popolnoma drugačna od vseh drugih medsebojnih povezav, ki jih imam z osebami ali predmeti.

Še enkrat, zavedam se samega sebe kot nastajajočega, zavedam se vsakega trenutka, ki nastaja na novo, pa če kažem kakršnokoli zunanje znamenje spremembe ali ne, vendar pa pri drugih lahko zaznam samo prehod časa, kot se ta kaže objektivno; ta in ta je videti starejši ali debelejši ali se vede drugače, kot se je vedel nekoč. Še več, čeprav vsi vemo, da morajo vsi ljudje umreti, smrt ni izkušnja, ki bi si jo lahko delili; ne morem biti udeležen pri smrti drugih, pa tudi drugi pri moji ne.

In končno, moja subjektivna izkušnja življenja je taka, da moram neprestano sprejemati odločitve med danimi možnostmi, izkušnja dvoma in skušnjave pa je tista, ki se zdi pomembnejša in bolj vredna spomina kot pa dejanja, ki jih napravim, ko sprejemem svojo odločitev. Toda ko opazujem druge, ne morem videti, kako sprejemajo odločitve; vidim lahko samo njihova dejanja; in v primerjavi z menoj se zdijo drugi kar naenkrat manj svobodni in bolj stanovitni po značaju, pa naj bo to dobro ali slabo.

Pustolovščina je eden izmed najstarejših, najzahtevnejših in najbolj priljubljenih književnih zvrsti. V nekaterih primerih je sicer lahko utemeljena na zgodovinskem dejstvu – iskanje zlatega runa morda izvira iz tega, kako so pomorski trgovci iskali jantar – in nekatere teme, kot je kruta začarana princesa, katere srce lahko stopi samo vnaprej izbran ljubljenc, so lahko popačen spomin na verske obrede, toda prepričan sem, da je temelj neizmerne privlačnosti pustolovske zgodbe kot literarne oblike v tem,

da predstavlja simbolem opis naše subjektivne osebne izkušnje, kako je eksistenca zgodovinske narave.

Kot tipičen primer tradicionalne pustolovske zgodbe pogledajmo pripoved iz Grimmove zbirke z naslovom *Živa voda*. Kralj zboli. In eden za drugim se vsi trije njegovi sinovi odpravijo na pot, da bi poiskali in prinesli živo vodo, ki bi mu povrnila zdravje. Toda motiv starejših dveh sinov ni v ljubezni do očeta, ampak upanje na nagrado; samo najmlajšemu pa je mar za očeta kot osebo. Vsi trije se srečajo s škratom, ki jih sprašuje, kam gredo. Prva dva sta nesramna in nočeta odgovoriti, zato sta kaznovana, saj ju škrat zapre v globoko sotesko. Najmlajši pa vljudno in po resnici odgovori, zato mu škrat ne pokaže samo poti do gradu, kjer je izvir žive vode, ampak mu da tudi čarobno palico, ki odpira grajska vrata, in dva hlebca kruha, da bi z njima nahranil leve, ki stražijo izvir. Poleg tega ga škrat še opozori, da mora oditi, preden ura odbije dvanajst, sicer se bo znašel v ujetništvu. Po teh navodilih in s čarobnimi darovi najmlajši brat dobi živo vodo, sreča lepo princesko, ki mu obljubi, da se bo poročila z njim, če se bo vrnil v enem letu, in s seboj odnese tudi čarobni meč, ki lahko pobije cele vojske ter čarobno štruco kruha, ki je ne bo nikoli zmanjkalo. Vseeno pa mu skorajda spodleti, saj pozabi na škratov nasvet, leže na posteljo in zaspi, zbudi pa se malo preden ura odbije dvanajst; vrata, ki se zapirajo, mu zato odbijejo kos pete.

Na poti domov še enkrat sreča škrate in izve, kaj se je zgodilo z bratoma; na njegovo prošnjo ju škrat z nejevoljo izpusti in ga opozori, da sta v srcu hudobna.

Trije bratje tako nadaljujejo pot nazaj domov, s pomočjo meča in štruce pa najmlajši reši še tri kraljestva pred vojno in lakoto. Zadnji del poti poteka preko morja. In ko junak zaspi, mu njegov starejši brat ukrade vodo življenja iz čutare ter jo zamenja z morsko. Ko pridejo domov, bolni oče poskusi vodo, ki mu jo je prinesel najmlajši, in seveda se njegovo stanje poslabša; ko pa mu ponudi

vodo starejši brat, ki jo je ukradel, ga ta pozdravi.

Zaradi tega kralj verjame trditvam starejših dveh bratov, da ga je najmlajši hotel zastrupiti, in ukaže svojemu lovcu, naj gre za njim v gozd in ga na skrivaj ustreli. Ko pa bi moral to storiti, se lovec ne more pripraviti do tega, in junak se začne skrivati v gozdu.

Kmalu začnejo v palačo prihajati vozovi z zlatom in dragulji, ki so dar hvaležnih kraljev, katerim je junak rešil dežele pred vojno in lahkoto, zato postane očetu jasno, da je ta nedolžen. Med tem pa je princesa, ki se je pripravljala na poroko, zgradila zlato cesto do svojega gradu in ukazala, da lahko sprejmejo samo tistega, ki bo prihajal naravnost po njej.

Starejša brata spet poskušata prevarati junaka in nameravata sama zasnovati princeso. Toda ko prideta do zlate ceste, se jo bojita umazati, zato eden jaha po njeni levi, drugi po desni, toda nobenega izmed njiju ne spustijo v grad. Ko pa na cesto pride junak, je tako zatopljen v svoje misli o princesi, da sploh ne opazi, da je zlata, in jaha kar po sredi. Sprejmejo ga, poroči se s princeso, se vrne z njo domov in se spravi z očetom. Zlobna brata pa odplujeta, svoj živ dan ju ni več nazaj in vse skupaj se srečno konča.

Bistvenih prvin tipične pustolovske zgodbe je šest:

1. Dragocen predmet in/ali oseba, ki jo je treba najti, osvojiti ali poročiti.
2. Dolgo potovanje, da bi ga/jo našli, saj kraj, kjer se nahaja, iskalcem ni znan.
3. Junak. Dragocenega predmeta ne more najti kdorkoli, ampak samo tista oseba, ki ima privzgojene prave lastnosti in značaj.
4. Preizkus ali vrsta preizkusov, ki razkrijejo nevredneže in pokažejo junaka.
5. Varuhi predmeta, ki jih je potrebno premagati, preden ga junak osvoji. Ti so lahko še en preizkus junakovih vrlin ali pa so zlobni sami po sebi.
6. Pomočniki, ki s svojim znanjem in čarobnimi močmi pomagajo junaku, in brez katerih ne bi nikoli uspel. Lahko so v obliki človeka ali živali.

Mar ne ustreza vsaka izmed teh prvin enem vidiku naše osebne izkušnje v življenju?

1. Mnoga moja dejanja imajo namen; *telos*, h kateremu stremijo, pa je lahko kratkoročen, kot je namen napisati stavek, ki bo natančno izrazil moje trenutne misli, ali pa vseživljenjski, kot je najti srečo ali pristno bivanje, postati, kar si želim ali za kar me je Bog poslal. In kaj bi bila naravnejša podoba takšnega *telosa* kot lepa princesa ali živa voda?
2. Čas dojemam kot neprestan proces spreminjanja, ki se ga ne da zavrteti nazaj. Če to prevedemo v prostorski jezik, ta proces seveda postane potovanje.
3. Zavedam se, da sem edinstven – da so moji cilji samo moji – in da se soočam z neznano prihodnostjo – da ne morem biti vnaprej prepričan ali bom uspel doseči svoj cilj ali ne. Občutek edinstvenosti ustvarja podobo edinstvenega junaka; občutek negotovosti pa podobe neuspešnih tekmecev.
4. Zavedam se nasprotujočih si sil v sebi, od katerih imam ene za dobre in druge za slabe in ki si ne prestopajo prizadevajo, da bi mojo voljo preusmerile v to ali ono smer. Obstoje te sil je nekaj, kar nam je dano. Sicer se lahko odločam, ali se bom tem željam vdal ali uprl, vendar pa ne morem sam izbirati, ali bom imel željo ali ne.

In vsaka podoba te izkušnje mora biti dvojna, biti mora tekmovanje med dvema stranema, med prijatelji in sovražniki.

Toda po drugi strani pustolovščina ne kaže nobene podobe naše objektivne izkušnje življenja v družbi. Če izključim svoja občutja in poskušam pogledati na svet kakor da bi nanj gledal skozi leče fotoaparata, lahko ugotovim, da se velika večina ljudi preživlja z življenjem na enem kraju in da so potovanja rezervirana za počitnice in za ljudi z neomejenimi sredstvi. Ugotovim lahko, da so nekatere vojne sicer take, ki bi jih lahko imenovali pravične, vendar pa ni nobena taka, da bi bili na eni strani zgolj in samo dobri in na drugi zgolj in samo hudobni, pa čeprav se vse preveč pogosto dogaja, da ena ali druga stran samo

sebe prepričuje, da je tako. Ko pa gre za boje med človekom in silami narave ali divjimi zvermi, lahko ugotovimo, da se narava ne zaveda, da je uničevalna in da nobena žival ne napada človeka iz zlobe, ampak zaradi lakote ali strahu.

V mnogih različicah pustolovskih zgodb, tako v starodavnih kot sodobnih, je najdba ali ponovna osvojitve dragocenega predmeta v skupno dobro družbe, ki ji pripada junak. Tudi če je cilj njegove pustolovščine poroka, ne išče kateregakoli dekleta, ampak princeško. Njegova osebna sreča pa je tesno povezana s srečo mesta; kraljestvo bo imelo dobro vodstvo in kmalu bo prišel prestolonaslednik.

Toda obstajajo tudi drugačne različice, v katerih je uspeh pomemben samo za posameznika, ki ga doseže. Svetega grala, na primer, ne bodo nikoli mogli videti vsi ljudje, ampak samo izjemno plemeniti in neomadeževani.

Še enkrat, v pustolovskih zgodbah obstajata dva tipa junakov. Eden spominja na junaka epa; njegove izjemne vrline so vsakomur očitne. Za Jazona, na primer, je takoj jasno, da če le kdo lahko osvoji Zlato runo, je to on. Drugi tip junaka, ki je zelo pogost v pravljicah, pa je tisti, katerega vrline so skrite. Najmlajši sin, najšibkejši, najmanj moder, tisti, za katerega so vsi prepričani, da ima najmanj možnosti za uspeh, se izkaže za junaka, potem ko očitno boljši doživijo polom. Svojega uspeha pa ne doseže z lastnimi močmi, ampak s pomočjo vil, čarovnikov in živali, to, da je bil deležen pomoči, pa tudi z lahkoto prizna, saj je v nasprotju z boljšimi od sebe dovolj ponižen, da sprejme nasvet, in dovolj prijazen, da pomaga neznancem, ki kakor on niso videti nič posebnega.

Čeprav je predmet tega eseja pustolovska zgodba v svoji običajni obliki, pa je verjetno smiselno zelo na kratko omeniti tudi nekatere različice.

DETEKTIVSKA ZGODBA

V tem primeru cilj ni predmet ali oseba, ampak odgovor na vprašanje – Kdo je

zagrešil umor? Ne gre za potovanje – bolje je, da je družba zaprta in prizorišče bolj omejeno. Tudi tu sta dve strani, vendar ima ena stran samo enega člana, morilca, saj ločnica ne poteka med dobrim in zlim, ampak med krivdo in nedolžnostjo. Junak, tj. detektiv pa je v tem primeru tretji člen, ki ne pripada nobeni strani.

AVANTURA

Tu sta potovanje in cilj eno in isto, saj gre za željo po več in več pustolovščinah. Klasičen primer je Poejeva *Pripoved Arthurja Gordona Pyma*. Zapletenejša in subtilnejša primera pa sta Goethejev *Faust* in legenda o Don Juanu.

Pogoj, ki ga je Mefisto vključil v pogodbo s Faustom, je ta, da Faust ne bo nikoli rekel, naj se tok časa ustavi v idealnem trenutku in da ne bo nikoli rekel: "Zdaj sem dosegel cilj svojega iskanja." Tudi Don Juanova pustolovščina se ne more nikoli končati, saj bodo vedno ostala dekleta, ki jih še ni zapeljal. Je tudi eden izmed redkih primerov zlobne pustolovščine, ki se ne bi smele zgoditi, in v katerih je potemtakem junak podel.

MOBY DICK

Tu sta dragoceni predmet in zlonamerni varuh združena v eno, namen iskanja pa ni osvojitve, ampak uničenje. Še en primer pustolovščine, ki se je ne bi smeli lotiti, in ki je bolj tragična kot hudobna. Kapitan Ahab pripada Othelovi družbi in ne Jagovi.

KAFKINI ROMANI

V teh romanih junak ne doseže svojega cilja. V *Procesu* ne more dokazati svoje nedolžnosti ali izvedeti, česa je kriv, v *Gradu* pa ne doseže, da bi bil uradno imenovan za zemljemerca; ne uspe mu zato, ker je uspeh človeško nemogoč, in ne zato, ker bi bil nevreden. Stražarji so namreč premočni in, čeprav Kafka tega ne pove, mislim, da lahko dodamo,

tudi preveč zlonamerni. K. pa je junak zato, ker si kljub očitnemu dejstvu, da je v svetu zlo močnejše od dobrega, ne neha prizadevati, da bi častil princa tega sveta. Po vseh pravilih bi moral obupati, vendar se to ne zgodi.

Vsako literarno posnemanje subjektivne izkušnje postajanja se sooča s težavami, ki so povezane z obliko in omejitvami obravnavane teme. Tako kot človeško življenje, ki ima začetek, rojstvo, in konec, smrt, ima namreč tudi zgodba o iskanju dve trdni točki, začetek in končni dosežek, število pustolovščin v vmesnem obdobju pa je lahko poljubno; ker je tok časa neprekinjen, ga je mogoče v neskončnost deliti in deliti v trenutke. Ena rešitev je uvedba številskega vzorca, kar je podobno metrumu v pesništvu. Tako so v *Živi vodi* trije bratje, tri kraljestva, ki jih je potrebno rešiti pred vojno in lakoto, in trije načini, kako priti do princesinega gradu. Preizkusa sta dva, škrat in zlata cesta, pravo in napačno vedenje pa sta si povsem nasprotna; prav je, da upoštevamo škrate, in narobe, če opazimo cesto.

Junak zato, ker zaspi, dvakrat skorajda doživi polom; prvič sploh ne upošteva škratovih navodil, drugič pa zanemarija opozorila, da sta njegova brata zlobna človeka.

Popeljati moža na potovanje, pomeni odrezati ga od vsakdanjih družbenih razmerij z ženskami, sosedi in sodelavci. Edini odnosi, ki se ohranijo, ko gre junak pustolovščine na pot, so namreč odnosi s tistimi, ki gredo z njim, in to so bodisi demokratični odnosi z enakovrednimi tovariši v bitki ali pa fevdalni odnosi med viteзом in plemičem. Poleg teh je njegovo družabno življenje omejeno na naključna in kratka srečanja. Tudi če so njegovi motivi za odhod na pustolovščino ljubezenski, mora gospodična počakati nanj bodisi na začetku bodisi na koncu poti. Deloma zaradi zgoraj navedenega, deloma pa zato, ker gre za avanturo, to je za krizne situacije, v katerih se človek vede bodisi prav bodisi narobe, je pustolovska pripoved precej neprimerna za tenkočutno prikazovanje

značaje; osebnosti likov so bolj ali manj prikazane v obliki arhetipov, ne pa kot med seboj različni posamezniki.

Toliko splošnih opažanj. Preostanek tega eseja bom posvetil obravnavi enega samega dela, Tolkienove trilogije *Gospodar prstanov*.

2. POSTAVITEV

Mnoge pustolovske zgodbe so postavljene v sanjske dežele, to pomeni v noben določen kraj ali čas. Prednost tega je, da lahko uporabimo vse bogastvo sanjskih podob, pošasti, čarobnih spremenjenj in prehodov, ki jih v našem običajnem budnem življenju ni, cena tega pa, da se s tem poveča težnja, da bi se ta zvrst oddaljila od družbene in zgodovinske resničnosti. Sanje lahko namreč v najboljšem primeru razlagamo alegorično, vendar take razlage kaj lahko postanejo mehanične in površinske. Obstajajo pa tudi drugačne pustolovske zgodbe, kot je triler *Devetintrideset stopnic*, na primer, ki so postavljene v kraj, ki ga lahko najdemo na zemljevidu, in v čas, o katerem lahko beremo v zgodovinskih knjigah. To sicer daje pustolovščini družben pomen, vendar pa nerazrešene moralne dileme resnične zgodovine trčijo ob predpostavko, ki je bistvenega pomena za zvrst, da je ena stran dobra in druga slaba.

Celo ko gre za vojni čas, tenkočuten bralec ne more biti povsem prepričan o tem, kako je z obema stranema, ki ju je pisec trilerja vzel iz resničnega življenja. Ne more namreč mimo dejstva, da je John Buchan sicer napravil junake iz Angležev in Američanov, sovražnike pa iz Nemcev, vendar bi kakšen nemški pisec lahko napisal enako prepričljiv triler, v katerem bi bile vloge zamenjane.

Tolkien pa svoje zgodbe ne postavlja niti v sanjski niti v dejanski, ampak v domišljjski svet. Domišljjski svet je zgrajen tako, da je vsaka pokrajina, da se vsi prebivalci in dogodki, ki jih pisec želi vključiti v zgodbo, zdijo verjetni, ker pa je sam oblikoval njegovo zgodovino, obstaja samo ena pravilna razlaga

dogodkov, tj. njegova. To, kar se zgodi, in zakaj se zgodi, kar se zgodi, je neizogibno določeno s tem, kar pove pisec.

Vendar pa je ustvarjanje prepričljivega domišljjskega sveta za pisatelja izredno zahtevno. Nobenega vprašanja namreč ne sme biti, ki bi nas zanimalo, in bi ga zastavili v zvezi z resničnim svetom in na katerega pisec ne bi mogel dati prepričljivega odgovora. Vsak pisatelj, ki se – tako kot Tolkien – v dvajsetem stoletju loteva ustvarjanja domišljjskega sveta, pa mora doseči tudi višji standard konkretnosti kot na primer njegovi srednjeveški predhodniki, saj mora računati z bralci, ki so se srečali z realističnimi romani in znanstvenim zgodovinopisjem.

Sanjski svet ima lahko mnogo nerazložljivih vrzeli in logičnih neskladij; domišljjski svet pa jih ne sme imeti, saj je to svet zakonov in ne svet želja. Njegovi zakoni so sicer lahko drugačni od tistih, ki vladajo našemu svetu, vseeno pa morajo biti razumljivi in ne smejo imeti izjem. Njegova zgodovina je lahko nenavadna, ne sme pa biti v nasprotju z našim razumevanjem, kaj zgodovina je, namreč, prepleteno delovanje usode, izbir in naključij. In končno, ne sme nasprotovati naši moralni izkušnji. Če morata biti, kot pustolovska zgodba na splošno zahteva, dobro in zlo utelešena v posameznikih ali družbah, moramo biti prepričani, da je zlobna stran taka, da jo bo vsak duševno zdrav človek, ne glede na to, kakšne narodnosti je ali kateri kulturi pripada, prepoznal kot zlobno. Zmagoslavje dobrega nad zlim, ki ga predpostavlja vsaka uspešno dokončana pustolovščina, se mora zdeti zgodovinsko možno, ne pa sanjarija. Telesna in do neke mere razumska moč mora biti prikazana tako, kot jo poznamo, biti mora moralno nevtralna in učinkovita: v bitkah naj zmaguje močnejša stran, pa naj bo dobra ali zlobna.

Da bi pokazal, kako velik je bil zalogaj, ki se ga je lotil Tolkien, vam bom predstavil nekaj števil. Področje njegovega sveta je dolgo okrog tisoč tristo milj od vzhoda (Lhûnski zaliv) do zahoda (Železno hribovje) in široko

tisoč dvesto milj od severa (zaliv Forochel) do juga (ustje reke Anduin). V našem svetu je samo ena vrsta, ki je zmožna govoriti in ki ima resnično zgodovino – človek; v Tolkienovem svetu jih je vsaj sedem. Dejanski dogodki v zgodbi se odvijajo v zadnjih dvajsetih letih tretjega zgodovinskega obdobja tega sveta. Prvi vek imamo za legendarnega, zato je njegovo trajanje neznano, njegova zgodovina pa le nejasen spomin, vseeno pa je moral za 3441 let Drugega veka in 3021 let Tretjega Tolkien oblikovati neprekinjeno in verjetno zgodovino.

Prva naloga vsakega ustvarjalca domišljjskega sveta je ista kot Adamova v raju: poiskati mora imena za vsakogar in za vsako stvar v njem in če, tako kot v Tolkienovem svetu, obstaja več kot le en jezik, si mora izmisliti toliko poimenovanj, kot je jezikov.

In ko gre za dar poimenovanja, Tolkien prekaša vsakega pisatelja, živega ali pokojnega, ki sem ga kdajkoli bral; najti 'prava' imena je dovolj težko že v zabavnem svetu; v resnem pa se zdi tak uspeh skorajda čaroben. Še več, Tolkien pokaže, da si ni sposoben izmisliti samo imen, ampak da lahko razvije kar cele jezike, ki odražajo naravo tistih, ki ga govorijo. Entje, na primer, so drevesa, ki se lahko gibajo, imajo zavest in govorijo, vseeno pa še naprej živijo s hitrostjo dreves. Zato je njihov jezik "počasen, zvenec, gostobeseden, ponavljajski, prav res dolgovezen".³ Tole je zgolj del entske besede za hrib:

*A-lalla-lalla-rumba-kamanda-lind-or-burúmë.*⁴

Skrajna pola dobrega in zlega v zgodbi predstavljajo vilini in Sauron. To je odlomek pesmi v vilinščini:

*A Elbereth Gilthoniel,
silivren penna miriel
o menel alglar elenath!
Na-chaered palan díriel.
o galadhremmin ennorath,
Fanuilos, le linnathon
nef aér, si nef aearon.*⁵

To pa je odlomek zlobnega uroka v črni govorici, ki jo je izumil Sauron:

*Aš nazg durbatulûk, aš nazg
gimbatul, aš nazg thrakatalûk, agh
burzum-iši-krimpatul.*

Domišljjski svet mora biti za bralčeve čute tako resničen kakor dejanski svet. Da bi se mu zdelo domišljjsko potovanje prepričljivo, mora namreč imeti občutek, da vidi pokrajino, skozi katero potuje, tako kot jo je, glede na njegov način gibanja in okoliščine njegovega opravka, videl domišljjski popotnik sam. Na srečo pa je Tolkienov dar za opise pokrajine enako velik kot njegov dar za poimenovanja in njegova rodovitnost pri izumljanju dogodkov. Njegov junak Frodo Bisagin je na poti, če ne upoštevamo počitkov, osemdeset dni in prepotuje več kot 1800 milj, mnogo od tega peš, njegovi čuti so zaradi strahu ves čas naostreni, na preži je vsak najmanjši košček poti, da bi opazil znamenja svojih zasledovalcev, vseeno pa nas Tolkien uspe prepričati, da ni ničesar, kar bi Frodo opazil, pa bi on pozabil opisati.

V tehnološkem smislu je njegov svet pred-industrijski. Znanje rudarjenja, obdelave kovin, arhitekture, gradnje cest in mostov je visoko razvito, ni pa strelnega orožja in mehanskih prevoznih sredstev. To je svet, ki je že videl boljše čase. Pokrajine, ki so bile nekoč obdelane in rodovitne, so namreč spet postale divjina, ceste so neprehodne in nekoč znamenita mesta so zdaj v ruševinah. (Je pa eno begajoče protislovje. Zdi se, da imata tako Sauron kot Saruman v svojih trdnjavah na razpolago težko mehanizacijo. Zakaj sta potem omejena na netehnološko bojevanje?) Toda čeprav so brez strojev, imajo nekateri ljudje v tem svetu moči, ki bi jih v naši civilizaciji imenovali čarobne, saj jih tu nimamo; mogoče je telepatsko sporazumevanje in gledanje, besedni uroki so učinkoviti, mogoče je upravljati z vremenom, prstani omogočajo nevidnost itd.

V političnem smislu je sicer najpogostejša oblika skupnosti dobrohotna monarhija, Šajerska, v kateri prebivajo hobiti. Je neke vrste mala mestna demokracija, Sauronovo

kraljestvo Mordor pa je seveda totalitarna in sužnjelastniška diktatura.

Čeprav so neizrečene predpostavke celotnega dela krščanske, pa ne izvemo, da bi katerikoli prebivalci izvajali religiozno čaščenje.

Seveda pa skratje, večči, Sauron, verjetno pa še kdo drug verujejo v obstoj Enega in Valarja, ki mu je Eno zaupalo v varstvo Srednji svet, in v Deželo na Skrajnem zahodu, ki jo imam za podobo raja.

3. JUNAK PUSTOLOVŠČINE

V naši subjektivni izkušnji, ki jo, kot sem omenil, pustolovščina v književnem smislu posnema, je to, kar bi morali postati, običajno odvisno od tega, kar smo; če ne izkoristim kar najbolj kateregakoli talenta, ki mi je bil zaupan, pomeni, da sem len in strahopeten, če pa se lotim naloge, za katero nimam talenta, ki ga ta zahteva, je to predrznost. Prav zato si v običajnih pustolovskih zgodbah junak želi, da bi se odpravil na pustolovščino in je, čeprav se drugim zdi, da nima moči za to, prepričan v uspeh. Vprašanje poklicanosti je posebej izpostavljeno v pustolovski zgodbi *Čarobna piščal*. Princ Tamino je namreč tipičen junak, ki se mora spopasti s preizkušnjami ognja in vode, da bi pridobil modrost in osvojil roko princese Pamine.

Ob njem pa je Papageno, ki je na svoj način tudi junak. Vprašajo ga, ali je pripravljen zdržati preizkus tako kot njegov gospodar, toda odgovori, da ne, da take nevarnosti niso za ljudi, kakršen je on. "Toda," pravi svečenik, "če jih ne boš prestal, ne boš nikoli osvojil dekleta." "Če je tako," odgovori, "bom ostal sam." Ta odgovor razkrije Papagenovo ponižnost, za katero je nagrajen s svojo zrcalno podobo Papageno. Njegovo nasprotje pa je malopridni Monostatos. Tako kot Papageno, tudi on ne zmore prestati preizkusov, vendar mu v nasprotju z njim manjka ponižnosti, da bi se odrekel nagradi za junaštvo; noče sprejeti svoje različice Papagene in zahteva nič manj kot princeso.

Vendar pa obstaja še ena vrsta poklicanosti, ki bi jo lahko imenovali religiozna. Ne izkusi je vsak in celo tisti, ki jo, jo morda samo za nekaj trenutkov v življenju. Za religiozno poklicanost je značilno, da izhaja iz nečesa, kar je zunaj posameznika, in je zanj običajno kot strah in trepet, kakor takrat, ko je Bog poklical Abrahama iz dežele Ura, ali kakor je človek, ki je po naravi boječ, poklican, naj vstopi v gorečo hišo, da bi rešil otroka, ker ni v bližini nikogar drugega, ki bi to storil.

Nekateri liki v *Gospodarju prstanov*, na primer Gandalf in Aragorn, so izraz naravne poklicanosti in talenta. Gandalf je namreč tisti, ki načrtuje strategijo v vojni proti Sauro-nu, saj je zelo moder mož; Aragorn pa je tisti, ki vodi gondorsko vojsko, saj je velik bojevnik in pravi prestolonaslednik. Ne glede na to, kaj bosta morda morala tvegati in pretrpeti, na nek način delata to, kar hočeta delati. Situacija pravega junaka, Froda Bisagina, pa je precej drugačna. Ko je bila sprejeta odločitev, da bodo Prstan poslali v Ogenj, so namreč njegovi občutki podobni Papagenovim: "Tako nevarne naloge niso za tako majhnega hobita, kot sem jaz. Veliko raje bi ostal doma, kot pa da tvegam svoje življenje za tako majhno možnost, da bi dosegel slavo." Toda vest mu pravi: "Morda nisi nič posebnega sam po sebi, toda iz nekega nerazložljivega razloga, ne da bi si to sam izbral, je Prstan prišel v tvoje roke, zato je na tebi naloga in ne na Gandalfu ali Aragornu, da ga uničiš."

Ker odločitev nima ničesar opraviti z njegovimi talenti, mu pri odločitvi ne more in tudi ne sme nihče pomagati. Ko na Elron-dovem svétu vstane in reče: "Jaz ponesem Prstan, čeprav ne vem poti," Elrond odgovori: "Vendar pa je to težko breme. Tako težko, da ga ne more nihče nikomur naložiti. In ne nalagam ti ga. A če si ga nadeneš po svobodni volji, potem pravim, da si se prav odločil."⁶

In ko je enkrat izbran, je Frodo povsem pri stvari; drugi, ki gredo z njim, pa ne.

"Prstanonoša se odpravlja poiskati goro Pogubo. Vsakršno breme je zgolj na njem: da pristana ne vrže stran, da ga ne izroči

kakemu Sovragovemu služabniku in da ga tudi ne prepusti v roke sploh nikomur, razen članom Družčine in Sveta, pa še tem zgolj v najhujši sili. Drugi greste z njim kot svobodni spremljevalci, da bi mu pomagali na poti. Lahko izostanete ali se vrnete ali zavijete po svoje po drugih poteh, kakor se vam že ponudi priložnost. Dlje pa ko boste šli, težje se bo umakniti; pa vendar vas ne vežeta ne prisega ne zaobljuba, češ da bi morali dlje, kot si sami želite. Ni vam namreč še znano, kako čvrstega srca ste, in ne morete vnaprej vedeti, kaj čaka katerega med vami na cesti."

"Brez vere je, kdor se za vselej posavlja, ko se v temo odpravlja," je rekel Gimli.

"Že mogoče," je rekel Elrond, "a naj se ne hvali, da bo hodil brez luči, kdor še ni doživel noči."

"A dana beseda srcu ne preseda," je rekel Gimli.

"Da ga če ne bi strla," je rekel Elrond. "Ne glejte predaleč naprej! Zdaj pa le pojdite z odločni srcem!""

SPOPAD MED DOBRIM IN ZLIM

Če je šibka točka običajne pustolovščine, da dobro zmaguje nad zlim preprosto zato, ker je dobro močnejše, pa to ni šibka točka, ki bi se ji lahko izognili na ta način, da dobremu ne bi dali sploh nobene moči. Precej pametno Tolkien napravi tako, da je vilinov, škratov, veščev in ljudi, ki so Sauronovi nasprotniki, zares strašljivo veliko, medtem ko je Sauron, tudi brez Prstana, ko gre za čisto moč, močnejši. Vseeno pa ima tudi njihova moč odigrati svojo vlogo, kot pravi Gandalf.

"Rekel sem, da z orožjem zmage ni moč doseči. Še zmeraj se nadajam zmage, a ne z orožjem. Kajti sredi vseh teh taktičnih vprašanj je Prstan Mogote, temelj Barad-dûra in Sauronov up. /.../ Če dobi prstan on, potem je vaš pogum ničev in bo njegova zmaga nagla in popolna: tako popolna, da ne more nihče predvideti njenega konca, vse dokler

*traja ta svet. Če pa se prstan uniči, potem pade tudi on; in njegov padec bo tako globok, da ne more nihče predvideti, da bi še kdaj vstal. /.../ Moj nasvet je potemtakem takle. Prstana nimamo. Bodisi po modrosti bodisi po veliki neumnosti je bil poslan proč, da bi bil uničen preden uniči nas. Brez njega ne moremo s silo poraziti njegove sile. Za vsako ceno pa moramo zadržati njegovo Oko, da ne opazi resnične nevarnosti. Zmage ne moremo doseči z orožjem, lahko pa z orožjem omogočimo Prstanonoši njegovo edino priložnost, najsi je še tako borna."*⁸

Pustolovščina je uspešna in Sauron je vržen s prestola. Prepričati bralca, da so napake, ki jih Sauron naredi v svojo škodo, tiste vrste napake, pri katerih si zlo, ne glede na to, kako močno je, ne more pomagati, da jih ne bi storilo, preprosto za to, ker je zlo, je eden izmed Tolkienovih največjih dosežkov. Njegova glavna šibkost je namreč pomanjkanje domišljije, saj si v nasprotju z dobrim, ki si lahko predstavlja, kako bi bilo, če bi bilo dobro zlo, zlo ne more predstavljati, kako bi bilo, če bi bilo le-to dobro. Elrond, Gandalf, Galadriel in Aragorn so si zmožni predstavljati same sebe kot da so Sauron in se zato lahko uprejo skušnjavi, da bi uporabili Prstan, Sauron pa si ne more predstavljati, da kdorkoli, ki ve, kaj lahko Prstan povzroči, med drugim tudi uničenje tistega, ki ga uporabi, Prstana ne bi uporabil, ampak bi ga celo uničil. Če bi si to lahko predstavljal, bi samo ostal v Mordorju, kjer bi čakal in gledal, kako prihaja Prstanonoša, nato pa bi ga gotovo ujel ter spet osvojil Prstan. Vendar pa Sauron predpostavlja, da so Prstan odnesli v Gondor, kjer so zbrani njegovi najmočnejši sovražniki, kar bi on storil, če bi bil na njihovem mestu, zato sproži napad na to mesto, ob tem pa zanemari obrambo lastnih meja.

Drugič, vrsta zlega, ki ga uteleša Sauron, poželenje po gospodovanju, bo vedno nerazumno kruta, saj ni to zlo potešeno, dokler nekdo drug dela, kar sam hoče; drugi mora biti namreč v to, kar dela, prisiljen proti lastni

volji. Ko je namreč Pipin pogledal v Palantir iz Orthanca in se tako razkril Sauronu, bi ga moral slednji zgolj vprašati, da bi zvedel, kdo je imel Prstan in kaj namerava z njim storiti. Toda, kot pravi Gandalf: "/.../ je bil preveč nestrpen. Ni si želel samo kaj izvedeti: hotel je tebe, pa hitro, tako da bi potem počasi opravil s teboj v Temnem stolpu."⁹

Tretjič, vsa zavezništva zlega z zlim so sama po sebi nestanovitna in nevredna zaupanja, saj zlo po definiciji ljubi samo samega sebe, njegova zavezništva pa temeljijo na strahu, upanju ali dobičku in ne na naklonjenosti. Sauronovo največje zmagoslavje je bilo to, da je pokvaril vélikega vešča Sarumana, vendar ga, čeprav je naredil iz njega izdajalca dobrega, ni povsem zaslužnil, saj Saruman poskuša tudi sam priti do Prstana.

Zadnje pa, česar ne more predvideti nobena stran, je vloga, ki jo igra Sméagol-Golúm. Ko Gandalf prvič pove Frodu zanj, ta namreč vzkligne:

"Žal mi je, da Bilbo ni zabodel tega ogabnega nestvora, ko je imel priložnost!"

"Žal da ti je? Roko mu je zadržalo pravi – bilo mu ga je žal. Pomilovanje in usmiljenje: da ne udariš, če ni potrebe. In bil je lepo nagrajen, Frodo. Bodi prepričan, da mu je zlo tako malo škodovalo in da je nazadnje ubežal prav zato, ker je do Prstana prišel na tak način. Ker mu je bilo onega žal." /.../

"Sploh te ne razumem. Kaj hočeš reči, da ste ga ti in vilini po vseh teh grdobijah, ki jih je storil, pustili živeti? /.../ Zasluži si smrt."

"Zasluži! Vsekakor si jo zasluži. /.../ Potem pa ne bodi preveč željan, ko v svoji sodbi deliš smrt. Kajti niti zelo modri ne morejo videti vseh koncev niti. Nimam veliko upanja, da je Golúma mogoče ozdraviti, preden umre, a nekaj možnosti je. On pa je povezan z usodo Prstana. Srce mi govori, da ima pred koncem še odigrati vlogo, ki bo bodisi lepa ali grda; in ko pride do tega, utegne Bilbovo pomilovanje odrejati usodo mnogih – ne nazadnje tvojo."¹⁰

Golúm stopi Frodu na pot v rudnikih Morije in mu sledi. Ko pa ga ta uspe ujeti, se spomni Gandalfovih besed in ga pusti pri življenju. To pa se mu takoj izplača, saj Frodo in Samo brez Golúmove pomoči ne bi nikoli našla poti skozi Mrtve Močvare in čez prelaz Cirith Ungol. Golúmovi motivi, da jih vodi, pa niso povsem zli; del njega seveda čaka na priložnost, da bi ukradel Prstan, toda drug del goji do Froda hvaležnost in pristno naklonjenost.

Vseeno pa je imel Gandalf prav, ko se je bal, da je le malo upanja, da bi ga bilo mogoče ozdraviti; njegova zlobna stran namreč zmaga. Froda in Sama pelje v Pajkilino leglo, potem, ko uspeta pobegniti, pa jima sledi na goro Poguba in ju napade. Vendar ga še enkrat pustita pri življenju. Nato pa se zgodi nekaj nepričakovanega:

"/.../ tam na robu tega brezna, tik zraven Poči pogube, je stal Frodo, črn na ozadju iz tega žara, napet, zravn, a negiben, kakor da bi se spremenil v kamen.

"Gospodar!" je zaklical Samo.

Tedaj se je Frodo zganil in spregovoril z jasnim glasom /.../ in vzdignil se je nad drget in nemir gore Pogube, in odmeval je po stropu in stenah.

"Prišel sem," je rekel. "A zdaj si ne želim storiti, kar sem prišel storiti. Ne bom naredil tega. Prstan je moj!" In nenadoma je, ko si ga je nataknil na prst, izginil izpred Samovih oči. /.../ Nekaj je Sama divje sunilo v hrbet in mu spodneslo noge, tako da ga je vrglo vstran in je z glavo treščil po kamnitih tleh, medtem ko je čezenj skočila temna oblika. /.../ Samo se je pobral. Bil je vrtoglav in kri, ki mu je lila s temena, mu je kapljala v oči. Tipal je predse in potem ugledal nekaj čudnega in strašnega. Golúm na robu prepada se je kakor blazen bojeval z nevidnim nasprotnikom. /.../ Ognji spodaj so se v jezi prebudili, rdeča svetloba je zašarela in vso votlino sta napolnila silen sij in vročina. Nenadoma je Samo zagledal Golúmovi dolgi roki, kako se stegujeta k

njegovim ustom; njegovi beli čekani so zasijali in potem hlastnili, ko so zagrizli. Frodo je vzkliknil in bil je tam, padel je bil na kolena na robu brezna. A Golúm, ki je plesal, kot da bi se mu zmešalo, je podržal v zraku prstan s prstom, ki je bil še vedno vtaknjen v njegov krožec. /.../

"Ponos, ponos, ponos!" je klical Golúm.

"Moj Ponos! O, moj Ponos!" V tem pa je, vzdigujoč pogled, da se je naslajal nad plenom, stopil predaleč, se prevrnil, za hip omahoval na robu in potem vrešče padel. /.../

"No, tole je konec, Samo Gamgi," je rekel glas ob njem. In tamkaj je bil Frodo, bled in zdelan, pa vendar spet stari; in v njegovih očeh je bil zdaj pokoj, ne pa napon volje ali blaznost ali kakršnakoli bojazen. Breme mu je bilo odvzeto. /.../ "Res je," je rekel Frodo. "Ampak ali se spominjaš Gandalfovih besed: Celó Golúma utegne čakati, da še kaj naredi? Če ne bi bilo Golúma, Samo, potem mi ne bi bilo mogoče uničiti Prstana. Prav ob bridkem koncu bi se izkazalo, da je Pot zaman."¹¹

5. SADOVI ZMAGE

"In tako so srečno živeli do konca svojih dni," je običajna besedna zveza, s katero se končujejo pravljice. Na žalost pa ne drži in mi to vemo, saj pravi, da je človek, ko enkrat dobro zmaga nad zlim, prestavljen iz zgodovinskega bivanja v večnost. Tolkien pa je veliko prepošten, da bi zaključil s tako pobožno izmišljotino. Dobro je sicer zmagalo nad zlim kar se tiče Tretjega veka Srednjega sveta, toda nobene gotovosti ni, da je to zmagoslavje dokončno. Pred Sauronom je bil namreč že Morgoth in kdo je lahko gotov, da se pred koncem Četrtega veka ne bo pojavil kak Sauronov naslednik? Zmaga torej ne pomeni obnove zemeljskega Raja ali prihoda Novega Jeruzalema. V našem zgodovinskem bivanju celo najboljša rešitev vsebuje tako izgubo kot pridobitev. Z uničenjem Vladarja prstanov so

tako tudi trije Vilinski prstani izgubili svojo moč, kot je napovedala Galadriel.

"Kaj ne vidiš zdaj, da je vaš prihod k nam kakor korak proti pogubi? Kajti če se tebi ponesreči, potem ostajamo pred Sovragom goli. Če pa se ti posreči, potem se bo naša moč zmanjšala in blišč Lothlóriena bo zbledel in bibavica Časa ga bo odplavila. Oditi moramo na Zahod ali pa shirati v zarobljene preibivalce tesni in špilj, ki bodo počasi pozabili in še samo prešli v pozabo."¹²

In celo Frodo, junak na pustolovščini, mora plačati za svoj uspeh.

"Ampak," je rekel Samo in v oči so mu stopile solze, "mislim sem, da boš tudi tu užival na Šajerskem, še leta in leta, po vsem tem, kar si storil."

"Tudi jaz sem nekoč mislil tako. Vendar pa sem prehudo ranjen, Samo. Poskusil sem rešiti Šajersko, in zdaj je rešena, a ne zame. Pogostoma mora biti tako, Samo, kadar je kaka reč ogrožena: ta ali oni se ji mora odpovedati, se je znebiti, zato da jo lahko obdržijo drugi."¹³

Če obstaja pustolovska zgodba, ki govori o subjektivnem življenju posamezne osebe, kot bi vse take zgodbe morale, obenem pa uspe dati večje priznanje naši izkušnji družbeno-zgodovinskih resničnosti kakor *Gospodar prstanov*, bom vesel, če jo bom slišal.

Prevedel: Leon Jagodic

1. W. H. Auden (1907–1973) velja za enega izmed največjih pesnikov 20. stoletja. Svoja najpomembnejša dela je napisal v tridesetih letih, ko je bil del skupine britanskih levičarskih književnikov, med katere sta spadala tudi C. Day Lewis on Stephen Spender. Auden se je leta 1939 izselil v ZDA in postal ameriški državljani, proti koncu svojega življenja pa se je vrnil v Evropo. Popravljen izdaja njegovih *Izbranih pesmi* je izšla leta 1979.
2. Wystan Hugh Auden. The Quest Hero. "V: Rose A. Zimbardo in Neil Isaacs, ur. *Understanding "The Lord of the Rings."* 31–51. Boston: Houghton Mifflin.
3. J. R. R. Tolkien. *Gospodar prstanov: Kraljeva vrnitev. Dodatek E.* Prev. Branko Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga 2004. 514. [Op. prev.]
4. J. R. R. Tolkien. *Gospodar prstanov: Kraljeva vrnitev. Dodatek E.* Prev. Branko Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga 2004. 515. Op. 83. [Op. prev.]
5. J. R. R. Tolkien. *Gospodar prstanov: Bratovščina prstana* Prev. Branko Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga 2002. 322. [Op. prev.]
6. J. R. R. Tolkien. *Gospodar prstanov: Bratovščina prstana* Prev. Branko Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga 2002. 365. [Op. prev.]
7. J. R. R. Tolkien. *Gospodar prstanov: Bratovščina prstana* Prev. Branko Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga 2002. 379. [Op. prev.]
8. J. R. R. Tolkien. *Gospodar prstanov: Kraljeva vrnitev.* Prev. Branko Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga 2004. 183–185. [Op. prev.]
9. J. R. R. Tolkien. *Gospodar prstanov: Stolpa.* Prev. Branko Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga 2002. 241. [Op. prev.]
10. J. R. R. Tolkien. *Gospodar prstanov: Bratovščina prstana.* Prev. Branko Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga 2002. 99–100. [Op. prev.]
11. J. R. R. Tolkien. *Gospodar prstanov: Kraljeva vrnitev.* Prev. Branko Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga 2004. 267–270. [Op. prev.]
12. J. R. R. Tolkien. *Gospodar prstanov: Bratovščina prstana.* Prev. Branko Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga 2002. 483–484. [Op. prev.]
13. J. R. R. Tolkien. *Gospodar prstanov: Kraljeva vrnitev.* Prev. Branko Gradišnik. Ljubljana: Mladinska knjiga 2004. 374–375. [Op. prev.]