

**Univerza v Ljubljani
Fakulteta za družbene vede**

**Nataša Bivic
Mentor: doc. dr. Aleš Črnič**

J. R. R. Tolkien – MULTIPLA REALNOST OZ. PARALELNI SVET

Diplomsko delo

Ljubljana, 2004

»Prek Rohana čez močvirje in čez polje, kjer visoka trava raste,
kjer zahodni veter žvižga okoli vogalov hiš.
'Kakšne novice z Zahoda, o, veter potepin, mi prinašaš danes?
Si morda videl Velikega Boromirja pri luninem siju, pod zvezdami?'
'Videl sem ga pluti po sedmih rekah, po vodah sivih in širokih;
videl sem ga hoditi po prostranih poljih, dokler ni izginil
v sencah Severa. Potem ga nisem videl nikoli več.
Morda je Severni veter slišal doneti Denethorjevega sina.'
'O, Boromir! Na zidovih visokih sem stal in gledal v daljavo, na Zahod,
toda tebe ni bilo iz prostranstev, kjer žive duše ni.'«
(Tolkien, 1995: 439)

*Za strokovne nasvete in pomoč pri diplomski nalogi
se zahvaljujem mentorju doc. dr. Alešu Črničju;
Zahvala za razumevanje in potrpljenje v vseh letih študija
ter za podporo pri pisanju diplomske naloge
gre mojima staršema Emi in Dušanu;
Prav tako se za razumevanje in vzpodbudne besede zahvaljujem:
Vasji, teti Mici, bratu Andreju in Nataši,
Tatjani (še posebej za jezikovni pregled), Alenki in Vesni;
Hvala tudi Radiu Študent, Cicibanu
in glasbeni skupini Kramfid.*

KAZALO

1. UVOD	1
2. SREDNJI SVET	4
2.1. Zakaj Srednji svet in od kod?	5
2.2. Resnični Srednji svet	7
2.3. Mit kot metafizični jezik v Srednjem svetu J. R. R. Tolkienu	10
3. MIT IN PRAVLJICA	13
3.1. Mit in mitsko v književnosti	18
4. MIT	22
4.1. Analiza mita	23
4.1.1. Klasična filološka analiza mita	23
4.1.2. Prehod	27
4.1.3. Analiza mita v 20. stoletju	28
4.2. Primer kozmogonijskega mita	31
4.2.1. Mit o stvarjenju Glasbe Ajnurjev in Srednjega sveta	31
5. PRAVLJICA	34
5.1. Struktura in metode pravljice	39
5.2. Potovanje glavnega junaka	41
6. MIT – PRAVLJICA DANES	45
6.1. Načelo paralelnih svetov	47
7. SKLEP	50
8. LITERATURA	53
9. PRILOGA	55

1. UVOD

Izraz *folktales* ali ljudske zgodbe se je prvič pojavil leta 1891 v angleškem oxfordskem slovarju, pol stoletja po iznajdbi anglosaškega termina *folk-lore* (W. J. Thoms); nanaša se na legende, navade, verovanja kateregakoli naroda, ki so jih pred tem poimenovali 'ljudske antične umetnine ali umetnine starodavnosti'.

William Blake, angleški pesnik, je dejal, da je stvarjenje rože dolgoletno delo, prav tako lahko rečemo za ljudske zgodbe. *Folktales* ali ljudske zgodbe so precej starejše od naziva in študij o njih, veliko jih je starejših od abecede, čeprav je vsebina še danes zelo sveža. Prenašale so se oralno, z ustnim izročilom, torej s pripovedništvom preprostih ljudi katerekoli dežele. Prava ljudska zgodba je anonimna, avtor ni znan, znan je le tisti, ki je zgodbo morda kasneje zapisal ali jo kako drugače arhiviral po ljudskem pripovedovanju. Ljudske zgodbe so postale literarne ali književne proti koncu 17. stoletja. Vendar se obe tradiciji ljudske zgodbe, oralna in literarna, ohranjata še danes. Običajno gre za zelo razširjeno, splošno zgodbo, ki se v različnih deželah pojavlja v različnih oblikah. Lokalni okvir pa prida zgodbi poseben (unikaten) pečat.

Ljudske zgodbe so prva tradicionalna umišljena, fantastična literatura sploh. Naši predniki so z ljudskimi zgodbami izražali svoje razumevanje sveta, svoje ideje in verovanja, navade ter način življenja. Seveda je za izvor zgodb zaslužna univerzalna želja in težnja vsakega posameznika – poslušanje zgodb. Še posebno so te zgodbe dragocene v dobi odraščanja. To poudari tudi Bruno Bettelheim¹ v knjigi Rabe čudežnega že takoj na začetku, ko pravi, da ljudska zgodba osvobodi otroško podzavest in da »mora spodbujati njegovo domišljijo; mora pomagati, da razvija svoj razum in si pojasnjuje svoja čustva« (Bettleheim, 1999: 9). Tako lažje razrešujemo konflikte in izkušnje, ki bi jih drugače potlačili in bi morda kasneje povzročili psihološke motnje. Bettelheim izpostavlja pomembnost ljudskih zgodb, ko pravi, da zelo jasno in smiselno predstavljajo eksistencialne dileme in moralno vedenje. Poudari tudi, da odrasli ne bi smeli razlagati pomenov zgodb otrokom, saj tako uničijo vso 'magijo'.

¹ Avtor govori o pravljici kot o umetniški stvaritvi, ne posega pa na področja folkloristike ali literarne teorije. Na tem mestu še ne bom definirala in razlikovala pravljice od ljudske pripovedi, saj razlike niso bistvene za namen uvodnega teksta. Tu želim temo diplomskega dela le razviti, orisati in jo postaviti na družboslovni zemljevid.

In če citiram Robert Nya: »Prava ljudska zgodba je kot sanje, govori naravnost iz podzavesti.« (Nye, 1996: xvi) Te sanje pa so skupne in znane vsemu človeštvu.

Bettelheim po freudovsko trdi, da imajo ljudske zgodbe terapevtsko moč. Ljudske zgodbe drugače kot katerakoli druga vrsta literature nagovarjajo notranje življenje, notranji svet posameznika. Ta notranji svet posameznika povsem »izloči dialektični odnos med bistvom in zunanostjo; eksistenco loči od namišljenosti in ustvari se statično polje« (Zipes, 1993: 162). To pa je primerljivo z ortodoksno freudovsko mislijo o tem, kaj naj bi se dogajalo v doživljanju in notranjem svetu otroštva. Iz ljudskih zgodb je tako »mogoče črpati bogate osebne pomene, ker otroku omogočajo različne identifikacije, ko se zaporedoma ukvarja z različnimi problemi.« (Bettleheim 1999: 24)

V nasprotju z miti, legendami, bajkami (kot izmišljenimi zgodbami) so ljudske zgodbe bolj optimistične, ker dovoljujejo ali celo ponujajo upanje in rešitev težav. V ljudskih zgodbah se težava pojavlja med realnostjo in načeli ugodja. Določen del ugodja se pri razreševanju problema obdrži, medtem ko se zahteve realnosti spoštujejo. Otroku magične in fantazijske podobe v ljudski zgodbi omogočajo, da se sam, subjektivno dokoplje do pravega odnosa do realnosti.

Ljudske zgodbe imajo veliko skupnega z miti in pravljicami: izvorno, strukturno in funkcionalno. Središčni namen diplomskega dela je definiranje skupnih in podobnih točk ter razlik, posebej med mitom in pravljico. Mit in pravljica me zanimata kot zgodovinska, književna in sociološka pojava. Menim, da je nujen poudarek zgodovinskega pregleda in poglobljenosti, predvsem zaradi lažjega razumevanja in dojetanja spremenjenih vlog in funkcij mita in pravljice v arhaičnih skupnostih in moderni družbi.

Danes smo priča nevarnosti (ali že krizi, tako Zipes, 1993), da se proizvodi človeške imaginacije (mit, ljudska zgodba in pravljica) instrumentalizirajo in komercializirajo v vse večji meri. Ti produkti človeške imaginacije so nenadomestljivi pri socializaciji, vzgoji, primarnem in sekundarnem oblikovanju osebnosti ter pri interakciji in prenosu kulturne dediščine poslušalcem, bralcem ali gledalcem. Namen naloge je odgovoriti na vprašanje ali so Tolkienova dela (posebej Silmarillion in Gospodar prstanov) primer takega vira.

Osrednja tema v diplomski nalogi je položaj Tolkienovega Srednjega sveta v odnosu do resničnega Srednjega sveta in v odnosu do načel posameznikovega in družbenega dojemanja fantazijskih pripovedi in paralelnih svetov. Ker obravnavam Srednji svet kot celostno kvazimitotvorstvo, kvazikulturo, so področja, ki jih obravnavam, precej razpršena. Zanimala me je stopnja umeščenosti Tolkienovih del v sodobne oblike mita; kakšne so družbene funkcije takšnih proznih del danes in v preteklosti. Nadalje izpostavljam razmejitve med izvori, vsebinsko strukturo ter samo podobo ljudske pripovedi, predvsem pa mita in pravljice, v teoriji, analitično, strukturno in zgodovinsko.

Poudarek ni na sami vsebini zgodb Srednjega sveta, temveč bolj na strukturni ravni in sami umeščenosti Tolkienovih del v književno zapuščino 20. stoletja. To naj bi upravičevalo moje zanimanje za raziskovanje posebnosti zgodb Srednjega sveta. Namen je osvetliti tisti dejavnik, ki pri človeku vzbudi občutek povezanosti s prvobitnim, arhaičnim časom, ko svet ni bil v tolikšni meri obremenjen z materialnimi dobrinami, potrošništvom in odtujenostjo, kakor je v moderni dobi. Ugotoviti želim, kje so stični prepoznavni elementi, ki jih razumeta tako arhaični človek kot moderni človek. V kakšnih oblikah in podobah jih lahko najdemo in razumemo danes.

V nadaljevanju želim predstaviti mitično in pravljico v Tolkienovem Srednjem svetu: izpostaviti kozmogonski motiv in ga primerjati s stvarjenjem Srednjega sveta, kakor je opisan v Tolkienovem delu *Silmarillion*, in s potovanjem glavnega junaka kot eno od značilnosti sodobne pravljice v delu *Gospodar prstanov*. Skleniti želim s primerjavo razmerja in odnosa med mitom in pravljico v arhaičnem času ter mitom in pravljico danes – ter posledično med dojetjem arhaičnega človeka in dojetjem modernega človeka. Poskusila sem tudi odgovoriti na vprašanje, ali je Tolkienov Srednji svet mit ali pravljica, kaj je mitološko in kaj pravljico.

V diplomski nalogi poskušam sociološko ovrednotiti Tolkienova dela, ki so bistveno zaznamovala književnost 20. stoletja. Mitologija Srednjega sveta je kot literarna pripoved zapisana v *Silmarillionu*. *Silmarillion* je zato zanimiv z vidika mitologizacije književnosti in mitotvorstva, kot niza fantastičnih zgodb, ki nosijo v sebi funkcije mitov in legend, kot jih prepoznavamo npr. v nordijski mitologiji. Književno besedilo *Gospodar prstanov* sem obravnavala kot zvrst sodobne pravljice. Struktura te fantastične pripovedi vsebuje družbene

funkcije mitske pravljice. Primerjava struktur mita in pravljice zahteva zgodovinski pregled, saj lahko le tako določimo, kakšen vpliv imata na modernega človeka in kako jih razume.

Opozoriti želim na dojemanje simbolnega, imaginarnega in fantazijskega v arhaičnem času in danes. Predvsem pa, kaj je mit in kaj je pravljica danes in čemu 'beg oz. vračanje' vanju – ali zgolj zabava današnjega človeka v 'paralelnih svetovih' mitološkosti in pravljичnosti. Zakaj prihaja danes do take množične popularnosti Tolkienovih in podobnih fantazijskih del, ki prinašajo večinoma fantastične, imaginarne, izmišljene svetove z mitološkimi in pravljичnimi sestavinami. Kje se v njih prepozna moderni človek?

2. SREDNJI SVET

*A Elbereth Gilthoniel,
silivren penna miriel
o menel aglar elanth!
Gilthoniel, A! Elbereth!*
(Tolkien, 1995: 1056)

2.1. Zakaj Srednji svet in od kod?

Edda so zbirke staroislandskega slovstva, ki jih je okoli leta 1225 zbral Snorri Sturluson. Sestavljene so iz mitoloških pesmi, predkrščanskih verovanj z Islandije, nastalih med 9. in 12. stoletjem. Edda so ena redkih ohranjenih zapuščin tega ljudstva in njegove kulture, saj so Anglosasi in Nordijci le malo pisali o svojih verovanjih in tradicijah. Njihova kultura se je pretežno prenašala s pripovedovanjem, z oralno tradicijo prenosa od ust do ust. Zapisov je torej malo, še manj je ohranjenih zapisov. Nekatere pripovedovane pesmi so večinoma zapisali šele proti koncu prvega tisočletja. Taki, do danes ohranjeni in znani zapisi so: Beowulf (zapisi angleških epskih pesnitev nastali med 7. in 9. stoletjem n. št.), Lacnunga (anglosaški dokument o magičnem zdravljenju, zapisali so ga krščanski menihi). Tudi rimski osvajalci so pisali poročila o življenju Keltov in o zgodnjih germanskih plemenih, kot o »fenomenu plemenitih divjakov« (Bates, 2002: 6). Eden takih je bil tudi rimski uradnik Cornelius Tacitus.

V srednjem veku, v prvem tisočletju n. št., so si ljudje, ki so naseljevali severno in zahodno Evropo (velike kulture, ki so takrat prebivale na tem območju, so: Kelti, Anglosasi in Nordijci), predstavljali vesolje in svoj obstoj trodelno, razdeljeno v tri sfere, območja ali svetove. Postavili so jih vertikalno. Bogovi in boginje prebivajo v Zgornjem svetu, duhovi mrtvih v Spodnjem svetu. Vmes, s pristopom le prek mavričnega mostu, imenovanega Bifrost, pa leži Srednji svet. Svet, kjer prebivajo sami, torej ljudje. Ta svet je obkrožen z ogromnim oceanom, v katerem plava tako velika kača, da s svojim repom zaobjame ves svet.

O nastanku Srednjega sveta govori nordijski mit o nastanku sveta. Thomas Bulfinch v knjigi *Bulfinch's Mythology* slikovito opisuje ta mit, kakor so si ga razlagala plemena na severu in je prvotno zapisan v Eddah.

Na začetku naj ne bi bilo ne nebes ne zemlje, le globina brez dna in svet meglic, v katerem je bil vodnjak. Iz vodnjaka je izviralo dvanajst rek. Kadar je šel tok reke predaleč, je zaledenel. Več ledenih slojev je počasi zapolnilo veliko brezno. Južno od sveta meglic je bil svet svetlobe. Od tod je prihajal topel veter vse do ledu in ga topil. Nastala para so postali oblaki, iz katerih so 'vzniknili': Ymir, ledeni velikan, in njegovo potomstvo, krava Audhumbla. Mleko krave je bilo hrana velikanu. Krava pa se je prehranjevala z lizanjem s soljo pokritega ledu. Med njenim hranjenjem je postopoma vsak dna iz kamnov soli nastajal bog. Iz njega in njegove žene pa so nastali trije bratje: Odin, Vili in Ve. Ubili so velikana Ymira in iz njegovega telesa ustvarili zemljo: iz krvi morja, iz kosti gore, iz las drevesa, iz lobanje nebesa in iz možganov oblake, polne toče in snega. Iz Ymirjevih obrvi pa so ustvarili Midgard (Mid earth, srednji svet), bivališče ljudi. Prva človeka so naredili iz dreves. Moškega (Aske) iz jesena in žensko (Embla) iz bezga. Vdihnili so jima življenje in dušo, razum in gibanje, čustva, zunanjo obliko in govor. Ogromno jesenovo drevo, ki je zraslo iz Ymirjevega telesa, naj bi podpiralo celotno vesolje. Drevo je imelo tri ogromne korenine. Ena korenina je postala Asgard (bivališče bogov), druga Jotunheim (bivališče velikanov) in tretja Niffleheim (pokrajine teme in mraza). Poleg vsake korenine je izvir, iz katerega teče voda. (Bulfinch, 1979: 329-330)

Od tod torej 'resnični Srednji svet', ki ga poznamo iz nam znane in zgodovinsko dokazljive preteklosti. To je bil svet, ki je vzniknil pred približno dvema tisočletjema in se je »raztezal od Stare Anglije do Skandinavije, čez vso zahodno Evropo« (Bates, 2002: 3). Bates poimenuje Srednji svet, kot svet nasproti, vendar ne kot antipod Srednjemu svetu, ki je opisan v Tolkienovih knjigah (tu nikakor ne mislim le na njegova leposlovna dela). Bates tako tudi naslovi svojo knjigo: *The Real Middle-Earth* (2002) – Resnični Srednji svet.

Tolkien je ta svet poznal, saj je v pismih bralcem² jasno povedal, da si koncepta Srednjega sveta ni sam izmislil. Srednji svet naj bi bil star anglosaški izraz za kulturo in magični svet, ki so ga v prvem tisočletju naseljevali evropski staroselci (Kelti, Anglosasi in Nordijci).

Prav tako naj bi za razvoj svojega Srednjega sveta in pisanje črpal vse 'sestavine' iz tega obdobja, iz resničnega Srednjega sveta torej. Znano je njegovo dobro poznavanje tako keltske, anglosaške, nordijske, islandske mitologije, kot tudi grške, rimske in slovanske mitologije. Ker je bil jezikoslovec, poliglot in raziskovalec srednjeveške književnosti, je bral originalne zapise in zapuščino resničnega Srednjega sveta. Tako se je seznanil z njim in v želji, da bi napisal slovar vilinskega jezika (zato je tudi zapisoval kroniko za Srednji svet), je zapisoval mite o nastanku sveta, nastanku svetlobe, nastanku prvih bogov, prvih vilinov, prvih ljudi ... Zapisoval je zgodovino tega čarobnega sveta, s katerim so živeli in v katerega so verjeli ljudje takratnega časa v resničnem Srednjem svetu, tako v obliki analov kot v obliki leposlovnih besedil. S slednjimi je tudi zaslovel pri bralcih, v znanstvenih krogih pa je zaradi njih požel veliko kritik.

Več o Tolkienovem življenju in vplivih na njegovo mitotvorstvo Srednjega sveta ter oblikovanje sodobne iracionalne proze sem zapisala v prilogi (glej Priloga B). Naprej pa sledi predstavitev resničnega Srednjega sveta.

2.2. Resnični Srednji svet

Prebivalci resničnega Srednjega sveta, Kelti, Anglosasi ali Nordijci, so v prvem tisočletju našega štetja razumeli naravni svet kot otipljivo in očitno energijo, življenjsko silo. Manifestacija duše okolja v nadnaravnih bitjih, kot so vilini, škratje, zmaji, demoni, čarovniki, pošasti, velikani in druga bitja, se je navezovala na vodo, rastline, pokrajino, vesolje. Antropologi so svoj čas take predstave imenovali primitivni vitalizem: to je vrsta čutnega zavedanja žive in nežive narave (Bates, 2002: 9). Naravni svet je bil v njihovih očeh prepojen z energijami, kot s »paralelnim svetom posvečene moči« (Bates, 2002: 71).

² H. Carpenter je uredil ta pisma v knjigi *The Letters of J. R. R. Tolkien*, 1981, George Allen & Unwin, London.

Rimski uradnik Tacitus v svojih zapisih piše o močni povezavi teh prebivalcev z zemljo. Častili so Nerthus, Mater Zemljo, skrajno silo. Njena sporočila je 'prevajal' čarovnik ali druid. Duša Matere Zemlje je prinašala mirno obdobje, brez vojn. Bila je vedno prisotna in hkrati skrita v vozu, s katerim je potovala od vasi do vasi. Kjer se je ustavila, je napočil čas praznovanja. Vsakdan teh ljudi je bil popolnoma prepojen z naravo in vsem kar narava nudi: od hrane do materialov za gradnjo bivališč, orodje, obleke ... Zavračali so tehnološko izpopolnjene iznajdbe Rimljanov (le-ti so prišli v letu 43 in vladali do leta 410), predvsem zaradi arhitekturne strukture ogromnih hiš in vil. Te so prebivalce odvrčale od narave.

Ljudje resničnega Srednjega sveta so živeli v majhnih skupnostih ali razširjenih družinah (stari starši, starši, otroci, vnuki); izhajali so iz plemen ali klanov na severo-zahodu Evrope in v Skandinaviji. Plemena so vodili poglavarji ali vodje rodov, ki so jih kasneje poimenovali kralji in kraljice. Te voditelje so pogosto označevali za svete, napolnjene z mano. Imeli so namreč celo verigo prednikov voditeljev, vse do boga Wodna oz. Odina.

Prve skupnosti so med seboj povezovali skupni rituali in običaji, na primer koledarski festivali, lovske veščine, magične tehnike, totemi in ikone.

Imena, ki danes označujejo te ljudi, ki so v prvem tisočletju našega štetja naseljevali severno in zahodno Evropo ter Skandinavijo, torej Kelti, Anglosasi, Nordijci, so le konglomerati številnih plemen. Ta so ob napadih, predvsem južnih meja, združili moči in se uprli kot celota. Mešanica vseh teh tradicij je pustila za seboj bogato kulturno in zgodovinsko dediščino.

Zgodovina prepoznava štiri pomembnejše kulturne vplive na resnični Srednji svet v prvem tisočletju. Prvi pečat so pustili zgodnji Kelti, ki so živeli v Angliji že vsaj od leta 500 000 pred našim štetjem. Zapisi rimskih uradnikov nam povedo, da so bili zelo dinamični, vročekrvni, strastni, visokorasli, močni in precej inteligentni. Živel so v okroglih hišah, bili so rdečelasi in rdečkaste polti, živeli so povprečno 50 let. Popotniki so jih označili za velike pivce. Značilno za njih je, da so se tako kot možje borile tudi ženske. Znana keltska bojevница je bila kraljica plemena Icen, Boudicca.

Leta 43 so prišli Rimljani. Napadali so Kelte in jih plenili, če so se ti odločili pokoriti, so dobili vojaško zaščito in ogromna posojila. Rimljani so bolj kot približati ljudstvu svoje bogove in verovanja, hoteli pridobiti politično in vojaško prevlado. Leta 60 so želeli uničiti

druide in vse upornike rimski nadvladi. Na tisoče rimskih vojakov je bilo na otoku, da bi obvladali populacijo le kakega milijona Kelto, ti pa so naprej živeli po starem, v manjših skupnostih z lokalnim vodjo. Pozitivni vpliv Rimljanov je bil slednji: zgradili so ceste, vile, veliko so zapisovali o ljudeh, ki so jih srečali. Anglija je takrat prišla v zgodovinske knjige. Prav tako so Anglijo povezali z Evropo in tamkajšnjo trgovino ter odprli obzorja in stike vse do severne Afrike. Imperij se je začel krhati leta 406 in do leta 410 se je rimska vojska umaknila.

Anglija je po Rimljanih ostala brez vojaške obrambe in nepripravljena na napade. Plemena so se združevala v zavezništva, a so bili napadi prehudi. Kralj Vortigern je v zameno za varovanje južne obale Anglije pred vnovičnimi napadi Rimljanov, in da zadržijo pleme Piktov na obali, ponudil otok Thanet na obali Kenta saškim najemniškimi vojakom. To ljudstvo je bilo izredno bojevniško in dobro oboroženo. Kelti so se morali tudi sami braniti pred Sasi, a so jih slednji sčasoma pokorili, kakor pred njimi Rimljani.

Leta 789 so nordijske ladje napadale južno obalo pri Devonu. To so bili severnjaki, Danci ali Vikingi. Vikingi so bili ljudstvo z obal, fjordov Viken pri Oslu. Plenili so predvsem krščansko bogastvo in nezavarovane samostane. Nordijska kultura je bila namreč zelo podobna Anglosaški. Oboji prihajajo iz iste etnične družine – Germanov. Vendar pa Nordijci niso bili podvrženi izkušnji pokristjanjevanja, zato so prinesli velik zalogaj magičnih verovanj v Srednji svet. Do leta 1066 so zavzeli otok.

Zgodba se je začela končevati ravno leta 1066, ko je brez moškega potomca umrl kralj Edvard. Normani so prevzeli oblast. Z invazijo Normanov je na otok prišla tudi praksa strogega krščanstva in stara verovanja so bila marginalizirana ali celo prepovedana z zakonom. Tudi tu se je začel srednji vek.

2.3. Mit kot metafizični jezik v Srednjem svetu J. R. R. Tolkiena

Razvoj kulturne celote neke skupnosti se zrcali v mitologiji, predvsem v kombiniranju splošnejših mitoloških zapletov. Tak mozaik mitoloških zgodb pojasni njihov smisel. Pri prebiranju mitoloških zgodb odkrijemo napotke za vsemogoče človeške aktivnosti in običaje, ki se projicirajo v transcendentalni svet bogov.

Tradicionalne, prvobitne, arhaične družbe si po romunskem pisatelju in raziskovalcu Mirceu Eliadeju realnosti in koncepta svojega bivanja ter »metafizičnih konceptov« (Eliade, 1992: 15) niso razlagale teoretsko, kot to počnejo različna področja znanosti danes. Ta kompleksni sistem realnosti, ki »vzpostavlja metafiziko«, so dojemali na drugih ravneh. Sestavine teh ravni danes poimenujemo simboli, miti in obredi.

Eliade pravi, da si »pri soočanju z avtentičnim pomenom arhaičnega mita ali simbola ne moremo kaj, da ne bi opazili njegove povezave z določeno situacijo v kozmosu, ta pa seveda implicira določeno metafizično pozicijo« (Eliade, 1992: 15). Ves svet, ki nas obdaja, in vse njegove vrednosti, kot rezultati človeške civilizacije, lahko pripišemo zunajzemeljskemu »arhetipu«, kot svojemu vzorcu. In »človek ustvarja na podlagi arhetipov« (Eliade, 1992: 22). Obdelovanje zemlje je ponovitev prvobitnega dejanja, tistega dejanja božanstev, »zunajzemeljskega prototipa«, ki s stvarjenjem spremeni kaos v kozmos. In le ponavljanje oz. posnemanje arhetipa je za arhaičnega človeka dokaz, da sta neki objekt ali dejanje resnična.

Po zapisih Rolanda Barthesa se skozi mitološke zgodbe kristalizira »kolektivna reprezentacija, ki je družbeno determinirana, vendar pa se ne kaže kot kulturni artefakt« (Zipes, 1993: 6). Človek je vedno v odnosu do zemeljske resničnosti, ki se je zaveda in jo občuti, in v odnosu do onostranstva, ki ga bolj ali manj dojema prek impulzov nezavednega. Kombinacija odzivanja na oboje pa se izraža v izročilu mitologije in tudi bajeslovja.

Roland Barthes postavlja tezo, da je mit »sistem dojetanja, sporočilo /.../, je način označevanja, forma« (Barthes, 1979: 229). Mit je možnost, ki ponuja sredstvo za prenos sporočila. Tako ima vsaka ideja možnost, da se prek kateregakoli medija (od besede, fotografije, filma do stripa) sporoči, pove, govori, kot zgodbo. Mitološke zgodbe so

potemtakem le sredstvo za sporočanje za sporočilno govorico človeške zgodbe in zgodovine človeštva.

Z vidika semiologije je mitologija le del te splošne vede o znakih (lingvističnih), je »semiološka shema« (Barthes, 1979: 234). Semiologijo zanima le pomen znakov, ne pa tudi vsebina. Mitologija lahko tako poimenujemo zbir neštete števila znakov, preučevanje mitologije pa prevajanje pomenov teh znakov. Vendar ne le to, mitologija ima, kot ideologija, nalogo tudi izluščiti »ideje v formi« (Barthes, 1979: 232).

Razvoj Saussurejeve lingvistične teorije znakov (kategoriji *langue* in *parole* oz. jezik in govorica) je Barthes nadgradil. Barthes navaja tri pomembne člene pri semiološki razgradnji ali analizi; denimo pri besedni zvezi temna senca: prvi člen je označevalec, torej temna, črna; drugi člen je označeno, senca; tretji člen pa je znak, torej pomen, ki ga tvorita besedi skupaj, temna, črna senca. Znak je tisti, ki da besedni zvezi smisel. To je primer na jezikovni ravni.

Mit pa vsebuje dva semiološka sistema hkrati, gre za stopnjo naprej. Primer: Na sliki prepoznamo gospodarja oz. nosilca prstana, nad katerega se zgrinja črna senca, njegove oči pa se iskrijo – prvi člen ali označevalec je tu temna senca, kot temen oblak, nevarnost; drugi člen ali označenec je nosilec prstana z iskro v očeh, kot upanje in pogum; tretji člen pa je znak oz. mit, zgodba o nevarni poti nosilca prstana, ki je pogumen in se bo boril proti temnim sencam.

Mit je torej metajezik, ki s pomočjo enega znakovnega sistema predstavi drugi znakovni sistem. V metajeziku 'označece v drugem sistemu' naredijo 'znaki prvega sistema'. Barthes pravi, da je prihodnost odvisna od lingvistične konotacije znakovnih sistemov, saj družba iz prvega jezikovnega sistema neprestano razvija smiselne drugostopenjske sisteme.

Dvojnost mita se kaže tudi v njegovem hkratnem delovanju pomena in oblike. Barthes pravi, da pomen predpostavlja določeno znanje, zgodovino, spomin, primerjalno urejenost dejstev, misli in odločitev, neko stalno prisotno čutno realnost. Oblika pa osiromaši mit vseh teh vrednosti, osiromaši ga pomena, ki pa vendarle ostane vedno prisoten. Oblika mita je tako le gola jezikovna, stavčna skladnja. Zgodba, mit brez oblike je pojem. Pojem je »istočasno zgodovinski in nameren; je gibalno izmišljanje mita« (Barthes, 1979: 239). Pojem prinaša v mit znanje in poznavanje realnosti, zato je tisti, ki se prilagaja in ki prilagaja neomejene

asociacije. Pojem kot sestavina mita se venomer spreminja, in če želimo mite razlagati, jih moramo (pojme) znati poimenovati.

Mit je torej govor, ki ga veliko bolj kot njegov dobesedni pomen, določa njegova namera. Po drugi strani pa ta njegov dobesedni pomen v določenem času upočasni njegovo namero. Dvojnost se kaže v njegovi prepoznavnosti razglaševalca, nosilca razglasa, in po drugi strani potrjevalca dejstev. Njegova namerna moč je tako velika, da prinaša svojo zgodovinskost, kot pojem, vsakemu pred oči, vsak dan, nekoč, danes in verjetno tudi jutri.

Na tem mestu želim izpostaviti kritiko, češ da je J. R. R. Tolkien za razvoj legende o veliki bitki v Gospodarju prstanov navdahnila resnična, druga svetovna vojna, češ da je to njegova reakcija na mit nacizma in zgodbo druge svetovne vojne. Take in podobne kritike so bile po prvi izdaji dela Gospodar prstanov zelo pogoste in glede na prepoznavanje pojmov v njegovih delih tudi razumljive. Tolkien je zasnoval zgodbo veliko pred letom 1939 in je bilo njegovo poznavanje svetovnih mitologij in starih (danes že mrtvih) jezikov izjemno in natančno. Mit o nacizmu je poskušal obuditi in obnoviti germansko poganstvo in njegovo herojskost. Tudi v Tolkienovih delih je zelo prisotna logika germanskih mitologij in herojskost glavnega junaka. Tolkienov odziv na nacizem lahko prepoznamo v opisih Mordorja, Dežele sence, Sauronovega kraljestva. Ta predstavlja deželo, ki podpira in razvija industrijo, tovarno orožja, vojakov – morilcev, s pomočjo katerih lahko Sauron zavlada Srednjemu svetu. Saruman si v Isengardu podredi naravo in zgradi 'tovarno' za izdelovanje, kloniranje vojaškega voda Uruk-haijev (asociacija na današnjo gensko industrijo). Podobno kot v Nemčiji v času Hitlerjeve diktature.

Tolkien, več v jezikoslovju in lingvistiki, je pojme, ki jih prepoznavamo v mitih, vpletel v svojo lastno mitologijo Srednjega sveta. Oblika in vsebina sta delo njegove domišljije. Pojmi pa odsevajo njegovo krščansko moralno naravnost. Pomembno je, da v njegovih delih ločimo alegorične prikaze pojmov in prepoznavanje pojmov v mitu. Tolkien sam je zavračal zavestno in namerno alegorijo.

3. MIT IN PRAVLJICA

»Mit in pravljica morata, kot vsa umetnost, izražati in vsebovati rešilne elemente, ki so moralne in religiozne resnice (ali napake), vendar ne eksplicitno v znanih oblikah primarnega 'stvarnega' sveta.« (Tolkien v <http://www.glyphweb.com/arda/default.htm>Middle-earth The)

Danes velikokrat govorimo o mitu in pravljici skorajda v isti sapi, večinoma v kontekstu neresnic, izmišljij in fikcije. Razlogi za takšno rabo so očitni, če upoštevamo številne vsakdanje rabe razumskega razlaganja sveta in dejstvo, da je naša vsakdanja eksistenca vzročno in posledično dokazljiva. Moderni človek, ki ne posveča toliko pozornosti zgodovinskemu nastanku mita in pravljice in razlikovanju med obema, se ne zaveda, da miti in pravljice mimo njegove pozornosti opravljajo svojo nalogo: »Globoko v zavesti (psihi) posvečeni scenariji čuvajo svojo težo in še naprej prenašajo svoje sporočilo, vršijo spremembe.« (Eliade, 1970: 181)

Mejna ločnica med svetovi in prestopanje te meje med svetom mita in svetom pravljice se razteza od izkustvenega sveta in vseh njegovih področij, irealnih svetov, sveta znotraj realnosti oz. kvazirealnega sveta, sveta zunaj literarne realnosti, virtualnega sveta, do sveta kot onostranstva in kot tostranstva, sveta kot zavesti in kot podzavesti, sveta spanja in sna. S prestopanjem teh meja, se junak zgodbe spusti v pustolovščino, ki je razpoznavna v mitološki in pravljичni obliki pripovedi. Bralcu ali poslušalcu obeh oblik pripovedi se tako ponuja ta lastni komentar in interpretacija, v konceptu zgodbe ter magičnih in čudežnih dogodkov znotraj nje. Ti pa odpirajo prostor, v katerem se proizvajajo težko prepoznavni pomeni, ki so večpomenski in sugerirajo na zapolnitev prostora med sedanostjo in preteklostjo. (Kernev-Štrajn, 2002: 51-57)

Psiholog Carl Gustav Jung v teoriji kolektivnega nezavednega ponuja odgovor na vprašanje o idejah, »vrojenih predstavah«, pomenih in pojmi (v jezikoslovju), o katerih sem že govorila, s terminom »arhetip«.

Terminu arhetip ustrezajo tudi druga poimenovanja, ki jih zasledimo na drugih področjih znanosti: mitologi isto kategorijo, osnovno enoto poimenujejo 'motiv', literarni kritiki osnovni

enoti sižeja³ oz. glavni temi pravijo tudi 'dogodek', primerjalni religiologi 'kategorija imaginacije' in (tako Adolf Bastian) 'elementarne misli' ali 'pramisli'.

Jung definira in postavlja tezo arhetipa kot »navzočnost določenih oblik v psihi, ki so povsod prisotne in razširjene« (Jung, 1995: 25). Pomembno je, da kolektivno nezavedno in njegova vsebina nista individualna, temveč sta na kolektivni ravni, nista grajena na osebnem nezavednem in nista zavestna, temveč dedna. O vsebini kolektivnega nezavednega pravi: »Sestavljena je iz predeksistentih oblik, arhetipov, ki lahko šele drugotno postanejo zavestni ter vsebinam podelijo jasno očrtano obliko.« (Jung, 1995: 26)

Jung kot material in izvor za razumevanje in prepoznavanje arhetipov, ki ustvarjajo »določene duhovne forme« (Jung, 1995: 31), navaja sanje, ki so neodvisne od naše volje in so produkt naše nezavedne psihe. Kot drugi izvor pa »aktivno imaginacijo« (Jung, 1995: 32), ki je zbir cele vrste različnih fantazij. Človek ta zbir fantazij absorbira z namerno koncentracijo, torej z branjem, poslušanjem, opazovanjem... in drugimi čutnimi zaznavami. Te fantazije so nedojemljive in nezavedne, ko v sanjah pridejo na dan, »olajšujejo nezavedno in arhetipskim formam prinašajo bogat material« (Jung, 1995: 32) za obdelavo in prepoznavanje. Jung navaja kot izvore arhetipskega materiala tudi blodne misli duševnih bolnikov, fantazije v stanjih transa in sanje iz zgodnjega otroštva.

Primer prepoznavanja arhetipa je iz Tolkienovega dela Silmarillion, in sicer mit o naravi, začetku sveta, imenovan Ainulindale ali Glasba Ajnurjev), ko Iluvatar ali Edini, Eru, Oče vsega, Ajnurjem, svetim sadovom njegovih misli, ki so peli vsak po svoje, zelo neuglašeno, reče:

»Moja volja je taka, da iz tem, ki sem vam jih oznanil, skupaj in v blagoglasju ustvarite Veliko Glasbo. In ker sem v vas zanetil Neminljivi Plamen, boste svoje

³ Po A. N. Veselinovskem je siže celota motivov. »Serija motivov je siže. Motiv preraste v siže. Sižeji so variabilni: v sižeje prodirajo novi motivi ali se sižeji kombinirajo drug z drugim.« (Veselinovski v Propp, 1982: 20). Sižeje razume kot temo, v katero se vpletajo razne situacije, motivi. Motivi pa so najenostavnejše osnove pripovedovanja, so nerazstavljivi, nedeljivi elementi.

moči vpregli v obdelavo te teme, in vsak bo to počel s svojimi mislimi in domisleki, če ga bo volja. Jaz pa bom sedel in poslušal in se radostil ob veličastni lepoti, ki se bo po vas prebudila v pesmi.» (Tolkien, 2003: 9)

Tu je bralec posredno napeljan k izkustvu, kolektivni predstavi o vzdrževanju harmonije, tako na interaktivni kot na kozmološki ravni. Višja sila ga nagovarja k lastni ustvarjalnosti po lastni volji, da s tem prispeva h graditvi višjih skupnih ciljev. V tem primeru je ta cilj stvarjenje sveta.

Mit in pravljica sta arhetipa, ki sta vsebine kolektivnega nezavednega spremenila v oblike, formule, »obče vzorce, ki obstajajo že od nekdaj« (Jung, 1995: 40) ali »simbolne figure primitivnega pogleda na svet« (Levy-Bruhl v Jung, 1995: 40). Ti so se oblikovali skozi dolga časovna obdobja.

Na tem mestu Jung poudari razliko med »arhetipom« in »arhetipskimi predstavami«. Mit in pravljica sta »arhetipski predstavi«, to je arhetipa ali vsebini psihe, ki sta podvrženi zavestni obdelavi, ki se s procesom ozaveščanja in dojetanja spreminja v ustrezni »individualni zavesti, znotraj katere se pojavlja« (Jung, 1995: 41). Kot taka pa mit in pravljica še vedno pomenita »neposredno duševno danost« (Jung, 1995: 41).

Jung spregovori o primitivnem človeku, torej o tistem arhaičnem človeku, pri katerem je »zunanje opazovanje istočasno tudi duševno dogajanje« (Jung, 1995: 42); vsi zunanji dogodki, pojavi kot objektivne izkušnje so mitizirani. Arhaični človek jih je dojel izredno subjektivno. Vsi miti, ki jih je ustvaril, so »simbolični izrazi za notranjo in nezavedno dramo duše, ki je človekovi zavesti dosegljiva prek poti projekcije, torej zrcaljenih v dogodkih narave.« (Jung, 1995: 42). Miti so vse predstave in slike skrite v naši psihi, duši, v nezavednem.

Jeleazar Mojsejevič Meletinski razlikuje med mitom in pravljico glede na teoretični in praktični pomen. V teoriji je pravljica zanj umetniški pojav, mit pa ima poleg pogostega povezovanja z ritualom tudi vsebine konglomerata pesniških (umetniških), religioznih in predznanstvenih predstav. (Meletinski, 2001: 33)

Razlika je v pripovedovanju same zgodbe, naj bo mit ali pravljica. Za lažjo predstavo sem sestavila tabelo z bistvenimi razhajanja med njima (glej Prilogo A, tabeli 1.1 in 1.2), po razpravi o mitu in pravljici Meletinskega. Vseeno pa naj poudarim kozmični pomen mita in njegovo sakralnost ter strogo verodostojnost zgodbe. In neposvečenost, nesakralnost, ohlapno in nestrogo verodostojnost pravljice, v kateri je vedno prisotna socialna nota. Desakralizacija mita kot ena od značilnosti pravljice ni vedno resnična. »Bolj pravilno bi bilo govoriti o prikrivanju mitskih motivov in osebnosti; in namesto desakralizacija, bi bilo bolje reči upadanje svetega.« (Eliade, 1979: 179)

S semantičnega vidika oba, mit in pravljica, vsebujeta podobne motive, pojme. V mitu so semantični motivi mitski, ritualni, s sakralno in kolektivno konotacijo. Pravljica pa svoje simbole in snovi črpa iz mitskih semantičnih motivov, ki jih socialno kodira.

Meletinski razlikuje med mitom in arhaično obliko ljudske zgodbe (slednja je po lastnostih zelo blizu mitu in jo razume kot prehod k razviti obliki pravljice) ter med klasično evropsko pravljico. Ljudska zgodba se je razvila iz mita, ali bolje: iz totemskih mitov ter mitoloških anekdot o zvijačnih zapeljivcih, triksterjih (npr. Loki v nordijski mitologiji). Omenila bi še motive in snovi, ki jih pogosto srečujemo tudi v klasičnih pravljicah. To je običajno kraja ali pridobitev čarobnih, nenavadnih predmetov, eliksirjev (čarobnih napojev), ki izhaja iz mitov o kulturnih, mitskih junakih. Ta motiv o kraji ali prenosu čarobnega predmeta je glavni tudi v trilogiji Gospodar prstanov, je nosilec zgodbe. Seveda ne izhajajo vsi motivi mita iz rituala. Obstajajo tudi neritualni miti in nemitski rituali. Mit, ki se loči od ritualnega življenja plemena, izgubi vrednost sakralnega, svetega, ima veliko možnost, da je desakraliziran in postane ljudska zgodba. Ljudske zgodbe in bajke so se oblikovale tudi že pri arhaičnih plemenih. Pripovedovalec je priredil mitsko zgodbo za neposvečene posameznike arhaične družbe ali plemena, na primer za ženske, otroke, bolnike.

Osnovne stopnje procesa preobrazbe mita v ljudsko zgodbo, so (glej Meletinski, 1983: 268):

- deritualizacija in desakralizacija;
- zmanjševanje stroge vere v resničnost mitskih dogodkov;
- razvoj socialnega izmišljanja;
- izguba etnografske konkretnosti;
- zamenjava mitskih junakov z običajnimi ljudmi;
- zamenjava mitskega časa s pravljичnim, nedoločenim;

- zmanjšanje in izguba etiološkičnosti;
- prenos pozornosti od kolektivnih usod na individualne in od kozmičnih na družbene;

Te stopnje preoblikovanja so prinesle nov niz motivov, sižejev in strukturalnih omejitev.

Pri ljudskih zgodbah je še vedno zelo prisotna vezanost na fantastičnost, nadnaravnost mitskih vsebin. Claude Levi-Strauss je ljudsko zgodbo, posebej pravljico, opredelil kot »oslabljen mit« (Meletinski v Propp, 1982: 277). Evropska klasična pravljica se strukturno kasneje še bolj oddalji. Sodobne pravljice ali umetne pravljice, ki se pojavljajo danes, pa temeljijo povsem na umetni izmišljenosti. Stopnje procesa preobrazbe so potencirane. Oddaljenost od mita se kaže na vseh zgoraj omenjenih stopnjah. V duhu oslabljenega mita se prek starejših, klasičnih modelov pravljice, kot so npr. Andersenove, oblikuje novejši pravljичni vzorec umetne pravljice. Za sodobne, umetne pravljice je značilna predvsem iracionalna proza, v katero spada fantastična pripoved. Žanrska stalnica fantastične pripovedi pa je potovanje glavnega junaka. (Kobe, 2002: 39)

Tolkien je tu poseben, ker je pred fantastičnimi pripovedmi (Hobit in Gospodar prstanov), kot različicami sodobne pravljice, razvil celotno mitologijo sveta (Silmarillion in cela vrsta knjig, v katerih je v obliki analov kronološko navajal mite in legende Srednjega sveta). Mitologija Srednjega sveta je tako zgodovinsko, družbeno, ekonomsko, politično in geografsko ozadje, četudi izmišljeno, v katero je Tolkien umestil fantastične pripovedi, ali povedano drugače: to izmišljeno ozadje je uporabil za okvir fantastičnim pripovedim.

Za fantastične pripovedi je značilen zunanji obseg proznega dela. Ta obsega v večini od 100, 300, 500 in več strani. Tolkienov Gospodar prstanov je zato večkrat izdan kot trilogija, saj obsega v celoti približno 1100 strani (Silmarillion šteje okrog 400 strani). Tako zajetno delo omogoča avtorju »ustrezno naratološko strategijo ter dogajalno širino in gostoto, da se potovanje glavnega junaka lahko v čim polnejšem razmahu zaplete in razplete« (Kobe, 2002: 39).

Prepoznavanje in razbiranje prvotne mitske pripovedi in sodobne fantastične pripovedi kot specifične različice sodobne pravljice v Tolkienovih delih (posebej v Silmarillionu in Gospodarju prstanov) želim predstaviti s podrobno predstavitvijo mita in pravljice. Tolkien je prvotno želel napisati novo mitologijo angleškega naroda in zapisati vilinske jezike, kasneje pa je, na željo založnika, z lastnim kvazimitotvorskim ozadjem, te fantastične pripovedi tudi

izdal. Pomembno je dejstvo, da je črpal iz originalnih ohranjenih tekstov, kot sem že omenila. Posledično v njegovih delih zasledimo prvine, motive, predstave, sižeje naše realne zapuščine.

3.1. Mit in mitsko v književnosti

Tako Silmarillion, še bolj pa Gospodar prstanov sta vidnejši književni, pripovedni deli književnosti 20. stoletja. Književna pripovedna dela so močno povezana z mitologijo. Ljudske zgodbe, junaški epi in najstarejše vrste gledališča so tiste zvrsti, prek katerih je književnost ostala v stiku z mitskimi prvini in vsebinami (mitski in nemitski rituali, koledarski prazniki, religiozni misterij...).

Pomemben izvor pesniškega in književnega izmišljevanja je bila demitologizacija antičnega poganstva in kasneje izkoreninjenje keltskih in germanskih poganskih mitov. Književnost je postala prežeta z mitologijo in kozmogonskimi miti. V srednjem veku je bila književnost močno pod vplivom krščanske religiozne mitologije. Pojavilo se je poveličevanje materialnega sveta in iskanje višjih religioznih, moralnih resnic. Kultura vzhodnih dežel je v tem času prežeta z budistično, hinduistično, taoistično in muslimansko mitologijo. Razlaganje arhaičnih, tradicionalnih mitologij dobi estetski, refleksiven, kritičen in ironičen prizvok. Do tod ima mitologija v književnosti povsem simbolno formo. Mitska realnost mišljena v tem času je prežemala celotno umetnost in kulturo.

V renesansi pride do oddaljevanja od popolne simbolnosti. Lepota narave in človekovo delovanje, torej antropocentričnost, sta tedaj v središču umetnosti. Demitologizacija se zgodi na drugi ravni. Mitska stvarnost (antična in krščansko religiozna) je bila še vedno prisotna, vendar le v duhu, ne kot »univerzalni jezik« (Meletinski, 1983: 284).

Do nemških romantikov v 18. stoletju so antični in biblijski miti vir sižejev, motivov za oblikovanje slikovitega, osebnega, izdelanega jezika umetnosti. V 16. in 17. stoletju že pride do pojava netradicionalnih književnih tipov, ki pa so še vedno prepredeni s tradicionalnimi sižeji. Liki v zgodbah imajo že nekatere samosvoje oblike obnašanja (npr. Hamlet, Don Kihot, Don Juan). Ti liki izvirajo iz arhaičnih mitologij in se že srečujejo z neobvladljivimi silami zla, torej s preoblikovanjem. Pomembna je dramska zgradba, ki služi oblikovanju junakovega karakterja. Od 18. stoletja dalje v književnosti mitološke sižeje postavijo v ozadje.

Izoblikujejo in nadgradijo nov sistem originalnih značajev, zgodi se načelna demitologizacija književnosti.

Pojavita se dva tipa odnosa književnosti do mitologije. Prvi tip je zavestno odmikanje od tradicionalnega sižeja in vsebine, s ciljem opustiti simbolnost in se osredotočiti na realnost in njej primerne življenjske oblike. Drugi tip odnosa so poskusi »neformalne in netradicionalne uporabe mita (ne njegova oblika, temveč njegov 'duh'), ki včasih dobijo lastnost samostojnega pesniškega mitotvorstva« (Meletinski, 1983: 286).

Smisel romana je v predstavitvi civilizacije, ki je »plod upornega, osredotočenega in razumnega ljudskega dela, ko človek naredi vse, išče sredstva, da zadovolji svoje osebne življenjske potrebe« (Meletinski, 1983: 287). Krščanska religija skrbi, da pri tem človek ostane human. Tolkien, ki je bil krščansko vzgojen, je krščanske moralne in humane nauke prenesel v svoje delo. Na primer: trdnemu prijateljstvu in preizkušnjam tega prijateljstva med Frodom in Samom sledimo skozi vso zgodbo; Boromirjev spodrseljaj, ko se je vdal skušnjavi in hotel ukrasti prstan Frodu, je sankcioniran: Boromir umre.

Enako kot nemški romantiki tudi Tolkien v svojih delih poudarja enost narave in človeškega duha, enotnost narave in zgodovine. Tolkienov odnos do narave se jasno kaže v ogorčenosti entov (starodavnih dreves) in drugih bitij Srednjega sveta nad goloseki ogromnih površin gozdov, ki jih je naročil sovražnikov pajdaš, vešč Saruman. Prav tako jim je skupna mitološka fantastika, s katero si tako romantiki kot Tolkien pomagajo ustvariti atmosfero skrivnostnega, neobičajnega, čudežnega, transcendentalnega, ki stoji nasproti življenjski stvarnosti.

Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, nemški romantični pisatelj, je podobno kot Tolkien avtor absolutno netradicionalnega in osebnega mitotvorstva. Hoffmann je ustvaril novo mitologijo romantikov, katere lastnosti so zelo prisotne v romanu 20. stoletja. Te lastnosti so slednje: sinteza raznih mitoloških tradicij, neskončno ponavljanje in podvajanje junaka v prostoru in času (ko junak večno živi, umre in ponovno vstane ali se utelesi v novem bitju) in delni prenos fokusa z lika na situacijo, kot na neke vrste arhetip. (Meletinski, 1983: 296) Pri obeh avtorjih se srečujemo s trodelnim kozmičnim modelom in idejo o mitskih prazvorih ter estetiki mita. Mit in pravljica pri obeh nista strogo ločena. S pravljico spoznavamo usodo posameznih junakov, ki skupaj kažejo, aplicirajo na globalni mitski model. V tem modelu se srečujemo z umetnimi kvazimitološkimi zgodbami, kot so prikazane v Silmarillionu. Tolkien

v nasprotju s Hoffmannom razvija en sam mitski ali kvazimitski model, kvazimitskost kot povsem izmišljen kozmološki model in kot nestrogo ločevanje mita od pravljice.

Romantiki 18. stoletja ne ločujejo mita od zgodovine. Mit dojemajo povsem zgodovinsko. Medtem ko modernizem 20. stoletja obnovi novoromantično mitsko simboliko, ki sloni na opoziciji mita in zgodovine ter pravljice. Magičnih elementov, tudi pri Tolkienu, avtorji ne opisujejo z ironijo in kritiko ali kot igro, temveč zelo resno. Ne razlikujejo med vsakdanjo prozo in fantastično pripovedjo, ki je pogosto napisana v visokem, vzvišenem jeziku. Mit je tisti, ki »daje univerzalen pesniški jezik za opisovanje obče ljudskih občutkov, večnih sporov med ljudmi, naravnih gibanj in drugega, za izražanje velike drame, ki jo igrata narava in kultura, same tragičnosti ljudskega obstoja, osebnega in družbenega.« (Meletinski, 1983: 299).

Naslednja značilnost Srednjega sveta je čisto geografske narave. Za mitologizem v realistični književnosti 19. stoletja je značilno zavestno menjavanje motivov, z razvojem zgodbe, torej strukture. Za ohranitev stvarnega učinka zgodbe lahko Tolkienu očitamo opozicijo (geografskega) severa in juga, vzhoda in zahoda Srednjega sveta. Jug in vzhod sta postavljena nasproti severu in zahodu. Jug in vzhod so redko naseljevali vilini in sta ostala v njihovih očeh precej neraziskana, demonska, temna in zla, industrijska (kot simbol tehničnega napredka in razvoja z zelo negativno konotacijo; ločitev in podrejanje narave za svoje potrebe, npr. za izdelovanje orožja). Sever in zahod, ki sta polna življenja, kjer so sicer nekoč prebivale temne sence, a so se umaknile na jug in vzhod. Zahod in sever sta simbol duhovnega, naravo se spoštuje kot sebi enako in se je ne podreja, (z) njo se živi. Zahodno od Srednjega sveta, onkraj morja, domovanje bogov in vilinov ter izbranih – večno življenje.

Značilnost književnosti 20. stoletja je mitologizem. Ta se razume kot umetniški postopek in kot odnos do sveta, v katerem se postopek odvija. Mitologizem je povzročil ponovno odkrivanje iznakaženosti današnjega sveta, kot večni nespremenljivi problem. Ponovno so se prerazporedile družbeno-zgodovinske, prostorske in časovne meje.

Glavni možni poudarki v književnosti 20. stoletja, posebej romana, kjer se kaže mitologizem, so (glej Meletinski, 1983: 302-304):

- mit kot organizacija zgodovinskih izkušenj;
- mit ostane zvest tradiciji in hkrati prehaja, se preoblikuje v sedanost in prihodnost;

- estetika literarnih del;
- univerzalno ponovljivost (značilno za arhaične in ljudske oblike književnosti) zamenja tehnika lajtmotiva (R. Wagner je bil tisti, ki je v glasbenih delih povezal romantični mitologizem z modernim);
- fokus je človek, ki je bolj ali manj emancipiran od družbenih dogajanj;
- tehnika notranjega monologa;
- tok zavesti.

Vendar pa se mitologizem pri posameznih avtorjih kaže zelo različno. Kvazižanr, ki ga definira ta poetika mitologizma in poetika ustvarjanja mitoloških romanov, variira. Oblika mita se spreminja in s tem preoblikuje in nadgrajuje tradicionalni mitski motiv oz. siže.

Psihoanaliza, posebej Jungova, zaradi metaforičnega in univerzalnega razlaganja nezavednega interpretira razumevanje prehoda odtujenega modernega posameznika k socialni psihologiji arhaične družbe. Bralec ta prehod blaži s (samo)ironijo in tako lažje dojema oddaljenost današnjega človeka od arhaičnega, prvobitnega človeka.

Pripovedna proza, posebno roman, je v moderni družbi prevzela nalogo mitov in zgodb v arhaični in tradicionalni družbi. Mitska struktura (teme in liki) je v moderni književnosti preživela. Boj med dobrim in zlom, nesrečna ljubezen med človekom in nadnaravnim, fantastičnim bitjem ... so osnovne teme v arhaičnih mitih in pri Tolkienu. V romanu se mitska zgodba desakralizira ali le prikrije v profani zgodbi, in to je tudi razlog za enako željo po branju danes, kot je v arhaični družbi obstajala želja po pripovedovanju in poslušanju. Potreba po begu v neznane svetove, potreba po sledenju dogajanja v neki zgodbi, (empatično) vživljanje in deljenje usode, upanja, porazov z drugimi, potreba po doživljanju in učenju stvari, ki se v realnosti ne morejo zgoditi, je še vedno zelo prisotna. Na tem mestu želim omeniti današnji fenomen igranja fantazijskih vlog v kvazimitskih svetovih, prek računalniških iger ali 'v živo', ki ima tudi funkcijo zadovoljevanja prej naštetih potreb, podobno kot roman. Posameznik ima sposobnost istočasnega dojetanja zgodovinske in psihološke realnosti modernega sveta, v katerem živi, ima pa tudi sposobnost vživljanja v izmišljeno, magično realnost, ki jo dojema in znotraj katere sledi fantastičnim dogajanjem zgodbe.

4. MIT

Samo definiranje mita in mitologije je precej problematično. Vsak preučevalec in raziskovalec mita iz različnih znanstvenih področij pristopa k mitu drugače. Lahko rečem, da obstaja toliko definicij mita, kolikor je raziskovalcev. S tem želim poudariti samo naravo mita, ki v svojem temelju nosi metaforo, simbol ali arhetip, ki ga vsak posameznik dojema subjektivno. Vprašanje objektivnosti preučevanja mita v družboslovju je tu na mestu. Pomembno je tudi poudariti, da mit obsega zelo širok spekter, praktično zajema vsa področja človeškega življenja. S tega stališča torej ena sama definicija ne vzdrži.

Vendarle lahko mit opredelimo glede na resničnost, verjetnost. Arhaične družbe so v mit verjele kot v resnično zgodbo. Zgodbo, ki je razlagala kozmos in kozmične ritme. Mit je v teh družbah živ. Z njim so oblikovali in upravičevali vsako ravnanje in vsako človeško dejavnost. Po Eliadeju je bil mit v arhaičnih družbah tisti, ki je ohranjal družbeni red, prvotno stanje. Etnologi in antropologi so z izpraševanjem domačinov v arhaičnih družbah in ljudstvih opisovali vlogo in funkcijo mita v njihovih življenjih. Ugotovili so lahko, kakšen pomen mu pripisujejo. Zaradi prevelikih kognitivnih in družbenih razlik pa je vsak nadaljnji poizkus predstavitev v izvorni družbeni in religijski kontekst onemogočen.

V antiki je bil *mythos* postavljen nasproti *logosu*. Okleščen je bil vseh religioznih in metafizičnih vrednosti, označeval je vse tisto, kar ne more obstajati kot resnično.

Kasneje sta ideologiji židovstva in krščanstva zavračali vse, kar se ni skladalo z izročilom, skladno z izročilom, kar ga ni upravičevalo in vrednotilo. Tako je bil tudi mit postavljen na področje neresnice in iluzije.

Danes pa je prisoten dvojni (semantični) pomen mita. Mit kot fikcija ali iluzija na eni strani ter mit kot posvečena tradicija prvotnega časa, ki ta čas obnavlja na drugi. Mit je proces, ki identificira, povezuje in poistoveti. Organizira vsebino sveta. Oblike, v katere organizira svet, izhajajo iz strukture mita, ne iz sveta. Stvarnosti ne posnema, temveč ji nudi modele. Tako se zgodi premik iz zgodovine v naravo. Zgodovinsko nastali odnosi se spremenijo v naravni zakon in vprašanja o samem nastanku zbledijo. (glej Goljevšček, 1987: 5)

Goljevščkova omenja dve izvorni obliki, s katerima se mit ukvarja: z božanstvi in demoni. Posledično se svet konstituira v dve obliki, projekciji: pozitivno, apokaliptično, in negativno, demonsko. Obe projekciji se ne ozirata na stvarnost in gradita vsaka svoj svet. V stvarnosti se ti dve projekciji kažeta v posebnih oblikah. V apokaliptični projekciji je svet lep, urejen, božanstva so polna milosti... V demonski projekciji pa so oblike, ki se kažejo v svetu, spremenjene v neplodno zemljo, božanstva so zlobna in kruta, posameznik je zatiran...

Protipol mitu je naturalizem. Naturalizem kot oblikovanje vesolja po principu posnemanja realnosti. Med obema, mitom in naturalizmom, je območje prehoda, ki je široko in teži k premeščanju mita v človeško smer, k znanemu, dosegljivemu, v smeri moralnega ali soglasnega med želenim in moralnim. Tak primer so razvite religije, ki »so se trgale od apokaliptičnih in demonskih vizij mita in jih prilagajale moralno sprejemljivim.« Razpon med čudežnim in stvarnim, ki ga omogoča območje prehoda, premeščanja, je značilen tako za mit kot za pravljico (Goljevšček, 1987: 6).

4.1. Analiza mita

Definiranje in razumevanje mita bom predstavila s preletom zgodovinskega razvoja mita in mitologij kot družbenega, zgodovinskega, umetniškega pojava. Črpala sem iz dela Poetika mita (1983) E. M. Meletinskega in iz članka Elementi družboslovne analize mita (1999) M. Hrženjak, o tem, ali je celovita analiza mita mogoča. Poudariti želim razmejitev analize mita v treh korakih: klasična filološka analiza mita vse od antike do 20. stoletja; prehod analize mita v šoli mita in rituala; pristopi k analizi mita v 20. stoletju, ko so se pojavile številne tradicije in šole (evolucionistične diahrono in sinhrono funkcionalistične perspektive; etnološki, socialno-antropološki vidik, sociološka šola, prispevki analitične psihologije, funkcionalizem in strukturalna metoda).

4.1.1. Klasična filološka analiza mita

Z razvojem antične filozofije, ki je prva znana kot teoretsko-racionalna, se je manifestiral odnos racionalnega spoznanja in mitološkega pripovedovanja. Prvotne mitologije so bile zelo nenavadno fantastične in zelo spontano idealne. Sofisti so si mite razlagali alegorično, torej s

prisposodobami. Tako razlaganje mitov je kasneje tudi prevladalo (stoiki so bogove videli kot personifikacijo svojih lastnih funkcij; epikurejci so menili, da so miti ustvarjeni kot razlaga naravnih pojavov in hkrati kot podpora vladarskemu klanu). O mitu govore tudi očetje antike. Platon je ljudsko mitologijo postavil nasproti filozofsko-simbolni interpretaciji mitov. Aristotel pa govori o mitu kot o fabuli, torej neki pripovedovani zgodbi, kot o leposlovnem delu, ki je lahko izmišljeno.

Za srednji vek je značilno, da so krščanski teologi, ki so preučevali Staro in Novo Zavezo, tako alegorijsko kot dobesedno, povsem diskreditirali antično mitologijo in antične bogove.

V renesansi se ponovno prebudi zanimanje za antično mitologijo. Razumeli so jo kot moralno pesniško alegorijo, kot izraz človekovih osebnih občutkov in strasti. To se je kazalo tudi pri izpeljevanju religijskih, filozofskih in znanstvenih resnic in tudi v mitoloških tradicijah, ki so bile v estetskem pogledu prežete s humanistiko. V renesansi se je manifestirala sinteza tradicije krščanskega srednjega veka in poganske antike.

V času upadanja renesančne kulture, v dobi nastajanja buržoazne kulture na začetku 18. stoletja, se pojavi italijanski znanstvenik in filozof Giovanni Battista Vico (avtor knjige *Principi nove znanosti*). Vico je prvi ustvaril resno filozofijo mita. V Italiji so bile takrat razmere mnogo primernejše za njen razvoj, medtem ko je v Franciji že prevladoval razsvetljski racionalistični optimizem. Razcvet in bohotenje renesanse v Italiji sta nekoliko zamrznila politični in kulturni razvoj in družbeno preobrazbo po zakonih razuma. Vico so zato očitali, da se postavlja nasproti zgodovinskemu razvoju.

Vico se naslanja na dialektično dojetje zgodovinskega razvoja, pri tem so pridobitve in izgube neločljive. Zgodovino civilizacije razume kot ciklični proces: mitološka ali božanska doba, herojska doba ali doba aristokracije in ljudska doba ali doba naroda, ki izražajo otroštvo, mladost in zrelost družbe in splošnega razuma. V teh okvirih je nastala njegova filozofija mita. Izpostavila bi Vicovo ugotovitev, pravzaprav predstavo o najstarejšem obdobju kot pesniškem v vseh ozirih: v logiki, metafiziki, ekonomiji, politiki, fiziki, geografiji... Vsi ti vidiki pa naj bi izhajali iz mita. Razumel je torej prvobitni ideološki sinkretizem. Sam to razloži zelo nazorno:

»Pesniška modrost – prva modrost poganstva – je morala začeti z metafiziko, ne z racionalno in abstraktno metafiziko sodobnih znanstvenikov, ampak z čutno in fantastično metafiziko prvih ljudi, kajti ti so bili brez kakršnekoli moči presojanja, vendar so razpolagali z močnimi čustvi in silo domišljije. /.../ Taka metafizika je bila njihova prava poezija, ta pa njihov naravni dar, izzvan brez poznavanja vzrokov... Taka poezija je bila pri njih prvotno božanska: zamišljali so si vzroke za tisto, kar so čutili in čemur so se čudili – kot bogove. /.../ Tistemu, kar jih je začudilo so pripisovali smisel v skladu z lastnimi predstavami, tako kot otroci. Otroci vzamejo v roke nežive predmete, se z njimi zabavajo in pogovarjajo, kot da so živa bitja. Prvi ljudje poganskih narodov so kot otroci ljudskega roda, ki je nastajal /.../, delali stvari po svojih idejah – pod vplivom domišljije podvržene telesu /.../ z osupljivo vzvišenostjo.« (Vico v Meletinski, 1983: 16)

Po Vico je vsaka metafora 'mali mit', saj naj bi imele (metafore) ob nastanku tudi svoj izvorni pomen. Od tod verjetno izhaja njegovo razumevanje razvoja pesniškega jezika iz mita in proznega jezika iz pesniškega. Po Vico se metafore pretvorijo v jezikovne znake, kar je razlagal z obstojem jezika simbolov v grškem obdobju, ki je izjemno bogat in iz katerega črpamo svoje predstave še danes.

Prav tako tudi nemškega razsvetljenca Johanna Gottfrieda von Herderja mitologija zanima kot del pesniškega blaga, ki ga je ustvarilo ljudstvo, torej kot rezultat ljudske modrosti.

V romantiki se mit pojavlja kot estetski fenomen, sinhrono kot zvrst umetniškega ustvarjanja, ki naj bi imelo globok simbolični pomen. Romantični filozofi so še vedno pogledovali za krščanskim srednjim vekom, ki pa se je zaradi prisotnosti novega individualizma spajal tudi s kultom antike. Tako je prišlo do novih smernic v zgodovinskem pristopu k mitu: »Njegov osnovni smisel je obvladovanje tradicionalnega alegoričnega razlaganja v korist simbolnemu.« (Meletinski, 1983: 19)

V 19. stoletju Friedrich Wilhelm von Schelling, nemški romantični filozof, razvije filozofijo mitologije. Pravi: »Mitologija je neogiben pogoj in osnovna zgradba vsake umetnosti.« (Meletinski, 1983: 20) Mitologija je zanj realizacija absolutnega v teogonijskem procesu, je pramaterija in svet prototipov, kjer je vse nastalo. Prav tako meni, da ima mitologija ključni

pomen tudi v teoriji estetike. Zanj je izrednega pomena simbolika mitologije. Saj je ravno mitologija tista, ki stoji na sredi med naravo in umetnostjo. Umetnost velja kot nadaljevanje ustvarjanja mitov. Zato je »naloga vsakega pesnika, da zaokroži del sveta, ki se mu je odkril, in da iz te zgradbe ustvari lastno mitologijo.« (Meletinski, 1983: 22) Ker se vsakemu posamezniku v življenju razkrije le del tega sveta, se po koščkih sestavljata tudi pesem in zgodba človeštva. Verjame v večno mitotvorstvo.

Nemški klasični filozof Georg Wilhelm Friedrich Hegel mitološke simboličnosti ne ločuje kaj dosti od alegoričnosti, kot Schelling. Hegla zanimajo predvsem zgodovinske oblike umetnosti (simbolistične oblike umetnosti v zapuščinah daljnega Vzhoda, klasične oblike umetnosti v stvaritvah grško-rimske antike in romantične oblike umetnosti v gradivu srednjega veka). V teh zgodovinskih oblikah pa posledično prepoznamo karakter mitologije kot ideološke in kulturne oblike, kot prehode ali razvoj na višjo stopnjo človeškega duha. Za Hegla je mit »nepovratna izgubljena stopnja« (Meletinski, 1983: 24). Prav tako meni Marx. A kljub njegovi veliki naklonjenosti antični umetnosti, torej antičnim mitom, zanj mitologija umre takoj, ko človek zavlada naravi.

V drugi polovici 19. stoletja se pojavita dve šoli, ki prvič preučujeta mit z znanstvenega vidika. Prva šola se je navduševala nad nemško mitologijo in se ni ločila od romantičnih tradicij preučevanja. Prav tako se je naslanjala na odkritja indoevropske lingvistične šole. To šolo so na zahodu imenovali »naturalistična šola«, pa tudi »mitološka«, kasneje »naturalistična filološka šola«. Vodja šole Max Mueller je ustvaril lingvistično koncepcijo nastanka mitov, češ da so miti »bolezen jezika«, nastali kot posledica semantičnih sprememb (polinimije: ena beseda ima več pomenov – bog kot sonce, nebo, svetloba, zrak, in homonimije: en pomen lahko opiše več besed). Pravi pomeni besed naj bi se zaradi poetske narave mitov izgubili. Z etimološkim odkodiranjem pa naj bi te pomene spet našli. Ena od kod, ki se je je Mueller držal, je, da je bogove razlagal kot naravne, solarne ali sončne simbole. Razmišljanja te šole so kasneje precej kritizirali in marsikatera dognanja (npr. teorijo o nastanku mita zaradi semantičnih sprememb) ovrgli.

Druga šola, antropološka šola, je nastala v Angliji. Raziskovalci so primerjali arhaična ljudstva s civiliziranim človeštvom. Naslanjala se je torej na primerjalno etnologijo. Njihovi sklepi so bili, da primitivni človek z logičnim in racionalnim mišljenjem išče odgovore na vprašanja o pojavih, ki jih ne razume.

Eliade pravi, da so znanstveniki v 19. stoletju mit razumeli kot zgodbo, domisljico ali izmišljijo.

4.1.2. Prehod

Na tem mestu lahko govorimo o očitni ločnici v zanimanju in analizi mita in mitologije. Do tod, torej do konca 19. stoletja, lahko opredelimo analizo mita kot »klasično filološko« (Hrženjak, 1999: 45). Pri preučevanju in spremljanju razvoja mita so se filologi opirali na lingvistične primerjave besedil, zlasti svetih besedil. Iskali so sorodnosti imen, besed, delov mitskih besedil. Osnova za take primerjave so bili simbolni pomeni naravnih pojavov (nebesna telesa, meteorološki pojavi, živalske podobe).

V prvih desetletjih 20. stoletja pride do pojava remitologizacije oz. obnavljanja mita. Meletinski značilnosti tega pojava strni v treh točkah: 1. mit, kot večno izhodišče, ki živi in izpolnjuje praktično funkcijo v sodobni družbi; 2. povezovanje mita z ritualom in zasnovo večnega ponavljanja; 3. istovetenje ali izredno približevanje mita z ideologijo, psihologijo in umetnostjo. Pojavile so se primerjave arhaičnih mitov (npr. antičnih mitov) s specifičnimi zgodovinskimi pojavi v družbi (npr. z ideologijo nacizma ali ideologijo socializma). Tako so prepoznavali univerzalne motive, ki se manifestirajo v arhaičnih mitih in tudi v sodobnih mitih. Produkt take obnovitve mita so politični miti, miti množičnega javnega mnenja, miti nekaterih zgodovinskih osebnosti... Mit je demistificiran, mit je v funkciji družbene realnosti, ne pa več nosilec večnih resnic in nadnaravnih vednosti (Hrženjak, 1999: 45).

Zgodovinski razvoj družboslovne misli se je obogatil s pojavom etnoloških, antropoloških, socioloških in psihoanalitičnih tradicij. Posledično sta se razvila tudi pristop k analizi mita in fokus raziskovanja mita. Mit kot način razlaganja prvobitnega sveta, v pomenu naivnosti predznanstvenega, arhaičnega človeka in prek interpretacij svetih besedil, je sedaj zamenjala prioriteta rituala nad mitom. Klasična filološka šola je dobila nove dimenzije v preučevanju rituala in obreda. Mit se postavi ob bok družbenemu in kulturnemu kontekstu ter se preučuje, navezujoč se na ritual in obred.

James George Frazer, angleški etnolog in socialni antropolog, je v mitu prepoznaval obred, ki izginja, in ne poskus razlage sveta, ki obdaja človeka. »Žrtvovanje, totemizem in koledarske

kulte je Frazer skoraj v celoti izvajal iz magije.« (Meletinski, 1983: 32) Kot izhodišče preučevanja rituala je vnesel magijo. To je prispevalo k podcenjevanju mita, kot intelektualnega in spoznavnega. Kot začetnik ritualistične šole je Frazer dosedanje dojemanje koledarskih kultov bogov razumel kot ritual bogov, ki umirajo in ponovno vstajajo od mrtvih. Ti rituali predstavljajo krožno pot v naravi in ljudskem življenju, kot proces umiranja in ponovnega obnavljanja. Mit je tako postal osiromašen vsega posvečenega in svetega.

4.1.3. Analiza mita v 20. stoletju

Najprej bi rada poudarila razlikovanje diahrono in sinhrono perspektive pri pojmovanju in razvoju teorij mita. Dihrone perspektive so predvsem prisotne v evolucionističnih pristopih. Z evolucionističnimi pristopi se ukvarjajo šola mita in rituala (glavna predstavnika sta Smith in Frazer), animistična razlaga Tylorja (mit izpelje iz verovanja v poduhovljeno naravo) in etiološka razlaga Langa (mit razlaga kot naivno in napačno vrednotenje naravnih pojavov). Interpretacija mitov v evolucionistični perspektivi se nanaša na iracionalnost mitov in na naivno razlago racionalnega arhaičnega človeka o naravnem in nadnaravnem redu stvari.

Sinhrono perspektive so v svoje teorije integrirali povečini funkcionalisti. Temeljna v družbi je funkcija mita. Mit je za funkcionaliste pomemben kot sredstvo zagotavljanja bioloških potreb, reprodukcije in ohranjanja družbenega reda. Pomembno je, da se mit dojema kot racionalen, logičen, konsistenten in zavezujoč (Hrženjak, 1999: 50).

Etnologi mit razlagajo kot »sveto zgodbo iz davne preteklosti« (Hrženjak, 1999: 47). Etnološki pristop k mitu sloni na materialnih, konkretnih kulturnih dobrinah. Opredeliti poskuša časovno in geografsko umestitev le-teh in iz njih »sklepati na diahron razvoj« (Hrženjak, 1999: 47). Etnologija poskuša iskati izvore mita z evolucionističnim pristopom – to je s komparativno metodo interpretacije na podlagi geneze (Hrženjak, 1999: 48).

Socialna antropologija se osredotoča na socialno vlogo mita. »Mit je eno od sredstev reprodukcije, integracije in vzdrževanja stabilnosti družbenega reda.« (Hrženjak, 1999: 47) S terenskim raziskovanjem med tradicionalnimi plemeni v Oceaniji je poljski etnolog in socialni antropolog Bronislaw Malinowski, sicer utemeljitelj funkcionalne šole v etnografiji, prišel do zavirljivih rezultatov. Za arhaične družbe je mit zgolj praktične narave, s tem ko predstavlja

stvarnost in nadnaravno stvarnost predzgodovinskega časa ter tako vpliva na usodo sveta in ljudi. Mit izhaja iz te stvarnosti in z obnavljanjem ter ponavljanjem mitov v obredih ter zaradi magijskega značaja mita predstavlja psihično realnost arhaičnega človeka. Mit pa Malinowskemu »kodira misel, čvrsti moralo, postavlja določena pravila obnašanja in sankcionira obrede, racionalizira in upravičuje socialne ustanove« (Meletinski, 1983: 40), tako nosi funkcijo reševanja problemov posameznika in družbe ter ohranja harmonijo z ekonomskimi in socialnimi danostmi.

Predstavnik sociološke šole, ki je dodal sociološki aspekt k analizi mita, je francoski sociolog Emile Durkheim. Kot zagovornik dualističnega dojetja človeka je nasproti individualnega dojetja prostora in časa postavil družbeno kategorijo prostora, časa in vzročnosti. Kolektivne ideje in predstave so zanj tiste, »ki reproducirajo, ohranjajo, 'prevajajo' socialna stanja in pomenijo metaforo teh stanj, njihovih simbolov« (Meletinski, 1983: 41). S tem, ko je vpeljal metaforo in simbol v religijsko-mitsko mišljenje, je Durkheim vplival na že omenjene misli švicarskega psihoanalitika Junga in na lingvista Saussurja ter na vso evropsko semiologijo.

Durkheim nadalje religijo, katere izvor išče v mitologiji, in mitologijo postavi nasproti magiji. Sestavni deli religije in mitologije so kolektivne predstave, ki izražajo družbeno realnost. Religijo in mitologijo povezuje s kategorijo sakralnega, nasproti profanemu (kolektivno – sakralno; individualno – profano). Kot Malinowski tudi Durkheim prepoznava pragmatično funkcijo mita, ki jo lahko najdemo v utrditvi naravne in družbene solidarnosti. Pomembno je tudi njegovo razumevanje totemizma, saj meni, da le-ta sakralizira, naredi posvečene tako posamezne predmete kot celotno arhaično pleme in določen model sveta.

Ker sem o Jungovem psihoanalitičnem prispevku k teoriji mita že podrobno govorila v enem od prejšnjih poglavij, želim tu le izpostaviti ključne razlike med njegovimi dognanji in dognanji Jungovega učitelja, psihiatra in utemeljitelja psihoanalize Sigmunda Freuda. Jung je iz Freudove individualne psihologije prešel na kolektivno ter iz alegorijskega razlaganja mita (kot neposrednega izraza potlačenih infantilnih incestuoznih seksualnih želja ipd.) na simbolno razlaganje mita (Meletinski, 1983: 159).

Strukturalizem je mit analiziral trostopenjsko: v družbenem okviru, v mitskem okviru in v opozicijskih odnosih med mitemi. Na vse tri stopnje pa vpliva struktura mita. Vrednost mita

tako tudi obstaja izven jezikovnih omejitev. Sam »mit je strukturiran kot govorica na drugo stopnjo, torej kot metagovorica« (Hrženjak, 1999: 51).

Naslanjajoč se na razmisleke lingvističnega strukturalizma je francoski Claude Lévi-Strauss utemeljil strukturalno antropologijo. Mit je zanj kontradiktoren, ker je popolnoma naključen in poljuben. Realnost mita se po Lévi-Straussu kaže v projekciji plemenskih odnosov na naravni svet. Nadgradi lingvistično razlago in postavi najmanjšo enoto mita – mitem. Odnosi med mitemi, kako se ti med seboj kombinirajo, ustvarijo pomen mita. Tako ovzre simbolistične metode razlage mita, ker simboli sami nimajo večnega pomena, pomen se tvori iz njihovih medsebojnih odnosov. (Hrženjak, 1999: 50)

Lévi-Strauss mit razume kot »zgodovinsko pripovedovanje o preteklosti, kjer je ta (mit, op.N. B.) diahron in ireverzibilen (nepovraten, op.N. B.) v času, kot instrument razlaganja sedanjosti (in prihodnosti) pa je sinhron in reverzibilen (povraten, op.N. B.) v času.« (Meletinski v Propp, 1982: 276). Mitemi vsebujejo horizontalno in vertikalno dimenzijo (odnosa med diahronim in sinhronim). Prva je pomembna za branje mita, druga za njegovo razumevanje. Lévi-Strauss je z odkritjem binarne opozicije med mitemi, to je razumevanja bioloških razlik (življenje/smrt, dobro/zlo), definiral prehod od narave h kulturi.

Glavni predmet preučevanja v pregledu zgodovine, v analizi mita je arhaični, prvobitni mit (če izvzamemo analitično psihologijo). Mit je veliko pripomogel pri nastanku raznih ideologij. Prvobitni sinkretizem predstavlja »prototip ideoloških oblik. Poleg tega se nekatera prvobitna mišljenja reproducirajo na nekaterih ravneh fragmentirano in pod določenimi pogoji v nekaterih družbenih sredinah ipd., seveda v današnji množični kulturi« (Meletinski, 1983: 162). O današnjih družbah, ki so ideološko zelo razčlenjene, lahko govorimo le kot o »fragmentiranem ali metaforičnem mitologizmu, o kvazimitologizmu« (Meletinski, 1983: 162).

Mitologija je, v širšem pomenu, celoten sistem vseh mitskih zgodb, ki vsebujejo religiozna in metafizična verovanja neke kulture ali družbe. Sodobnejše pojmovanje mitologije se nanaša na ves obseg sistemov in znakov, ki izražajo kulturo neke družbe. (Grosman, 2002: 31)

4.2. Primer kozmogonijskega mita

»Na začetku...«

(Genesis, 1:1)

Vsak pojav v svetu implicira na svoj nastanek. Saj je nastanek določenega predmeta ali pojava, tudi človeka, živali, rastline, vezan na že obstoječi svet, ki je že bil ustvarjen. Tako so kozmogonijski miti miti o nastanku, stvarjenju. Vendar pa je tudi pred nastankom Sveta že obstajal neki svet, drugače strukturiran. Kozmogonijski miti le dopolnjujejo, nadgrajujejo in spreminjajo obstoječo situacijo. Kozmogonijski mit ima vlogo modela za vse vrste stvarjenja in nastanka ter deluje kot tak.

4.2.1. Mit o stvarjenju Glasbe Ajnurjev in Srednjega sveta

Tolkien v Silmarillionu (v poglavju Ainulindale) pripoveduje o stvarjenju Sveta. Tako se začne prvi vek. Eru, Edini, Iluvatar je ustvaril Ajnurje, Svete sadove svojih misli. V Ajnurjih je zanetil Neminljivi Plamen in jim naročil, naj iz tem, ki jim jih je oznanil, ustvarijo Veliko Glasbo. Ajnurji so prepevali najprej zelo ubrano, potem pa je eden med njimi (Melkor) razvijal svojo temo, ki ni bila v soglasju z Iluvatarjevo temo. Sredi nevihte, ki je nastala zaradi neubrane melodije, je nastala druga tema. Nato pa iz istega razloga še tretja. Vsaka tema je prinesla druge kvalitete za nastanek, spočetje Sveta, ki ga je imel v mislih Iluvatar. Iluvatar je njihovo Glasbo naredil vidno in z njo zapolnil Praznino. Zanetil je Skrivni ogenj, ki je gorel v osrčju Sveta. Ta Svet se je imenoval Ea, snovno vesolje, kar v vilinščini pomeni »Je« ali »Bodi«. To je bila Iluvatarjeva beseda, ko je nastal Svet. Nekateri izmed Ajnurjev so še naprej prebivali z Iluvatarjem, onkraj meja Sveta. Drugi Ajnurji, ki so želeli, so se lahko dvignili in stopili na ta Svet. Tu so ustvarjali in uresničevali svoja videnja, ki so jih videli v Glasbi. Ti Ajnurji so se imenovali Valarji, Sile Sveta, ljudje so jim rekli bogovi. Njihovi pomočniki in podložniki pa Majarji. Valarji in Majarji so bili vezani in omejeni le na Svet, vse dokler ga v celoti ne ustvarijo in ne dopolnijo. Najspodobnejša med Valarji sta bila brata Manwe in Melkor. Prvi je bil najplemenitejši, drugi pa njegov neskladni pol. Manwe je najbolj razumel namene Iluvatarja. Največ se je ukvarjal z vetrovi in oblaki. Bil je gospodar vseh predelov zraka, gospodar Ardinega Diha, vetrov in oblakov, tudi ptic. Skupaj z drugimi Valarji je

ustvaril Ardo in postal gospodar kraljestva Arde. Melkor je bil najmogočnejši od Ajnurjev, preden je prišel na Svet. S hudobijo, nasiljem in lakomnostjo si je zapravlil ime 'On, ki raste v Moči'. Vilini, posebej Noldori, mu pravijo Morgoth, Temni Sovrag Sveta. Polastiti se je želel Arde, jo opustošiti. S pomočjo Majarja, njegovega sluge Saurona se je upiral drugim Valarjem in uničeval vse, kar so ustvarili. Njegovo domovanje je kasneje pod zemljo, pod temnimi gorami. Melkor kasneje izgubi naziv Valar. Tolkien slikovito opisuje delo in stvaritve Valarjev in Majarjev ter na drugi strani uničevanje Melkorja. Vse to delo in opravila, ko so pripravljali Ardo, je bilo namenjeno le za prihod Iluvatarjevih otrok: prvorojencev vilinov in drugorojencev ljudi. V prilogi C lahko prek zemljevidov sledimo razvijanju in spreminjanju Arde in same lege Srednjega sveta posebej v prvem veku, ki ga tu opisujem. Srednji svet je bil dolgo časa v temi, preden so Valarji tam zanetili dve veliki Luči: Illuin na severu in Ormal na jugu. Glavni mojster pri snovanju Srednjega sveta je bil eden izmed Valarjev, Aule (mojster ali bog vseh rokodelskih spretnosti in kovač). Tulkas (Valar, pogumni rokoborec in tekmovalec v moči) je Melkorja v hudem boju pregnal prek Meja Sveta in Srednji svet je bil tako prostor miru in lepote. Čas, ko so Valarji prebivali v centralnem delu Sveta, na zelenem otoku Almaren, je znan kot Pomlad Arde. Medtem se je Melkor skrivoma vrnil in v gorah daleč na severu ustvaril svojo prvo veliko utrdbo Utumno. Ko je presodil, da je pravi čas, je napadel Almaren in na presenečenje Valarjev uničil njihovo prebivališče in Srednji svet. Takoj zatem je zbežal nazaj v Utumno, da se reši pred ponovnim maščevanjem Tulkasa. To je bilo največja katastrofa za Srednji svet v vsej zgodovini. Valarji so za vedno odšli in si svoj novi dom naredili v Amanu. Tako so prepustili Srednji svet nadzoru Melkorja. V Amanu so Valarji osvetlili novo deželo (Valinor) s svetlobo Dveh dreves: Telperion (ali Silpion ali Ninquelote) in Laurelin (ali Malinanda ali Culurien). Srednji svet pa je ostal dolgo časa v temi. Vendar pa sta še posebej Valarja Yavanna (kraljica Arde in dajalka sadov) in Orome (gospodar gozdov in lovec na pošasti) večkrat odhajala v Srednji svet, da popravita opustošenje Melkorja (ta je počasi onesnaževal dežele Srednjega sveta s sovraštvom in zlom, ki sta ostala prisotna vse do konca tretjega veka in naprej). Tudi Aule se je vrnil v Srednji svet in skrivoma ustvaril dvorano pod gorami, kjer je izdelal sedem škratov – očetov. Škratom je Iluvatar vdihnil življenje šele po prebujenju prvorojencev – vilinov. Vilini so se najprej pojavili v Cuivienenu in prinesli velike spremembe v srednji svet (ljudje, ki so jih vilini po podobnosti primerjali z Melkorjem, četudi so se ga bali, so se pojavili nekoliko kasneje). Najprej so živeli v temi in bili plen pošasti Melkorja. Orome jih je našel in skupaj z Valarji so se odločili za akcijo: začeli so boj proti Melkorju. Sledila je Bitka moči na severu in zahodu Srednjega sveta. Posledica vojne je bila prerazporeditev in novo oblikovanje dežel, ki je

vzdržalo vse do Bitke maščevanja in poraza Morgotha Sovraga (tedaj je izgubil naziv Valarja in ime Melkor, dokončno je bil premagan in zaprt v Valinorju) na koncu prvega veka. Dorthonion in severna gorata dežela Beleriand sta nastala takrat, prav tako obale in zalivi (tudi zaliv Balar). Valarji so vilinom ponudili izbiro, da se vrnejo čez morje v Aman (*to veliko pot so izbrali Eldari – tisti vilini, ki so izbrali Veliko potovanje: Vanjari, Noldori in nekateri Teleriji*) ali da ostanejo v Srednjem svetu (*ti so bili Moriquendiji – Temni vilini, ki niso nikoli videli svetlobe Dveh dreves: iz rodu Telerijev: Sindari (Sivi vilini) iz Belerianda in Nandorji (Zeleni vilini) iz Anduinske doline ter rod Avarijev (Zavračevalci Velikega potovanja)*). (Tolkien, 2003)

Tolkien stvarjenju ljudi ne namenja posebne pozornosti. Pove, da so ljudje (Atani) otroci Iluvatarja, stvarnika nad stvarniki. Njihova doba, čas v celotni mitologiji se ima šele zgoditi z nastopom četrte dobe, ko vsa druga bitja počasi zapustijo Srednji svet. Iz Silmarilliona izvemo, da so zametki ljudi nastali v tretji temi Iluvatarja, v Glasbi Ajnurjev, tako kot vilini (Quendiji). Valarji so vilinom in ljudem bolj starešine in voditelji kot gospodarji. Iluvatar je viline ustvaril bolj podobne Ajnurjem. Vilini so nesmrtni, razen če jih kdo ne ubije, so najlepši in najbolj ustvarjalni izmed vseh zemeljskih bitij. Ljudje so na svetu le kratek čas, potem umrejo. Ljudje »imajo sposobnosti, da si po svoje krojijo življenje, sredi sil in naključij sveta /.../, in naj bo od njihovih rok vse dovršeno, tako po obliki kakor po izdelavi, in svet izdelan prav do zadnje in najmanjše podrobnosti.« (Tolkien, 2003: 41)

Najprej moram poudariti problem resničnosti mitologije, v konkretnem primeru kozmogonijskega mita Srednjega sveta. Sam svet in njegov izvor sta fantazijska, torej konstrukt Tolkienove domišljije, in ne fantastična, neresnična. Vendar sta v strukturi in doslednosti zelo verjetna, resnična. Resnična sta toliko, kolikor sta verjetna, resnična vsak mit in mitologija. Sama bitja in dogodki pa so fantastični, torej nenaravni ali nadnaravni.

Iluvatar predstavlja demiurga, boga stvarnika. Pojavi se na začetku vsega in se ga vedno povezuje z mitskim časom nastanka, začetka. On ustvari Svet, ima magijske, nadnaravne moči, ki pripadajo le njemu. Ustvari Ajnurje in jim skozi njihovo Glasbo prenese videnje o Svetu, ki ga Ajnurji, sile stvarjenja, le dopolnjujejo. Iluvatar je oče prvo- ter drugorojencev (vilinov in ljudi). Edino Iluvatar lahko vdihne življenje. Ko konča svoje delo, se umakne v Praznino, izven meja vsega. Ajnurji in Valarji so prav tako demiurgi, a sekundarni.

Arhaična ljudstva in arhaični človek so pri Tolkienu tisti, ki naseljujejo Srednji svet od prvega do konca tretjega veka. Od nastanka Sveta do časa, ko vilini zapustijo Srednji svet. Z nastopom četrtega veka se začne doba ljudi, ki ne živi mitov, in ta velja, po Tolkienu, za zgodovino človeka vse do danes, do modernega človeka. Srednji svet se je preoblikoval od ploščatega sveta v prvem veku do okrogle zemlje v tretjem svetu (glej Prilogo C, Zemljevidi Srednjega sveta).

5. PRAVLJICA

»Pravljичno /.../ vsebuje morje, sonce, luno, nebo; in zemljo ter vse reči, ki so njene: drevesa in ptice, vodo in kamenje, vino in kruh in nas vse, smrtnike, kadar smo uročeni.«

(Tolkien v Wynn Fonstad, 1994: 179)

»Pravljice so v prvi vrsti psihične manifestacije, ki izražajo bistvo duše.«

(Jung, 1995: 41)

Vladimir Propp v delu Morfologija pravljice (1982) izpostavi pomembno tezo ter problematizira zgodovinsko preučevanje pravljice. Ogromno število pravljic in variacij pravljic, tistih, ki so bile objavljene, popisane, in tistih, ki niso bile, je razlog za izjemno težko, skoraj nemogoče klasificiranje. Klasifikacija, kot način znanstvenega preučevanja, pa je nujna, po Proppu, da lahko odgovorimo na vprašanje, kaj je pravljica in od kod izvira. Sledi nekaj klasifikacij, ki jih Propp kritizira kot preveč splošne in jim očita prekrivanje lastnosti kategorij, delitev, češ da popolnoma objektivnih kriterijev za delitev, razvrstitev ni.

Klasifikacije ljudskih zgodb po vrstah: najpogostejšo klasifikacijo je ustvaril V. F. Miller; prekriva se s klasifikacijo mitološke šole (mitske, o živalih in realistične) in deli ljudsko zgodbo na: fantastične zgodbe, realistične zgodbe in zgodbe o živalih. Wundt predlaga 7 kategorij: mitološke zgodbe in basni; čiste pravljice; biološke zgodbe in basni; čiste basni o živalih; zgodbe o izvoru; šaljive zgodbe in basni; moralne basni.

Klasifikacije ljudskih zgodb po snoveh: R. M. Volkov je razdelil 15 sižejev fantastične zgodbe po principu o treh bratih, o ukletih in začaranih in podobno. A. Aarne je v nasprotju z Volkovom oštevilčil tipe kot sižeje pravljic: I. zgodbe o živalih; II. zgodbe v ožjem pomenu; III. anekdote.

Propp upošteva pretekle poizkuse klasificiranja in jih razvija dalje. Poleg klasifikacije pravljic postavi kot pomembno stopnjo pri preučevanju vsebinsko opisovanje. Pri vsebinskem opisovanju je pomembno upoštevati zgodovinski čas. A. N. Veselinovski se loti delitve vsebine pravljic na sižeje in motive. Sižeje v pomenu kompleksa motivov, logičnih celot, kar pa je lahko vsak stavek v pravljici. J. Bedier se je shematsko lotil preučevanja in je prepoznal odnose med konstantami (osnovne, nespremenljive enote – elementi) in variablami (spremenljive enote) v pravljici. Definiranje, kaj so ti deli (motivi, elementi) v pravljici, ni natančno. Ravno natančno opisovanje vsebine pravljice, kot v naravoslovju, lahko pripelje do pravilne klasifikacije.

Propp pravi, da je za pravilno klasifikacijo zgodb potrebna morfološka, oblikovna obdelava. Pravilno je treba razčleniti sestavine, strukture zgodbe, da lahko potem delamo prave primerjave. Propp izhaja iz teze, da moramo pred diahronim (zgodovinsko-genetskim) preučevanjem pravljice pravljico nujno sinhrono opredeliti. S sinhronim opredeljevanjem misli na določitev konstantnih elementov, ki dajejo pravljici strukturo. Dokler tega ni, pravljice ne moremo pravilno zgodovinsko preučevati, je umeščati in iskati njene izvore. Pravilnih klasifikacij ljudske zgodbe, po njegovem mnenju, še ni. V literaturi pač najdemo splošne in površne razdelitve in poteke izvora pravljice. V nadaljevanju bom navajala Zipesa in njegovo tezo o izvorih pravljice.

O prehodu ali boljše razvoju mita v ljudsko zgodbo in naprej v klasično evropsko pravljico sem že spregovorila. Pravljica je postala mitologizirana klasična pravljica; je ukradena, restavrirana, preurejena kulturna dobrina. Kar je skozi mit pripadalo arhaičnim družbam in poganskim ljudstvom in skupnostim, je preneseno prek lingvističnih kodov kot dobrina.

»Evolucija pravljice kot literarnega žanra je zaznamovana z dialektičnim prilagajanjem, ki vključuje podvajanje in revizijo, ki ustvarja kulturne razmere za njeno mitifikacijo, institucionalizacijo in ekspanzijo v množičnih medijih torej prek radia, filma in televizije.«

(Zipes, 1993: 10). Oblikovanje oblike in strukture pravljice je torej odvisno tudi od načina prenosa zgodb.

Ljudske zgodbe so se prenašale s pripovedovanjem, v živo. Zgodbe so poudarjale harmonijo skupnosti in prenašale skupne izkušnje ter verovanja posameznikov v družbi. S pojavom tiska v 15. stoletju je prišlo do revolucije načina pripovedovanja zgodbe. Prišlo je do družbene diferenciacije in transformacije sižejev, produkcije in recepcije oralne ljudske zgodbe. Ljudske zgodbe so se posledično kategorizirale kot legende, miti, komične anekdote, pripovedke in pravljice, čudežne pravljice. Različni žanri za različne priložnosti in za različna ušesa.

Zgodbe so ubirale različne poti, glede na to, komu so namenjene. Francoski pisatelji so konec 17. stoletja temu primerno poimenovali ene contes de fees (pravljice) in druge contes populaires (popularne zgodbe, ljudske pravljice). Pravljice so bile literarne zgodbe, ki so ustrezale zanimanju, okusom in funkciji vladajočega, dvornega sloja, aristokraciji in buržoaziji. Namenjene predvsem eliti, pismenim in premožnim, ki so si tiskano literaturo lahko privoščili.

Francoski in italijanski pisatelji (npr. Madame D'Aulnoy, Charles Perrault, Mademoiselle L'Heritier, Giovanni Francesco Straparola, Giambattista Basile) so institucionalizirali literarno pravljico na koncu 17. stoletja in v začetku 18. stoletja (šlo je za dolg proces). Literarna pravljica je imela estetsko in družbeno funkcijo pri odgovarjanju na vprašanja o primernem vedenju v vseh situacijah, na vprašanja o splošnih družbenih problemih. Imela je nekakšno vlogo »literarne socializacije« (Zipes, 1993: 11).

Oralna tradicija pripovedovanja ljudske zgodbe se je ohranila kot podzvrst literarne pravljice. Oba žanra sta vzajemno vplivala drug na drugega. Avtorji, pisatelji pravljic so velikokrat zapisali neko ljudsko zgodbo po spominu in tako je nastala nova oblika literarne pravljice. Slednja je povratno vplivala na oralno tradicijo in preoblikovanje posameznih zgodb v ljudsko pravljico. Tak primer so tudi literarne pravljice bratov Grimm, Hansa Christiana Andersena, Ludwiga Bechsteina, Carla Collodija, Georgea MacDonalda, Oscarja Wilda, piscev torej, ki so se pojavili v 19. stoletju. Za te avtorje je značilno, da so pomen institucionalizacije literarnih pravljic estetsko in ideološko prevrednotili v nekakšen družbeni kodeks, nekateri (npr. C. Perrault) pa tudi v skladu z lastnim moralnim in ideološkim glediščem.

Zipes na tem mestu opozarja na vzajemno učinkovanje in vplivanje nasilnega preoblikovanja pripovedovanih, oralnih zgodb v literarno pravljico in nenehno prilagajanje čudežne ljudske zgodbe dialektičnemu, pripovedovalnemu in govornemu procesu. To je bilo ključno za ohranitev buržoazije, ki je tako vzdrževala »nadzor nad željami in imaginacijo v simbolnem redu zahodne kulture.« (Zipes, 1993: 13).

Literarna pravljica je bila pisana v visokem jeziku in izdana v knjigi. S tem so se postavili novi standardi okusa, produkcije in recepcije. Zgodbe so se zapisovale in shranjevale. Knjigo je posameznik lahko individualno prebiral v privatnem času in prostoru. Namenjena je bila zabavi in izobraževanju ozkega kroga ljudi, iz katerega je bil izvzet kmečki sloj, razred nepismenih in nepremožnih. Ti, so imeli ljudske zgodbe in pravljice.

Te zgodbe so bile sprva namenjene odrasli publiki. Primerno so tudi pripovedovalci in pripovedovalke svobodno izbirali tematike in jih obdelovali po svoje. Tematike so bile krute, brutalne, z veliko krvavih smrti, tudi tabuizirane spolnosti ni manjkalo. Šlo je za »enega najbolj demokratičnih in subverzivnih žanrov« (Ilc v Bettelheim 1999: 430), ki je bil namenjen in v rabi predvsem deprivilegiranih članov družbe.

Različice danes znane pravljice o Rdeči kapici, na primer, srečujemo po vsem svetu. Pepelka je zelo stara zgodba, ki se je preoblikovala skozi čas in prostor.

»Poznate zgodbo? Ta ni prava! Resnična je precej krvava. Romantično Pepelko, nežno kakor cvet, so mojstri cmarili obilo let, sladkali so jo, v kič odeli večni, da pamži bi bili veseli, srečni.« (Dahl, 1995: 3)

Klasična evropska pravljica, kot jo poznamo danes ima torej le malo skupnega z ljudsko pravljico, ki se je prenašala z ustnim izročilom. Različice Pepelke, Sneguljčice, Trnuljčice ter Janka in Metke danes nimajo dosti skupnega z originali. A te novejšje verzije so odigrale pomembno vlogo pri socializaciji otrok in njihovem procesu odraščanja po vsem svetu. Seveda so avtorji prilagodili krute zgodbe otrokom, ki so od renesanse dalje pridobivali vedno bolj avtonomen status, vzporedno z oblikovanjem meščanske družine.

V 19. stoletju se je torej dokončno izoblikovala institucionalizacija literarnih, knjižnih pravljic. S temeljito prilagoditvijo ljudske zgodbe, pravljice moralnim, individualnim in

družbenim pravilom, nevprašljivim vrednotam, resnicam in zahtevam tistega časa ter pričakovanjem in koristim vladajoče elite ter s predelavo v literarno, književno pravljico se je izoblikoval kanon klasične pravljice. Ta naj bi govorila univerzalni, brezčasni jezik in vzgajala ter posredno tudi zabavala. Seveda je treba upoštevati družbenozgodovinsko, kulturno in politično funkcijo klasičnih pravljic tistega časa, konca 19. stoletja.

Zipes navaja ključne funkcije klasične pravljice kot institucije; te funkcije so vplivale na nadaljnji razvoj klasične pravljice v sodobne oblike pravljice in na naslednjo veliko revolucijo institalizacije pravljичnega žanra – film. Zipes (1993: 74-75) izpostavi 9 funkcij klasične pravljice:

1. funkcija: Predstavlja elitistične in separatistične ideje skozi kanon pravljic, prilagojen otrokom, ki znajo brati.
2. funkcija: Dejstvo, da so pravljice tiskali in izdajali v knjigah, je omogočilo več legitimnosti in dolgoročno vrednost, nasproti oralni tradiciji pripovedovanja pravljic, ki kmalu zbledi in tone v pozabo.
3. funkcija: Klasične pravljice so strukturirane optimistično in imajo srečen konec.
4. funkcija: Čeprav so se teme in karakterji izmenjevali, so klasične pravljice za otroke in odrasle okrepile patriarhalni simbolični red, temelječ na togi predstavi o delitvi po spolu.
5. funkcija: V tiskani obliki je pravljica postala lastnina, ki jo je lahko lastnik bral v prostem času za pobeg, uteho in inspiracijo.
6. funkcija: Skupaj s značilnim koncem in okrepitevijo patriarhata pravljica nosi misel o uresničevanju svojih sanj.
7. funkcija: Vedno prisotna napetost med knjižno in oralno tradicijo: Slednja še naprej ogroža bolj konvencionalne in klasične pisane zgodbe, ker jih lahko vprašuje, prežene in poruši. Avtorji knjižne tradicije (C. Dickens, G. MacDonald, O. Wilde, E. Nesbit) so zato vedno znova analizirali standardni model, kakšna naj bi bila pravljica.
8. funkcija: Do konca 19. stoletja se je pravljica razvila kot visoka oblika umetnosti (opere, baleti, drame), kot nizka oblika umetnosti (ljudske igre, veseloigra s petjem, parodija) in kot klasična in eksperimentalna oblika za otroke in odrasle. Oralne zgodbe so se prenašale na različnih skupinskih druženjih, pripovedovale so se po radiu. V knjige pa so jih zbrali folkloristi. Pojavile so se institucija folkloristike in različne šole literarne kritike, ki so se ukvarjale s klasično in ljudsko pravljico.

9. funkcija: Slike in ilustracije v knjigah so bile prilagojene in podrejene besedilu. Ilustratorji so bili pogosto anonimni, čeprav so bile in so ravno ilustracije tiste, ki obogatijo in poglobijo zgodbo.

Moderna industrijska družba je v imenu neimenovane buržoazije pustila pečat pravljici. Da je postala pravljica klasična, je zasluga tiska, radia, filma, videokaset. Pravljica kot žanr vsebuje parametre za prenos presežka, vrednot in moči v procesu civilizacije.

5.1. Struktura in metode pravljice

Preučevanje pravljic Vladimirja Proppa je atomistično (motiv priznava kot osnovno, živo enoto in siže kot variabilen, spremenljiv kompleks motivov), formalistično (z raziskavo morfologije, oblikoslovja pravljice je strogi formalizem celo presegel) in strukturalistično (razvil je dva strukturalna modela: temeljno zaporedje dogodkov v času in funkcije likov ter konstantno število vlog (7)). To, da je opustil »preučevanje po motivih v korist preučevanja po funkcijah, je omogočilo V. J. Proppu prehod od atomizma k strukturalizmu.« (Meletinski v Propp, 1982: 271).

Propp je s sistematično analizo sižejev, kompozicije in žanra odkril in dokazal nespremenljivo število funkcij (oz. prispevkov, dejanj likov), linearno zaporedje teh funkcij in omejenost števila vlog, ki so porazdeljene med nastopajočimi liki. Njegove sklepe in izsledke lahko od čarobne, čudežne pravljice, na katero je omejil raziskovanje, prenesemo na druge oblike ljudske zgodbe. Tako lahko izluščimo konstantne, avtentične prvine v pravljici od, kot jih imenuje Bruno Bettelheim (1999), izkrivljenih in popačenih okraskov, dodatkov in podrobnosti v prirejenih in prilagojenih pravljicah, posebej v žanrih sodobne pravljice.

Levi-Strauss in Propp sta oba uporabljala strukturalno metodo raziskovanja. Razlikujeta se najprej v sami temi preučevanja, prvi je pozornost posvetil predvsem mitom, drugi pravljicam. Skupno jima je iskanje osnovne konstitutivne enote (Levi-Strauss: mitemi; Propp: motivi-sižeji) in priznavanje bližine in povezanosti mita in pravljice. Propp imenuje pravljico 'mitsko', medtem ko Levi-Strauss pravljico pojmuje kot 'oslabljeni mit'. Levi-Strauss pravi, da je zgodovinska razlika med mitom in pravljico irelevantna ter nenačelne narave. Za Proppa meni, da ločuje obliko od vsebine in pravljico od mita. Pri analizi sižejev je Levi-Straussu

bistven le preobrat situacije na koncu, razvoja sižeja. Propp pa to fazo sižeja umešča kot konkretno in značilno za pravljico.

Propp je opredelil sedem likov ali boljše vloge, po katerih se nastopajoči liki razporejajo, vsak je nosilec ene ali nekaj funkcij skozi celotno pravljico. Te vloge so: 1. nasprotnik (škodljivec), 2. darovalec, 3. pomagač, 4. kraljeva hči ali njen oče (iskana oseba), 5. pošiljatelj, 6. junak, 7. lažni junak.

Funkcije likov so, po Proppu, osnovni motivi, elementi, deli pravljice. Funkcijo razumemo kot »postopek lika, določen glede na njegov značaj za potek dela.« (Propp, 1982: 28). Svoje opazovanje pravljic je Propp strnil v te točke:

- funkcije likov so stalni in nespremenljivi elementi pravljice, neodvisni od storilca in načina delovanja;
- število funkcij, ki jih pozna pravljica, je omejeno;
- vrstni red funkcij je vedno enak;
- vse pravljice imajo isti tip strukture.

Elementi, ki se v pravljici ponavljajo konstantno, so funkcije likov, v naslednjem vrstnem redu, skupaj jih je 31: oddaljitev, prepoved in kršitev prepovedi, nasprotnikovo poizvedovanje in izdaja junakovih podatkov nasprotniku, podtikanje in pričanje, krivičnost in beda, posredovanje, začetek protiakcije, odhod, prva funkcija darovalca in junakova reakcija, pridobitev čarobnega sredstva, prestavitev (transpozicija), boj, zaznamovanost junaka, zmaga, obračun s pomanjkanjem, vrnitev junaka, preganjanje in rešitev od pregona, prihod incognito, zahteva lažnega junaka, težka naloga in rešitev naloge, prepoznavanje in razkrinkanje, sprememba, kaznovanje in svatba ali zabava. Poleg teh osnovnih funkcij Propp omeni še pomožne elemente pravljice: elemente povezovanja funkcij likov, elemente utrjevanja in motivacijo.

Kadar razmišljamo o pravljici danes, mislimo s tem na klasično pravljico. Na vse tiste popularne pravljice, ki se končajo z znanim stavkom: ... in živeli so srečno vse do konca svojih dni.

5.2. Potovanje glavnega junaka

Pravljica svoje simbole, motive, sižeje in strukturo dolguje rekonstrukciji in preoblikovanju mitskega mišljenja. Značaj pravljice se je oblikoval zaradi prenosa mitskega mišljenja: prek ritualov posvetitve, prvotnih fetišističnih, totemskih, animističnih in magijskih predstav. Tako je tudi potovanje mitičnega ali kulturnega junaka kategorija, ki jo lahko razberemo v različnih variacijah, tako v najstarejših kot sodobnih pravljičah.

Potovanje glavnega junaka je glavna kategorija fantastične pripovedi, kot značilnega žanra sodobne pravljice. Ta kategorija je strukturirana iz podobnih prvin kot potovanje mitičnega junaka. Te prvine so (po Kobe, 2002: 41):

- neobičajne prigode,
- nenavadna srečanja,
- nepričakovani zapleti,
- nepredvidene težave in s tem povezane junakove preizkušnje.

Junakovo pot in simbole junaškosti ter poguma zaznamujejo mitski motivi, skupaj z rituali iniciacijskega tipa in rituali ali obredi prehoda. Eden glavnih prenesenih in preoblikovanih motivov pravljice je zanimanje za usodo posameznika. Junak v zgodbi ni več nadnaravno, mitsko bitje, temveč preprost človek. Še več, Tolkien preda zaplet zgodbe v Gospodarju prstanov v roke polovičniku, polovnjaku, hobitu. Hobiti so preprosto zelo staro ljudstvo, ki ljubijo mir in tišino, obdelujejo zemljo ter se ne spoznajo na stroje in novejšo tehnologijo. Neradi potujejo, zato jih je Srednji svet skoraj pozabil. V Gospodarju prstanov lahko sledimo tudi potovanju junaka, čigar usoda ni v ospredju zgodbe. To je potovanje Aragorna.

A. I. Nikiforov pravi, da je »funkcija lika in njegova dinamična vloga v pravljici konstanta.« (Meletinski v Propp, 1982: 268). Glavni junak je nosilec funkcije biografskega lika, drugi drugostopenjski liki pa so nosilci funkcije pomoči (lik Aragorna) ali prepreke (Saruman) ali sledenja (lik Golluma) glavnemu liku (lik Froda).

Marjana Kobe (2002) primerja mitičnega junaka, junaka ljudske pravljice in junaka fantastične pripovedi, jih definira in loči. Bistvena značilnost mitičnega junaka je njegova samosvoja značajska struktura; je predstavnik večinoma iz profanega sveta, polbog ali človek

izjemnih sposobnosti. Njegova enkratnost se kaže v razlikovanju od vsega drugega, je individuum in neponovljiva osebnost.

Mitski junak je v ljudski pravljici ali (po Levi-Straussu) v oslavljenem mitu deritualiziran, desakraliziran, razresničen. Junak ljudske pravljice je anonimen, brez imena, tudi ta izhaja iz profanega sveta. Je brez individualnih značajskih lastnosti, brez osebnega razvoja, ni individuum ali subjekt. Po M. Luethiju je junak ljudske zgodbe le površinska, ploskovita, enodimenzionalna figura (kot princ, princesa, mačeha, babica).

Junak fantastične pripovedi izhaja prav tako iz profanega sveta, vendar ni anonimen, ni ploskovit, ni enodimenzionalna figura, ki je ponovljiva. Junak fantastične pripovedi je svobodno človeško bitje (največkrat otrok iz resničnega, urbanega sveta), z lastnim imenom, razvitim značajem in jasnimi osebnostnimi lastnostmi. Te lastnosti med potovanjem pridejo do izraza in se še poglobijo.

Potovanje glavnega junaka se običajno konča srečno, z vrnitvijo domov. To pa je v nasprotju s potovanjem mitskega junaka, kjer je konec običajno tragičen in pesimističen. Junak fantastične pripovedi si, tako tudi Frodo, že med potovanjem želi domov v svoj resnični, vsakdanji svet. Če junak fantastične pripovedi po potovanju po iracionalnem/fantastičnem paralelnem svetu želi ostati v njem, je to njegova odločitev ali čisto objektivna najboljša možnost in dobra odločitev (kot pri Frodu, ki se po vrnitvi domov odpravi z vilini v Valinor). Konec je torej optimističen.

En prstan, ki vlada vsem, en prstan, ki vse najde,

En prstan, da vse vrne in v temo jih povrne.

(Tolkien, 1995: 61)

Zgodba Gospodarja prstanov se začne s svatbo, zabavo enega najbolj čudaških hobitov sploh, saj se je le malokateri hobit v vsej zgodovini Šajerske kdaj odpravil izven njenih meja. Bilbo Bogataj na začetku torej priredi zabavo za svoj 111. rojstni dan. Zabava je kot mitski ritual (na individualnem nivoju) v pravljici razumljena kot obred, prehod v novo obdobje, v konkretnem primeru ne samo nekdanjega nosilca prstana, ampak tudi novega nosilca. Prehod v iniciacijo, natančneje iniciacijo glavnega junaka, ki na popotovanju osebnostno raste. Tako kot v mitih o potovanju mitičnega junaka se tudi pravljичni junak podaja na »potovanje skozi

eksistencialije« (Kobe, 2002: 44). Saj zabava ni bila le zgolj praznovanje, ampak tudi prenos velikega bremena prstana znotraj družine. Simbol prehoda: vstop Gandalfa skozi vrata v hobitsko duplino, kjer se zgodi prva preizkušnja, in prehod Froda skozi vrata svojega doma v čudežni svet nepredvidljivih in neznanih situacij.

Meletinski kot pomembno strukturo klasične evropske pravljice hierarhično razčleni preizkušnje glavnega junaka. To strukturo lahko prenesemo tudi v fantastično pripoved. V romanu Gospodar prstanov je glavni junak nosilec prstana hobit Frodo, Bilbov nečak. Prvo preizkušnjo imenuje prehodna. Na tej preizkušnji mora junak dokazati poznavanje pravil obnašanja. Frodo ve za prstan in v pogovoru z veččem Gandalfom spozna še njegovo zgodovino, moč in posledice nošenja. Gandalf obrazloži, da so pred davnimi časi izdelovali v Eregionu vilinske prstane, čarobne prstane, prstane Moči, ki so smrtno nevarni. Nositi tak prstan pomeni soočiti se z velikim trpljenjem in biti izpostavljen stalnemu nadzoru očesa temne sile, ki vlada prstanom. Pred Frodom je bilo nosilcev prstana že mnogo, a vsi so podlegli zapeljivi in mračni sili prstana.

*Trije Prstani za vilinske kralje pod svodom neba,
sedem za škratov vladarje, ki so v palačah iz kamna doma,
devet za umrljive ljudi,
ki jih smrt dohiti,
eden za Temnega gospodarja, ki na temnem prestolu živi,
v deželi Mordor, kjer sence žive.*

*En Prstan, ki vlada vsem, en Prstan, ki vse najde,
en Prstan, da vse vrne in v temo jih povrne,
v deželo Mordor, kjer sence žive.*

(Tolkien, 1995: 62)

Druga preizkušnja je glavna. Junak prejme čarobni predmet, s katerim lahko prepreči nesrečo, izgubo. Frodo prejme Vladajoči prstan, ki vlada vsem. Temni gospodar, Morgothov sluga, Sauron ga je davno tega izgubil in od takrat mu peša moč. Zelo si ga želi dobiti nazaj, da obnovi svojo moč in oblast ter prekrije svet z mračnimi silami zla. Preprost hobit, glavni junak, se mora podati na pot velikih skušnjav prstana, se soočiti z vsemi svojimi strahovi in rešiti Srednji svet propada.

Tretja preizkušnja glavnega junaka je »dopolnilna preizkušnja identitete« (Meletinski, 1983: 273), ki pojasnjuje, kdo je tisti, ki je pravzaprav izvršil nalogo, uspešno končal potovanje. Na tem mestu moram omeniti še vzporedno zgodbo, ki to tretjo preizkušnjo nekoliko zaplete. Že od začetka zgodbe sledimo tudi enemu od prejšnjih nosilcev Prstana, ki ga je le-ta zelo zaznamoval. Gollum, tudi hobit, je zaradi dolgoletnega posedovanja Prstana izgubil svojo ne samo fizično, temveč tudi psihično podobo. Zaradi obsedenosti s Prstanom je sledil Frodu in mu pri njegovem potovanju celo pomagal, na koncu Prstan tudi uniči.

Potovanje glavnega junaka se tudi v tej fantastični pripovedi konča srečno, z vrnitvijo domov, v prejšnje okolje. Glavni junak je povečini na koncu pravljíčne zgodbe nagrajen (poroči se v višji stan, dobi pol kraljestva). V Gospodarju prstanov se Frodo vrne domov, vendar tam ni več vse po starem. Breme Prstana, torej sam proces iniciacije, odraščanje, ga je zaznamovalo. Njegov vsakdanji svet iz preteklosti postane po potovanju tuj. Zato odide v Sive Pristane, potem ko zapiše svoje prigode. Od tod z Bilbom in drugimi vilini odpluje čez morje v deželo Valinor. Dežela Valinor je domovanje bogov in vilinov. Tja odidejo, ker se je Srednji svet že preveč spremenil. Srednji svet je prepuščen ljudem. Tako se začne Četrty vek v Srednjem svetu, doba ljudi. Glavni junak je torej nagrajen z odhodom v večni vilinski svet.

Tolkien ustvari v Gospodarju prstanov tudi lik Aragorna. Aragorn, sicer potomec rodov kraljev, nekakšen princ, je hostar, človek, na začetku zgodbe je 'neimenovan', Postopač, neopazen. Njegove sposobnosti se razkrijejo šele, ko napočita pravi čas in motivacija. Zaljubi se v Arwen, hčerko vilinskega kralja. Pogoj, da se z njo poroči, je: postati kralj. Nepričakovane situacije ga postavijo v položaj, ko se mora izkazati v veščinah magičnega zdravljenja, strateškega bojevanja, mečevanja, v dobroti, zvestobi, družbeno pričakovanem obnašanju, poznavanju zakonitosti in zgodovine sveta... Preizkušnje so zanj težke. Ko jih prestane, postane kralj. Nagrajen je s poroko in s prevzemom oblasti nad večino dežel Srednjega sveta.

6. MIT – PRAVLJICA DANES

Mitologijo lahko danes v širšem pomenu razumemo kot »celoten sistem vseh mitskih zgodb, ki vsebujejo in razlagajo verska in metafizična verovanja neke kulture ali celotne družbe.« (Grosman, 2002: 31). Zaradi kompleksnosti samega termina težko najdemo ustrezno definicijo, s katero bi lahko neko zgodbo opredelili kot mit in niz mitskih zgodb kot mitologijo. Ali je dovolj prisotnost nadnaravnih bitij, sakralnosti, fantastičnosti in zalogaj pomembnosti, da postaneta zgodba in posameznik – mit? Dejstvo je, to sem v prejšnjih poglavjih že omenjala, da ima mit pomembno funkcijo v procesu socializacije in pri oblikovanju posameznikove identitete. Arhaični miti so, po Bergerju in Luckmannu, zaslužni »za konstruiranje družbeno potrebnih in sprejetih predstav o realnosti« ter imajo funkcijo »pri ohranjanju teh predstav in njihovem prenašanju na mlajše generacije«. (Grosman, 2002: 32).

Moderna družba nima ene skupne mitologije, temveč jo opredeljujejo miti iz različnih kultur z vseh koncev sveta. Posamezniki po vsem svetu so izpostavljeni različnim pojmovanjem realnosti in vrednostnih sistemov. Tako se recimo slovenski otrok praviloma prej sreča in spozna z zgodbami in kulturnimi predstavami nemške (npr. pravljice bratov Grimm) in ameriške (npr. klasične evropske pravljice v risankah Walta Disneya, lutka Barbie) kulture kot s svojo lastno, izvirno. Posredniki kulturnih in družbenih predstav in sodobnih oblik mita so v večini podprti z vizualno privlačnim materialom, ki na majhnega otroka ter tudi na odraslega človeka vplivajo izredno prepričljivo, kar se tiče selekcije pri izbiri, bolj kot sama zgodba.

Današnji človek živi v globaliziranem svetu brez fizičnih omejitev pri prenosu kulturnih dobrin, v svetu, »v katerem ni ne skupnih vrednot, ki bi določale delovanje na različnih življenjskih področjih, ne ene same resničnosti, ki bi bila za vse istovetna.« (Berger in Luckmann v Grosman, 2002: 33). (Post)moderna industrijska družba posamezniku ne zagotavlja družbeno kulturnih tvorb za oblikovanja skupne zaznave smisla, do katerega posameznik vzpostavi odnos. Posameznik je dezorientiran in doživlja subjektivne in intersubjektivne krize. Logika množičnih komunikacij in tržišča samo vzpodbujata to pluralno ponudbo vrednot, nadzorov in smisla.

Posredniki mitske strukture predstav in postopkov, izkrivljenih ali pravih, so danes množične komunikacije. Sredstva za posredovanje so stripi, romani, filmi, fotografije, televizija, videokasete, DVD, video in računalniške igre, interaktivne zgoščenke, internet, zvočni posnetki pravljic (npr. zgoščenka *Za dva groša fantazije*), igrače ter drugo. Moderni načini prikazovanja mitoloških in narodnih herojev ter družbenega, političnega, ekonomskega in kulturnega konteksta mita sintetizirajo ideal velikega dela družbe. Predstavljajo ideal življenjskega sloga, instant konzumiranja vrednot in predstav o sebi in drugih. Težava se pojavi, ko konzument ponotranji, usodo fantastičnega lika, se identificira z njim in lahko ob tem doživlja krizo. Obsedenost z uspehom ter željo. Da bi se približali idealu lepote in poguma, idealu priljubljenosti modernega človeka, izvirata ravno iz teh likov, preoblikovanih v sodobnih postopkih gradnje zgodbe, ki izkrivljajo pomen mita in njegove vsebine.

Kot sem že omenila, je film, pravljичni film na začetku 20. stoletja naslednja velika revolucija v razvoju klasične in fantastične pravljice. Pripovedni svet, z mitskimi in fantastičnimi sestavinami, se je »po logiki mednarodnega kapitala, ki je odkril prodajni potencial raznih oblik pripovedi in množice predmetov, ki spremljajo popularne otroške like« (Grosman, 2002: 34), zatekel v produkcijo fiktivnega. Izdelki sicer dosegajo izjemno popularnost mitskih razsežnosti, a prisotne so tudi druge lastnosti in učinki.

Moje mnenje je, da so pomembni konzumenti te produkcije danes poleg otrok (katerim je namenjena primarno množična produkcija teh izdelkov; množična produkcija enega samega izdelka) tudi mladostniki in odrasli. Slednji (njim je namenjena velika količina množične produkcije različnih izdelkov), ki se v zasičenem modernem svetu počutijo izgubljene in odtujene, se v prostem času vedno bolj zatekajo k uporabi tovrstnih produktov.

Za otroke imajo ti na novo ustvarjeni, popularni junaki brez kulturnih meja, kot sta Harry Potter in Frodo, »mednarodni združevalni učinek« (Grosman, 2002:34) in vsaj v neki meri funkcijo spodbujanja domišljije. Grosmanova si zastavlja vprašanje, ali imajo ti glavni junaki današnje množične kulture dovolj veliko razlagalno moč, tako kot mitski glavni junak, za razumevanje njihovega lastnega sveta in interakcij z resničnimi drugimi. Kot primer postavlja punčko Barbie in njene negativne učinke na odraščajoče otroke (bulimija, anoreksija). Učinki, ki se kažejo pri otroku, so tudi nenavadno vedenje in predstave v odnosu do moči, denarja, materialnih dobrin in resničnosti, pojavita se tudi pomenska negotovost in dvomljiva moralna

presoja. Seveda je o teh učinkih še prezgodaj odločno govoriti. Raziskave o današnji odraščajoči mladini verjetno še sledijo.

Funkcije, ki jih imajo različne oblike produkcije mitskih, fantastičnih pripovedi na odrasle, ki so že prešli fazo razumevanja mej realnega sveta, so po mojem mnenju:

- spodbujanje domišljije (fantastični svet s fantastičnimi liki ali liki s fantastičnimi, magičnimi sposobnostmi),
- spodbujanje optimizma (zmaga dobrega nad zlim),
- spodbujanje vizualizacije (le v primeru branja, pripovedovanja in poslušanja zgodb),
- beg pred agresivno realnostjo (v fantastični svet, kjer posledice dejanj glavnega junaka niso izražene v realnosti posameznika, torej bralca, gledalca, igralca),
- beg pred odtujenostjo (formiranje ljubiteljskih klubov, skupin igralcev na primer igranja igre Dungeons & Dragons, ob kateri posamezniki spoznavajo nove ljudi in se družijo ter zapolnijo prosti čas),
- tolažba (ohranjanje upanja).

6.1. Načelo paralelnih svetov

V današnjem, modernem svetu se soočamo s posebne vrste zgodbami: v njih se prepletajo motivi novih mitov in fantastičnih pravljic. Izvore takih umetniških del najdemo že v razvoju romantične književnosti (npr. Hoffman). Poudarek je torej na fantastičnosti zgodbe, v katero pa so zamaskirani mitski arhetipi.

Preskok iz današnjega realnega, racionalnega vsakodnevnega sveta, življenja v iracionalni, irealni, fantastični svet, znotraj zgodbe, bralcu, poslušalcu ali gledalcu omogoči, da se mitska ali pravljica zgodba odvija na drugi ravni, ki jo je možen zaradi fantazijske sposobnosti dojemati kot paralelni svet.

V tem paralelnem, imaginarnem svetu sem ponovno vzpostavita dve ravni: realni, racionalni, vsakodnevni svet in življenje nekega junaka in fantastični, nepoznani, čudežni svet v katerega vstopi, ko se odpravi na pot 'odraščanja' in sprememb. Ta fantastični svet bo glavnega junaka zaznamoval v družbenem pomenu.

Če upoštevamo dramsko strukturo zgodbe (v mitu in pravljici), se junak oz. glavni lik poda iz znanega, vsakdanjega sveta, četudi je to denimo nordijski Asgard (prebivališče bogov), v neznan svet in v neznane pustolovščine (npr. Valhala, prebivališče mrtvih). Ta drugi, novi svet je praviloma neodvisen od prvega. Zgodba se razvija v realnem okviru s fantastičnim jedrom. Govorimo lahko »o dvodimenzionalnosti, dvoplastnosti dogajanja« (Kobe, 2002: 42). Ta dvodimezionalnost je bližja mitski pripovedi. Ta drugi svet glavni lik dojema kot samoumeven, »brez začudenja, presenečenja ali strahu« (Kobe, 2002: 42), in se v njem tudi vede tako.

Tako moderni človek, ki bere roman ali drugo zvrst moderne književnosti, kot arhaični človek, ki posluša mit, se odmakneta iz svojega zgodovinskega in osebnega časa ter se prestavita v čudežni, izven- ali nadzgodovinski čas. Vsaka zgodba ima svoj lasten, imaginaren, neznan čas. Eliade pravi, da »roman nima dostopa k prvotnemu mitološkemu času, če govori o možnem dogodku, se romanopisec zateče k namišljenemu zgodovinskemu času, ki je zgoščen ali razširjen, je čas, ki vsebuje vse možnosti imaginarnih svetov.« (Eliade, 1970: 171)

V moderni književnosti se srečujemo z vztrajnim zavračanjem časa v katerem smo prisiljeni živeti in delovati, ali izogibanjem temu času. Eliade se sprašuje, ali bo ta želja po preseganju osebnega in zgodovinskega časa in nadomeščanju z imaginarnim vedno prisotna. V nasprotnem primeru človek verjetno ne bo več ohranjal sledov mitologizma, saj se bo prekinil proces ponovnega iskanja, vračanja, spoznavanja in obnavljanja prvotnega časa.

Tolkien in paralelni svet: Tolkien je zgodovino Srednjega sveta kronološko razdelil na štiri veke, časovna obdobja. Te štiri veke sama pojmem takole: prvi vek je doba mitov, nastanka in razvoja mitologije Srednjega sveta; drugi vek je doba legend o junakih in velikih bitkah ter romantičnih legend o sprva nemogoči ljubezni med vilinko in smrtnikom (človekom), tudi doba družbene ureditve sveta; tretji vek je doba mitičnih pravljič (kot sta Hobit in Gospodar prstanov); četrti vek pa je doba ljudi, konec magičnih prstanov, torej konec fantastičnega obdobja v Srednjem svetu in s tem začetek naše človeške zgodovine.

Tolkien sam je rekel, da si je želel napisati novo mitologijo Anglije, mitologijo iz vidika Angležev. O redkih zapisih o verovanjih in ritualih ter mitih arhaične družbe in ljudstev na ozemlju današnje Velike Britanije, Irske, Islandije, Skandinavije sem že govorila. Spraševal

se je, kakšen je bil tisti Prvi svet (svet verovanj, mitov, ritualov arhaičnih plemen) in kako je vplival na Drugi svet (na resnični svet arhaičnega človeka, posledično na človeka v moderni dobi).

Sama kozmološka ideja in zemljevidi, ki jih je pazljivo risal Tolkien, so izdelani kot rezultat znanja o srednjeveški kartografiji in takratnem splošnem vedenju o Zemlji. Zemlja ali Arda v prvem veku je narisana kot plošča, njene obale obkrožajo oceani vse naokrog. Kompas kaže proti zahodu, rajju, Valinorju. V začetku tretjega veka (s padcem Numenorja in ločitvijo Valinorja od Arde) dobi Arda okroglo obliko. Srednji svet ima nekakšno obliko celin Evrope in Afrike. Krožnice okrog sveta se ne nanašajo na planetarne sferične, nebesne meje, temveč na zunanje fizične omejitve v Praznini. Kompas v tretjem veku kaže pravilno proti severu, kot ga pojmuje danes. (glej Priloga C, Zemljevidi Srednjega sveta)

7. SKLEP

V nalogi izhajam iz predpostavke, da je Tolkienov Srednji svet z njegovim kvazimitotvorstvom najprej književno delo z vsebino in pomeni, ki upravičujejo, pojasnjujejo in omogočajo domišljijško predstavo našega delovanja. Nato delo, ki se tako strukturno in oblikovno kot tudi vsebinsko navezuje na mitične ter posledično pravljичne prvine, na katerih tudi temelji. In nenazadnje delo, ki ima obliko sodobne književne proze ali fantastične pripovedi, ki nima namena izkrivljati podobe realnosti in izrabljati percepcijo bralca. Silmarillion, ki je sad Tolkienove fantazije, črpa mitološko ozadje iz dejanskega, resničnega Srednjega sveta. Gospodar prstanov pa je oblika sodobne pravljice, pripoved z epskimi, fantastičnimi in mitskimi prvinami. Obe deli imata funkcijo imaginarnega vživljanja v fantazijski svet mitske, fantastične pripovedi. Tako se lahko posameznik iz svojega zgodovinskega in osebnega časa v domišljiji odmakne v čudežni, izven- ali nadzgodovinski čas.

Današnja kulturna industrija z vsemi mogočimi izdelki in njihovo komercializacijo zakriva in pači pravi pomen mitov, ljudskih zgodb in pravljic, to je tisti pomen, ki ga nudi zgodovinski pregled. Vloge in funkcije mita, ljudske zgodbe in pravljice danes se razlikujejo od vlog v preteklosti, nasprotja so v načinih produkcije, distribucije in trženja. Ti načini danes vplivajo na naravo in potek zgodbe ter na kulturno dediščino. Ekonomske, administrativne in tehnološke poti v zahodnem svetu vodijo v množično potrošnjo. Kulturna industrija s svojim delovanjem v vedno večji meri vpliva na kulturno produkcijo in recepcijo ter tako posredno daje zaznamuje in oblikuje zavest potrošnika.

Danes stopnja razvoja naravoslovnih in družboslovnih znanosti aplicira, s svojimi iznajdbami in teorijo, določeno vrsto kognitivnega mišljenja, zavesti in dojemanja sveta. Ta je najprej racionalna. Moderni človek v nasprotju z arhaičnim loči stvarnost od imaginarnega, fantastičnega. Arhaični človek je živel mit, stvarnost je dojemal fantastično. Pregled zgodovinskega razvoja, preoblikovanj in funkcij mita, ljudske zgodbe in pravljic je eden od načinov opominjanja na današnjo vlogo teh nosilcev zgodb in prepoznavnost te vloge.

V Tolkienovih delih je spretno zamaskirano tisto brezčasje, ki ga prepoznavamo kot mitično in pravljичno. Tolkien ne izrablja forme mitskega romana in sodobne pravljice kot

posrednikov nadzora nad željami in vedenjem ter imaginacijo znotraj simbolnega reda zahodne kulture oz. neke ideologije vladajočega družbenega reda. Očitamo mu lahko le prisotnost njegove moralne, katoliške naravnosti in nezaupanje demokraciji. Tolkien je verjel v podrejenost ljudstva monarhiji in državi in je zavračal možnost vladanja ljudstva.

Sam je nekoč dejal: »Nisem demokrat, predvsem zato ne, ker sta ponižnost in enakopravnost duhovni načeli, podvržena korupciji, ki vodi v mehanizacijo in formalizacijo teh načel tako, da nismo priča univerzalni nepomembnosti in ponižnosti, temveč univerzalni veličini in ponosu, vse dokler neki ork ne dobi v last prstana moči – in takrat dobimo, in to tudi imamo, suženjstvo.« (Tolkien v Zipes, 1992: 130-131).

Tolkienova dela, predvsem Gospodar prstanov, v katerih so prisotni njegova politična in ekološka naravnost ter nasprotovanje dehumanizaciji, zaradi razvoja industrije in tehnologije, so v 60. in 70. letih 20. stoletja postala nekakšna biblija alternativnih gibanj, še posebej ameriške mladine. Pomemben je Tolkienov odnos do narave (bil je velik nasprotnik podrejenosti naravnega sveta svetu tehnologije), ki je podoben empatičnemu odnosu do narave arhaičnega človeka. Čeprav so bila Tolkienova stališča dokaj konservativna (razredna hierarhija je dobra in dana od boga), so bila nekakšno vodilo za množice bralcev, ki so in še živijo v družbi podvrženi silam napredka in izkoriščanju. Tako se množice (bralcev) v modernih družbah oddaljujejo od iskanja rešitve prave vere. Začuda sta njegova katoliška vera in konservativizem prispevala radikalne in subverzivne elemente in referenčno shemo vrednot v kapitalističnem svetu, za oblikovanje revolucionarnega upanja v njegovih delih in posledično v bralcih. Za Tolkiena je fantazija ne le umetnost, »ampak religija, sekularizirana religija« (Zipes, 1992: 146), ki omogoča perspektivo ponovne humanizacije družbe. Tolkienova nezavedna sekularizacija religije je zelo blizu Marxovemu razumevanju religije.

Preučevanje Tolkienovih del sklepam na dveh stopnjah: prva stopnja so odnosi znotraj Srednjega sveta in druga stopnja so odnosi bralca Tolkienovih del do Srednjega sveta. Prva stopnja preučevanja obsega področje imaginarnega sveta, kot obstoječega samega zase. To je Srednji svet, ki ima svojo mitologijo, zgodovino, jezike, kulturo, politično, ekonomsko, družbeno, geografsko ureditev. Prebivalci Srednjega sveta (v Gospodarju prstanov in Hobitu) živijo mit (mitologijo zapisano v Silmarillionu). Način življenja, stanje zavesti, razumevanje mitov, odnosi do sebe, do drugih in do narave prebivalcev Srednjega sveta so tako resnični kot dojemanje in stanje zavesti arhaičnega človeka naše zgodovine. Na drugi stopnji

preučevanja se moderni človek (kot bralec) iz realnega sveta, ki ga živi vsak dan, s fantazijo, ki je rezultat človeškega ustvarjalnega dela in je vezni člen med imaginacijo in končnim rezultatom nad- oz. substvaritve, premakne v irealni, fantastični svet. Moderni človek vstopa v Srednji svet zavestno, kot v lažni, namišljeni svet, ki začasno postane resničen. Tolkienove zgodbe, kot mitske ali pravljичne zgodbe, se odvijajo na drugi ravni in jih je možno, zaradi fantazijske sposobnosti bralca, dojemati kot paralelni svet. Namišljen zgodovinski čas, v katerega vstopa bralec Tolkienovih zgodb, vsebuje možnosti imaginarnega sveta. Dojemanje paralelnega sveta je ena od možnosti razumevanja metagovorice, govorice mita, mitologije Srednjega sveta.

8. LITERATURA

Samostojne publikacije:

1. Barthes, Roland (1979): Književnost, mitologija, semiologija. Nolit, Beograd.
2. Bates, Brian (2002): The Real Middle Earth (Magic and Mystery in the Dark Ages). Pan Books, London.
3. Bettelheim, Bruno (1999): Rabe čudežnega (O pomenu pravljic). Studia Humanitatis, Ljubljana.
4. Carpenter, Humphrey (2002): J.R.R. Tolkien (A Biography). Harper Collins Publishers, London.
5. Dahl, Roald (1995): Odvratne rime. Prevod: Milan Dekleva. Založba Mladinska knjiga, Ljubljana.
6. Eliade, Mircea (1970): Mit i zbilja. Matica Hrvatska, Zagreb.
7. Eliade, Mircea (1992): Kozmos in zgodovina (Mit o večnem vračanju). Nova Revija (zbirka Hieron), Ljubljana.
8. Jung, Carl Gustav (1995): Arhetipi, kolektivno nezavedno, sinhroniciteta (izbrani spisi) (str. 23-79). Akademska založba Katedra, Maribor.
9. Meletinski, Jeleazar Mojsejevič (1985): Poetika mita. Nolit, Beograd.
10. Meletinski, Jeleazar Mojsejevič (2001): Bogovi, junaki in ljudje (Izbrani članki in razprave). *Cf, Ljubljana.
11. Propp, Vladimir (1982): Morfologija bajke. Prosveta, Beograd.
12. Toliken, John Roland Reuel (1995): The Lord of the Rings. Harper Collins Publishers, London.
13. Tolkien, John Ronald Reuel (1995): Gospodar prstanov 1., 2., 3. del. Gnosis - Quatro, Ljubljana.
14. Tolkien, John Ronald Reuel (2003): Silmarillion. Založba Gnostica / Založba Karantanija, Ljubljana.
15. Zipes, Jack (1992): Breaking the Magic Spell (Radical Theories of Folk and Fairy Tales). Routledge, New York.
16. Zipes, Jack (1993): Fairy Tale As Myth / Myth As Fairy Tale. The University of Preff of Kentucky, Lexington Kentucky.

17. Wynn Fonstad, Karen (1994): *The Atlas of Middle-earth*. Harper Collins Publishers, London.
18. (1979): *Bulfinch's Mythology*. Gramercy Books, New York.
19. (1992): *Beowulf*. Založba Mladinska knjiga, Ljubljana.
20. (1996): *Classic Folktales From Around The World* (Introduction by Robert Nye). Leopard, London.

Članki:

1. Goljevšček, Alenka (1987): »Pravljice in stvarnost (odlomek iz obširne razprave)«. *Otrok in knjiga*, št. 26, str. 5-19.
2. Grosman, Meta (2002): »Razbiranje in razumevanje mitskih sestavin«. *Otrok in knjiga*, št. 54, str. 31-38.
3. Hrženjak, Majda (1999): »Elementi družboslovne analize mita: ali je mogoča celovita analiza mita«. *ČKZ, letnik 27*, št. 194, str. 45-63.
4. Kobe, Marjana (2002): »Mit/mitsko in sodobna pravljica«. *Otrok in knjiga*, št. 54, str. 39-45.

Elektronski viri:

1. <http://www.tolkiensociety.org/tolkien/biography.html>
2. <http://www.glyphweb.com/arda/default.htm> Middle-earth The

9. PRILOGA

Priloga A

Tabela 1.1: Pregled odnosa med mitom in pravljico po šolah in avtorjih

šola, avtor	v odnosu do	mit	pravljica
Mitološka šola 19. stoletja	–	Pripovedi o bogovih in junakih z nebeško tematiko.	Pripovedi o bogovih in junakih z zemeljsko tematiko.
Otto Rank, psihoanalitik	nastanka urejenih družinskih odnosov	Odkrit izraz Ojdipovega kompleksa.	Zakrinkan Ojdipov kompleks z izrinjenimi in podtaknjenimi prvinami.
Geza Roheim, psihoanalitik	superega	Ustvarjen z vidika očetov: kažejo tragično smrt in povečujejo praočeta v božanstvo.	Ustvarjena z vidika sinov: vodi do nezavednih zamenjav in zmagovalca erosa ter k srečnemu koncu.
Neomitološka literarnoteoretična šola: predstavnik Andre Jolles	izvora samega jezika (opira se na psihoanalizo K. G. Junga in poskuša prenesti lastnosti mita na pravljico).	Izvor iz samega jezika: vprašalna oblika.	Izvor iz samega jezika: idealna stopnja železnika.
Friederich von der Leyen, nemški preučevalec pravljic	–	–	Igriva oblika mita.
F. Boas, klasik ameriške etnografije	časa	Dogajanje, povezano davnino.	–
William R. Bascom, ameriški znanstvenik	verjetnosti	Stvarnost.	Domišljija.
	časa in kraja	Določenost.	Nedoločenost.
	odnosov	Religiozen.	Nereligiozen.
	lastnosti glavnega junaka	Nečlovek .	Nečlovek, pa tudi človek.
Alan Dundes, ameriški strukturalist	narave izhodiščnega tabuja v zapletu zgodbe	Kolektivna narava manka ali kršenja izhodiščnega tabuja v zapletu zgodbe.	Individualna narava manka ali kršenja izhodiščnega tabuja v zapletu zgodbe.
Ameriški strukturalisti	ne vidijo strukturnih razlik	–	–
Claude Levi-Strauss, vodja francoskih strukturalistov	kvantitete	Močnejša transpozicija teme (toge zamenjave, manjša možnost za igro); močnejše opozicije (kozmolško, metafizično, naravno).	Šibkejša transpozicija teme (svobodnejše zamenjave, večja možnost za igro); šibkejše opozicije (lokalno, socialno, moralno).

Vir: Meletinski, Jeleazar Mojsejevič (2001): Bogovi, junaki in ljudje (Izbrani članki in razprave), str. 33-45. *Cf, Ljubljana.

Tabela 1.2: Bistvene razlike med mitom in pravljico Meletinskega

		MIT	PRAVLJICA
A <i>INTERPRETACIJA OKOLJA</i>	I	RITUALNOST	NERITUALNOST
	II	SVETOST	NESVETOST
	III	RESNIČNOST ALI POPOLNA RESNIČNOST	NERESNIČNOST ALI SORAZMERNNA, POGOJNA IZMIŠLJENOST
	IV	ETNOGRAFSKO KONKREten TIP DOMIŠLJIJE	POGOJNO PESNIŠKI TIP
B <i>VSEBINA SAMEGA DELA: TEMATIKA, JUNAKI, DOGAJALNI ČAS, REZULTATI DOGAJANJA</i>	V	MITIČNI JUNAK	NEMITIČNI LIK
	VI	MITIČNI (PREDZGODOVINSKI) ČAS DOGAJANJA	PRAVLJIČNI (NEZGODOVINSKI) ČAS
	VII	PRISOTNOST ETIOLOGIZACIJE OZ. SUBSTANCIONALNA ETIOLOGIZACIJA	ODSOTNOST ETIOLOGIZACIJE OZ. ORNAMENTALNA ETIOLOGIZACIJA
	VIII	KOLEKTIVNOST (KOZMIČNOST) UPODOBLJENEGA OBJEKTA	INDIVIDUALNOST OBJEKTA

Vir: Meletinski, Jeleazar Mojsejevič (2001): Bogovi, junaki in ljudje (Izbrani članki in razprave), str. 33-45. *Cf, Ljubljana.

Priloga B

John Ronald Reuel Tolkien

Bil je profesor angleškega jezika. Specializiral se je za starejše angleško jezikoslovje in slovstvo. Kot profesor anglosaškega jezika (stara angleščina) na Univerzi v Oxfordu, je napisal številne pesmi in zgodbe. Med njimi tudi znane, kot sta *Hobit* (izdana leta 1937, pri založbo Allen & Unwin, London) in *Gospodar prstanov* (izdan v letih 1954 in 1955, pri isti založbi), ki se odvijata v predzgodovinskem času kot izmišljeni verziji v svetu, ki ga je poimenoval Srednji svet. Ta svet je bil naseljen z ljudmi, vilini, škрати, troli, orki (ali goblini) in hobiti. Velik del njegovih zapiskov in kronik o Srednjem svetu je po njegovi smrti uredil in izdal njegov sin Christopher. Angleško literarno združenje ga je pogosto grajalo, medtem ko so ga milijoni bralcev z vsega sveta oboževali. V šestdesetih letih 20. stoletja so ga za svojega vzela naraščajoča protikulturna gibanja, zaradi Tolkienovega zavzemanja za problematiko okolja. V letu 1997 so ga bralci preko anketnega glasovanja, ki ga je organizirala angleška televizijska mreža in vodilna britanska znanstveno fantastična revija, izbrali za avtorja najboljše knjige 20. stoletja.

BIOGRAFIJA

1. Otroštvo in mladost

Ime Tolkien naj bi bilo germanskega izvora; Toll-kuehn = nespametno pogumen ali neumno pameten. Včasih je uporabljal psevdonim Oxymore (bistroumno nespameten). Predniki po očetovi strani so migrirali s Saške v 18. stoletju in so kmalu zatem prevzeli anglikansko vero. Njegov oče Arthur Reuel Tolkien je bil bančni uradnik, ki je leta 1890 odšel v Južnoafriško republiko, upajoč na boljšo zaposlitev. Kmalu se mu je pridružila tudi njegova žena Mabel Suffield, katere predniki so bili že od nekdaj Angleži.

John Ronald (družina in prijatelji so ga klicali Ronald) se je rodil 3. januarja 1892 v Bloemfonteinu, v Južnoafriški republici. Njegovi spomini na Afriko so bežni, a slikoviti, posebej srečanje z velikim, dlakavim pajkom. Leta 1896, po smrti očeta 15. februarja, se je z materjo in mlajšim bratom Hilaryjem vrnil v Anglijo, točneje v industrijski Birmingham. Tolkienovo življenje je bilo tisti čas razdeljeno na ruralni Sarehole z mlinom južno od

Birminghama in sam urbani Birmingham, kjer obiskoval šolo kralja Edvarda. Mabel Tolkien je leta 1900 prestopila v rimskokatoliško cerkev, Roland in Hilary sta bila od takrat vzgajana v katoliškem duhu. Župnik oče Francis Morgan jih je pogosto obiskoval in postal družinski prijatelj. Družina se je preselila v kraj z imenom King's Heath, kjer so živeli v bližini železniške postaje. Tu se je Tolkien prvič srečal z zanimivimi imeni valižanskih krajev, napisanih na vlakih, kot so Nantyglo, Penrhiwceiber in Senghenydd. To je bil zanj začetek razvoja lingvistične imaginacije.

Tolkienova družina je takrat živela na robu revščine. Položaj se je še poslabšal, ko je Mabel Tolkien obolela za diabetesom. Umrla je 15. oktobra leta 1904. Osirotela fanta je v materialno in duhovno varstvo prevzel oče Francis Morgan. Čez čas pa sta fanta odšla k teti Beatrice Suffield in kasneje v oskrbo h gospe Faulkner.

V tem času je Ronald že kazal odlične lingvistične sposobnosti. Vešč je bil v latinščini in grščini, spoznaval se je tudi s številnimi drugimi jeziki, arhaičnimi in modernimi, kot so gotščina in kasneje finščina. Že si je izmišljeval svoje jezike, iz čiste zabave. Na šoli kralja Edvarda se je z nekaj prijatelji redno srečeval v družčini z imenom »T. C. B. S.« (Tea Club Barrovian Society, ime so si nadeli po čajnem klubu, kjer so se srečevali). Izmenjevali so zamisli in kritizirali književna dela drug drugega, vse do leta 1916.

Ko je bilo Ronaldu 16 let, je v oskrbo h gospe Faulkner prišla živeti tudi 19-letna Edith Bratt. Ronald in Edith sta postala dobra prijatelja in sčasoma se je njuno prijateljstvo poglobilo. Oče Francis je Rolandu prepovedal kakršnokoli dopisovanje z Edith, dokler ne dopolni 21 let. Roland je to prepoved dobesedno izpolnil. Leta 1911 je odšel na Exeter kolidž v Oxford, kjer se je izpopolnjeval v klasikih, stari angleščini, germanskih jezikih (posebej gotščini), valižanskem jeziku in finščini. Leta 1913 je spet lahko navezal stike z Edith. Posledično je nekoliko popustil v šolanju, zato se je prepisal iz študija klasikov na sorodno smer angleškega jezika in literature. Pri enem od predavanj iz stare angleščine je odkril pesem *Crist of Cynewulf*, ki ga je zelo navdušila zaradi same strukture in tudi zaradi opisa starodavnega časa. Le-ta je vzbudil navdih za kasnejšo stvaritev starodavnega sveta v njegovi različici. Tule je del pesmi:

Eála Earendel engla beorhtast

Ofer middangeard monnum sendeð

- Hail Earendel, brightest of angels, over Middle Earth sent to men.

- Pozdravljen Earendel, najsvetlejši od angelov, iz Srednjega sveta poslan ljudem.

(Middangeard je pradaven izraz za vsakdanji svet med nebesi in peklom.)

2. Vojna, Izgubljene povesti in akademija

Leta 1914 Edith sprejme zakramente katoliške cerkve in se preseli v Warwick. Prelepo podeželje naredi na Rolanda velik vtis. Istega leta avgusta izbruhne vojna. Roland se v nasprotju z vrstniki ne pridruži vojakom, temveč odide v Oxford in junija leta 1915 konča študij. V tem času je veliko časa posvetil tudi pisanju poezije in izumljanju jezikov, posebej jeziku, ki ga je poimenoval quenya. Le-ta je bil močno pod vplivom finščine, manjkalo pa mu je ozadje slikovitih neskladenjskih predstav. Tolkien se je vendarle javil za drugega poročnika v lancashireske strelce. Med čakanjem na vpoklic v Staffordshiru se je ukvarjal z idejo o Earendelu, pomorščaku, ki je postal zvezda, in njegovih popotovanjih. 22. marca leta 1916 se je v Warwicku poročil z Edith.

Kmalu so ga vpoklicali na zahodno fronto, kjer se je bojeval v napadu na Somme v Franciji. Po štirih mesecih, preživetih v strelskih jarkih, je podlegel t. i. boleznim strelskih jarkov, neke vrste infekciji, ki je značilna za nehigienske okoliščine. Zgodaj novembra so ga poslali nazaj v Anglijo, kjer se je mesec dni zdravil v bolnišnici v Birminghamu. Za božične praznike se je že vrnil k Edith v Great Haywood v Staffordshire. Pod vplivom izkušenj iz vojne in zaradi izgube tesnega prijatelja iz družbe »T. C. B. S.« je začel pisati Knjigo izgubljenih povesti (Book of Lost Tales), ki ni izšla za časa njegovega življenja. Večina teh zgodb je izšla kasneje v knjigi Silmarillion (prevedena tudi v slovenščino). Tu so se njegove predstave že izoblikovale in prav tako jezika quenya in goldogrin (jezika temnih vilinov in Noldorjev). Tu so zapisane že prve verzije bitk proti Morgothu, obleganje in padec Gondolina in Nargothronda, zgodba o Turinu ter Beren in Luthien.

Tolkienu so se v letih 1917 in 1918 bolezenski znaki ponavljali. Vpoklicali so ga le za različna poročniška dela v vojaških kampih. Med enim od obiskov Edith v vojaškem kampu sta Roland in Edith odšla na sprehod v bližnji gozd, kjer je Edith plesala zanj. Od tod prihaja inspiracija za zgodbo o Beren in Luthien, ki je zaradi ponavljanja te teme postala legendarna v Tolkienovih zgodbah. Prvi sin John Francis Reuel (kasneje duhovnik oče John Tolkien) se je rodil 16. novembra 1917.

V času sklenitve premirja (11. novembra 1918) si je Tolkien prizadeval za akademsko službo. Najprej je služboval kot asistent leksikograf pri pripravi novega angleškega slovarja (Oxford English Dictionary). V tem času je objavil eno od Izgubljenih povesti Padec Gondolina, ki je bila dobro sprejeta pri bralcih; tudi pri dveh kasnejših Rolandovih prijateljih in članih družbe Inklings, Nevillu Coghillu in Hugu Dysonu. Leta 1920 je zaprosil za mesto izrednega profesorja angleškega jezika na Univerzi v Leedsu in, presenečen, dobil službo. Nadaljeval je

z izumljanjem vilinskih jezikov in pisanjem Izgubljenih povesti. V Leedsu je sodeloval z znanim urednikom E. V. Gordonom. Skupaj sta ustanovila Vikinški klub (Viking Club) za diplomske študente, namenjen predvsem branju starih nordijskih sag in pitju piva. Rodila sta se mu še dva sinova Michael Hilary Reuel (oktobra 1920) in Christopher Reuel (leta 1924). Leta 1925 se je sprostilo mesto profesorja anglosaškega jezika na Univerzi v Oxfordu in Tolkien se je uspešno prijavil.

3. Profesor Tolkien, Inklingi in hobiti

Kot profesor na Univerzi v Oxfordu se je Tolkien dobro znašel v večinoma moški družbi učiteljev, raziskovalcev. Izmenjeval je zamisli in občasno objavljala akademska besedila (npr. predavanje *Beowulf, the Monsters and the Critics*). Njegovi komentarji so včasih vplivali na razumevanje nekaterih področij (npr. esej o angleščini in valižanščini, kjer razlaga o izvorih termina valižanski in njegovih fonetičnih referencah). Njegovo akademsko življenje je bilo večinoma brez posebnosti. Od leta 1945 vse do upokojitve leta 1959 je ostal profesor angleškega jezika in literature na Univerzi v Oxfordu. Učil je diplomske študente in igral pomembno vlogo v akademskih političnih in administrativnih krogih. Prav tako enolično je bilo tudi njegovo družinsko življenje. Leta 1929 se mu je rodila še hči Priscilla. Pisal je otroška ilustrirana pisma božičku, ki so bila izdana leta 1976 (*The Father Christmas Letters*). Njegov sin John je postal duhovnik, Michael in Christopher sta oba služila vojsko pri letalstvu; Michael je postal ravnatelj, Christopher pa učitelj na univerzi. Priscilla je postala socialna delavka. Družina je živela mirno predmestno življenje severnega Oxforda v Headingtonu.

Vendar pa je bilo Tolkienovo družabno življenje veliko bolj zanimivo in plodno. Postal je eden od ustanovnih članov skupine, v kateri so se zbirali prijatelji iz oxfordskih akademskih krogov. Imenovali so se *The Inklings*. Bolj znani člani so bili že omenjena Neville Coghill in Hugo Dyson, potem Owen Barfield, Charles Williams in tudi Clive Staples Lewis. Slednji je postal Tolkienov dober prijatelj. Velik del zaslug za spreobrnitev C. S. Lewisa nazaj h krščanstvu je moč pripisati Tolkienu. Inklingi so na svojih druženjih prebirali svoja dela v nastajanju, se pogovarjali in pili.

4. Pripovedovalec zgodb

Tolkien je ves čas nadaljeval in razvijal svojo mitologijo in jezike. Veliko zgodb, ki so bile posthumno izdane, je nastajalo sproti, s pripovedovanjem in izmišljanjem zgodb svojim

otrokom. Nekega dne, kot je sam povedal, pa je sredi popravljanja izpitnih nalog študentov, naletel na prazen list, na katerega je, zaradi kateregakoli anarhičnega demona že, napisal: »In a hole in the ground there lived a hobbit.« (V luknji v tleh je živel hobit.) Odločil se je, da razišče, kaj je hobit, v kakšni luknji živi in kakšna so tla, v kateri je ta luknja ... in tako je nastala zgodba Hobit, ki je izšla leta 1937 pri založbi George Allen & Unwin. Uspeh in priljubljenost Hobita sta založbo prepričala, da Tolkienu ponudi izdajo še kakšne podobne zgodbe. V tistem času je Tolkien že ustvarjal Legendarium, ki je znan kot Quenta Silmarillion ali krajše Silmarillion. Ta pa ni bil komercialno zanimiv za založbo, kar je Tolkiena zelo žalostilo. Založba je želela novega Hobita. Tolkien je dokončal zelo kompleksno šestnajstletno zgodovino, ki je bila več kot le otroška zgodba – Gospodarja prstanov. Med leti 1954 in 1955 je izšla trilogija Gospodar prstanov. Pravice za izdajo je dobila tudi ameriška založba Houghton Mifflin. Tako založba kot Tolkien so bili izjemno zadovoljni z odzivom bralcev.

5. Kult

Gospodar prstanov je doživel zelo različne kritike; zelo vznesene (W. H. Auden, C. S. Lewis), zelo pogubne (E. Wilson, E. Muir, P. Toynbee) in vse vmes. Leta 1956 je BBC radio (tretji program – intelektualni program) predvajal zelo zgoščeno priredbo Gospodarja prstanov. Radijska igra je bila posneta v 12 delih (skupaj približno 13 ur). Takrat je bil radio še vedno dominantni medij v Britaniji.

Velik 'bum' se je zgodil, ko je leta 1965 izšla papirna (paperback) verzija Gospodarja prstanov. Trilogija je bila cenovno in distribucijsko dostopnejša in je predstavljala, posebej za ameriške bralce, nekaj povsem novega, a hkrati bližnjega. Do leta 1968 je Gospodar prstanov postal skoraj biblija alternativne družbe oz. alternativnih družbenih gibanj in mladinskih subkulturnih gibanj.

Tolkien je obenem sprejemal odziv bralcev z zadovoljstvom, saj je precej obogatel, in z obžalovanjem (zamisel o velikem 'tripu': zaužiti Gospodarja prstanov in LSD simultano, mu ni bila všeč). Oboževalci so ga čakali pred hišo, klicarili so ga sredi noči in spraševali, če ima Balrog krila in podobno. Tolkienu zvezdnitvo ni bilo pogodu. Spremenil je naslov, telefonsko številko in se kočno, z Edith, preselil v Bournemouth, v manjši, mirnejši kraj na južni obali Anglije, kjer so v večini prebivali starejši ljudje. Kult fantazijske literature, ne samo Tolkienove, čeprav naj bi jo ravno on ponovno obudil, se je medtem zelo razširil.

6. Druga dela

Tolkien je poleg besedil povezanih s Srednjim svetom (npr. Pustolovščine Toma Bombadila), pisal tudi druga povsem ne navezujoča se na Srednji svet (npr. Imram, Kovač iz Velikega Wootna, Kmet Tilen iz Hama, Nigglov list).

Večino njegovih del je po očetovi smrti zbral, uredil in izdal sin Christopher Tolkien. Dolgo pričakovan Silmarillion je izšel leta 1977. Leta 1980 so izšla besedila zbrana pod skupnim naslovom Nedokončane povesti Numenorja in Srednjega sveta. Ta nejasna in težje razumljiva besedila so se na presenečenje založbe George Allen & Unwin dobro prodajala. Tako je pod budnim uredniškim očesom Christopherja Tolkiena izdala (založbe so se skozi leta, od 1983 do 1997 menjale) obsežno in kompleksno študijo, v 12 knjigah, Zgodovino Srednjega sveta.

7. Konec

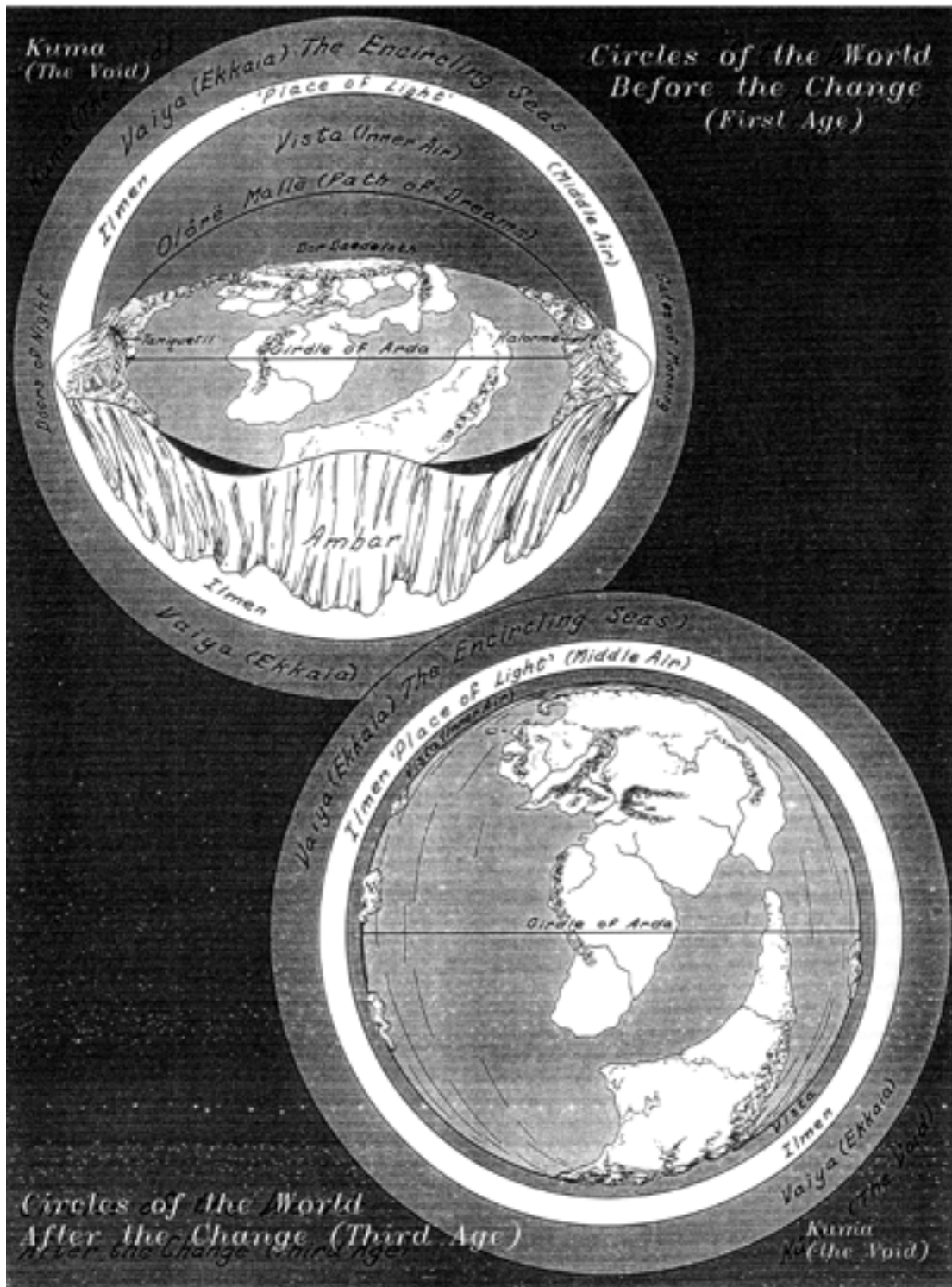
Po upokojitvi leta 1969 sta se Edith in Roland preselila v Bournemouth. 22. novembra 1971 je Edith umrla in Roland se je vrnil v Oxford, na Merton Kolidž. Roland Tolkien je umrl 2. septembra 1973. Z Edith sta pokopana v katoliškem delu Wolvercotskega pokopališča v severnem predmestju Oxforda. Na nagrobniku je legendarni napis:

Edith Mary Tolkien, Lúthien, 1889-1971

John Ronald Reuel Tolkien, Beren, 1892-1973

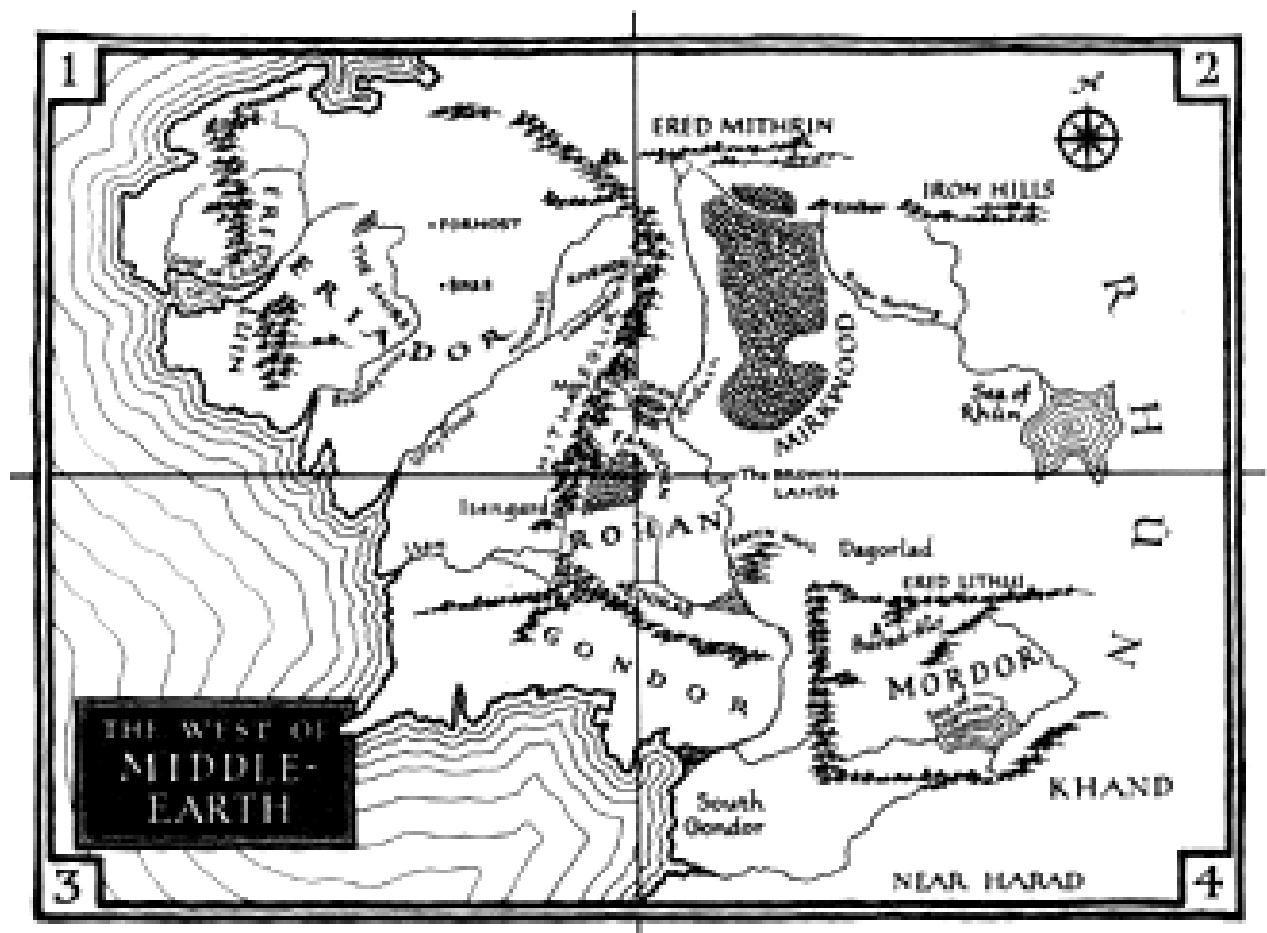
- Vir:
1. <http://www.tolkiensociety.org/tolkien/biography.html>
 2. Carpenter, Humphrey (2002): J. R. R. Tolkien (A Biography). Harper Collins Publishers, London.

Slika 1.2: Srednji svet v prvem in tretjem veku



Vir: Wynn Fonstad, Karen (1994): The Atlas of Middle-earth. Harper Collins Publishers, London. Str. viii.

Slika 1.3: Zahodni del Srednjega sveta v tretjem veku



Vir: Tolkien, J. R. R. (1995): The Lord of the Rings. Harper Collins Publishers, London. Str. 1141.