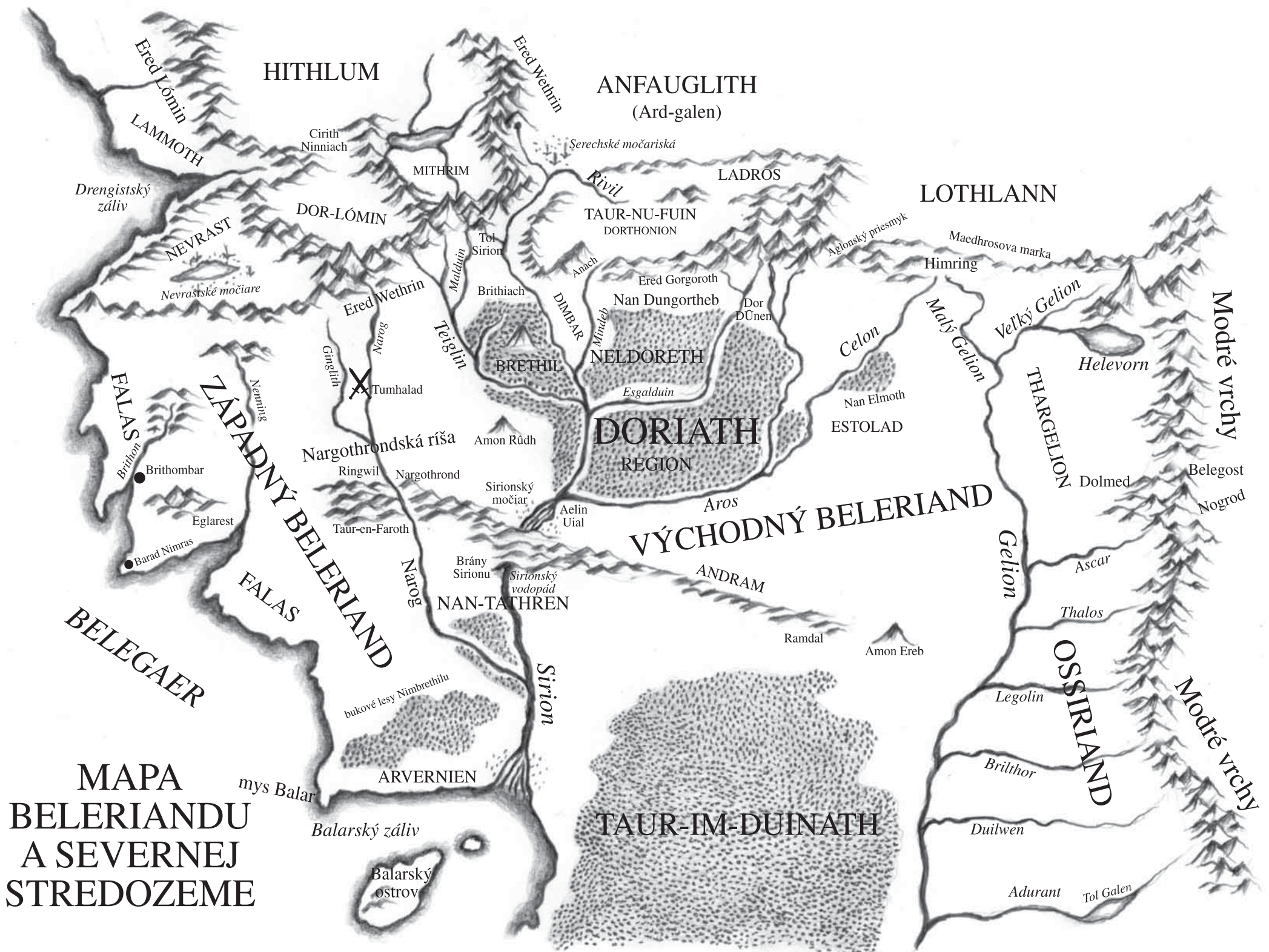


A lush, mossy forest floor with large tree roots and green foliage. The scene is bathed in a warm, golden light, creating a sense of depth and texture. The foreground is dominated by large, moss-covered tree roots and various green plants, including ferns and broad-leafed species. The background shows more trees and foliage, slightly out of focus, adding to the dense, natural atmosphere.

✠ J. R. R. TOLKIEN  
SILMARILLION





HITHLUM

ANFAUGLITH  
(Ard-galen)

LOTHLANN

LAMMOTH

DOR-LÓMIN

TAUR-NU-FUIN  
DORTHONION

NEVRAST

MITHRIM

LADROS

Drengistský záliv

Nevrastské močiare

Ered Wethrin

Rivil

Himring

Maedhrosova marka

FALAS

ZÁPADNÝ BELERIAND

BRETHIL

NELDORETH  
DORIATH REGION

Celon

Velký Gelion

THARGELION

Modré vrchy

Brithon  
Brithombar  
Eglarest  
Barad Nimras

Nargothrondská ríša

Amon Rúdh

Esgalduin

Nan Elmoth

ESTOLAD

Helevorn

Belegost  
Nogrod

Ringwil Nargothrond

Sirionský močiar

Aelin Uial

VÝCHODNÝ BELERIAND

Gelion

Ascar

Thalos

BELEGAER

FALAS

Narog

NAN-TATHREN

ANDRAM

Randal

Amon Ereb

OSSRIAND

Modré vrchy

bukové lesy Nimbrethilu

Sirion

ARVERNIEN

TAUR-IM-DUINATH

Legolin

Brilthor

Duilwen

Adurant

Tol Galen

MAPA  
BELERIANDU  
A SEVERNEJ  
STREDOZEME

mys Balar

Balarský záliv

Balarský ostrov



J. R. R. TOLKIEN

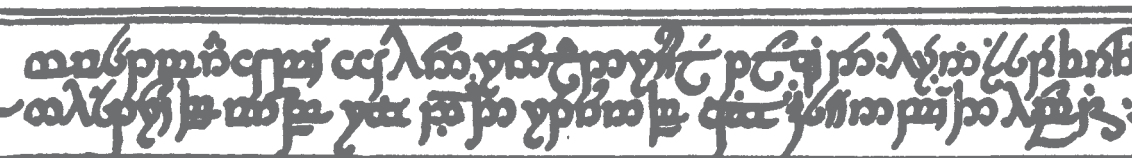
# SILMARILLION





J. R. R. TOLKIEN  
SILMARILLION

**slovarť**



Originally published in English by  
HarperCollins Publishers under the title  
THE SILMARILLION by J.R.R. Tolkien  
© The J.R.R. Tolkien Copyright Trust and C.R. Tolkien 1977.

Všetky práva vyhradené

Slovak edition © 2003, 2008 by Vydavateľstvo SLOVART,  
spol. s. r. o., Bratislava  
Translation © 2003, 2008 by Branislav Varsik, Katarína Varsiková,  
translated under licence from HarperCollins Publishers Ltd

The author asserts the moral right  
to be identified as the author of this work.

ISBN 978-80-8085-534-5

## OBSAH

Predslov .....	7
Predhovor k druhému vydaniu .....	10
Z listu J. R. R. Tolkiena Miltonovi Waldmanovi, 1951 .....	11

### AINULINDALĚ

### VALAQUENTA

#### *Quenta Silmarillion*

1 O počiatku dní .....	51
2 O Aulěm a Yvanne .....	59
3 O príchode elfov a zajatí Melkorovom .....	64
4 O Thingolovi a Meliane .....	73
5 O Eldamare a princoch ľudu Eldaliov .....	75
6 O Fěanorovi a odpútaní Melkora .....	81
7 O silmariloch a nepokoji Noldorov .....	85
8 O Zatmení Valinoru .....	91
9 O odchode Noldorov .....	96
10 O Sindaroch .....	110
11 O Slnku, Mesiaci a ukrytí Valinoru .....	117
12 O ľudoch .....	123
13 O návrate Noldorov .....	126
14 O beleriandských ríšach .....	138
15 O beleriandských Noldoroch .....	146
16 O Maeglinovi .....	152
17 O príchode ľudí na západ .....	162
18 O zničení Beleriandu a Fingolfinovom páde .....	172
19 O Berenovi a Lúthien .....	184
20 O bitke piatej: Nirnaeth Arnoediad .....	212
21 O Túrinovi Turambarovi .....	223
22 O rozvrátení Doriathu .....	255
23 O Tuorovi a páde Gondolinu .....	266
24 O Eärendilovej plavbe a Vojne hnevu .....	274



AKALLABĚTH 285

O PRSTEŇOCH MOCI 313  
A TREŤOM VEKU

[Tabuľky]

Rodokmene

I Finwëho rod

II Potomkovia Olëho a Elwëho

III Bëorov rod

IV a V Rod Hadorov a Halethin ľud

*Delenie elfov*

Poznámka k výslovnosti ..... 341

Menný register ..... 343

Príloha: Slovník slovotvorných základov  
quenijských a sindarských vlastných mien ..... 380

## PREDSLOV

*Silmarillion*, ktorý vychádza štyri roky po autorovej smrti, je záznamom zo Starších dní, čiže Prvého veku Sveta. Zatiaľ čo *Pán prsteňov* opisoval veľké udalosti na konci Tretieho veku, *Silmarillion* sa zaoberá legendami pochádzajúcimi z oveľa hlbšej minulosti, keď v Stredozemi prebýval Morgoth, prvý Temný pán, a keď proti nemu Veľelfi vytiahli do vojny, aby vydobyli silmarily.

*Silmarillion* však nielenže opisuje udalosti staršie ako *Pán prsteňov*, no skoršieho dátumu je vo všetkých podstatných rysoch i jeho koncepcia. Prvé časti diela, ktoré v tom čase ešte nemali tento názov, sa objavili pred polstoročím a najstaršie poznámky s hlavnými mytologickými príbehmi, narýchlo načmárané ceruzkou, dokonca už v zodratých zápisníkoch z roku 1917. Mnoho zo *Silmarillionu* sa však objavuje aj v *Pánovi prsteňov*.

Za otcovho života dielo nevyšlo, hoci sa ho nevzdal a nikdy, dokonca ani v posledných rokoch, na ňom neprestal pracovať. Za celý ten dlhý čas *Silmarillion* vnímal ako jednoduché široké rozprávanie a vykonal v ňom iba málo zásadných zmien. Tak sa z textov už dávno stala kodifikovaná tradícia slúžiaca ako základ neskorších prác. *Silmarillion* však mal ďaleko od nemenného textu a často sa upravovali dokonca aj podstatné myšlienky o povahe sveta, ktorý zobrazuje. Nezriedka ponúka tie isté legendy v skrátenejšej i dlhšej podobe napísané rôznymi štýlmi. Rokmi pribúdalo zmien i jednotlivých kratších i dlhších verzií, až sa celá história stala veľmi komplikovanou s mnohými prúdmi, smermi a vrstvami, že sa zdalo nemožným dosiahnuť jej konečnú a definitívnu podobu. Navyše sa staré legendy (staré v zmysle Prvého veku, no i veku môjho otca) stali hybnou silou a zdrojom najhlbších reflexií, lebo vo svojej neskoršej práci sa otec menej venoval mytológii a poézii a svoju pozornosť sústredil na teológiu a filozofiu. To vysvetľuje aj viaceré štýlové nezrovnalosti.

Po otcovej smrti pripadlo na mňa, aby som sa pokúsil dostať dielo do publikovateľnej podoby. Bolo mi jasné, že pokus prezentovať v rámci jednej knihy celú rozmanitosť materiálov - t.j. ukázať *Silmarillion* ako pravdivý, priebežný a vyvíjajúci sa tvorivý proces trvajúci vyše pol storočia - povedie iba k zmä-

teniu a strate toho, čo je podstatné. Preto som sa rozhodol podujat sa na vytvorenie jediného textu, ktorý som chcel zostaviť tak, aby poskytoval usporiadané a vnútorne konzistentné rozprávanie. Pri práci som zistil, že záverečné kapitoly (od smrti Túrina Turambaru) kladú obzvlášť veľké ťažkosti, pretože dlhé roky zostali bezo zmeny a boli v niektorých ohľadoch v rozpore s myšlienkami v iných častiach diela.

Pokusy o úplne jednotný systém (či už v rámci *Silmarillionu*, alebo celého otcovho diela) nie sú pravdepodobne účelné, lebo k nemu možno dospieť, ak vôbec, až po nesmiernom a zbytočnom úsilí. Okrem toho, otec vnímal dielo ako kompiláciu - zhrňujúce rozprávanie, ktoré vzniklo oveľa neskôr z veľkého množstva zdrojových materiálov (básní, análov a ústnych podaní) zachovaných dávnou tradíciou. Táto koncepcia má svoju paralelu aj v histórii knihy, pretože v jej koreňoch leží skoršia próza a poézia. Vo svojej podstate je *Silmarillion* kompilátom nielen v teórii, ale aj v skutočnosti. Všetky tieto okolnosti spôsobujú, že sa v rámci diela mení rýchlosť narácie, ako aj množstvo podrobností. Napríklad presné údaje o mieste a motívoch obsiahnuté v legende o Túrinovi Turambarovi ostro kontrastujú so záznamom o konci Prvého veku, keď sa zrútil Thangorodrim a padol Morgoth. V texte môžeme nájsť aj rôznosť v tóne rozprávania a opisoch, i ďalšie nejasnosti a nejednotnosti. Pri *Valaquente* je taktiež potrebné predpokladať, že aj keď obsahuje mnohé z najstarších období Eldarov vo Valinore, v neskorších časoch bol zápis prepísaný, čím sa vysvetľujú neustále posuny v čase a postoji, akoby božské sily raz priamo aktívne zasahovali do diania vo svete a inokedy zas boli len vzdialeným, strateným rádom, známym len z pamäti.

Kniha, aj keď sa musí nevyhnutne volať *Silmarillion*, neobsahuje iba *Quentu Silmarillion*, t.j. samotný *Silmarillion*, ale aj štyri ďalšie kratšie diela. *Ainulindalë* a *Valaquent*a sa na začiatku prirodzene so samotnými dejmi v *Silmarillione* úzko spájajú, no *Akallabêth* a *O Prsteňoch moci*, zaradené na konci, sú (a to treba zdôrazniť) úplne samostatné a nezávislé. Do knihy boli vložené, pretože otcovým výslovným zámerom bolo vytvoriť kompletne dejiny od *Hudby Ainur*, ktorou sa počal svet, až po odchod Nositeľov prsteňa do Mithlondských prístavov na konci Tretieho veku.

Knihá obsahuje veľké množstvo mien, z ktorých som zostavil úplný register, no počet osôb (elfov a ľudí), ktoré zohrávajú v dejinách Prvého veku dôležitú úlohu, je oveľa menší. Týchto je možné nájsť v genealogických tabuľkách. Okrem toho som ešte zostavil tabuľku objasňujúcu dosť komplikovaný spôsob tvorby mien elfských národov a zoznam slovotvorných koreňov, z ktorých sa tieto mená tvoria, a na konci knihy je priložená aj mapa. Tu si treba uvedomiť, že veľké horské pásmo na východe – Ered Luin či Ered Lindon, t.j. Modré vrchy, sa v mape v *Pánovi prsteňov* nachádzajú úplne na západe. V knihe je ešte menšia mapka, ktorá čitateľovi umožní rýchlo sa zorientovať v polohe elfských kráľovstiev po návraťe Noldorov do Stredozeme. Viac som nechcel knihu zatažovať ďalšími komentármi ani poznámkami.

V náročnej a neistej úlohe prípravy textu *Silmarillionu* mi podal veľkú pomocnú ruku pán Guy Kay, ktorý na nej so mnou pracoval v rokoch 1974 – 1975.

Christopher Tolkien, 1977

## PREDHOVOR K DRUHÉMU VYDANIU

Asi niekedy koncom roka 1951, keď dokončil Pána prsteňov a keď zápasil s ťažkosťami s jeho vydaním, napísal otec veľmi dlhý list svojmu priateľovi Miltonovi Waldmanovi, ktorý v tom čase pracoval ako redaktor vo vydavateľstve Collins. Tento list zapadá do kontextu otcovej požiadavky, ktorá spôsobila toľko bolestných názorových rozdielov, že *Silmarillion* a *Pán prsteňov* musia vyjsť „spojené a prepojené“, „ako jedna dlhá Sága o Drahokamoch a Prsteňoch“. Tu však nie je potrebné ďalej sa touto záležitosťou zaoberať. List, ktorý vtedy napísal s cieľom zdôvodniť a objasniť svoju požiadavku, sa nakoniec stal vynikajúcim úvodom do koncepcie dávnejších Vekov (druhá časť, ako otec hovorieval, nie je ničím iným ako „dlhým, no odvážnym resumé“ k rozprávaniu *Pána prsteňov*), a preto si myslím, že list patrí do *Silmarillionu*. Preto ho tu i prikladám.

Pôvodný list sa stratil, ale Milton Waldman si ho dal prepísať a kópiu tohto prepisu zaslal otcovi. Tento prepis bol aj neskôr použitý v listoch *The Letters of J. R. R. Tolkien* (1981), č. 131. Text, ktorý prikladám, vyšiel s menšími opravami a vynechaním niektorých poznámok pod čiarou v *Listoch* na stranách 143 - 157. Prepis však obsahoval množstvo chýb v menách, ktoré zväčša opravil už otec, no nevšimol si nasledujúcu vetu: „V podstate nebolo nič zlé na tom, že aj napriek odporúčaniu sa rozhodli zotrvať nanešťastie v smrteľných krajoch, kde vykonali toľko hrdinských skutkov.“ Tu prepisovateľ určite vynechal z rukopisu niektoré slová a aj v ďalších možno urobil chyby.

Odstránil som aj niektoré omyly v texte a registroch, ktoré doteraz unikali našej pozornosti vo vydaniach *Silmarillionu* v tvrdej väzbe. Z nich najväznejšími bolo datovanie vládcov Númenoru (opis týchto omylov i vysvetlenie, ako k nim došlo, sa nachádza v *Unfinished Tales* (1980), strana 226, poznámka II a v *Peoples of Middle-Earth* (1996), strana 154, §31).

Christopher Tolkien, 1999

## Z LISTU J. R. R. TOLKIENA MILTONOVI WALDMANOVI, 1951

Môj drahý Milton,

žiadal si ma, aby som Ti v stručnosti načrtnol niečo okolo môjho imaginárneho sveta. Je veľmi ťažké povedať niečo bez toho, aby som sa nadtľho nerozrozprával: snaha povedať zopár slov otvára stavidlá egoistickému vzrušeniu umelca vyrozprávať, ako celá tá vec vyrástla, aká je a čo (ako si aspoň sám umelec myslí) ňou chcel povedať alebo zobrazit'. Nedá mi, aby som ťa týmito vecami neobťažoval, no prikladám aj obyčajné resumé obsahu diela, ktoré (asi) je všetko, čo vlastne chceš, použiješ a na čo si nájdeš čas.

Čo sa týka času, rastu a tvorby diela, začalo sa to mojím vlastným počiatkom, hoci si nemyslím, že to okrem mňa vôbec niekoho zaujíma. Tým mám na mysli, že sa nepamätám, kedy som ho nevytváral. Mnohé deti si vymýšľajú alebo začnú vymýšľať všelijaké jazyky. Mňa táto činnosť drží od okamihu, keď som sa naučil písať, a nikdy ma neopustila. Keďže som svojou profesiou filológ (prejavujúci veľký záujem o estetiku lingvistiky), časom sa mi vo významnej miere zmenil vkus, zvýšili sa moje vedomosti a pravdepodobne i zručnosť v tejto činnosti. Na pozadí príbehov teda leží rodina jazykov načrtnutých v hlavných rysoch. No stvorenia, ktoré v angličtine zavádzajúco nazývam elfmi, majú priradené dva príbuzné jazyky a tie sú prepracovanejšie, s vlastnými písomnými dejinami a ktorých tvary (zobrazujúce dve odlišné stránky môjho jazykového vkusu) sú odvodené na vedeckom základe. V týchto dvoch jazykoch som vytvoril skoro všetky mená objavujúce sa v mojich legendách. Tým práca získala osobitý charakter (systematický a konzistentný lingvistický štýl, ako aj ilúziu historickosti) v oblasti nomenklatúry, čo, ako si myslím, iným podobným dielam chýba. Nie všetci však budú tento prístup považovať za taký dôležitý ako ja, no mojím prekliatím je akútna citlivosť.

Rovnako veľkú vášeň *ab initio* prechovávam aj k mýtom (nie alegóriám), rozprávkam a nadovšetko k hrdinským legendám stojacim na pomedzí medzi rozprávkou a skutočnou históriou, ktorých je na môj vkus vo svete (mne dostupnom) tak hrozne málo. Už som študoval na univerzite, keď mi skúsenosť vnukla myšlienku, že tieto dva záujmy sa navzájom nevyučujú - to znamená, že veda a romanca nie sú dva protiláhlé póly - ale že môžu

byť navzájom nerozlučne späté. Nemám v oblasti mýtov a rozprávok formálne *vzdelanie*<sup>1</sup>, hoci som sa o ne vždy (pokiaľ sa dalo) zaujímal a vyhľadával som si materiály a diela s osobitým výrazom a atmosférou. Nestačili mi teda iba znalosti. Taktiež – a dúfam, že to nevyznie nezmyselne – som od svojho najútlejšieho veku lutoval chudobu mojej milovanej krajiny, ktorá nemá príbehy späté s vlastným jazykom a zemou, aspoň teda nie v kvalite, ktorú som hľadal a našiel (ako prísadu) v iných legendách. K dispozícii som mal zdroje grécke, keltské, románske, germánske, škandinávské a fínske (tie ma veľmi ovplyvnili), ale okrem zopár chudobných diel nijaké anglické. Iste, máme celý artušovský svet, no nech je aký mocný, dokonale sa naturalizoval a dnes sa spája s britskou pôdou, a nie s Anglickom, a preto nemôže nahradiť to, čo mne chýba. Lebo ako „rozprávka“ je rozsiahly, fantastický, nsystematický a opakujúci sa a priamo vychádza z kresťanstva.

Z dôvodov, ktorými sa nebudem hlbšie zaoberať, považujem túto poslednú charakteristiku za osudovú nevýhodu. Mýtus a rozprávka musí ako všetko umenie v rozpustenej podobe odrážať a obsahovať prvky morálnych a náboženských právd (či neprávd), no tie nesmú byť rukolapné – v podobe, v akej ich poznáme v skutočnom svete. (Teraz samozrejme hovorím o našej súčasnej situácii, nie o starovekých pohanoch v predkresťanských dobách. Nebudem tu však opakovať to, čo som sa snažil objasniť vo svojej eseji, ktorú si čítal.)

Nesmej sa! Kedysi (odvtedy mi už chochol dávno odpadol) som si zaumienil, že vytvorím súbor viac či menej súvisiacich legiend, ktoré by som venoval Anglicku, mojej krajine, obsahujúcich kozmogonické mýty i romantické rozprávky – tie väčšie by v kontakte so zemou vychádzali z menších a tie menšie by zase čerpali nádheru rozsiahleho plátna na pozadí. Chcel som, aby sa niesli v tóne a kvalite, ktorá mi tak chýbala, aby boli tak trochu chladné a číre, nasiaknuté naším „vzduchom“ (klímou a pôdou severozápadu, to jest Británie a bližších častí Európy, a nie Talianskom ani Egejským morom a ešte menej Východom), a pritom aby niesli premenlivú krásu, ktorú niektorí označujú za keltskú (hoci je skutočne ťažké nájsť pravé staroveké keltské veci). Moje mýty mali byť „vznešené“, očistené od hrubosti a vhodné viac pre ducha dospelých z kraja ponoreného v poézii. Niektoré príbehy

<sup>1</sup> Aj keď som nad ním dosť uvažoval.

by som vyrozprával celé, iné som zas plánoval načrtnúť iba v hlavných obrysoch. Jednotlivé cykly mali byť prepojené s majestátnym celkom, a pritom mali ponechať priestor aj pre iných duchov a ruky, ktoré narábajú farbou, hudbou a drámou. Absurdné.

Zaiste, že takáto prehnaná ambícia sa nedala naplniť naraz. Samotné príbehy sú ako vec. Objavili sa v mojej mysli ako niečo dané, a keď prišli, hoci samostatne, priniesli so sebou aj vzťahy k iným. Pri tejto pohlcujúcej práci, ktorú som musel neustále prerušovať (hlavne vo chvíľach, keď sa okrem samotných nevyhnutností života moja myseľ pripútala k tomu druhému pólu záujmu a zaoberala sa lingvistikou), som mal vždy pocit, že zaznamenávam niečo, čo už niekde „je“ - inými slovami, že si nevymýšľam.

Prirodzene, že som vymyslel a napísal aj mnoho iných prác (najmä pre deti). Niektoré z nich unikli tejto rozvetvenej a všeobšahujúcej téme a boli v konečnom dôsledku definitívne o niečom inom (napríklad *Leaf by Niggle* a *Farmer Giles* - jediné dve, čo boli publikované). Samotný *Hobit*, ktorý má v sebe oveľa viac podstatného, tiež pôvodne vznikol nezávisle, a keď som s ním začínal, nevedel som, že aj on sem patrí. No ukázal sa byť objavom úplnosti celku, jeho zostúpením na zem, ponorením sa do histórie. Ak sa vznešené legendy o počiatku pozerajú na svet cez elfov, tak prostredný príbeh o *Hobitovi* je ľudský. A posledný príbeh obe tieto hlavné nite spája.

Hoci nemám rád Alegóriu - vedomú a úmyselnú alegóriu, akýkoľvek pokus vysvetliť zmysel mýtu alebo rozprávky musí nevyhnutne použiť alegorický jazyk. (A, samozrejme, čím viac zo života príbeh má, tým viac je náchylný k alegorickým interpretáciám, zatiaľ čo čím lepšie je úmyselná alegória stvorená, tým skôr ju budú prijímať ako obyčajný príbeh.) Väčšina týchto prác<sup>2</sup> sa primárne zaoberá Pádom, Smrteľnosťou a Strojom. S Pádom sa spája nevyhnutne a tento motív sa v nich zjavuje v niekoľkých podobách. So smrteľnosťou sú prepojené potiaľ, pokiaľ ovplyvňujú umenie a túžbu tvoriť (alebo snáď by som mal povedať druhotne tvoriť), ktorá, ako sa zdá, nemá nijakú biologickú funkciu a nesúvisí s uspokojovaním obyčajného biologického života, s ktorým je v našom svete často v rozpore.

<sup>2</sup> Zásadne sa dotýkajú problémov vzťahu Umenia (a tvorivého procesu) a Primárnej reality.



Táto túžba sa snúbi s vášnivou láskou k skutočnému primárne-  
mu svetu, a preto je naplnená, hoci neuspokojená, pocitom  
smrteľnosti. Ponúka niekoľko príležitostí „Pádu“. Môže sa stať  
vlastníčka, lipnúca na veciach stvorených ako jej vlastné: dru-  
hotný tvorca túži stať sa Pánom a Bohom svojho vlastného stvo-  
renia. Postaví sa proti zákonom Tvorcu – najmä proti  
smrteľnosti. Oboje potom (samostatne či spoločne) vedie k túž-  
be po Moci, k túžbe naplniť svoju vôľu rýchlejšie a efektívnejšie,  
a tak vstupuje do hry Stroj (Mágia). Ním mám na mysli akékoľ-  
vek využitie všetkých externých plánov alebo predmetov  
(aparátu) namiesto rozvoja inherentných vnútorných síl či ta-  
lentu alebo dokonca využitie tohto talentu so skorumpovaným  
motívom ovládnuť: t.j. zrovnať skutočný svet so zemou či ovlád-  
nuť vôľu iných. Stroj zjavne predstavuje modernú formu, ktorá  
sa však spája s Mágiou viac, než si často uvedomujeme.

Nepoužíval som slovo „mágia“ konzistentne a vskutku musí  
elfská kráľovná Galadriel oponovať hobitom pri ich zmätoč-  
nom používaní tohto slova aj na predmet, aj na činnosť Ne-  
priateľa či elfov. Ja som hobitom neoponoval, pretože pre ten  
druhý význam nemáme slovo (keďže všetky ľudské príbehy  
zostali v tomto ohľade nepresné). No elfi v mojich príbehoch  
reprezentujú rozdielnosť. Ich mágia predstavuje Umenie oslo-  
bodené od ľudských obmedzení – vyžaduje si oveľa menej úsi-  
lia, je rýchlejšia, úplnejšia (produkt a vízia v neskazenom  
vzťahu). Jej cieľom je Umenie, a nie Moc, druhotné tvorenie,  
a nie ovládanie, čiže nie tyranské znetvorenie Stvorenia. Elfi sú  
nesmrteľní, aspoň teda pokiaľ tento svet siaha, a preto sa viac  
zaoberajú údelom a ťažobou nesmrteľnosti ako smrťou samot-  
nou. Nepriateľ vo svojich jednotlivých, na seba nadväzujúcich  
podobách sa zaujíma o obyčajné Ovládanie, a preto vzniká  
Pán mágie a strojov. Vystupuje tu však aj ten problém, že de-  
sivé zlo môže vzniknúť, a v skutočnosti aj vzniká, zo zjavne  
dobrého koreňa – túžby darovať prosperu svetu a iným<sup>3</sup>  
(rýchlo a podľa darcovho vlastného zámeru) a tento motív sa  
preto často opakuje.

<sup>3</sup> Nejde o stvorenie zla: toto je druhotný Pád, a preto elfi (predstavitelia druhot-  
ného stvorenia *par excellence*) sú jeho nepriatelia a predmetom jeho veľkej túž-  
by a nenávisť. A sú otvorení jeho podvodom. Ich pád vedie k vlastníctvu  
a (v menšej miere) k premene ich umenia na moc.

Cyklus sa začína kozmogonickým mýtom *Hudba Ainur*. Zjaví sa Boh a Valari (Čiže sily - v angličtine by sme povedali *gods* - bohovia). Valarov môžeme opísať ako akési anjelské sily, ktorých úlohou je vykonávať delegovanú moc v príslušných oblastiach (vládu alebo správu, *nie* tvorenie, vytváranie ani pretváranie). Sú „božskí“, čo znamená, že sa pôvodne nachádzali „mimo“ a existovali „pred“ stvorením sveta. Ich moc a múdrosť vyplýva z Poznania kozmogonickej drámy, ktorú najprv skutočne vnímali ako drámu (t. j. spôsobom, ako sa my pozeráme na príbeh vytvorený niekým iným) a až neskôr ako realitu. Čo sa týka samotného rozprávania, mal som v úmysle vytvoriť bytosti rovnakého rádu, krásy, moci a vznešenosti ako „božstvá“ vyššej mytológie, ktorú sú schopní akceptovať - odvážne povedané - tie mysle, ktoré veria v Božskú Trojicu.

Príbeh rýchlo prejde k *Dejinám elfov*, t. j. k samotnému *Silmarillionu*, a teda do sveta, ako ho vnímame my, hoci stále transformovaného v polomýtckej podobe. Sú v ňom racionálne hmotné bytosti s viac či menej podobnými telesnými rysmi, ako máme my. Poznanie Drámy stvorenia však ostalo neúplné - pre každého jednotlivého „boha“ i z hľadiska jedného veľkého Poznania, ktoré by vzniklo spojením všetkých čiastkových poznání - lebo (čistočne ako nápravu zla spôsobeného Melkorovou vzburou a čiastočne pre dokončenie všetkého až do konečnej podoby i s najdrobnejšími detailmi) Stvoriteľ neodhalil celý svoj plán. Najväčším tajomstvom zostalo stvorenie a povaha Božích detí. Jediné, čo bohovia vedeli, bolo, že deti prídu vo vopred stanovenom čase. Božie deti sú teda prvotne príbuzné a súčasne sú prvotne odlišné. A keďže predstavujú aj niečo úplne „iné“, ako sú bohovia, a keďže v ich stvorení títo nezohrávali nijakú úlohu, stávajú sa predmetom ich osobitej túžby a lásky. Božie deti sú Prvorodení - elfi a Pokračujúci - ľudia. Osudom elfov stala sa nesmrtnosť, láska ku všetkému krásnemu na svete, ktorý svojimi jemnými a dokonalými darmi privádzajú k plnému rozkvetu. Ich osudom je trvať, pokiaľ trvá svet, neodchádzať z neho, dokonca ani keď ich zabijú, a vracaať sa. Keď prídu Pokračovatelia, elfi ich majú učiť a pripraviť pre nich cestu. Keď Pokračujúci začnú rásť a prijímať život, ktorý je zdrojom ich oboch, elfi začnú upadať. Osudom (Darom) ľudí je smrtnosť, oslobodenie sa z kruhov sveta. Keďže je však celý cyklus vyrozprávaný z pohľadu elfov, smrtnosť sa v ňom vysvetľuje mysticky ako záhada, ktorú stvoril

Boh, a nič viac sa o nej nevie, než že „Boží zámer s ľuďmi ostal skrytý“ – k žiaľu a závesti nesmrteľných elfov.

Ako vravím, legendy Silmarillionu sú osobité a odlišujú sa od všetkého, čo poznám, v tom, že nie sú antropocentrické. Ich ústredným bodom a záujmom nie sú ľudia, ale elfi. Ľudia sa pridávajú akoby samozrejme: koniec koncov i autor je len človek a aj jeho čitatelia sú ľudia, a preto do našich príbehov musia ľudia nevyhnutne vstúpiť – nestačí ich len transfigurovať, či čiastočne zastúpiť elfmi, trpaslíkmi, hobitmi a pod. Napriek tomu však neskoro prichodzí ľudia, bez ohľadu na to, ako ich dôležitosť narastá, zostávajú na okraji záujmu.

Z kozmogonického hľadiska dochádza k pádu – pádu anjelov, dalo by sa povedať, hoci po formálnej stránke je tento pád, prirodzene, dosť odlišný od kresťanských mýtov. Tieto príbehy sú „nové“ a nie sú priamo odvodené z iných mýtov či legiend. Napriek tomu však musia v dosť veľkej miere obsahovať rozšírené motívy a prvky. Veď sám som presvedčený o tom, že legendy a mýty vychádzajú vo významnej miere z „pravdy“ a skutočne prezentujú isté jej stránky, ktoré možno prijímať iba v takejto podobe. Kedysi dávno boli objavené isté pravdy a ich zobrazenie sa musí znovu a znovu objavovať. Nemožno stvoriť príbeh bez „pádu“ (v konečnom dôsledku sú všetky príbehy o páde) – aspoň teda príbeh, ktorý je určený ľudskej mysli tak, ako ju poznáme a máme.

Takže, aby sme pokročili, elfi majú svoj pád a ešte pred svojimi „dejinami“ sa stávajú súčasťou príbehu. (Z dôvodov už uvedených sa tu neobjavuje prvý pád ľudí – tí dlho neprichádzajú na scénu. Hovorí sa však, že na istý čas sa dostali do područia Nepriateľa a že niektorí to olutovali.) Hlavná časť samotného Silmarillionu sa teda venuje pádu najnadanejšieho rodu spomedzi elfov, ich odchodu z Valinoru (zástupcu Raja, kde prebývajú bohovia) na ďalekom Západe do vyhnanstva, ďalej ich opätovnému príchodu do Stredozeme, kraja, kde sa narodili, ktorý sa už dlho nachádza pod nadvládou Nepriateľa, a ich boju s Nepriateľom, ktorý je nepretržite jasnou inkarnáciou sily Zla. Dielo svoje meno dostalo podľa toho, že jeho jednotlivé udalosti sú poprepletané s osudom silmarilov („žiary čistého svetla“), čiže primárnych drahokamov. Stvorenie týchto kameňov symbolizuje u elfov funkciu druhotného stvorenia, hoci silmarily sa stali čímisi viac než len nádhernými predmetmi. Bolo v nich Svetlo. Bolo v nich Svetlo Va-

linoru, ktoré vyžarovali Dva stromy – strieborný a zlatý<sup>4</sup> – zničené zlobným Nepriateľom. Po tomto čine Valinor potemnel. Zo Stromov však, ešte než úplne zahynuli, stvorili Slnko a Mesiac. (Významným rozdielom medzi týmito legendami a väčšinou ostatných je, že Slnko nepredstavuje božský symbol, ale je až druhé v poradí a „svetlo Slnka“ (svet pod slnkom) sa stáva termínom pre padlý svet, premiestnenú nedokonalú víziu).

Hlavný elfský remeselník (Fëanor) uväznil Svetlo Valinoru do troch najvyšších drahokamov, silmarilov, ešte než Stromy zahynuli i predtým, ako boli poškvrnené. Toto svetlo preto odvtedy žije jedine v týchto kameňoch. Pád elfov potom nastáva z dôvodu vlastného postoja Fëanora a jeho siedmich synov ku kameňom. Tie sa podarí získať Nepriateľovi, ktorý si ich vsadí do Železnej koruny a stráži ich v nedobytnnej pevnosti. Fëanorovi synovia zložia hroznú, blasfemickú prísahu nepriateľstva a pomsty proti všetkým či každému, dokonca i bohom, kto sa odváži činiť si na silmarily akýkoľvek nárok. Na svoju stranu zvedú i veľkú časť svojich príbuzných, ktorí sa vzbúria proti bohom a odídu z raja, aby zvedli beznádejnú vojnu s Nepriateľom. Prvým plodom ich pádu sa stane vojna v samotnom raji, kde elfi vraždia elfov, čo rovnako ako ich zlá prísaha prenasleduje všetko ich neskoršie hrdinstvo a vyústi do zrád a zabráni im zvíťaziť. *Silmarillion* je históriou elfov vo vyhnanstve a ich vojen proti Nepriateľovi, ktoré sa odohrajú na severozápade sveta (Stredozeme). Zachytáva niekoľko víťazstiev a tragédií a končí sa katastrofou a koncom Dávnoveku, sveta dlhého Prvého veku. Drahokamy sa podarí vďaka záverečnej intervencii bohov získať, no len preto, aby ich elfi definitívne stratili – jeden spadne do mora, jeden pod zemský povrch a jeden vystúpi na oblohu ako nebeská hviezda. Legendárium sa končí obrazom konca sveta, jeho rozlomením a pretvorením a získaním silmarilov a „svetla pred Slnkom“ po poslednej bitke, ktorá, myslím, viac než z hocičoho iného vychádza (i keď sa naň veľmi neponáša) z nórskeho obrazu Ragnaröku.

<sup>4</sup> Keďže sa pohybuje v symbolickej a alegorickej podobe, Svetlo má v povahe Vesmíru taký primárny význam, že ho len ťažko ďalej analyzovať. Svetlo Valinoru (odvodené od svetla pred pádom) je svetlom umenia, ktoré sa neoddelilo od rozumu, ktoré vidí všetky veci aj vedecky (alebo filozoficky), aj imaginatívne (alebo v podobe druhotného stvorenia) a vraví, že sú dobré, keďže sú krásne. Svetlo Slnka (či Mesiaca) je odvodené od Stromov, ale až po tom, ako tie Nepriateľ poškvrnil.