

Prezentacja maturalna z Języka Polskiego na temat: Scharakteryzuj motywy fantastyczne wykorzystywane przez autorów literatury współczesnej

Spis treści

Wstęp.....	1
Rozwinięcie.....	2
Zakończenie.....	3
Cytaty.....	3
Miejsca Śródziemia.....	6
Artefakty Śródziemia.....	7
Postacie Śródziemia.....	12

WSTĘP

Na początku swojej pracy, chciałbym zdefiniować pojęcia kluczowe oraz dokonać podziału fantastyki.

Jak podaje internetowa encyklopedia PWN, fantazja to [Cytat-1A.11] *wyobraźnia twórcza, zdolność do przetwarzania i wzbogacania śladów przeszłych doświadczeń (obrazowych i słownych), do tworzenia na ich podstawie wyobrażeń przedmiotów, zdarzeń, sytuacji, które w dotychczasowym doświadczeniu jednostki nie występowały*. Zatem fantastyka to dziedzina sztuki, która ukazuje elementy naszej wyobraźni za pomocą różnych środków przekazu (książka, obraz, dźwięk). Idąc dalej tym tropem, możemy zdefiniować motywy fantastyczne, jako motywy sztuki zawierające elementy fantazji.

W przeszłości występowały dwie odmiany fantasy znane jako baśń i epos.

Baśń – [Cytat-1B.11]

Epos – [Cytat-1B.12]

Współczesna fantastyka dzieli się na trzy podstawowe grupy:

Fantasy – [Cytat-1B.21]

Science Fiction – [Cytat-1B.22]

Horror – to [Cytat-1B.23] *film, rzadziej sztuka teatralna, powieść mające wywołać dreszcz emocji, grozy, sensacyjną, pełną napięcia akcją*.

Już w starożytności ludzie wymyślali opowieści dotyczące otaczającego ich świata. Największymi przykładami jest twórczość i mitologia Greków. Oprócz tak znanych utworów epickich jak *Iliada* i *Odyseja* Homera, czy *Gilgamesz* (pierwszy wielki poemat), powstawało wiele innych dzieł autorskich lub z inspiracji innymi. Ludzie w tamtych czasach posiadali ubogą wiedzę dotyczącą otaczającego ich świata. [Cytat-1C.11] *Nic dziwnego, że kiedy w takim świecie wynaleźli pismo i zaczęli spisywać swoje opowieści, ich pierwsze dzieła okazały się literaturą fantastyczną*. [Cytat-1C.12] *Można powiedzieć, że na początku to człowiek stwarzał świat, ponieważ podobnie do pisarza fantasy kreślącego mapę wymyślonych okolic, człowiek budował sobie własny świat*.

W okresie średniowiecza występowały dwa główne typy utworów – *chansones de geste* oraz tzw. romanse średniowieczne (zwane tak, bo były pisane w językach romańskich). Opowiadały one o bohaterach wędrujących po przedziwnych krainach, często geograficznie rzeczywiście istniejących. Napotykali oni na swojej drodze różne dziwne stwory (smoki, harpie) i istoty nadprzyrodzone (bogowie, elfy, wróżki, trole). W walkach często używali broni posiadającej własne imiona (np. Durendal Rolanda). W utworach późnego średniowiecza pojawili się czarodzieje (alchemicy, astrologi, wróżbici). [Cytat-1C.21] Wg. Cervantesa najpiękniejszą tego typu opowieścią, jest opowieść o Amadisie z Walii.

Na przełomie XIX i XX wieku pojawili się wielcy pisarze, uznani później za ojców współczesnej fantastyki. Są to dwaj Brytyjczycy William Morris i Erick Rücker Eddison oraz Irlandczyk Edward John Maeton Drax Plunkett (Lord Dunsany). Ich dzieła nie były obce Tolkienowi, co więcej niektóre bardzo mu przypadły do gustu (w przeciwieństwie do baśni Andersena, który interpretował stare baśnie na język współczesny).

ROZWINIĘCIE

Swój temat pragnę zaprezentować na podstawie twórczości mistrza fantasy – Johna Ronalda Reuela Tolkiena. W dzieciństwie, w wieku gdy kształtowała się jego wyobraźnia, mieszkał wraz z matką i bratem na angielskiej wsi. Tak bliskie obcowanie z naturą wywarło na nim głębokie i trwałe skutki. Były to lata, które później miał wspominać jako najszcześniejsze.

Zamiłowanie do języków i kaligrafii ma dzięki swojej matce, która od małego wpajała mu do głowy podstawowe zasady mowy i pisma. Późniejsze lata ukazywały tylko jego zdolność, wytrwałość i dokładność, podczas nauki w szkole, walk w okopach, prac na uniwersytecie i w domu.

Od młodzieńczych lat, Ronald tworzył własne języki, które w późniejszym czasie stały się częścią jego mitologii. Jego dzieła są także obfite w liczne mapy, rysunki i komentarze, lecz w wielu miejscach pozostaje wiele niedomówień, jak na przywoitą mitologię przystało. Tolkien chciał by Anglia miała swoją własną mitologię, i pewnie dlatego często powtarzał, że nie napisał Śródziemia, tylko go odkrył. Uważał także, że *Silmarillion* i *Władca Pierścieni* są tylko przekładem na język Angielski, *Czerwonej Księgi Marchii Zachodniej*, którą napisał Bilbo, Frodo i Sam Gamgee.

Główne motywy fantastyczne powieści fantastycznej, to zazwyczaj przedziwne postacie, zaczarowane miejsca i artefakty (przedmioty) o magicznej mocy.

Źródła motywów wykorzystywanych przez Tolkiena można podzielić na cztery grupy. [Cyt. 2A.01-04]

Po pierwszym zetknięciu z twórczością Tolkiena, można mieć wrażenie, że dzieło jest pozbawione elementów religijnych, a autor to ateista. Nie jest to prawdą, gdyż w rzeczywistości, Ronald od małego był uczony przez matkę w duchu katolicyzmu. W jego dziele widać to na przykładzie stworzenia wszechświata (Eä) przez Eru (Jedynego) Ilúvatara (Ojciec Wszechrzeczy).

Po stworzeniu Świata, na Ardę przybyli Valarów (anioły) oraz duchy mniejszej rangi - Majarowie. Niektórzy z nich przybierali postacie cielesne mniej lub bardziej widoczne dla ziemian.

Jednym z Valarów jest Manwe, opiekujący się Ardą oraz Melkor, jego brat, który się zbuntował i wniósł w świat zalążki wszelkiego zła.

Występujący we *Władcy pierścieni* czarodzieje, to tak naprawdę Majarowie, którzy zostali wysłani przez Jedynego do Śródziemia. Jednym z nich jest Gandalf, którego bezpośredni pierwowzór Tolkien odnalazł na pocztówce z wakacji w Szwajcarii. Samo imię Gandalf, zostało prawdopodobnie zaczerpnięte z islandzkiej pieśni *Edda Poetycka*, gdzie było imieniem Krasnoluda.

Arda czyli ziemia, została stworzona we wszechświecie - Eä przez Ilúvatara.

Tolkienowski **Numenor** jest odpowiednikiem ziemskiej Atlantydy. Został zatopiony przez Valarów, po tym, jak ludzie złamali ich zakaz. Tylko nieliczna garstka ludzi przetrwała i oni założyli w Śródziemiu Gondor - królestwo południa oraz Annor – królestwo północy. Jako miejsce odległe i zaginione, było celem wypraw i poszukiwań wielu spośród żyjących, lecz zawsze kończyły się one w punkcie wyjścia, a raczej wypłynięcia. Po śmierci matki Tolkien miał senną wizję wielkiego potopu, który zatopi świat.

Świat elfów, to świat w którym marzenia mogą stać się rzeczywistością.

Co do samej krainy Hobbitów, Shire to po angielsku hrabstwo. Natomiast nazwa Bag End, to nazwa farmy w Dormston w Worcestersteshire, skąd pochodziła matka Tolkiena.

Kolejnymi postaciami są **Elfy**. [Cyt. 2B.211] *stworzenia rodem z mitologii germańskiej i skandynawskiej. Z początku elfy były pomniejszych bożkami natury i płodności, później były przedstawiane jako chochliki lub duszki leśne bądź wodne. W folklorze przedstawiane są jako małe, wyglądające młodzieńczo ludziki wielkiej piękności, żyjące w lasach, źródłach, studniach, a nawet pod ziemią. Wierzono, że są długowieczne, jeśli nie nieśmiertelne i posiadają różnorakie magiczne moce. W mitologii Tolkiena, są to pierwsze istoty, które pojawiły się w Śródziemiu. Elfy, tak samo jak ludzie, zostały stworzone przez Ilúvatara – dlatego obie rasy są zwane pierwotnymi Ilúvatara. Nie starzeją się, cenią piękno – zajmują się poezją i śpiewem.*

Elfy i Ludzie zostali stworzeni przez Eru Ilúvatara, czyli najwyższego, jedynego.

Eru – najwyższy

Iluvatar – iluve – jedyny

Krasnoludowie zostali stworzeni w kuźni przez [.....] na podobieństwo elfów i ludzi.

Kluczową rasą Śródziemia są **Hobbici** – Niziołki. Sami nazywali siebie kudukami. W samej mitologii ich powstanie nie jest dokładnie wyjaśnione. Jednak ich rzeczywistym pierwowzorem, a szczególnie Pana Bilba Bagginsa, jest postać autora. Hobbici i Shire byli uosobieniem tego wszystkiego co Tolkien tak bardzo kochał w swojej Anglii. [Cyt. 2B.222]

Źródło postaci hobbita Sama Gamgee, tak samo jak pochodzenie jego nazwiska. [Cyt. 2B.223]

Rasy nazwane przeze mnie „**przyrodą ożywioną**”, to wcielenia tolkienowskich lęków i marzeń.

Pajaki z Mrocznej Puszczy i innych miejsc, zostały przedstawione jako tak ogromne i straszne kreatury. Przyczyną tego, może być epizod z wczesnego dzieciństwa, kiedy to Ronald znalazł w swoim buciu Ptasznika.

Ważną rolę pełnią **Orły**. [Cyt. 2B.251] *Orzeł (...) ma jakoby unosić się w swych podniebnych lotach najwyżej zw swych skrzydlatych braci. Znajduje się więc najbliżej Boga i może bez obawy spoglądać w jego twarz (patrzeć w słońce, jak mówią niektóre mity). Ptak ten z natury niejako staje się więc pośrednikiem pomiędzy Stwórcą i światem. Orły można uznać także za bezpośrednich wysłanników i wykonawców woli Stwórcy.*

Inna rasa, **Entowie**, to długowieczni, drzewo podobni pasterze drzew. Są najprawdopodobniej uosobieniem zamilowania Tolkiena do drzew, z którymi miał szczególnie bliski kontakt w dzieciństwie. Sami Entowie są bardzo interesującą i tajemniczą rasą. Jak większość istot posiadali własny język, który [Cyt. 2B.252] *był subtelny, intonacyjny, pełen zlepków słów, samogłosek, oparty na powtórzeniach, czego przykładem jest choćby słowo "a-lalla-lalla-rumba-kamanda-linda-or-burume", co znaczy "wzgórze".*

Władcy Ciemności na wzór i podobieństwo Pierworodnych Ilúvatara, stworzyli torturując elfy, nową rasę zwaną Orkami. Werbowali oni także inne stwory takie jak trole, czy też ludzi.

Głównym elementem napędowym akcji powieści to losy magicznych przedmiotów.

Silmarile, [Cyt. 2B.211] *były trzema klejnotami stworzonymi przez Fëanora, najzdolniejszego wśród Noldorów, który uwięził w nich światło dwóch drzew. Zaklęty był w nich ogień Eä i losy Ardy.* Klejnoty te były przedmiotem pożądania Morgotha, co doprowadziło do wojny. I oto cała geneza treści *Silmarillionu*.

W późniejszych latach Śródziemia, Sauron stworzył Pierścienie Władzy. Jeden z nich, zwany Jedynym, miał możliwość sprawowania władzy nad pozostałymi. Gdy Sauron go stracił, Pierścień ten sprowadzał nieszczęście na tego, kto go posiadał i przez to próbował odnaleźć swego Pana. Ten motyw magicznego przedmiotu, sprowadzającego nieszczęścia występuje także w mitologii Skandynawskiej.

Innym artefaktem są zazwyczaj magiczne miecze, bądź też inna broń. Tolkienowskim przykładem jest Narsil, powstały w zamierzonych czasach. Później z jego szczątków powstał miecz, Anduril, którym posługiwał się Aragorn.

[cytat Tolkien nie lubi alegorii]

ZAKOŃCZENIE

Motywy fantastyczne pełnią bardzo ważną funkcję w literaturze. Ich obecność zabarwia całą historię, wprowadzając często nutkę tajemniczości, a także sentymentu. Ponieważ wiele elementów świata fantastycznego, jest urzeczywistnieniem odwiecznych ludzkich marzeń i pragnień.

Należy jednak pamiętać, że światy fantastyczne są tylko w naszych wyobraźniach, i nie powinno się własnego życia podporządkowywać do tych wymyślonej rzeczywistości.

CYTATY

Nr	Cytat	Źródło
1A.11	FANTAZJA [gr.], psychol. - Wyobraźnia twórcza, zdolność do przetwarzania i wzbogacania śladów przeszłych doświadczeń (obrazowych i słownych), do tworzenia na ich podstawie wyobrażeń przedmiotów, zdarzeń, sytuacji, które w dotychczasowym doświadczeniu jednostki nie występowały;	http://encyklopedia.pwn.pl/21041_1.html
1B.11	W BAŚNIACH, wywodzących się z ustnych opowieści ludowych i długo związanych z kobietami i dziećmi, dostrzegamy wypełnianie odwiecznych ludzkich marzeń w najprostszy możliwy sposób, poprzez tworzenie światów, w których każdy chłopiec jest potencjalnym księciem, każda dziewczyna potencjalną księżniczką, a wszystko kończy się słowami »i żyli długo i szczęśliwie«.	Pratchett Terry, FANTASY. Ilustrowany przewodnik, Arkady, Warszawa 2003, str. 8
1B.12	W EPOSIE, wywodzącym się z pieśni, które śpiewali myśliwi i wojownicy, by nawzajem dodać sobie odwagi, i długo związanym ze światem mężczyzn, przeciwstawianych kobietom, widzimy spełnienie pragnień bardziej gwałtownych i samolubnych, poprzez tworzenie światów, gdzie bohaterские jednostki w krwawych konfliktach, zabijają potwory, zdobywają szacunek, pozycję społeczną i honor.	Pratchett Terry, FANTASY. Ilustrowany przewodnik, Arkady, Warszawa 2003, str. 8

1B.21	<i>FANTASY (z ang. fantazja) - ogólna nazwa dla nowego gatunku literatury.</i> Utwory są najczęściej umiejscowione w fikcyjnym świecie, w którym poza zwykłymi prawami fizyki i biologii działa też magia oraz inne nadnaturalne moce i specyficzne prawa. Kostium tych utworów jest zazwyczaj, choć nie zawsze, średniowieczny lub starożytny, ewentualnie renesansowy lub zbliżony do epoki wczesnoprzemysłowej – wszystkie te czasy są znane z ziemskiej historii, a jedyną różnicą jest działanie magii i występowanie istot mitycznych lub baśniowych obok gatunku ludzkiego. Świat w książkach fantasy jest fikcyjny, ale potraktowany przez autora jak świat historyczny, który się kiedyś zdarzył, jak kronika.	http://pl.wikipedia.org/wiki/Fantasy
1B.23	<i>HORROR [łac.] - Film, rzadziej sztuka teatralna, powieść mające wywołać dreszcz emocji, grozy, sensacyjną, pełną napięcia akcją.</i>	http://swo.pwn.pl/haslo.php?id=11092
1C.11	Nic dziwnego, że kiedy w takim świecie wynaleźli pismo i zaczęli spisywać swoje opowieści ich pierwsze dzieła okazały się literaturą fantastyczną.	Carter Lin, Tolkien: Świat „Władcy Pierścieni”, ISKRY, Warszawa 2003, str. 100
1C.12	Można powiedzieć, że na początku to człowiek stwarzał świat, ponieważ podobnie do pisarza fantasy kreślącego mapę wymyślonych okolic, człowiek budował sobie własny świat.	Carter Lin, Tolkien: Świat „Władcy Pierścieni”, ISKRY, Warszawa 2003, str. 98
2A.01	Jedną z grup (...) stanowią autentyczne mity lub też „prawie” autentyczne, gdyż zrekonstruowane pieczołowicie przez Tolkiena podczas jego prac nad edycjami różnych tekstów.	Błazejewski Michał, J.R.R. Tolkien, powiernik pieśni, Phantom Press, Gdańsk 1993, str. 70
2A.02	Drugą grupę inspiracji mogą stanowić teksty literackie innych autorów i to takie teksty, które są jakby własną i skończoną interpretacją istniejących już mitów czy baśni lub też tylko pewną próbą przystosowania ich do możliwości odbioru młodego czytelnika.	Błazejewski Michał, J.R.R. Tolkien, powiernik pieśni, Phantom Press, Gdańsk 1993, str. 71
2A.03	<i>Trzecia grupa to mity (...) wykreowane przez samego Tolkiena według tych reguł, które (jego zdaniem, oczywiście) zdecydowały o powstaniu mitu (...).</i>	Błazejewski Michał, J.R.R. Tolkien, powiernik pieśni, Phantom Press, Gdańsk 1993, str. 72
2A.04	Grupa czwarta to mity „domowe” Tolkienów, możliwe do rozszyfrowania dopiero dzięki znajomości szczegółów z życia pisarza i jego najbliższych.	Błazejewski Michał, J.R.R. Tolkien, powiernik pieśni, Phantom Press, Gdańsk 1993, str. 72
2B.24	Farma w Dormston w Worcerstershire. Leżała ona na końcu drogi, która nie prowadziła już nigdzie dalej, i miejscowi nazywali ją „Bag End”.	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 103
2B.311	<i>Elf - stworzenie rodem z mitologii germańskiej i skandynawskiej. Z początku elfy były pomniejszych bożkami natury i płodności, później były przedstawiane jako chochliki lub duszki leśne bądź wodne. W folklorze przedstawiane są jako małe, wyglądające młodzieńczo ludziki wielkiej piękności, żyjące w lasach, źródłach, studniach, a nawet pod ziemią. Wierzono, że są długowieczne, jeśli nie nieśmiertelne i posiadają różnorakie magiczne moce.</i>	http://pl.wikipedia.org/wiki/Elf_%28fantastyka%29
2B.312	Krasnolud, krzat (ang. dwarf) - gatunek istot pojawiający się często w mitologiach (np. nordyckiej) oraz w literaturze, filmach i grach fantasy. W fantasy krasnoludy są zazwyczaj przedstawiane jako niższe od człowieka, silne, krępe i dobrze umięśnione humanoidy, pierwotnie żyjące w kopalniach	http://pl.wikipedia.org/wiki/Krasnolud

	(zazwyczaj złota). W boju najchętniej używają toporów i zawsze noszą długie brody, najczęściej splecione w fantastyczne warkocze.		
2B.321	Do literackich tygłi władają dziwne składniki i w 'Hobbicie' drobną rolę odgrywa zarówno powieść 'Land of Snergs', jak i 'Babbitt'. Tolkien napisał do W.H. Audenem że ta pierwsza książka 'była prawdopodobnie nieświadomym źródłem: hobbitów, lecz nieczego więcej', a w pewnym wywiadzie powiedział, że słowo hobbit »mogło się wiązać z Babbitonem Sinclaira Lewisa. Na pewno ni z królikiem (ang. rabbit), jak sądzą niektórzy. Babbitt charakteryzuje się takim samym drobnomieszczańskim samozadowoleniem jak hobbit. Jego światem tak samo ograniczony obszar. «	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 154 Sinclair Lewis Babbitt The Marvellous Land of Snergs	
	<ul style="list-style-type: none"> - Bilgo Baggins, - syn pełnej życia Belladonny Tuk, - będącej jedną z trzech niezwykłych córek Starego Tuka, - wywodzący się także z czcigodnych i rzetelnych Bagginsów, - osiągnął wiek średni i nie lubi ryzyka, - ubiera się rozsądnie, lecz cieszą go jaskrawe kolory i - smakuje mu proste jedzenie. - Tkwi jednak w nim coś dziwnego, co się budzi, kiedy zaczyna się przygoda. 	<ul style="list-style-type: none"> - John Ronald Reuel Tolkien, - syn przedsiębiorczej Mabel Suffield, - będącej jedną z trzech niezwykłych córek starego Johna Suffielda, - wywodzący się także z czcigodnych i rzetelnych Tolkienów, - osiągnął wiek średni i miał skłonności do pesymizmu, - ubierał się rozsądnie, lecz lubił kolorowe kamizelki i nosił je, ilekroć mógł sobie na nie pozwolić, - smakowało mu też proste jedzenie. - Tkwiło jednak w nim coś niezwykłego, co już się ujawniało przy tworzeniu mitologii, a teraz doprowadziło do rozpoczęcia tej nowej opowieści. 	
	Ronald Tolkien: »W gruncie rzeczy jestem hobbitem, pod każdym względem oprócz wzrostu. Lubię ogrody, drzewa i tradycyjnie uprawiane pola; palę fajkę i lubię dobre, proste jedzenie (nie przechowywane w lodówce), natomiast gardzę kuchnią francuską; lubię i nawet odważam się nosić w tych nieciekawych czasach ozdobne kamizelki. Lubię pieczarki (świeżo zebrane z pola); mam bardzo proste poczucie humoru (które nawet przychylni mi krytycy uważają za męczące); chodzę spać późno i późno wstaję (w miarę możliwości). Nie podróżuję dużo.«	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 163-164	
2B.322	Ronald Tolkien: <i>Mój „Sam Gamgee” to w rzeczywistości odbicie postaci angielskiego żołnierza wywodzącego się spośród szeregowców i ordynansów, z którymi zetknąłem się podczas Pierwszej Wojny, i uznałem za wiele wartościowszych ode mnie.</i>	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 82	
2B.322	<i>Rodzinne wakacje w Lamorna Cove w Kornwalii w 1930 roku (...) O (...) wakacjach Tolkien napisał (...): »Była tam dziwny staruszek,(...) przeżywałem go Dziadziuniem Gamge. (...) nie ja je wymyśliłem [nazwisko]. Kiedy byłem mały, w Birmingham tak nazywano wate.«</i>	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 150	
2B.332	Ich język był subtelny, intonacyjny, pełen zlepków słów, samogłosek oparty na powtórzeniach, czego przykładem jest choćby słowo "a-lalla-lalla-rumba-kamanda-linda-or-burume", co znaczy "wzgórze".	http://pl.wikipedia.org/wiki/Ent	
2B.333	Orzeł (...) ma jakoby unosić się w swych podniebnych lotach najwyżej zw swych	Błazejewski Michał, J.R.R.	

	skrzydlatych braci. Znajduje się więc najbliżej Boga i może bez obawy spoglądać w jego twarz (patrzeć w słońce, jak mówią niektóre mity). Ptak ten z natury niejako staje się więc pośrednikiem pomiędzy Stwórcą i światem.	Tolkien, powiernik pieśni, Phantom Press, Gdańsk 1993, str. 75
2B.342	Trol (norw. troll) - baśniowy stwór z norweskich wierzeń ludowych. Trole były bardzo stare, brzydkie i złośliwe. Mieszkały w norweskich lasach, górach i jaskiniach. Niektóre większe trole ze starości porastały lasem. Zajmowały się wydobywaniem i gromadzeniem srebra, złota oraz kosztowności. Były bardzo chciwe i skąpe. Nie znosiły światła słonecznego, dlatego pojawiały się wyłącznie w nocy - trol, który na czas nie schował się przed promieniami słońca, zamieniał się w kamień.	http://pl.wikipedia.org/wiki/Trol
2B.411	<i>Silmarile (quen. Silmarilli - Klejnoty z silimy) były trzema klejnotami stworzonymi przez Fëanora, najzdolniejszego wśród Noldorów, który uwięził w nich światło dwóch drzew. Zakłęty był w nich ogień Eä i losy Ardy.</i>	http://pl.wikipedia.org/wiki/Silmaril
2B.42	<i>Jedyny Pierścień to najpotężniejszy z Pierścieni Władzy. Sauron, Władca Ciemności, przełał w niego całą swoją nikczemność i chęć władania wszelkim życiem. Pierścień miał rządzić pozostałymi, słabszymi pierścieniami, dając w ten sposób posiadaczowi olbrzymią potęgę. Pierścień posiadał pewien rodzaj własnej inteligencji i sam dbał o swoje losy chcąc wrócić do swego twórcy - skupiał na sobie uwagę, potrafił wywierać silny wpływ na właściciela. Potrafił ovladnąć każdą istotę za wyjątkiem Toma Bombadila i Saurona.</i>	http://pl.wikipedia.org/wiki/Jedyny_Pier%C5%9Bcie%C5%84
2B.431	Narsil - sławny miecz wykuty podczas Pierwszej Ery przez krasnoludzkiego kowala Telchara z Nogrodu.	http://pl.wikipedia.org/wiki/Narsil
2B.432	Nazwa <i>Andúril</i> , nadana przez Aragorna znaczy w <i>quenya</i> Blask Zachodu (ewentualnie Lśnienie Zachodu).	http://pl.wikipedia.org/wiki/Anduril
2C.11	<i>»Z całego serca nie cierpię alegorii we wszelkich odmianach i zawsze jej unikałem, odkąd osiągnąłem z wiekiem przezorność, która mi umożliwia wykrywanie jej obecności. Wolę historię prawdziwą lub fikcyjną, dającą czytelnikowi możliwość różnych skojarzeń na miarę jego umysłowości i doświadczeń. Zachowuje on w takim przypadku pełną swobodę wyboru, podczas gdy w alegorii autor świadomie narzuca swoją koncepcję.« (wypowiedź Tolkiena)</i>	Carter Lin, Tolkien: Świat „Władcy Pierścieni”, ISKRY, Warszawa 2003, str. 87

MIEJSCA ŚRÓDZIEMIA

Miejsce	Cytat	Źródło
Shire	<i>W życiu Ronalda przeprowadzka ta wywołała głębokie i trwałe skutki. W wieku, kiedy właśnie kształtowała się jego wyobraźnia, znalazł się na angielskiej wsi.</i>	Humphery Carpenter
Geneza - Śródziemie	<i>Religijność Tolkiena znalazła pośrednie odbicie w jego dziele.</i>	Tygodnik Powszechny 8/2002 s. 8-9
Bag End	<i>Farma w Dormston w Worcerstershire. Leżała ona na końcu drogi, która nie prowadziła już nigdzie dalej, i miejscowi nazywali ją „Bag End”.</i>	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 103
Shire	<i>Miejscowa nazwa gospodarstwa ciotki Jane w Worcerstershire, (...) hrabstwo, z którego pochodzą Suffieldowie i w którym brat Tolkiena, Hilary, uprawiał wtedy ziemię, to właśnie Shire, z którego wywodzą się hobbbi. Tolkien napisał o nim: »Każdy zakątek tego hrabstwa (piękny czy też brzydki) jest dla mnie w nieokreślony sposób domem</i>	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 164

	<i>jak żadne inne miejsce na świecie.« Jednak Hobbiton wraz z młynem i rzeką nie znajduje się w Worcerstershire, lecz w Warwickshire, teraz na wpół wchłonięty przez czerwone od cegieł przedmieście Birmingham, ale wciąż dający się rozpoznawać jako Sarehole, gdzie Ronald Tolkien spędził cztery najważniejsze lata życia.</i>	
--	--	--

ARTEFAKTY ŚRÓDZIEMIA

http://pl.wikipedia.org/wiki/Kategoria:Artefakty_%C5%9A%C3%B3rdziemia

Element		Cytat	Źródło
Broń - Miecz - Anduril	ks.	Władca Pierścieni	http://pl.wikipedia.org/wiki/Anduril
	tłum.	Nazwa Andúril, nadana przez Aragorna. Andúril (quenya) - Blask Zachodu (ewentualnie Lśnienie Zachodu). W westronie miano tej broni brzmiało Płomień Zachodu.	
	hist.	Sławny miecz, wykuty ze szczątków Narsila przez elfickich płatnerzy w Rivendell, w grudniu 3018 roku Trzeciej Ery, jeszcze przed wyruszeniem Drużyny Pierścienia na wyprawę. Na ostrzu wyryto wiele znaków runicznych oraz godło Elendila (Siedem Gwiazd) między godłami jego synów – Isildura (Księżyc w nowiu) i Anáriona (Promieniste słońce). Miecz ten tak samo jak Narsil błyszczał zarówno światłem słońca, jak i księżyca. Aragorn używał Andúрила w boju podczas całej wędrówki Drużyny Pierścienia i w czasie Wojny o Pierścień – w Morii, w bitwach o Rogaty Gród, na polach Pelennoru i pod Morannonem. Miecz służył mu zapewne także w trakcie panowania, a przed śmiercią prawdopodobnie przekazał go swemu synowi i następcy, Eldarionowi. Andúril był mieczem, dzięki któremu Aragorn podkreślał swoje pochodzenie podczas podróży z Drużyną Pierścienia. Wedle jego słów oprócz spadkobiercy Elendila każdy, kto by jego miecza dobył, padnie rażony śmiercią.	
Broń - Miecz - Aranrúth	ks.	Silmarillion Niedokończone opowieści	http://pl.wikipedia.org/wiki/Aranrúth
	tłum.	Aranrúth (sindarin) Gniew króla	
	hist.	Sławny miecz należący do króla Thingola. Po ostatecznym zniszczeniu Doriath przez synów Fëanora (509 rok Pierwszej Ery) Elwina, wraz z garstką uciekinierów, zabrała miecz ze sobą do Przystani Sirionu. Później, po pokonaniu Morgotha, w spadku po matce otrzymał go Elros i wziął ze sobą, gdy ruszył do Númenoru (32 rok Drugiej Ery). Odtąd Aranrúth był mieczem kolejnych władców wyspy, przekazywanym z pokolenia na pokolenie. Przepadł wraz z Ar-Pharazônem, podczas Upadku Númenoru (3319 rok Drugiej Ery).	
Broń - Miecz - Glamdring	ks.	Hobbit, czyli tam i z powrotem Władca Pierścieni	http://pl.wikipedia.org/wiki/Glamdring
	hist.	Glamdring, to w obu powieściach, miecz czarodzieja Gandalfa, zesłanego aby wspomóc ludy Śródziemia w walce z Sauronem. Wcześniej należał do elfa Turgona, króla Gondolinu.	
Broń – miecz - Gúthwinë	ks.	Władca Pierścieni	http://pl.wikipedia.org/wiki/Gúthwinë
	tłum.	Gúthwinë (rohirrimski) - Wojenny przyjaciel	

	m.		
	hist.	Miecz należący do Éomera. Używał go w boju podczas Wojny o Pierścień (a być może i wcześniej, od 3017 roku Trzeciej Ery, kiedy to został Trzecim Marszałkiem Rohanu). Zapewne służył mu także w czasie panowania.	
Broń – miecz - Narsil	ks.	Silmarillion Władca Pierścieni	http://pl.wikipedia.org/wiki/Narsil
	hist.	Sławny miecz wykuty podczas Pierwszej Ery przez krasnoludzkiego kowala Telchara z Nogrodu. Nie wiadomo dokładnie jak trafił do Númenoru, choć można hipotetycznie zrekonstruować jego losy. Otóż najprawdopodobniej należał początkowo do króla Thingola. Gdy Doriath zostało ostatecznie zniszczone przez synów Fëanora (509 rok Pierwszej Ery) Elwina i garstka uciekinierów, zabrali Narsila ze sobą do Przystani Sirionu. Później, po pokonaniu Morgotha, w spadku po matce otrzymał go Elros i wziął ze sobą gdy ruszył do Númenoru (32 rok Drugiej Ery). Tam zaś, w bliżej nieznanym czasie otrzymał go ród książąt Andúnië.	
Broń – miecz - Ringil	ks.	Silmarillion	http://pl.wikipedia.org/wiki/Ringil
	tłum.	Ringil (sindarin) - Zimny Blask lub Zimna gwiazda	
	hist.	Sławny miecz Fingolfinia, Najwyższego Króla Noldorów. Używał go w boju podczas Dagor Aglareb (60 rok Pierwszej Ery) i Dagor Bragollach (455 rok). Po raz ostatni walczył nim podczas pojedynku z Morgothem i zadał Władcy Ciemności siedem ran oraz cięcie w stopę. Morgoth zawsze pamiętał blask tego ostrza, lśniącego niczym sopel lodu.	
Broń - Młot bojowy - Grond	ks.	Silmarillion	http://pl.wikipedia.org/wiki/Grond_%28maczuga%29
	tłum.	Grond (sindarin) - Maczuga	
	hist.	Wielki młot bojowy, czy też maczuga, należący do Władcy Ciemności Morgotha. Wiadomo, iż tylko raz użył go w walce – podczas pojedynku z Fingolfinem. Zwano go też Młotem Podziemnego Świata.	
Broń - Nóż - Angrist	ks.	Silmarillion	http://pl.wikipedia.org/wiki/Angrist
	tłum.	Angrist (sindarin) - Żelazny Topór lub Rozcinacz żelaza	
	hist.	Nóż wykonany przez Telchara z Nogrodu. Był tak ostry, że ciął żelazo niczym drewno. Należał do Curufina, lecz odebrał mu go Beren. Nóż ten posłużył mu do wyłuskania jednego z Silmarilów z Żelaznej Korony Morgotha. Angrist pękł, gdy Beren spróbował wyjąć kolejny klejnot.	
Broń - Nóż Morgulu	ks.	Władca Pierścieni	http://pl.wikipedia.org/wiki/N%C3%B3z_Morgulu
	hist.	Zatruty magiczny sztylet. Podczas podróży Drużyny Pierścienia do Rivendell, na Wichrowym Czubie, przywódca Upiorów Pierścienia zadał nożem Morgulu ciężką ranę Frodo Bagginsowi. Miało to miejsce 6 października 3018 T. E.. Kawałek ostrza utkwiał głęboko w ranie i, podążając do serca, omal nie zmienił Froda w upiora. Elrond zdołał usunąć odłamek i zaleczyć ranę, lecz odtąd w każdą rocznicę zranienia, Frodo poważnie chorował. Lekarstwem na tę chorobę okazało się dopiero odpłynięcie Froda do Eldamar.	

		<p>Trujące działanie noża Morgulu można spowolnić podając athelas (królewskie ziele), jak zrobił na Wichrowym Czubie Aragorn, próbując ratować Froda.</p> <p>Inną ofiarą ostrza Morgulu został wcześniej Boromir – jedenasty namiestnik Gondoru. Zmarł on od poniesionej rany, ale nie stał się upiorem.</p>	
Broń – Taran - Grond	ks.	Władca Pierścieni – Powrót Króla	http://pl.wikipedia.org/wiki/Grond_%28taran%29
	tłum.	Nazwę Grond (w sindarinie znaczącą Maczuga) taran nosił na pamiątkę broni należącej do Morgotha, pierwszego Władcy Ciemności, i noszącej to samo miano.	
	hist.	<p>Wielki taran, wykonany w Mordorze, jeszcze przed Wojną o Pierścień. Odlany był z czarnej stali, a jego głowica miała kształt wilczego łba z wystrzeżonymi zębami. Wypisane na niej były złowrogię, runiczne zaklęcia.</p> <p>Taran ten użyto podczas oblężenia Minas Tirith. Ciągnęły go ogromne bestie, wokół tłoczyli się orkowie, z tyłu zaś człapały wielkie górskietrolle, które rozhuścić miały taran. Dzięki zaklęciu Wodza Nazgûli Grond był w stanie rozbić Wielką Bramę miasta. Najpewniej został zniszczony w trakcie bitwy na polach Pelennoru bądź po tej batalii.</p>	
Broń - Włócznia - Aeglos	ks.	Silmarillion Władca Pierścieni	http://pl.wikipedia.org/wiki/Aeglos
	tłum.	Aeglos (sindarin) - Śnieżne ostrze lub Śnieżny cierni	
	hist.	Sławna włócznia Gil-galada, Najwyższego Króla Noldorów w Śródziemiu. Używał jej podczas wielokrotnych walk z Sauronem. Walczył Aeglosem podczas wojny Ostatniego Sojuszu z Władcą Ciemności (3429 – 3441 Drugiej Ery). Był to niezwykle groźny oręż, tak że nikt nie mógł mu się oprzeć. Włócznia ta zapewne uległa zniszczeniu w trakcie ostatniej walki na stokach Orodruiny (3441 rok), podczas której zginął Gil-galad.	
			http://pl.wikipedia.org/wiki/El_essar_%28Kamie_%C5%84_Elf%C3%B3w%29
Pierścień Narya		Narya jest to pierścień ognia, jeden z Pierścieni Władzy. Wykonany był prawdopodobnie ze złota, z czerwonym oczkiem z rubinu. Pierwszym właścicielem pierścienia był elf Círdan, który później oddał go Gandalfowi.	http://pl.wikipedia.org/wiki/Narya
Pierścień NENYA		NENYA - to w świecie Śródziemia J. R. R. Tolkiena jeden z trzech Pierścieni Władzy należących do elfów. Był to pierścień wody wykonany z mithrilu. Jego powiernicą była Galadriela z Lothlórien.	http://pl.wikipedia.org/wiki/NENYA
Pierścień Vilya		<p>Vilya, magiczny artefakt pochodzący ze Śródziemia, literackiego świata wykreowanego przez J. R. R. Tolkiena.</p> <p>Vilya był jednym z trzech Pierścieni Władzy (razem z NENYA i Narya), które zostały wykute przez elfa Celebrimbora i nigdy nie tknięte przez nieczyste moce Saurona. Początkowo jego powiernikiem był Gil-galad, ale przekazał go Elrondowi pod koniec Drugiej Ery.</p> <p>Pierścień ten uważany był za najpotężniejszy spośród wszystkich. Był cały złoty z oprawionym wewnątrz szafirem.</p> <p>Po upadku Saurona, moc tego Pierścienia zanikła i został wzięty</p>	http://pl.wikipedia.org/wiki/Vilya

		przez Elronda za morze pod koniec Trzeciej Ery.	
Smoczy Hełm Dor-Lóminu	ks.	Silmarillion Niedokończone opowieści	http://pl.wikipedia.org/wiki/Smoczy_He%C5%82m
	hist.	Wykuty został (około 260 roku Pierwszej Ery) przez mistrza-płatnerza imieniem Telchar z Nogrodu. Hełm wykuty został specjalnie dla króla krasnoludzkiego z Belegostu - Azaghâla. Wykonany był z szarej stali, ozdobionej złotem i runicznymi znakami. Posiadał również zasłonę osłaniającą twarz („przyłbicę”). Wieńczył go wizerunek głowy Glaurunga, bowiem hełm został wykonany wkrótce po pierwszym pojawieniu się tego smoka. Był to znak wyzwania wobec żołdaków Morgotha i pogardy żywionej do bestii.	
Palantír	hist.	Palantír to potężny artefakt ze Śródziemia. Palantiry były magicznymi kamieniami w kształcie kuli, stworzonymi przez elfy z Valinoru, najprawdopodobniej przez Noldorów. Ich główną właściwością było to, że umożliwiały komunikację pomiędzy osobami, które spojrzały w ich głąb. Jednak istoty o potężnych zdolnościach magicznych mogły również oglądać dowolne miejsca na świecie, wykorzystując palantír. Zostało stworzonych wiele tych kamieni, ale ich liczba nie jest dokładnie znana. Poszczególne z nich różniły się od siebie wielkością, jak również posiadaną mocą. Niektóre miały władzę nad innymi, a inne potrafiły zawładnąć osobą, która właśnie spoglądała w ich wnętrze.	http://pl.wikipedia.org/wiki/Palant%C3%ADr
Palantiry - Kryształ Amon Sûl	ks.	Władca Pierścieni Niedokończone opowieści	http://pl.wikipedia.org/wiki/Kry%C5%82ta_Amon_S%C3%BBL
	hist.	Jeden z trzech palantirów Arnoru. Przechowywany był w Wieży Amon Sûl od czasu założenia państwa przez Elendila (3320 rok Drugiej Ery). Po podziale królestwa (861 rok Trzeciej Ery) stał się własnością władców Arthedainu. Jednak monarchowie Cardolanu i Rhudauru domagali się tego palantira dla siebie, przez co między trzema państwami dochodziło do zbrojnych konfliktów. Podczas wojny z Angmarem (1409 rok), gdy wieża została zburzona, kryształ został potajemnie przeniesiony do Fornostu. Pozostawał tam, aż do zdobycia miasta przez wojska Czarnoksiężnika w 1974 roku. Wtedy to zabrał go ze sobą król Arvedui, uciekając przed wrogiem na północ. Palantír ten ostatecznie zaginął w wodach Zatoki Forochel (1975 rok), gdy zatonął statek monarchy. Kryształ Amon Sûl należał do silniejszych palantirów i był uznawany za najważniejszy w całym Armorze. Używano go do komunikacji z Gondorem.	
Palantiry - Kryształ Annúminas	ks.	Władca Pierścieni Niedokończone opowieści	http://pl.wikipedia.org/wiki/Kry%C5%82ta_Ann%C3%B4minas
	hist.	Jeden z trzech palantirów Arnoru. Przechowywany był w Annúminas od czasu założenia państwa przez Elendila (3320 rok Drugiej Ery). Po podziale królestwa (861 rok Trzeciej Ery) stał się własnością władców Arthedainu i został przeniesiony do Fornostu. Pozostawał tam, aż do zdobycia miasta przez wojska Angmaru (1974 rok). Wtedy to zabrał go ze sobą król Arvedui, uciekając przed wrogiem na północ. Palantír ten ostatecznie zaginął w wodach Zatoki Forochel (1975 rok), gdy zatonął statek monarchy. Kryształ Annúminasu należał do słabszych i mniejszych palantirów.	
Palantiry -	ks.	Władca Pierścieni	http://pl.wikipedia.org/wiki/Kry

Kryształ Ithilu		Niedokończone opowieści	yszta%C5%82_Ithilu
	hist.	Jeden z czterech palantirów Gondoru. Przechowywany był w Minas Ithil od czasu założenia królestwa (3320 rok Drugiej Ery). W 3429 roku, gdy warownia ta została zdobyta przez Saurona, Isildur uciekając, najpewniej zabrał palantir ze sobą. Po zwycięstwie nad Władcą Ciemności (3441 rok) wrócił on na swoje miejsce. Pozostawał tam przez większość Trzeciej Ery, aż do 2002 roku, kiedy to dostał się w ręce Nazgûli, które zdobyły Minas Ithil. Zapewne w 2954 roku kryształ przeniesiono do Barad-dûr. Sauron wykorzystywał go do kontaktów z palantirami Orthanku (którym dysponował Saruman) i Anoru (ten był w posiadaniu Denethora II). Za pomocą kryształu Władca Ciemności pierwszego z nich przeciągnął na swoją stronę, a drugiego oszukiwał fałszywymi wizjami. Kryształ Ithilu najpewniej uległ zniszczeniu, wraz z całym Barad-dûr 25 marca 3019 roku Trzeciej Ery. Palantir ten należał do słabszych i mniejszych. Był ściśle związany z kryształem Anoru. Zwano go też Kamieniem Ithilu.	
Palantiry - Kryształ Osgiliath	ks.	Władca Pierścieni Niedokończone opowieści	http://pl.wikipedia.org/wiki/Kryształ_Osgiliath
	hist.	Jeden z czterech palantirów Gondoru. Przechowywany był pod Kopułą Gwiazd w Osgiliath, od czasu założenia Południowego Królestwa (3320 rok Drugiej Ery). Pozostawał tam aż do Waśni Rodzinnej, kiedy to miasto zostało zdobyte przez buntowników (1437 rok Trzeciej Ery). Podczas walk Kopuła spłonęła, a palantiry utonął w wodach rzeki Anduiny. Kryształ Osgiliath był najważniejszy w całym Gondorze, ponieważ kontrolował wszystkie pozostałe palantiry i był obdarzony mocą „podsluchiwania” innych kryształów. Używano go do komunikacji z Arnorem. Zwano go też Głównym Kryształem z Osgiliath.	

POSTACIE ŚRÓDZIEMIA

http://pl.wikipedia.org/wiki/Kategoria:Postacie_%C5%9Ar%C3%B3dziemia

Postać	Cytat	Źródło
Gandalf	Rok 1911, wycieczka do Szwajcarii. <i>Tolkien kupił w Szwajcarii kilka pocztówek. Wśród nich znalazła się reprodukcja obrazu niemieckiego malarza J. Madlenera (...) 'Der Berggeist', duch gór, i przedstawia starego mężczyznę siedzącego na kamieniu pod sosną. Ma on siwą brodę, szerokoskrzydły okrągły kapelusz i długi płaszcz. Mówi coś do białego jelonka, trącającego nosem jego odwrócone w górę dłonie, a twarz, ma pełną współczucia. W dali widać skaliste góry. (...) Tolkien (...) w długi czas potem napisał na kopercie, w której ją trzymał: „Pierwotwór Gandalfa”.</i>	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 54 Josef Madlener Der Berggeist Manfred Zimmerman, The Origin of Gandalf and Josef Madlener, Mythlore 34 (1983)
Sam Gamgee	Ronald Tolkien: <i>Mój „Sam Gamgee” to w rzeczywistości odbicie postaci angielskiego żołnierza wywodzącego się spośród szeregowców i ordynansów, z którymi zetknąłem się podczas Pierwszej Wojny, i uznałem za wiele wartościowszych ode mnie.</i>	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 82
Dziadziuni o Gamgee	<i>Rodzinne wakacje w Lamorna Cove w Kornwalii w 193 roku (...) O (...) wakacjach Tolkien napisał (...): »Była tam dziwaczny staruszek,(...) przeżywałem go Dziadziuniem Gamgee. (...) nie ja je wymyśliłem [nazwisko]. Kiedy byłem mały, w Birmingham tak nazrywano wate.«</i>	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 150
Hobbit	<i>Do literackich tygli władają dziwne składniki i w 'Hobbicie' drobną rolę odgrywa zarówno powieść 'Land of Snergs', jak i 'Babbitt'. Tolkien napisał do W.H. Audenam że ta pierwsza książka 'była prawdopodobnie nieświadomym źródłem: hobbitów, lecz niczego więcej', a w pewnym wywiadzie powiedział, że słowo hobbit »mogło się wiązać z Babbitonem Sinclaira Lewisa. Na pewno ni z królikiem (ang. rabbit), jak sądzą niektórzy. Babbitt charakteryzuje się takim samym drobnomieszczańskim samozadowoleniem jak hobbici. Jego światem tak samo ograniczony obszar. «</i>	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 154 Sinclair Lewis Babbitt The Marvellous Land of Snergs
	<i>Te same motywy (...) stworzyły teraz postać, która ucieleśniała wszystko co kochał w zachodniej części Środkowej Anglii: hobbita, pana Bilba Bagginsa.</i> <i>Pewne zwiastuny postaci:</i> I. snergowie II. nazwisko Babbitt III. Tom Bombadil (4 stopy wzrostu) IV. Timonthy Titus (maleńki)	Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa-Wero, Warszawa 1997, s. 163

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bilgo Baggins, 2. syn pełnej życia Belladonny Tuk, 3. będącej jedną z trzech niezwykłych córek Starego Tuka, 4. wywodzący się także z czcigodnych i rzetelnych Bagginsów, 5. osiągnął wiek średni i nie lubi ryzyka, 6. ubiera się rozsądnie, lecz cieszą go jaskrawe kolory i 7. smakuje mu proste jedzenie. 8. Tkwi jednak w nim coś dziwnego, co się budzi, kiedy zaczyna się przygoda. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. John Ronald Reuel Tolkien, 2. syn przedsiębiorczej Mabel Suffield, 3. będącej jedną z trzech niezwykłych córek starego Johna Suffielda, 4. wywodzący się także z czcigodnych i rzetelnych Tolkienów, 5. osiągnął wiek średni i miał skłonności do pesymizmu, 6. ubierał się rozsądnie, lecz lubił kolorowe kamizelki i nosił je, ilekroć mógł sobie na nie pozwolić, 7. smakowało mu też proste jedzenie. 8. Tkwiło jednak w nim coś niezwykłego, co już się ujawniało przy tworzeniu mitologii, a teraz doprowadziło do rozpoczęcia tej nowej opowieści. 	
	<p>Ronald Tolkien:</p> <p><i>»W gruncie rzeczy jestem hobbitem, pod każdym względem oprócz wzrostu. Lubię ogrody, drzewa i tradycyjnie uprawiane pola; palę fajkę i lubię dobre, proste jedzenie (nie przechowywane w lodówce), natomiast gardzę kuchnią francuską; lubię i nawet odważam się nosić w tych nieciekawych czasach ozdobne kamizelki. Lubię pieczarki (świeżo zebrane z pola); mam bardzo proste poczucie humoru (które nawet przychylni mi krytycy uważają za męczące); chodzę spać późno i późno wstają (w miarę możliwości). Nie podróżuję dużo.«</i></p>	<p>Humphrey Carpenter, J.R.R. Tolkien. Wizjoner i marzyciel, Wydawnictwo Alfa- Wero, Warszawa 1997, s. 163-164</p>	