

Tomasz Z. Majkowski

Widziane w palantírach „Władca Pierścieni” przeciwko techno-oligarchii

Niedawno, 18 kwietnia 2026 roku, media społecznościowe obieżyli liczący 22 punkty manifest technologiczno-polityczny, zaczerpnięty z obszernej publikacji zatytułowanej *The Technological Republic*. Manifest podejmuje problem społecznego zaangażowania Doliny Krzemowej jako źródła władzy technologicznej, mającej stać się filarem przyszłej globalnej dominacji Stanów Zjednoczonych (górnolotnie zrównywanych z cywilizacją Zachodu). Pod pretekstem krytyki społeczeństwa konsumpcyjnego dokument ten głosi nieuchronność starcia cywilizacji i uzasadnia: postulaty militarystyki życia społecznego, powszechnej inwigilacji, supremacji rasowej oraz wyjątku spod jakiegokolwiek społecznej kontroli aliansu firm technologicznych, armii i świata polityki. Podstawą tego ponurego projektu ma być rozwój algorytmów sztucznej inteligencji, nieuchronny i nieubłagany, którego polityczna kontrola osłabia rzekomo Zachód. Szczególnie zatem wymowne, że pod manifestem oraz esejem, z którego został zaczerpnięty, podpisała się para dyrektorów firmy dostarczającej rządowi Stanów Zjednoczonych technologii służącej powszechnej inwigilacji obywateli. Firma nosi znajomą: Palantir Technologies.

Palantír, Widzący Daleko, to w tolkienowskim legendarium sfera z ciemnego, nieprzeniknionego kamienia posiadająca tę właściwość, że pokazuje rzeczy odległe i umożliwia bezpośredni kontakt z innymi kamieniami tego rodzaju. Jak każdy właściwie obiekt zrodzony z wyobraźni oksfordzkiego pisarza, posiada bogatą historię: Widzące Kamienie powstały u zarania czasu, nim jeszcze na niebie pojawiły się Słońce i Księżyc. Wyszły spod ręki elfów ze szczepu Noldorów, mistrzów rozmaitych rzemiosł, być może nawet największego spośród nich: Fëanora, twórcy Silmarillów i sprawcy rozmaitych nieszczęść doznawanych przez elfów w Pierwszej Erze Śródziemia – a przynajmniej tak ich pochodzenie opisuje Pippinowi Gandalf. Elfowie przekazali je w darze królowi zatopionego Númenoru, z wyspy zaś siedem klejnotów ocalił Elendil i jego Wierni. Rozmieszczone w strategicznych punktach dwóch królestw Dunedainów, Gondoru na południu i Arnoru na północy, zapewniały im spójność dzięki błyskawicznej i wiarygodnej komunikacji. Nie były podówczas narzędziami jakkolwiek kojarzonymi ze złem, stanowiły atrybut władzy królewskiej nie pierwszej zgoła ważności – skoro z biegiem czasu całkiem o nich zapomniano – i znikły z kart historii wraz z upadkiem Północnego Królestwa oraz zniszcze-

niem gondorskiej stolicy Osgiliath podczas niszczycielskiej wojny domowej zwanej Waśnią Rodzinną.

Skądinąd, ktoś czytając *Władcę Pierścieni*, zwraca pilną uwagę na to, że potężne królestwa szlacheckich ludzi z Zachodu rozszarpały się same w bratobójczych walkach nim jeszcze Władca Ciemności kiwnął palcem?

Palantiry utraciono: trzy zatoneły, jeden przepadł wraz ze zdobyciem fortecy, w której go przechowywano, przez wojska Saurona. Spośród pozostałej trójki jeden nie nadawał się do użytku, tak nastawiony przez sentymentalnego Elendia, że pokazuje wyłącznie odległe brzegi Najdalszego Zachodu, by Dunedainowie mieli do czego wzdychać. Zostały dwa, i to one okazały się kluczowe dla opowiedzianej we *Władcy pierścieni* historii. Obydwa przeleżały całe wieki, porastając kurzem, aż wreszcie znaleźli się mędrcy gotowi ich użyć: Saruman Biały w Orthanku i Namiestnik Gondoru Denethor II w Minas Tirith. Postacie pamiętne i tragiczne, uczeni, którym własne dociekania zgłębowały zgubę, narażając przy tym całe Śródziemie.

Jednocześnie ten ważny element fabuły pojawia się na kartach powieści stosunkowo późno, w połowie *Dwóch Wież*, i należy do tych jej składników, które Tolkien wprowadzał na bieżąco. Pierwszy palantír dosłownie spada z nieba: podczas konfrontacji Gandalfa z Sarumanem w zdobytym przez entów Orthanku Grima Gadi Język próbuje porazić czarodzieja – trudno orzec którego, Gandalfa czy Sarumana – rzuconą ze szczytu kryształową kulą, zwyczajnym wszak elementem czarodziejskich pracowni, nic jednak (nawet szczegółowe notatki autora) nie wskazuje, żeby na tym etapie powstawania powieści wspomniana kula miała jakies szczególne znaczenie.

Przypadkowo wprowadzony element rozbudził jednak najwyraźniej wyobraźnię autora, bo już kolejny rozdział, który nosi tytuł *Palantír*, szczegółowo go opisuje, a ponadto czyni osią dalszej fabuły. Pozwala także Tolkienowi rozwiązać kilka istotnych fabularnych problemów: wyjaśnia przyczyny upadku Sarumana, odsłania powody niechęci Namiestnika Gondoru do Gandalfa oraz pokazuje łatwość, z jaką Frodo i Sam przemierzają przedpola Mordoru, nie tylko niewykryci, ale nawet nie poszukiwani. Wszystko dzięki wprowadzeniu rozróżnienia pomiędzy wiedzą bezpośrednią i wiedzą zapośredniczoną, którą palantír symbolizuje.

Historia upadku Sarumana opowiadana jest wielokrotnie, ale pobieżnie: w tak zwanym *Eseju o Istarich*, notatce sporządzonej przez Tolkiena już po zakończeniu prac nad powieścią, autor wskazuje jako przyczynę konfliktu między Białym i Szarym Czarodziejem niesprawiedliwe wyróżnienie tego drugiego przez Cirdana z Szarej Przystani: choć bowiem to Saruman ucho-

dzi za najmędrszego i najmoźniejszego pośród czarodziejów, nieformalnego wprawdzie, ale zdecydowanego przywódcę ich bractwa, Budowniczy Okrętów z sobie wiadomych powodów uznaje wyższość Gandalfa i to jemu powierza w tajemnicy jeden z Trzech Pierścieni elfów, wzbudzając zazdrość dostojniejszego konfratra – która z czasem przerodzi się w pragnienie zawładnięcia potężniejszym wszakże Pierścieniem Jedynym i rzuci nieszczęśnika w objęcia Saurona. Nim się to jednak wydarzy, Saruman przemierzy znaczną połać świata – uda się na wschód z dwoma zaginionymi czarodziejami, a potem sam jeden stamtąd powróci, by następnie zostać doradcą królów. Gandalf tymczasem wędrować będzie po bezdrożach tej części Śródziemia, którą powierzono jego opiece, dawnych krainach elfów i ludzi z Númenoru, przyjaźniac się z niedobitkami Eldarów i przestając z prostaczkami.

Tragedia Sarumana rozpocznie się jednak na dobre, gdy osiadzie w Orthanku, wyniosłej czarnej fortecy zbudowanej ongi, by strzegła Bramy Rohanu. Nie tylko sprzeniewierzy się wówczas swojemu posłannictwu, w myśl którego miał zbliżyć się do ludzi i elfów, nigdy nie przyjmując władzy – staje się wszak władcą feudalnym w sensie formalnym. Jest to również moment, w którym separuje się od świata i pogrąża w studiach, siedząc w wieży jak jakiś pustelnik i wysługując rozmaitymi agentami.

Mądrość Sarumana nie ulega kwestii. Rozpoznaje ją Gandalf, nazywając Białego Czarodzieja najbardziej uczonym członkiem bractwa i szukając jego rady i pomocy. Jest to wiedza zdobyta w księgach, kronikach i zapiskach lub za pomocą narzędzi laboratoryjnych, pozwalających przeniknąć naturę rzeczywistości – opracuje wszakże Saruman proch, z pomocą którego jego zastępy wysadzą mury Rogatego Grodu. Jest to wiedza rzetelna, ugruntowana latami studiów, w istocie trafna. Sprowadzi też Sarumana na manowce, rodząc w nim przekonanie, że skoro góruje nad innymi mądrością i lepiej rozumie naturę tego świata, to królowie powinni bezwzględnie stosować się do jego rad. Mało tego, Biały Czarodziej wydaje się sądzić, że nikt nie ma mu nic do zaoferowania: z pogardą wyraża się o Radagaście, który nie lekceważy zwierząt (jego skłonność do rozmawiania z ptakami Saruman kwituje obelgą) i o Gandalfowej skłonności do rozmów z prostaczkami i hobbitami. Gdy udziela rad, a potem instaluje zależnych od siebie doradców na monarszych dworach, nie dba zgoła o niczyje zdanie, nie liczy się z opinią króla Rohanu. Nikomu też nie wyjawia swoich planów, nawet członkom Białej Rady, której wprawdzie przewodzi, ale i którą też notorycznie okłamuje.

Łatwo wskazać, po co Saruman się izoluje i matczy: pragnie Pierścienia dla siebie i lęka, że ktoś inny mógłby nim zawładnąć. Warto jednak zastanowić się, dlaczego znajduje się w tym frenetycznym stanie w chwili, gdy wreszcie po raz pierwszy używa palantira, czemu zgromadzona mądrość rodzi w nim dumę i pogardę. Nie jest wszakże jedynym mędrcelem na kartach powieści: Gandalf również penetruje archiwa i zgłębia dawne kroniki, Elrond szczyci się potężną biblioteką i uchodzi za wielkiego mistrza wiedzy – a żaden z nich nie popada w zależność od Saurona. W planie fabularnym można znaleźć łatwe wytłumaczenie: chronią ich Trzy Pierścienie. Na płaszczyźnie sensów wydają się reprezentować inne wzory gospodarowania wiedzą.

Saruman wiedzę gromadzi, udziela jej niechętnie i fragmentarycznie, tylko w takim zakresie, jaki jest niezbędny do realizacji jego własnych planów. Wyraźnie postrzega ją jako źródło swojej przewagi – podobnie jak Francis Bacon, a po nim Michel Foucault uważa, że wiedza jest nierozzerwanie sprzężona z władzą. A także, że powinna stanowić dla tejże legitymację: sam czarodziej niechętnie zwierza się Białej Radzie, póki bowiem góruje nad nią mądrością, zachowuje prawo do swojego stanowiska przywódcy. Królami manipuluje w przekonaniu, że jego własna legitymacja, zrodzona na gruncie lepszego rozumienia świata, jest mocniejsza niż uzasadnienie władzy monarszej **odwołującej się do rodowodu**. Jest zatem w pewnym sensie figurą ukochaną przez heroldów późnego kapitalizmu, głoszących prymat rządów eksperckich nad innymi sposobami legitymizacji władzy, przede wszystkim demokratyczną reprezentacją. I podobnymi posługuje się metodami: narzędziem Sarumana jest manipulacja, albo pośrednia, za pomocą agentów takich jak Grima Gadzi Język lub Lotho Sackville-Baggins, albo realizowana twarzą w twarz, dzięki magicznej sile perswazji, przed której mocą Gandalf ostrzega Theodena, a którą znakomity tolkienista Tom Shippey porównał przed laty do nazistowskiej propagandy.

Elrond też jest władcą, rzecz jasna, panem Ukrytej Doliny Rivendell, należy jednak zauważyć, że jego władza **nie ma charakteru politycznego**. Półelf nie jest monarchą, nie zgłasza żadnych pretensji do tronu Noldorów opustoszałego po śmierci Gil-galada, nie rozporządza też swoją dziedziną w taki sposób, jak robią to Celeborn i Galadriela, stanowiąc prawa i powołując stojące na ich straży instytucje. Autorytet Elronda ma u podstaw starożytne prawo gościnności: podejmuje przybyszów pod własnym dachem, zapewnia im bezpieczeństwo, karmi i uzdrawia. W zamian traktowany jest z szacunkiem, na jaki zasługuje dobry gospodarz – stali i tymczasowi mieszkańcy doliny szanują jego wolę. Nie są zresztą poddanymi, lecz domownikami.

Mądrość Elnorda dwukrotnie stanowi katalizator fabuły: to on odczytuje w *Hobbicie* księżycowe litery ukryte na mapie Throra, a we *Władcy Pierścieni* zwołuje pamiętną Radę, która przesądza o dalszych losach Pierścienia. W obu wypadkach niczego nie tai, używa swojej wiedzy i umiejętności szczerze i serdecznie, służąc radą, ale nie domagając się posłuchu. Zwłaszcza ten drugi przypadek wiele mówi o sposobie gospodarowania wiedzą przez Elronda: ma on charakter kolegialny. Celem Rady jest scalenie fragmentarycznej wiedzy, którą dysponują przedstawiciele odseparowanych geograficznie i politycznie części świata, a mądrość, doświadczenie i wiedza Pólelfa stanowi spoiwo, pozwalające połączyć w jedną opowieść o zdradzie Sarumana, pochwytceniu i ucieczce Golluma, kuszeniu królestwa Ereboru przez sługi Saurona i dziedzictwie Isildura, by zapewnić kontekst dla rozważenia możliwych sposobów rozwiązania kryzysu wywołanego pojawieniem się Jedynego Pierścienia. Również wypracowanie metody jest kolegialne i odbywa się w dialogu, podczas którego Elrond na równi waży słowa starożytnego elfa, gondorskiego pancerza i hobbickiego poety. To model całkowicie inny od reprezentowanego przez Sarumana, tu wiedza nie spoczywa w rękach wtajemniczonych ekspertów, którzy uzasadniają w ten sposób swoje prawo do sprawowania kontroli nad mniej światłymi umysłami, rzecz odbywa się w duchu pełnej jawności, a choć Elrond ma w istocie ostatnie słowo, czytelnik nie odnosi wrażenia, że jest apodyktyczny – przeciwnie, respektuje fakt dialogiczności wiedzy, która konstytuuje się tylko w procesie konfrontacji z innymi stanowiskami i perspektywami.

Gandalf jest oczywiście znacznie bardziej od Elronda tajemniczy: hobbici co i rusz narzekają, że wiele rzeczy przed nimi zataja. To czyni go w pewien sposób podobnym do czarodzieja z Isengardu. Istnieją jednak dwie poważne różnice w ich stosunku do wiedzy, wyznaczające trajektorię upadku Sarumana. Po pierwsze, Szary Pielgrzym jest wyraźnie zainteresowany wszystkimi rodzajami mądrości, natomiast Biały Czarodziej wyraźnie odróżnia istotne od nieistotnego – lekceważy wiedzę produkowaną przez kultury, które uważa za niegodne uwagi (hobbitów albo ptaki) i koncentruje się na tych informacjach, które przybliżają realizację jego celów. Gandalf zarzuca sieci szeroko, nie lekceważąc tradycyjnej wiedzy ludowej, czego dobitny dowód daje przy okazji objaśniania Pippinowi historii Widzących Kamieni, kiedy nie tylko powołuje się na gondorską rymowaną, ale wprost mówi, że hobbici na pewno znają podobne, tradycyjne piosenki i wierszyki, w których zachowała się dawna wiedza. Dochodzi tu do głosu Tolkien – filolog, wyćwiczony w rekonstruowaniu dawnych kultur z fragmentów ich ocalałej poezji, ale też żarliwy

przeciwnik sprowadzania pracy badawczej do jej pozytywnej aplikacji, broniący w swoich esejach naukowych kategorii zachwytu czy zaciekawienia jako prawomocnego uzasadnienia badań. Ta konfrontacja wiedzy ściśle użytkowej z budzącą zachwyt nad światem wpisana jest zresztą w konflikt Gandalfa z Sarumanem wprost: obojdwaj potrafią posługiwać się prochem, ale Gandalf używa go do konstruowania fajerwerków, Saruman natomiast – w charakterze broni obłączniczej.

Drugą, i zapewne ważniejszą różnicą jest stosunek obu adwersarzy do instytucji władzy. Gandalf również doradza możliwym tego świata, nie posiada jednak nadprzyrodzonego daru przekonywania, którym dysponuje Saruman i zdać się musi na staromodną argumentację. Nie jest przy tym przyimilny – przeciwnie, często unosi się gniewem, mówi rzeczy przykre i nieprzyjemne – co czyni z niego doradcę mniej pożądanego, a tu i ówdzie witanego wręcz niechętnie, jako zwiastuna nieszczęść (tak nazywa go Grima Gardzi Język). Ta różnica ma niebagatelne konsekwencje. Po pierwsze, Szary Pielgrzym odrzuca władzę: doradza, ale nie zmusza do posłuchu, nawet gdy wie, że czyjeś decyzje mogą mieć katastrofalne konsekwencje, jak w wypadku Denethora czy Thorina Dębowej Tarczy. Po wtóre, zmuszony jest do bezustannej konfrontacji własnej wiedzy ze stanowiskami innych – czasem objaśniając zawiłości własnego rozumowania, innym razem broniąc swojego stanowiska. Wyraźnych przykładów dostarcza tu znów scena rady w domu Elronda, gdzie Gandalf polemizuje z rozmaitymi pomysłami na zażegnanie kryzysu Pierścienia, wysuwając argumenty i zapewniając swoim pomysłem weryfikację w dialogu. Nie obawia się też przyznać do niewiedzy, co najdobitniej okazuje podczas podróży przez Morię. Saruman tymczasem zamknięty jest w wieży niczym w komorze pogłosowej, słucha wyłącznie samego siebie, w swojej pysze nie konfrontując się w istocie z nikim. I do samego w istocie końca nie dostrzega popełnionych błędów.

I tu właśnie kluczową rolę odgrywać zaczyna palantir. Saruman długo wzdbraniał się z jego użyciem, wedle Kroniki Lat z Dodatku B *Władcy Pierścieni* mieszka w Orthanku przez trzysta pięćdziesiąt lat, nim odważy się użyć tego narzędzia. Wyraźnie zatem wiedział, że jego wykorzystanie wiąże się z ogromnym ryzykiem i długo uważał Widzący Kamień za środek ostateczny. W końcu jednak uległ pokusie, starożytna technologia była zbyt użyteczna, by nie wykorzystać jej w poszukiwaniach Pierścienia. Konsekwencje są powszechnie znane: Saruman nawiązał przypadkowy kontakt z Sauronem, skrycie posługującym się kamieniem z Minas Ithil, który uchoił za zniszczony, uległ jego woli i przeobraził się w stronnika naczelnego wroga. Jak się jednak rzecz

odbyła? *Władca Pierścieni* na ten temat milczy, ale pewne światło rzuca na sprawę odrębna notatka Tolkiena, zamieszczona w *Niedokończonych opowieściach*: Saruman, przeżarty resentymentem wobec Gandalfa i przeświadczony, że świat powinien nagiąć się do jego woli, zamknął się w swojej wieży (to już wiemy), gdzie otworzył się na groźby i pokaz siły Władcy Ciemności.

Ta lakoniczna uwaga to klucz do zrozumienia upadku Białego Czarodzieja. Sięgając po palantír, Saurman sam siebie pozbawił szansy weryfikacji własnej wiedzy, czy to przez konfrontację z innymi mędrkami (którym nie ufa i którymi gardzi), czy też empiryczną jej weryfikację (nie opuszcza Isengardu). Nie ma powodu wątpić, że panuje nad kryształem Orthanku, a zsyłane przez niego wizje bierze za dobrą monetę, przekonany, że zyskał dodatkowe narzędzie gromadzenia informacji, tym lepsze, że przedstawiające świat w jego rzeczywistej postaci, ukazujące rzeczy odległe w czasie i przestrzeni takimi, jakimi są w istocie, gdy kroniki, zapisy i raporty szpiegów zawsze skażone są interpretacją. Jednak nie ogląda rzeczywistego świata, lecz jedynie **obrazy, które podsuwa mu Sauron**. Staje więc po stronie Saurona nie dlatego, że uległ jakiemuś rodzajowi hipnozy albo kontroli umysłu, ale dlatego, że chce utwierdzić swoją władzę i własne poczucie wyższości. Posiadł oto informacje, których nie zna nikt inny (a które są w istocie propagandą Czarnego Władcy). Musi wierzyć w jej prawdziwość, bo tylko wówczas zapewnia mu ona przewagę wiedzy, stanowiącą podstawową legitymację Sarumanowej pozycji i uzasadniającą w jego własnych oczach decyzję, by zapanować nad Jedynym Pierścieniem.

Historia Denethora jest w istocie dość podobna, to jeden z wielu w pisarstwie Tolkiena paralelizmów charakterystycznych dla historii mitologicznych. Denethor również zaczyna gromadzić wiedzę z zazdrości: jego ojciec faworyzuje przybysza z Północy, Aragorna, który przebywa w Gondorze pod fałszywym imieniem Thorongil, młody dziedzic chce przewyższyć go mądrością. Dumny i zazdrosny używa informacji jak broni politycznej, nie zdradza się, skąd czerpie wiadomości, do ostatka ukrywa fakt korzystania z palantíra. Nie ufa doradcom, jest ponury i zamknięty w sobie, odizolowany w swoim pałacu i przekonany, że wzrokiem sięga daleko, że zgłębił tajemnice nieznane nikomu innemu, nawet Gandalfowi. On również nie zdaje sobie sprawy, że ulega propagandzie Saurona, że rzekomo wiedza o potędze Mordoru jest w istocie projekcją, która ma złamać ducha Denethora. Przy całej symetrii historia ta odznacza się jednak jedną kluczową różnicą: Denethor nie ulega Sauronowi i nie przechodzi na jego stronę. Traci tylko nadzieję na zwycięstwo, pogrąża się w rozpacz wobec nieuchronnej klęski, której nijak nie można

zapobiec, słowem – traci wiarę w możliwość ocalenia zarówno swego dziedzictwa, jak i swego syna, co prowadzi go do rozszerzonego **samobójstwa**.

Obaj mędracy upadają zatem, ponieważ izolują się od świata i ulegają złudzeniu, że technologia zapewnia im nie tylko niezapośredniczony, ale i uprzywilejowany dostęp do rzeczywistości w całej jej istocie, nieświadomi, że padają ofiarą manipulacji. W ostateczności pozostają im zatem dwa wyjścia: całkowite uzależnienie od źródła wiadomości albo autodestrukcja.

Warto zwrócić jednak uwagę, że nie tylko Saurman i Denethor dają się uwieść złowieszczej zdolności Widzących Kamieni do przekształcania fragmentarycznych, niepewnych i wyjętych z kontekstu informacji w iluzję wiedzy pełnej. Władca Pierścieni z pewnością nie jest Władcą Palantirów, a nadmierna wiara, że sprawuje nad nimi kontrolę, prowadzi go ostatecznie do upadku. Po pierwsze, przypadkowy kontakt z Pippinem buduje w nim przekonanie, że Saruman pojmał Powiernika Pierścienia, zaprzestaje zatem dalszych jego poszukiwań w okolicach Mordoru i kieruje uwagę na Isengard – nazgł przelatujący nad głowami obozujących Rohirrimów to wszakże ta sama istota, któraomalże dostrzegła Froda, Sama i Smeagola na Martwych Bagnach, nim wola Czarnego Władcy nakazała jej poniechać poszukiwań i udać się do Orthanku. Natomiast Sauron odpowiada na **wyzwanie**, które z pomocą palantíra rzuca mu Aragorn, ponownie odwracając uwagę od przebywających już w Mordorze hobbitów. Misja Powiernika Pierścienia może się udać, ponieważ Sauron popełnia ten sam błąd, który zgubił Sarumana i Denethora: ufa bardziej prawdziwość wizji otrzymanych za pośrednictwem Kamieni Widzenia, niż bezpośredniemu doświadczeniu i własnemu rozumowi, wierzy, że odkrył niedostępną inaczej tajemnicę. To ważny wątek, wskazuje bowiem, że moc palantirów jest niebezpieczna – są groźne same w sobie, bo przebudowują system produkcji wiedzy.

Władca Pierścieni proponuje dwa modele wytwarzania i kumulacji wiedzy: bezpośredni i zapośredniczony. Pierwszy polega na kumulacji przeżyć, albo doświadczonych osobiście, albo przekazywanych przez nauczyciela, ale nieodmiennie zakorzenionych w doświadczeniu. Taki model wiedzy reprezentuje zapewne (w zasadzie w powieści nieobecny) Radagast, funkcjonujący w ciągłej interakcji ze światem przyrody, ale również Dziadunio Gamgee ze swoją znajomością ogrodnictwa, a także Tom Bombadill czy Drzewiec.

Drugi model, właściwy dla postaci, które tekst nazywa czasem „mistrzami wiedzy” to studiowanie przeszłości dzięki pośrednictwu rozmaitych dokumentów, zazwyczaj spisanych, choć czasem przechowanych też w tradycji ustnej, jak liczne przytaczane w powieści pie-

śni. Jest ona zawsze fragmentaryczna i podana z jakiejś perspektywy, a mędrzy mają tego świadomość, bezstannie bowiem **mówią** o kwestiach, które uległy zapomnieniu albo zostały przekazane potomnym w sposób zniekształcony – tak dzieje się na przykład w obecnej zbiorowej pamięci Rohanu Galadriela. Tu weryfikacja ma charakter filologiczny, polega na konfrontacji różnych archiwów w celu wypełnienia luk – to robi na przykład Gandalf, przeszukując archiwa Gondoru w poszukiwaniu informacji o Jedynym Pierścieniu albo Eldrond, zwołując radę.

Podstępna i uwodzicielska moc palantirów polega natomiast na czymś innym. Choć są narzędziami technologicznymi, budują iluzję pozyskiwania przy ich pomocy żywej, niezapośredniczonej wiedzy o sprawach dawnych i dalekich. Iluzja bierze się częściowo z prestiżu legendy Widzących Kamieni, wykonanych w najdawniejszych czasach przez najwybitniejszego rzemieślnika (Gandalf wzdycha wszak, że chętnie sam użyłby palantiru by podejrzeć Najdalszy Zachód za czasów, gdy powstawał) i zdolnych utrzymać jedność królestw Dunedainów (które wszakże upadły skutkiem wojen domowych). Partneruje temu aspekt ściśle medialny: Widzące Kamienie zastępują kodem audiowizualnym to, co zwykle jest domeną pisma: pokazują zamiast relacjonować, skłaniają więc, by dać wiarę świadectwu własnych oczu, usuwając sceptycyzm wobec źródeł pisanych, wyrażany w powieści wielokrotnie. To potężna iluzja, której nie umie oprzeć się nawet Władca Ciemności.

Nie bez znaczenia jest też poczucie własnej wyjątkowości towarzyszące zdobywaniu wiedzy w sposób niezapośredniczony. Patrzący w palantir **są** przekonani, że zostali dopuszczeni do nieznanych nikomu sekretów świata. Dlatego narzędzie to działa tak silnie na dwie postacie, które wiedzę gromadzą, ale jej nie przekazują innym, czyniąc z mądrości fundament władzy – to one ulegają ezoterycznej pokusie. To zresztą postawa, którą Tolkien, człowiek ukształtowany przez etos akademicki, zdecydowanie potępia. Zaczyna się ten mędrzec, który dzieli się swoją wiedzą z każdym, kto pragnie słuchać i rozumie, że prawdziwa mądrość rodzi się tylko w dialogu, w konfrontacji z innym. Ten natomiast, kto nie rozróżnia między wiedzą i tajemnicą, zazdrośnie strzeże zgromadzonych informacji, udzielając ich z myślą o własnej korzyści, prędzej czy później **upada**.

Dlatego właśnie nazwa Palantir Technologies wydaje się tak przeraźliwie trafna. Nie idzie nawet o to, że firma produkuje narzędzia powszechnej inwigilacji, służące do podglądania każdego i wszędzie, niczym Widzący Kamień. Ale dlatego, że techno-oligarchiczny manifest lokuje się bardzo zdecydowanie na pozycji zajmowanej w powieści przez Sarumana, czarodzieja, który począt-

kowo ma dobre intencje, potem zaczyna wierzyć, że cel uświęca środki, a wiedza powinna zapewniać **władzę** – aż wreszcie wypuszcza z Isengardu orków, by spustoszyli Marchię. Zresztą postawa ta zdaje się **dobrze charakteryzować ewolucję** etosu Doliny **Krzemowej**: od deklaracji, że informacja powinna krążyć swobodnie po obwarowaniu rozwiązań technologicznych patentami i prowadzenie prac rozwojowych w tajemnicy. Od przeświadczenia, że technologie informacyjne powinny służyć ludziom, do wyrażonego bardzo dobitnie w manifeście przekonania, że to ludzie winni służyć technologii. Od anarchizującego sposobu zarządzania do niezachwianego przekonania, że to niewyobrażalnie bogaci technooligarchowie powinni sprawować ekspercką władzę nad światem, ponieważ ich dostęp do wiedzy zapewnia silniejszą legitymację niż, dajmy na to, wola *demosu* wyrażona w wyborach – manifest mówi o tym wprost. I wreszcie, ślepa wiara w narzędzia technologiczne, które – **po pierwsze** – zapewniają iluzję niezapośredniczonego dostępu do informacji **dostępnej dla nielicznych, a po drugie** – **których rozwój zdaje się nieuchronny. Wszystko** już przesądzone, znikąd nadziei, pozostaje się podporządkować.

Świat proponowany w manifeście prezesów Palantir Technologies jest światem Sarumana, gloryfikującym magów zamkniętych w swoich wieżach, ufnych w swoje narzędzia i przeświadczonych, że pozyskana wiedza daje im prawo do powszechnego posłuchu; słowem, że władza im się po prostu należy. Oparty na fałszywych przesłankach determinizm, posługujący się retoryką nieuchronności skonsumowania świata przez sztuczne inteligencje wydaje się przekonujący, albo przerażający w swojej nieuchronności. Szczęściem Tolkiem, w powieści opublikowanej na piętnaście lat przed pierwszym użyciem nazwy „Dolina Krzemowa” podpowiada, co robić. Nie ufać wiedzy dostarczanej przez technologię. Nie poddawać się rozpacz w przekonaniu, że klęska jest **nieuchronna**. Odrzucić przekonanie, że wartość mają tylko rzeczy użyteczne Opuścić wieżę, dzielić się mądrością i z pokorą uczyć się od innych. Czasem cieszyć się prostą rozrywką. Nie tracić nadziei. I stawiać opór. ■

Tomasz Z. Majkowski – badacz kultury i literatury popularnej, tłumacz narracyjnych gier fabularnych, w tym opartego o prozę Tolkiena systemu „Jedyny Pierścień”. Na co dzień pracuje w Katedrze Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego.