



Tolkiën

między literaturą a filmem

KULTUROWE ASPEKTY
EKRANIZACJI
PROZY J.R.R. TOLKIENA

Eseje i studia

**MIĘDZY LITERATURĄ A FILMEM –
KULTUROWE ASPEKTY EKRANIZACJI
PROZY J. R. R. TOLKIENA**

**Między literaturą a filmem –
kulturowe aspekty ekranizacji
prozy J. R. R. Tolkiena**

Eseje i studia

pod redakcją
Macieja Michalskiego i Emilii Kledzik



Poznań 2018

Tekst udostępniany na licencji Creative Commons, uznanie autorstwa,
bez utworów zależnych, 3.0 Polska (CC BY-ND 3.0)
<http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/pl/>



Recenzja naukowa
dr hab. Anita Napierała

Redakcja
Wioletta Sytek

Skład
Małgorzata Nowacka

Projekt okładki
Joanna Pakuła

ISBN 978-83-65663-68-9

Instytut Historii UAM
ul. Umultowska 89 D
61-614 Poznań
tel. 61 829 14 64
e-mail: history@amu.edu.pl
www.historia.amu.edu.pl

Druk
Zakład Graficzny UAM
ul. Wieniawskiego 1
61-712 Poznań

Spis treści

Wprowadzenie (Maciej Michalski, Emilia Kledzik)	7
Jacek Nowakowski, Od złego smaku do powszechnego uznania. Konwencje estetyczne groteski i grozy w twórczości Petera Jacksona	11
Mateusz Stróżyński, Motywy antyczne w świecie Tolkiena: między li- teraturą a filmem	27
Igor Kraszewski, Czy da się p o k a z a ć, o czym jest <i>Władca Pier- ścieni</i> ?	49
Agnieszka Sawicz, Smoki, istoty na wskroś ludzkie	97
Rafał Kochanowicz, <i>The Lord of the Rings Online</i> – tolkienowska opowieść transmodalna	123
Adrianna Fiłonowicz, O hobbitach, którzy podróżowali w czasie: twórczość fan fiction miłośników J. R. R. Tolkiena	139
Magdalena Heruday-Kielczewska, Tolkienowskie mapy – czym były inspirowane i jak inspirują dzisiaj	159
Filip A. Jakubowski, Twórczość J. R. R. Tolkiena jako źródło inspira- cji w muzyce w świetle wybranych przykładów	171
Maciej Bugajewski, Wybory i decyzje. Uwagi o ekranizacji <i>Władcy Pierścieni</i> Ralpha Bakshi	185

Wprowadzenie

W czerwcu 2015 roku odbyły się w Poznaniu Dni Tolkienowskie, które przyciągnęły sporą grupę miłośników pisarstwa J. R. R. Tolkiena. Efektem zorganizowanej wówczas konferencji naukowej jest publikacja *Tolkien – mit, historia, literatura. Eseje i studia*¹. Na fali popularności tego wydarzenia odbyła się w 2016 roku druga edycja Dni Tolkienowskich. Głównym wątkiem, wokół którego prowadzona była narracja różnych wydarzeń kulturalnych, były ekranizacje Tolkienowskiej prozy. Podobnie jak w roku 2015, także i rok później Instytut Historii UAM oraz Instytut Filologii Polskiej UAM w Poznaniu zorganizowały konferencję naukową. Większość artykułów publikowanych w niniejszym tomie powstało na kanwie wygłoszonych podczas konferencji tekstów.

Tematyka poszczególnych artykułów została zakrojona szeroko, co oddaje tytuł prezentowanego tomu: *Między literaturą a filmem – kulturowe aspekty ekranizacji prozy J. R. R. Tolkiena*. Składa się na niego dziewięć tekstów, które zostały napisane przez poznańskich historyków, historyków literatury i literaturoznawców.

¹ *Tolkien – mit, historia literatura. Eseje i studia*, pod red. Z. Kopcia, P. Matusika, M. Michalskiego, Poznań 2016, <https://drive.google.com/file/d/0BwFhBC6LkWHLM3lYcmVzX3N6aFU/view> [dostęp: 28.11.2018].

Tom otwierają rozważania Jacka Nowakowskiego na temat najbardziej znanych filmowych ekranizacji *Władcy Pierścieni* i *Hobbita*, a szczególnie na temat estetycznych kategorii, które stosuje w swej twórczości reżyser Peter Jackson. Nowozelandzki twórca, znany jako reżyser horrorów, przeniósł wiele ze stosowanych przez siebie strategii wizualnych także do ekranizacji *Śródziemia*. Szczególnie jest to widoczne w wizualizacji ciemnych stron Tolkienowskiego świata, a proroczą zapowiedzią jest w tym wypadku tytuł debiutanckiego filmu P. Jacksona – *Zły smak*.

Mateusz Stróżyński demaskuje odczytanie Tolkiena w antycznej literaturze. Nawiązania do tych wątków są dostrzegalne, lecz mają charakter subtelnych inspiracji. Można – stosując margines przesady – uznać, że odwołania do tradycji klasycznej mają podobny charakter jak odwołania do literatury i języków germańskich. Są czytelną inspiracją, ale podlegają na tyle daleko idącym przekształceniom, że mają już charakter autorski. Z kolei ekranizacje Tolkienowskiej prozy na tyle zniekształcają już te nawiązania, że zatracają one czytelność.

Wątek tego, co jest czytelne w ekranizacjach, rozwinięty o problematykę możliwości przedstawienia na ekranie niektórych motywów prozatorskich kontynuuje Igor Kraszewski. Stoi on na stanowisku, że literatura ma ogromną przewagę nad ekranizacją, gdyż korzysta z nieograniczonej mocy wyobraźni. Ta z kolei w wizualnych propozycjach ekranowych zostaje zredukowana, zwulgaryzowana lub pozbawiona lekkości. Nieekranizowalne fragmenty prozy Tolkiena są zgoła liczne. Autor ukazuje jednak, że problem nie tkwi w możliwości lub braku możliwości zekranizowania konkretnych wątków narracyjnych, ale dotyczy on nie-możliwości przeniesienia na ekran istoty prozy Tolkiena, czyli opowieści o „kuszeniu bądź opieraniu się pokusie”.

Kolejny aspekt wyobraźni ekranowej przedstawiła Agnieszka Sawicz, podejmując wątek smoków w prozie i ekranizacjach prozy Tolkiena. Bogactwo smoczej genealogii i smocze baśnie zachwy-

cają. Są one obecne w ekranizacji wyłącznie w formie budzącego grozę Smauga, jakże odmiennego od literackiego pierwowzoru. Być może wizualność kinowych smoków jest na tyle zdeterminowana ekranowo, że nie sposób od niej odejść, nawet przenosząc na ekran bogatą wizualnie prozę Tolkiena.

Kolejne teksty poruszają odmienne formy interpretacji prozy brytyjskiego pisarza, co nie znaczy, że pozostawiają one filmową ekranizację na marginesie zainteresowania. Bynajmniej. Światy zapośredniczone, o których mowa w kolejnych artykułach, są silnie zagłębione w filmowej wizualności. Mowa mianowicie o multimedialnej wersji gry *The Lord of the Rings Online*, analizowanej przez Rafała Kochanowicza. Buduje ona wprawdzie własne propozycje i interpretacje wizualne, ale korzysta też szeroko z estetyki filmowej. Wątki poruszone przez Autora tekstu odnoszą się do możliwości wielowątkowego tworzenia narracji i cyfrowego świata gry. Są to możliwości, których nie dostarczają ani powieści, ani filmowa ekranizacja i są charakterystyczną cechą świata gier online.

Ten sam aspekt, wykraczania poza ramy Tolkienowskiego świata dzięki multimedialnym narzędziom, omawia Adrianna Fiłonowicz, opisując twórczość „fanfikowską” (fan fiction) miłośników prozy Tolkiena. Jest to rozległy i wielowątkowy świat literatury, który łączy się z pisarstwem Tolkiena dzięki uwielbieniu dla brytyjskiego mistrza, jakie przejawiają autorzy literatury fanowskiej. Zarówno poziom literacki, jak i poruszane przez fanów tematy zapewne nie zachwyciłyby Tolkiena. Zjawisko literatury fanowskiej ma jednak niezwykle szeroki zasięg, obejmuje tysiące opowiadań i innych form literackich, podzielonych gatunkowo, tematycznie oraz formalnie. Przy czym nawet w wypadku opowieści fanowskich występuje podział na te, których pierwowzorem były powieści Tolkiena i te, które inspirowane były ich ekranizacją.

Kolejne medium wizualne – mapy – analizuje Magdalena Heruday-Kielczewska. Tekst opowiada o podwójnych inspira-

cjach. Po pierwsze Autorka stara się odkryć Tolkienowskie źródła stworzonych przez niego map, sięgając do bogatej średniowiecznej wyobraźni kartograficznej. Druga grupa inspiracji wiedzie ku „drugiemu życiu” powieściowych i filmowych map, których reminiscencje widoczne są w szeroko definiowanej kulturze popularnej.

Tekst Filipa A. Jakubowskiego operuje w obszarze rzadko eksplorowanym, mianowicie muzycznych inspiracji Tolkienowską prozą. Wydaje się, że kwestia ta dla samego brytyjskiego pisarza była ważna, gdyż moc stworzenia Świata przypisywał on właśnie Wielkiej Muzyce, która rozlegała się „w Pustce, aż przestała być pustką”. Bogata mapa muzycznych inspiracji została przedstawiona przez F. A. Jakubowskiego w koniecznym skrócie, ale jednocześnie z niezbędną dbałością o zachowanie różnorodności i wieloaspektowości.

Zbiór tekstów kończą rozważania Macieja Bugajewskiego, których przedmiotem jest animowana ekranizacja *Władcy Pierścieni* Ralphi Bakshi. Z rozważań Autora wynika, że skromne środki artystyczne, jakimi posługuje się film animowany, są niekiedy o wiele bardziej wymowne, kiedy mamy do czynienia z potrzebą wyjaśnienia motywów i wahań związanych z podejmowaniem fabularnych decyzji.

Mamy nadzieję, że prezentowane dziewięć tekstów, składających się na tom esejów na temat różnych aspektów adaptacji prozy J. R. R. Tolkiena, będzie interesującym uzupełnieniem istniejących już analiz kulturowych inspiracji, jakich dostarczał i nadal dostarcza brytyjski pisarz.

Maciej Michalski
Emilia Kledzik

Jacek Nowakowski

Od złego smaku do powszechnego uznania. Konwencje estetyczne groteski i grozy w twórczości Petera Jacksona

Twórczość Petera Jacksona wyrasta zarówno z fascynacji swobodą amatorskiego, niczym nieskrępowanego tworzenia filmów, jak i profesjonalnym kinem gatunków, szczególnie tych tradycyjnych i wyrazistych, stworzonych w dawnym Hollywood, zwłaszcza horrorem i filmem przygodowym. Pierwsza cecha łączy go z takimi twórcami jak choćby Steven Spielberg, dla którego ulubioną chłopięcą zabawką była kamera. Wzorem mistrza (zapewne bezwiednie) urodzony w 1961 roku Jackson realizował pierwsze filmiki, nie ukończywszy jeszcze 10 lat. Jako nastolatek oglądający w nowozelandzkim kinie *Szczęki* (1975) wspomnianego przed chwilą reżysera, a zapewne w tamtejszej telewizji klasycznego *King Konga* (1933) Meriana C. Coopera i Ernesta B. Schoedsacka, nie mógł zarazem nie widzieć, że dawne konwencje opowiadania i przedstawiania zostały poddane kontrkulturowej rewizji. Musiał więc znać przełomowy w kinie grozy film George'a A. Romero *Noc żywych trupów* (1968), a także *Teksańską masakrę piłą mechaniczną* (1974) Tobe'a Hoopera. Te dwie tradycje – radosnej przygody i imponowania spektakularnymi efektami technicznymi Kina Nowej Przygody oraz makabry, coraz częściej zastępującej w horrorze od lat 70. ubiegłego wieku metafizyczne lęki, współlistnieją w twórczości Petera Jacksona od pierwszej, tylko na poły profesjonalnej produkcji, jaką był jego

debiut o znamienitym tytule *Zły smak*, wypuszczony na ekrany w 1987 roku po kilku latach realizacji. W filmie tym, a także w kolejnych wczesnych utworach reżysera tworzących tzw. trylogię złego smaku (na którą składają się jeszcze: *Spotkajcie państwa Feebles/Meet the Feebles* z 1989 roku oraz *Martwica mózgu/Dead Alive/Braindead* z 1992), kumulują się rozwiązania estetyczne obecne w całej twórczości późniejszego adaptatora powieści J. R. R. Tolkiena, także w interesującym mnie tutaj podwójnym cyklu filmów tolkienowskich właśnie.

Zły smak jest dziełem zrobionym przez krąg przyjaciół i znajomych uczących się dopiero filmowego rzemiosła, czego się przed widzami nie ukrywa. Niski budżet i brak profesjonalizmu zostają zniwelowane brawurą w zakresie swobody na polu scenariuszowym oraz wykorzystanych konwencji gatunkowych i estetycznych. Przedstawiona historia dotyczy przybycia kosmitów do małego, prowincjonalnego miasteczka w Nowej Zelandii celem przetestowania smaku *homo sapiens* i zabrania nowej żywności na rodzimą planetę z zamiarem stworzenia hitu tamtejszych fastfoodów. Taki punkt wyjścia eksploruje niejeden utwór science fiction i grozy, z *Wojną światów* Herberta George'a Wellsa i jej filmowymi adaptacjami na czele, a zwłaszcza cały zimnowojenny kanon kina amerykańskiego, łączący często oba wspomniane gatunki traktowane komplementarnie. U Jacksona obcy przybierają ludzką postać i rozpoczynają łowy na nasz gatunek. Wówczas do akcji wkracza kilku agentów tamtejszych wojskowych sił specjalnych, urządzających sobie prawdziwe polowanie na kosmitów. Schemat fabularny zostaje jednak przez reżysera wypełniony inwencją użytą z całkowitą dezynwolturą. Obcy poruszają się pokracznie, podobnie jak ich przeciwnicy, a zanim do walki użyte zostaną karabiny, w grę wchodzi wszelkiej maści młotki i młoty, kamienie, piły mechaniczne i inne podręczne narzędzia. Twórca filmu przedstawia przybyszów z innej planety niczym żywe trupy, tyle że bardziej niezdarne niż groźne. Jeszcze gorszej konstrukcji są obrońcy ludzkości, przypominający kilka-

ro nieudaczników wybierających się na przejażdżkę za miasto, a nie na śmiertelne starcie. Konwencja opowieści o zombie najczęściej wiąże się z kinem gore, łączącym grozę z makabreską. I rzeczywiście, tym, co najobficiej wylewa się z ran obcych, jest właśnie posoka. Jackson lubuje się w filmowaniu eksplodujących i wylewających się wnętrzności, zwłaszcza mózgu, czym zdaje się zapowiadać ostatni film swego cyklu. Jest strasznie, obrzydliwie i wreszcie śmiesznie. Taki charakter ma najbardziej udana artystycznie i technicznie część trylogii – *Martwica mózgu*.

Film potęguje rozwiązywania z debiutu Jacksona, parodiując krwawe horrory o zombie. Wprowadza przy tym motyw zaraży, jaka atakuje ludzkość po zetknięciu się człowieka z egzotycznym zwierzęciem. Nieleczona infekcja szybko zmienia pierwszego zarażonego, który poprzez kontakt z kolejnymi osobami wprowadza zamęt do nowozelandzkiego Wellington. Reżyser nie ułatwia sobie zadania i umieszcza akcję utworu w 1957 roku, odwołując się do słodko-sentymentalnej wizji prowincjonalnego świata dominującej w kinie amerykańskim tamtego okresu, masowo oglądanym także na antypodach. Nic nie zmienia faktu, że w tej roli wystąpiła stolica Nowej Zelandii, w ujęciu reżysera identyczna jak setki miasteczek z Hollywood, których nieprawdziwość podkreślał później choćby David Lynch w *Blue Velvet* (1986). Zamiast jednak obowiązkowo „lukrowanego” wątku romantycznego mamy tu parę, która musi walczyć z hordą żywych trupów, na czele z matką głównego bohatera. Akcja zamienia się w pandemonium, gdzie ilość krwi i ludzkich wnętrzności przerosła prawdopodobnie wszystko, co dotąd pokazywano na ekranie. Jednak sposób tej prezentacji niweluje do pewnego stopnia to, co się pokazuje. Przykładowo: czy ktoś oprócz Jacksona mógłby wymyślić jelita-zombie, owijające się w śmiertelnym uścisku wokół niewinnego bohatera? Albo niemowlaka łaknącego gryźć i przemieniać innych czy wreszcie spółkującą parę żywych trupów, a wśród kluczowych przedmiotów służących do unicestwienia zombie – kosiarkę do trawy? Jeśli ten krótki opis – podobnie

jak sam film – budzi jakieś dominujące obok wstrętu wrażenie, to z pewnością śmiech.

Ten ostatni element jest niezbywalny we wczesnych filmach autora *Przerażaczy* (1996), budujący w zestawieniu z dwoma wcześniejszymi efekt groteski. Nie ma ona z pewnością charakteru egzystencjalnego, z jakim mieliśmy do czynienia przede wszystkim w europejskim teatrze absurdu, na czele z twórczością Samuela Becketta i Eugène'a Ionesco, w tekstach pokazujących bezsilność człowieka w konfrontacji z tym co nieuniknione: samotnością i śmiercią. Synteza tragizmu i komizmu wynikająca z charakteru postaci i sytuacji podobnie wyglądała w twórczości filmowej tego okresu, z dziełami Romana Polańskiego na czele, choćby *Matnia* (1966) czy *Lokator* (1976), mającymi za wzór m.in. wspomniany model teatru. *Zły smak* i *Martwica mózgu* to także (tylko po części) utwory-spadkobiercy powstałego we wczesnym okresie kina niemego gatunku groteski, liryczno-sarkastycznego z ducha, jak w filmach Charlesa Chaplina (np. *Charlie żołnierzem*, 1918), czy operującego hiperbolizacją w przedstawianiu mnogości absurdalnych wydarzeń. Groteska użyta zostaje przez Jacksona jako najbardziej poręczna kategoria estetyczna. Kiedy zastanawiamy się nad charakterem, jaki przyjmuje ona we wczesnych utworach tego reżysera, na pewno nie będzie to połączenie tragizmu i komizmu. W tym momencie dominuje jeszcze jej ludyczny charakter, oddający dobrze świat skarnawalizowany, gdzie piękno – czy to krajobrazu bajkowych antypodów, czy też uroczych domków z przedmieść – łączy się z brzydotą postaci, które ten świat nawiedziły. W tym sensie można ewentualnie myśleć także o zestawieniu realizmu z fantastyką, ale ta ostatnia niemal (choć nie w pełni) całkowicie dominuje nad urokami nowozelandzkiej przestrzeni, zarówno tzw. naturalnej, jak i miejskiej.

Specyficzna groteskowość Jacksona, czyli to, co brzydkie, ohydne, makabryczne, a zarazem nieodparcie śmieszne i fascynujące, wkrótce stało się ... niemal autorskim emblematem kul-

towości jego filmów. W jakich okolicznościach do tego doszło?¹ Po pierwsze, jak wspominałem, reżyser zaczynał tworzyć w momencie rozkwitu filmowego postmodernizmu. W połowie lat 80. ubiegłego wieku nie można już było robić filmów, jakby nie istniała wieloletnia tradycja gatunków, form i konwencji – znana aż do znudzenia i wyczerpania. Dlatego filmowiec ten pamięta zarówno o klasycznych horrorach wytwórni Universal z lat 30. i 40., jak i odważniejszych obyczajowo z angielskiej Hammer lat 50. i 60., ale i sardoniczne kino klasy B Williama Castle'a, a zwłaszcza prekursora filmu gore – Herschella Gordona Lewisa, na czele z jego *Krwawym świętem/Blood Feast* z 1963 roku. Jak pisał Andrzej Pitrus:

Przyczyną jego niezwyklego powodzenia było być może nie do końca świadome odwołanie się do *bricolage'owej* formuły kina. Filmy Lewisa, choć często szokujące dosłownością ukazanej w nich przemocy, przypominają w znacznej mierze *home movies*. Są one w pewnym sensie popularnym wariantem kina undergroundowego, które także odegrało niebagatelną rolę w kształtowaniu fenomenu kina kultowego².

Po drodze był jeszcze król kina złego smaku, czyli John Waters i jego *Tysiące maniaków* (1970) z dziwolągami rodem z objazdowego cyrku, i cały szerszy fenomen tzw. *midnight movies*, które rozkwitło wraz z inicjatywami filmowców niezależnych pod koniec lat 60. ubiegłego wieku.

Jak już sugerowałem, wczesne filmy Jacksona najwięcej zawdzięczają *Nocy żywych trupów*. Zombie z tego filmu, jak zauważono, „stanie się stworzeniem wywołującym lęk, odrazę i obrzydzenie. Jego fizyczność bowiem będzie pogwałcać fizyczne tabu. [...] Zastosowana przez Romero reifikacja ciała miała być może na celu wypomnienie widowni faktu, iż ciało ludzkie (zwłasz-

¹ Na temat tego pojęcia pisał w Polsce A. Pitrus, *Kino kultu*, Kraków 1998.

² Ibidem, s. 14.

cza kobiece) od początków kinematografii traktowano jako swoisty towar”³. Ale w filmie tym równie ważne jest podkreślanie napięcia i gry między konwencją (horroru) a jej podważaniem. Wynika to z dostosowania starego modelu do nowych warunków. Jest w tym utworze jeszcze inny wymiar, kafkowski, prowadzący nas znowu w stronę groteski, choć niezbyt często przywoływany. Według jednego z badaczy:

Romero nie analizuje [jak wcześniej – J. N.] osobliwych przypadków psychopatii. Posługuje się środkami wywołującymi przerażenie w sposób mechaniczny i nie buduje wcale subtelnej atmosfery psychologicznego zagrożenia. Wśród „żywych trupów” są starsze panie w tenisówkach, postaci spotykane na co dzień w bezpiecznym sąsiedztwie, siostra jednego z bohaterów, w końcu wszyscy ulegają przerażającej epidemii. Nikt nie zdoła się uchronić. Jest to kafkowska „przemiana” – ale doprowadzona do skrajności⁴.

Ten wymiar groteskowości, odwołujący się do naszego lęku przed przemianą i hybrydycznością, jest bagażem, który Franz Kafka zostawił w spadku niemal całej XX-wiecznej sztuce fantastycznej. Nic dziwnego, że jego dziedzictwo pokutuje także w utworach, które wcale nie muszą być świadome, że je zawierają. Reasumując – film z 1968 roku jako horror nadal budził grozę, ale też obrzydzenie i wstręt. Filmy Petera Jacksona z przełomu lat 80. i 90. uaktywniają te uczucia, ale dzięki zamierzeniu groteskowej formie – także śmiech. Chcą zachować dawne ramy gatunkowe, ale zarazem posługiwać się niedostępną ówczesnym konwencją estetyczną.

Po zrealizowaniu trylogii „złego smaku” kino Nowozelandczyka przechodzi stopniową ewolucję. Jej wyrazem, w interesu-

³ S. Konefał, „Ciało w służbie ideologii”. *Bardzo krótka i subiektywna historia ewolucji postaci zombie w kinematografii*, „Panoptikum” 2003/2004, nr 2 (9), s. 22.

⁴ A. Kołodyński, *Seans z wampirem*, Warszawa 1986, s. 217.

jącym nas aspekcie, są *Przerażacze* z 1996 roku. To film noszący w sobie rozdarcie między stworzeniem pełnej rozmachu i efektów specjalnych z ducha Hollywood opowieści o zjawach z niewiedzonych domów prześladujących ludzi, o wiele mniej krwawej niż poprzednie filmy, a chęcią anarchizującej gatunek zabawy z wcześniejszych dzieł. Jackson nie wie do końca, jaką wybrać tonację dla przedstawianej historii, co odbija się na jej wiarygodności. Ciągłe zmiany nastroju i mnóstwo odniesień intertekstualnych czynią ten utwór zbyt wykalkulowanym.

Film Jacksona zaczyna się jak komedia w stylu *Pogromców duchów* – pokazuje przybyszów zza grobu jako istoty sympatyczne i mało groźne. Potem jednak atmosfera się zagęszcza – i żywi, i zmarli ujawniają mroczną stronę swojej osobowości. Przybywa ofiar, wzrasta napięcie i *Przerażacze* przemieniają się w regularny thriller, w którym narastająca groza jest tylko minimalnie rozładowywana przez (pojawiające się coraz rzadziej) komiczne scenki⁵.

Ale problem estetycznego przepołowienia tego filmu brał się z szerszego zjawiska, o którym już napomykałem, którego wyrazem jest zadomowienie się nowozelandzkiego twórcy w Fabryce Snów:

Gry z konwencją kina grozy, jakie uprawiali hollywoodzcy filmowcy, miały charakter pastiszu w tym sensie, że były ukierunkowane na ocalenie gatunku, który ulegał degradacji wskutek pojawienia się parodystycznie nastawionego kina „gore”. Lekki ton, charakteryzujący ich filmy, atmosfera zabawy w kino, przenikająca ogół dzieł spod znaku Kina Nowej Przygody, przynosiły jednak w efekcie dalszą dezintegrację ekranowego horroru. Filmy grozy budziły coraz częściej śmiech, a nie dreszczyk niepokoju i w efekcie kino grozy ulegało postępującej dezintegracji⁶.

⁵ J. Szyłak [et al.], *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011, s. 306.

⁶ M. Przyłipiak, J. Szyłak, *Kino najnowsze*, Kraków 1999, s. 65.

Przypadek *Przeraźnicy* stał się tego najlepszym dowodem i postawił przed Peterem Jacksonem pytanie: co dalej? Odpowiedź i ratunek przyszły z tej samej strony. Hollywood dojrzało do tego, aby zmierzyć się z trylogią powieściową J. R. R. Tolkiena *Władca Pierścieni*, której adaptacje kolejnych części reżyser przedstawił światu rok po roku, w latach 2001-2003.

Mimo że potencjał filmowy Trylogii dostrzeżono tuż po publikacji powieści, zakończonej w 1955 roku, a także kilku próbach ekranizacji (m.in. film animowany Ralpa Bakshi z 1978 roku oraz daleko zaawansowane prace preprodukcyjne Johna Boormana z tego samego okresu) okazało się, że „ani ówczesny poziom zaawansowania technologii filmowej, ani mechanizmy finansowania i dystrybuowania, ograniczające wysokość budżetu, nie pozwalały na przeniesienie na wielki ekran historii o Śródziemiu w całej jej spektakularności i bogactwie ras, kultur i miejsc będących tłem przygód bohaterów. Na uwieńczoną sukcesem adaptację powieść musiała czekać blisko pół wieku”⁷. Nie miejsce tu na szczegółowe i dogłębne rozpatrywanie, jak koncepcja artystyczna Petera Jacksona ma się do pierwowzoru literackiego. Można jednak wspomnieć o ogólnym kształcie sposobu translacji, aby następnie przejść do meritum, czyli kwestii obecności grozy i groteski w filmach Jacksona, także z uwzględnieniem adaptacji *Hobbita*, powieści z 1937 roku.

Przede wszystkim tekst Trylogii Tolkiena uwzględnia dwie tradycje kulturowe – chrześcijańską oraz rycerską. W filmach Jacksona, zwłaszcza na poziomie fabularnym, ale także ikonografii, ich autor skoncentrował się na drugiej z wymienionych. W związku z tym uwypuklono i zmodyfikowano wątek Aragorna, spadkobiercy tronu Gondoru, którego w większym stopniu pokazano jako człowieka bliższego naszym czasom, targanego wątpliwościami, odrzucającego – do pewnego momentu – swe dziedzictwo – rozbudowano także związany z nim i Arweną (oraz

⁷ J. Szyłak [et al.], op. cit., s. 358.

wprowadzono nowy – z pojawiająca się z czasem Éowiną) wątek romansowy. Wątek króla-rycerza oraz Froda niosącego ku zniszczeniu pierścienia organizują całość fabularną na wzór wyprawy (podwójnej) rozegranej na tle wielkiej wojny sił Dobra i Zła. W tle, choć istotnym, znajdziemy u Jacksona Tolkienowskie z ducha motywy wypełnienia obowiązku, a zwłaszcza ofiarowania i poświęcenia się czemuś większemu niż indywidualne pragnienia i losy.

Co do warstwy plastycznej filmu, cechuje się ona bogatym zapleczem i źródłami, choć celem było tutaj dążenie do spójności wizualnej. Z jednej więc strony reżyser, współscenarzysta i współproducent w jednej osobie odwołał się do popularnych i utrwalonych w kulturze anglosaskiej grafik i ilustracji książkowych Kanadyjczyka Teda Nasmitha oraz, dobrze znanego ze swoich prac (zwłaszcza akwarelowych) także w Polsce, Brytyjczyka Allana Lee, któremu wraz z innym Kanadyjczykiem, Johnem Howe powierzył opracowanie koncepcji plastycznej filmowej Trylogii, co zaowocowało m.in. nagrodą Oscara za scenografię dla *Powrotu króla* w 2014 roku. Trzeba jednak podkreślić, że zwłaszcza prace Lee mają charakter raczej bajkowy, sielski, pogodny, wabiący moim zdaniem sielankową wizją choćby Hobbitonu, zdecydowanie mniej mroczną niż reszta krain Śródziemna, choć oczywiście także je ilustrujące. Niezwykłość tego miejsca budują przecież równie mocno co krajobrazy i budowle – różnorodne rasy: poczynając od ludzi przez elfy, krasnoludów, entów, hobbitów, na orkach kończąc. Bogactwo ich fizjonomii stanowi równie mocno o sile filmów, zarówno gdy istoty te przedstawiane są w swojej masie w scenach zbiorowych, jak i w tych, gdy poddane są daleko idącej indywidualizacji, z Gollumem na czele. Tu dochodzimy do interesującego nas aspektu: posługując się niemal arka-dyjską ikonografią Shire i świata hobbitów oraz królestwa elfów, jednocześnie, a może nawet przede wszystkim, Jackson lubuje się w przedstawianiu istot przerażających i odstręczających, takich zwłaszcza jak orkowie, Uruk-hai, pajączyca Szeloba, Nazgûle czy

wspomniany Gollum/Sméagol. Często zresztą reżyser przedstawia w ten sposób twarze ludzi, zwłaszcza przebiegłych, brzydkich i okrutnych, w sytuacjach, w których ujawnia się w pełni ich zły charakter oraz uwiedzenie lub poddaństwo Złu. Te zabiegi są już rodem ze sztuki grozy, mają też niekiedy swój groteskowy wyraz. Całość zabiegów Jacksona i jego współpracowników w zakresie rozwiązań plastycznych ma o tyle skomplikowany i niejednorodny w punkcie wyjścia charakter, że skorelowana jest z budowaniem w świecie przedstawionym poczucia wzniosłości, kreowaniem atmosfery i stanu ducha niektórych bohaterów na wzór tradycji, które, jak mówiłem, konstytuowały zamiar pisarza. By jeszcze rzecz skomplikować, należy także uwzględnić tu tradycję gotycką, obecną w sztuce grozy, filmach Jacksona i do pewnego stopnia pojawiającą się u Tolkiena.

Jak już zwrócono uwagę:

Wzniosłość w odbiorze tworów przemysłu rozrywkowego może wydać się wielu niemożliwa, a mówienie o niej w tych kontekstach – nie stosowne, jeśli zważyć na antymimetyczną charakterystykę wzniosłości, jej antyobrazowy, ikonoklastyczny charakter i na to, że współczesną kulturę popularną definiuje się często jako kulturę obrazkową⁸.

Inaczej jednak rzecz miała się niemal od zawsze choćby w kulturze mistycznej, przecząc deklaracjom zawartym w kanonach literatury i sztuki zachodniej. Pod tym względem koncepcja wzniosłości była novum zwłaszcza w wieku XVIII, który odrzucił normy literackie klasycyzmu i zaakceptował jej inny charakter, niewiązany się już tylko z podniosłym stylem i górnolotną retoryką. Nowa estetyka wzniosłości była irracjonalna i emocjonalna, barbarzyńska i magiczna, prowokująca i odwołująca się do

⁸ J. Płuciennik, *Horror i ukrzyżowanie. Empatia formalna i elementy gotyckiej retoryki wzniosłości w reprezentacjach ciała poddanego przemocy* [w:] *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002, s. 51.

koszmarów. Taka była wzniosłość gotycka. Jednak i ona, nie mogąc w pełni wyrazić np. XIX-wiecznej sztuki romantycznej, została przedefiniowana. Kroki te zostały zrobione zwłaszcza przez Edmunda Burke'a i jego rozprawę *Dociekania filozoficzne o pochodzeniu naszych idei wzniosłości i piękna* z 1757 roku, a następnie estetykę Immanuela Kanta, przedstawioną w *Krytyce władzy sądu* z roku 1790.

W dziele tym [...] wzniosłość została zdefiniowana jako coś całkowicie odmiennego od potocznego piękna – głównie jednak nie dlatego, iż bazowała na strachu, ale ponieważ stanowiła emanację metafizycznego absolutu. Odtąd wzniosła poezja nie będzie już tylko przerażająca poezją o śmierci, mordowaniu, grzechu etc., lecz poezją, która komunikuje za pośrednictwem ezoterycznego i symbolicznego języka głębokie filozoficzne prawdy o Bogu, naturze oraz transcendentálnych tajemnicach ludzkiej – a zwłaszcza germańskiej – duszy⁹.

Tradycja, do której sięgał Tolkien, a warto tu wymienić jeszcze staroangielskiego *Beowulfa* (z około 700 roku), nordyckie *Eddy: Poetycką* (z ok. 1200 roku), następnie *Prozatorską* (spisaną zapewne kilkadziesiąt lat później), czy wreszcie mity arturiańskie – wszystkie one noszą w sobie silny pierwiastek wzniosłości, która konstytuuje w dużej mierze literackiego *Władcę Pierścieni*. W gruncie rzeczy wszechobecność *sacrum* w ujęciu jego filmowego adaptatora zostaje ocalona, ale i zrównoważona wdziękiem tego, co brzydkie, potworne i zakazane. Dlatego właśnie uważam, że poetyka utworów Jacksona, a mam na myśli także skierowany do nieco młodszego, choć nie dziecięcego odbiorcy cykl trzech filmów – adaptacji bajkowego *Hobbita* (lata 2012-2014), sięga także do repertuaru sztuki grozy, przekraczając (choć niewątpliwie zachowując) Tolkienowską baśniowość, mityczność i wręcz poetyckość. Można to zaobserwować zarówno na przykładzie re-

⁹ L. Lonnroth, *Odkrycie nordyckiej wzniosłości*, przeł. M. Rembowska-Płuciennik i J. Płuciennik [w:] *Wokół gotyzmów*, op. cit., s. 66-67.

akcji głównych bohaterów na postaci negatywne, jak i przyglądając się konstrukcji samych monstrualnych istot. Zaczę od tego pierwszego, aby pokazać, że reżyser sięga po art-grozę, rozumianą tak, jak ją definiuje teoretyk tej formy sztuki, Noël Carroll¹⁰. Jeśli przyjrzeć się reakcjom na to, co groźne i potworne, reakcjom ze strony pozytywnych postaci świata Jacksonowskiego Śródziemna, takich jak z jednej strony np. krasnolud Gimli, elf Legolas czy rycerz/wojownik/przyszły król Aragorn lub z drugiej strony hobbitów: Frodo, Sam, Pippin oraz Merry, to są one w zasadzie dwojakie. Reagują albo obrzydzeniem, gniewem i walką (pierwsza grupa), albo też – strachem, obrzydzeniem, ucieczką, ewentualnie – walką (druga grupa). Co innego można odczuć, natykając się na orków,trolle, wargę czy Golluma, istoty będące zwykle znakiem pogwałcenia praw natury, nawet charakteryzującej baśniowy, a więc fikcyjny świat? Podobnie zareaguje ktoś inny na widok zombie, wilkołaka czy wampira, istoty hybrydyczne lub zdeformowane. Według Carrolla:

Z przykładów tych (a można je mnożyć w nieskończoność) wynika, że reakcja postaci na potwory występujące w horrorach nie ogranicza się do lęku i przerażenia, wywołanych zagrożeniem. Towarzyszą im bowiem wstręt, mdłości i obrzydzenie. Koreponduje to z wyraźną w horrorach tendencją do kojarzenia potworów z brudem, rozpadem, upośledzeniem, oślizgłością itp. Potwory te nie tylko stanowią śmiertelne zagrożenie, lecz również – rzecz wielkiej wagi – są odrażające. To połączenie dwóch różnych emocji widać w samym języku opowieści grozy¹¹.

Istoty niekompletne, zdeformowane, pośrednie lub noszące w sobie sprzeczność wywołują przywołane wyżej uczucia. Zwykle też

¹⁰ Zob. N. Carroll, *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przekł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004.

¹¹ Ibidem, s. 47.

dotyczy to kreatur, których status ontologiczny polega na byciu na pograniczu życia i śmierci, takich jak upiory czy zombie.

Po części reakcja na obecność istot potwornych bierze się także ze znajomości lub nie, czym one są. Umysły niziołków, zaprząt-nięte całe lata czy wręcz wieki myśleniem o doraźnych obowiąz-kach i przyjemnościach życia w Shire, nie są w stanie pojąć istot, które je prześladują. Co innego waleczne krasnoludy czy ludzie, nie mówiąc o elfach i czarodziejach; ich reakcja jest inna, wią-że się z siłowym rozwiązaniem takich problemów. Patrząc z in-nej perspektywy, te różne reakcje wynikają z nakładania się we *Władcy Pierścieni* (powieściowym, ale i ekranowym) i, zwłaszcza filmowym, *Hobbicie*, dwóch płaszczyzn – baśni i opowieści grozy. Jackson wkracza śmiało na Tolkienowski baśniowy teren swoim zamiłowaniem do grozy, powodując także różnorakie reakcje po-staci, nie mówiąc już o odbiorcach. O tym genologicznym zamie-szaniu pisał wspomniany Carroll, ilustrując swój wywód w tym względzie baśnią *Piękna i Bestia*:

Często stwierdza się, że zasadnicza różnica między monstrami z ba-śni i z horroru polega na odmiennej reakcji ich bohaterów na obecność potwora. Zarówno Piękna, jak i jej ojciec boją się Bestii, ale nie po-strzegają jej jako czegoś nienaturalnego, nie uważają jej za twór nieczy-sty, sprzeczny z porządkiem natury. Jest ona raczej cudowną lub fanta-styczną istotą w świecie cudów i fantazji niż kosmologiczną pomyłką kategoryalną czy metafizyczną. W świecie baśni stwory w rodzaju Bestii stanowią część natury. Budzi ona lęk swoimi rozmiarami, zwierzęco-ścią i dzikim usposobieniem, ale nie jest pogwałceniem natury. Reakcje Pięknej i jej ojca odzwierciedlają ten stan rzeczy¹².

Jak mówię, u Jacksona istoty zamieszkujące filmowe Śródziemie nie są już istotami wyłącznie ze świata baśni.

Reżyserowi obu tolkienowskich trylogii udało się wykreować wiele postaci budzących także w widzu grozę i obrzydzenie, ale

¹² Ibidem, s. 95-96.

z pewnością palmę pierwszeństwa pod tym względem dzierżą orkowie i ich mutacje, Uruk-hai. Orkowie, według mitologii Śródziemia zostali stworzeni w czasie tzw. Dawnych Dni przez pierwszego Władcę Ciemności – Morgotha, ze złapanych i poddanych powolnym torturom elfów, co zmieniło ich charakter. Uruk-hai zostali stworzeni w tzw. Drugiej Erze przez Sarumana z przeznaczeniem do bycia zastępami żołnierzy Zła. Jedni i drudzy swą fizys zawdzięczają popularnym wyobrażeniom o żywych trupach. Jednocześnie ich obrzydliwy wygląd, charakter i zachowanie zawierają w sobie pierwiastek groteskowy. Wygląd: twarz pokryta bliznami, głowy pozbawione włosów, powykręcane kończyny, poślółkle, wykrzywione zęby, śliniące się, pełne okrucieństwa spojrzenie, szerzej – ogólna niezgrabność. Cechy te są zwielokrotnione w istotach takich jak Uruk-hai czy – szczególnie – Azog Plugawy, który jest, zdaje się, czymś w rodzaju nadorka. Zachowanie: krzykliwość, niezgrabny chód, okrutność w stosunku do innych ras, ale i do siebie, czerpanie przyjemności, inaczej niż u zwierząt, z polowania i zjadania innych, zwłaszcza ludzi (o czym się raczej mówi, niż pokazuje), okazjonalny kaniibalizm. Większość z nich cechuje swoisty automatyzm i bezmyślność zachowania, nakierowanego na pokonanie przeciwnika oraz poddaństwo wobec władcy lub przełożonego w strukturze wojska. Wśród wyjątków są jednak i tacy, którzy zioną indywidualną nienawiścią do wroga. Ta cecha niweluje do pewnego stopnia ich pokraczną, turpistyczną groteskowość i niesie w sobie ładunek metafizycznego lęku, czego przykładem będzie znowu Azog Plugawy, toczący finałowy pojedynek z Thorinem Dębową Tarczą w *Hobbicie: Bitwie Pięciu Armii* (2014). Ale, jak mówiłem, maskary te bywają także groteskowo śmieszne w swoim zachowaniu, na przekór, a może obok obrzydliwości i lęku, jakie wzbudzają. Wiele postaci z uniwersum powieściopisarza i filmowca ma więcej takich groteskowych cech, czego przykładem mogą być trolle czy Gollum, wzbudzający w widzu wiele uczuć, także smutek i litość. Generalnie obowiązuje zasada: im bardziej zindywidu-

alizowana postać monstrum, tym bardziej wieloznaczne odczucia powoduje.

Trzeba też pamiętać o groteskowości ludzkich postaci w Śródziemiu, zwłaszcza postaci służących złym siłom. Tu ciekawym *exemplum* może być Grima Gadzi Język, szpieg Sarumana na dworze króla Théodena, władcy Rohanu, będący przez pewien okres jego doradcą. Znajdujący się pod wpływem demonicznego czarodzieja człowiek ten wyglądem częściowo przypomina swój pseudonim: ma wyszczuploną, chudą i wydłużoną twarz, kredowobiałą, z ostro zaznaczonymi żyłami biegnącymi od oczu, mocno przekrwionych. Twarz pełna grymasu i złości, przypominająca kogoś pomiędzy upiorem a zombie. To oczywiście efekt negatywnego wpływu Sarumana, który wybiera na swych sojuszników, a jednocześnie ofiary, osoby słabe. Grima Gadzi Język jest groteskowo zwierzęcy, wpisujący się znakomicie w bestiariusz takiejż proveniencji. Jego ludzko-zwierzęca hybrydyczność prowadzi nas także – w przypadku tej postaci – w kierunku refleksji Wolfganga Kaysera, który charakteryzował groteskowość jako próbę okiełznania tego, co w naszym otoczeniu demoniczne. Często przybiera ona postać zwierząt nocnych i/lub pełzających, zauważał, których trybu życia nie jesteśmy pewni. Stąd węże, nietoperze, sowy, ropuchy, robactwo zaludniające świat groteskowy, także świat Petera Jacksona (nota bene jego inklinacje do obrazowania tego typu ujawniły się w całej krasie w *King Kongu*, w sekwencji walki przybyszów z Los Angeles na Wyspie Czaszek z monstrualnych rozmiarów robalami, będącej kwintesencją filmowego przerażania i obrzydliwości). Dodać jednak trzeba, że groteska funkcjonuje w obu filmowych trylogiach także w wariancie humorystycznym, co wynika zresztą z charakteru kultury świata hobbitów, istot pogodnych czy wręcz wesołkowatych. Ich wygląd i charaktery mocno wpływają na cały charakter powieści Tolkiena, wliczając zdecydowanie humorystycznego *Hobbita*. Autor filmów nie może tego uniknąć, ta płaszczyzna – pogodnego, prowincjonalnego życia, z którego tylko na jakiś czas jest

się zabranym i do którego trzeba szybko wrócić – jest i u niego kluczowa. Jeśli ilustruje ją żartobliwą groteskową sceną, to na pewno z dbałością o równowagę między scenami mrocznymi a pogodnymi. Do tych ostatnich, choć nie w pełni, należy ta, w której przyjaciele – Pippin i Merry odkrywają, że drzewo, na którym się znaleźli, ożywa. Czy Drzewiec jest istotą monstrualną? Oczywiście monstrualnych rozmiarów, ale nie demoniczną.

Patrząc najszerzej, można stwierdzić, że groteskowość, mocno obecna w obu trylogiach, służy Peterowi Jacksonowi do konsekwentnego przejawienia. To jego sposób ujęcia opowiadania, przedstawiania postaci uwikłanych w zdarzenia tak, aby budziły najsilniejsze emocje. Także strachu i wstrętu, dwóch emocji, na których opiera się sztuka grozy. Baśniowa wizja Tolkiena jest w wersji mistrza reżyserskiego fachu bardziej realistyczna, swoisty pacyfizm pierwszego zostaje zamieniony w, o wiele bardziej okrutne, quasi-średniowiecze drugiego. Również skłonność do patosu i heroizmu pisarza filmowiec zostawił, potęgując i modyfikując go okrucieństwem. Wspólny obu jest ton powagi, wymiar epicki historii, a także nastrój mitu i snu, tyle że u Jacksona częściej przypomina on koszmar. Jego filmowe sny mają raczej taki charakter.

Motywy antyczne w świecie Tolkiena: między literaturą a filmem

Opracowań na temat motywów antycznych w prozie Tolkiena nie ma wiele, ale zagadnienie recepcji grecko-rzymskiej kultury w jego dziełach jest problemem bardzo interesującym badawczo, gdyż autor *Władcy Pierścieni* w pewnym stopniu świadomie dystansował się i od pogańskiej kultury antycznej (preferując mitologię średniowiecznej Północy oraz tradycję chrześcijańską), i od odczytywania jego dzieła w paradygmacie recepcji. Jeśli chodzi o kwestię stosunku Tolkiena do tradycji grecko-rzymskiej, zasadność badań nad jej recepcją czy metodologię, odsyłam do stosownych prac¹. Przedmiotem niniejszych rozważań będzie nie tyle złożona kwestia obecności motywów antycznych w pro-

¹ Zob. na ten temat np. M. Fenwick, *The Breastplates of Silk. Homeric Women in The Lord of the Rings*, „Mythlore” 1996, no. 81, s. 17-23; J. Stevens, *From Catastrophe to Eucatastrophe. J. R. R. Tolkien's Transformation of Ovid's Mythic Pyramus and Thisbe into Beren and Lúthien* [w:] *Tolkien and the Invention of Myth. A Reader*, ed. by J. Chance, Lexington 2004, s. 119-132; J. K. Newman, *J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings. A Classical Perspective*, „Illinois Classical Studies” 2005, vol. 30, s. 229-247; R. Piętka, *Antyk w prozie J. R. R. Tolkiena*, „Symbolae Philologorum Posnaniensium Graecae et Latinae” 2011, vol. 21, fasc. 1, s. 95-117; M. Stróżyński, *Antyczna tradycja epicka w Hobbicie J. R. R. Tolkiena*, „Meander” 2015, R. 70, s. 131-150.

zie Tolkiena, co ich obecność w filmowych adaptacjach. Z tego względu uproszczę szczegółową analizę obecności i funkcji tradycji antycznej w prozie Tolkienowskiej, wskazując jedynie na to, co niezbędne dla zrozumienia relacji między dziełami antycznymi a scenami z dwóch trylogii filmowych.

Warto jednak nadmienić, że obecność antyku w powieściach Tolkiena jest obecnością nieoczywistą i niejednoznaczną. Nie znajdziemy tam bowiem żadnych wyraźnych aluzji do literatury czy kultury grecko-rzymskiej, jak choćby u innego z Inklingów, C. S. Lewisa, który w trylogii „kosmicznej” czy „międzyplanetarnej” (*space trilogy*) wprowadzał wyraźne elementy grecko-rzymskiej mitologii, a powieść *Dopóki mamy twarze* oparł w dużej mierze na baśni o Amorze i Psyche z *Metamorfóz* Apulejusza².

Badanie antyku w dziełach Tolkiena wymaga innej metodologii, czegoś, co można nazwać spojrzeniem na nie w „klasycznej perspektywie”, by odwołać się do tytułu artykułu Johna K. Newmana. Zadanie to jednak wymaga dobrego zakorzenienia w literaturze greckiej i rzymskiej. O ile sam autor *Władcy Pierścieni* był w tej literaturze świetnie zakorzeniony, reprezentując jeszcze ten model edukacji, na którym zbudowana była kultura Zachodu w jego czasach, o tyle model ten został, zdaje się definitywnie, porzucony przez kulturę obecną. Skutkiem tego głos dawnej literatury, filozofii czy religii w dużym stopniu trafia w pustkę, ze względu na niezdolność współczesnego odbiorcy do usłyszenia obecnych w nim znaczeń. Trudno zakładać, by Peter Jackson, Philippa Boyens i inni filmowcy tworzący ekranizacje *Władcy Pierścieni* i *Hobbita* w jakimkolwiek stopniu patrzyli na te utwory w takiej właśnie „klasycznej perspektywie”. Można jednak przyrzeć się efektom tej sytuacji i spróbować wyciągnąć z tego jakieś wnioski.

² C. S. Lewis, *Trylogia kosmiczna* [Z milczącej planety; *Perelandra*; *Ta straszna siła*], przeł. A. Polkowski, Poznań 2009; idem, *Dopóki mamy twarze. Mit opowiedziany na nowo*, przeł. A. Gorzkowski, Poznań 2010.

Jazda na beczce

Homer – oraz cała tradycja epicka – wydaje się jednym z głównych nurtów antycznej tradycji ożywiających prozę Tolkienowską, nie tylko w ogólnym sensie, jako początek europejskiej poezji i mitologii, ale i w sensie bardziej szczegółowym, gdyż autor *Władcy Pierścieni* wydaje się wykorzystywać pewne motywy homeryckie w swoich powieściach. Przyjrzyć się tutaj konkretnie dwóm scenom z *Hobbita*, w których pojawiają się odniesienia do tradycji homeryckiej – ucieczce krasnoludzkiej drużyny z więzienia Thranduila w Mrocznej Puszczy oraz śmierci Smauga po spaleniu Esgaroth.

Struktura ucieczki krasnoludów i Bilba, jak pokazałem w innym miejscu³, wykazuje – przy wszystkich oczywistych różnicach – pewne intrygujące podobieństwo do spotkania Odyseusza i jego drużyny z cyklopem Polifemem, opisanym w dziewiątej księdze *Odysei*⁴. Sama postać Bilba jest swego rodzaju wariacją, bardzo „hobbicką” oczywiście, na temat Odyseusza, czyli archetypicznego *trickstera*, sprytnego bohatera wychodzącego z opresji dzięki fortelom i oszustwom. Bilbo jest „włamywaczem”, potrafi poruszać się bezszelestnie, znajduje Pierścień dający mu niewidzialność, a z Gollumem i Smaugiem toczy gry w zagadki oparte na odkrywaniu i zakrywaniu swojej tożsamości, jak Odyseusz w rozmowie z Polifemem. On jeden jest w stanie uwolnić krasnoludy z więzienia – nie siłą, lecz podstępem.

Fortel Bilba opiera się na tym samym zamyśle co fortel Odyseusza – wobec niemożności pokonania Polifema siłą i wobec faktu, że tylko on sam jest w stanie odwalić kamień zamykający jego jaskinię, syn Laertesza zaobserwował, że Polifem codziennie wypuszcza swoje trzody z jaskini, żeby się pały. Regularność tego zjawiska dostarcza Odyseuszowi pomysłu na opuszczenie

³ M. Stróżyński, op. cit., s. 138-141.

⁴ *Odyseja*, 9.105-542.

więzienia bez wzbudzania podejrzliwości cyklopa. Związuje barany Polifema po trzy i pod ich brzuchami umieszcza towarzyszy, podczas gdy sam obejmuje od spodu wielkiego samca, przywódcę stada i w ten sposób planuje wydostać się na wolność. Polifem, choć obmacuje owce, szukając Achajów pomiędzy nimi, nie podejrzewa, że są oni ukryci pod ich brzuchami. W ten sposób Odyseuszowi i towarzyszom udaje się wydostać z opresji.

Bilbo, jak pisze Tolkien, „dowiedział się, w jaki sposób wino i różne inne towary dostają się rzeką lub lądem do Długiego Jeziora”⁵. Zaobserwował on więc regularność, która nie budzić będzie podejrzeń, z tym że zamiast owiec są to beczki z winem. Bilbo postanowił ukryć krasnoludy w pustych beczkach po winie. Tolkien nadmienia, że beczki były wiązane po kilka – podobnie jak Odyseusz związał ze sobą barany, by pod ich brzuchami umieścić towarzyszy – natomiast sytuacja Bilba również przypomina sytuację syna Laertesza. Odyseusz nie może sam siebie przywiązać, podobnie jak Bilbo nie może sam siebie zamknąć w beczce:

Nagle Bilbo uprzytomnił sobie, że coś jednak przeoczył w swoim planie. Ty zapewne zauważyłeś to już od dawna i może nawet śmiałeś się z hobbita. Ale czybyś na jego miejscu spisał się lepiej lub bodaj równie dobrze jak on – wątpię. No, tak! Sam Bilbo nie siedział w żadnej beczce, a gdyby nawet zdążył do którejś wleźć, nie było nikogo, kto by go mógł zamknąć. Wyglądało na to, że tym razem naprawdę straci kompanię na zawsze...”⁶

O ile Odyseusz panuje nad całą sytuacją i wcześniej przewidywał, że musi objąć barana od spodu rękami, o tyle hobbit postawiony jest w sytuacji wielce kłopotliwej i niebezpiecznej. Musi w ostatnim momencie, gdy beczki są już splawiane przez elfy, znaleźć z niej wyjście:

⁵ J. R. R. Tolkien, *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2002, s. 183-184.

⁶ Ibidem, s. 190.

Już ostatnia beczka toczyła się ku rozwartym w podłodze drzwiom. W rozpacz, nie widząc innej rady, biedny mały Bilbo chwycił się jej i z nią razem dał się zepchnąć w czeluść. Plusnął do zimnej, czarnej wody, a beczka znalazła się nad nim. Wynurzył się, parszając i czepiając się klepek jak szczur, ale na próżno wyęczał wszystkie siły; nie mógł wygramolić się na beczkę, która za każdym razem, ilekroć próbował się wspiąć wyżej, okręcała się wokół własnej osi i zatapiała hobbita pod sobą⁷.

Beczka, na której ucieka Bilbo, jest przez Tolkiena porównana do zwierzęcia – nie barana wprawdzie, ale „brzuchatego kuca, który stale ma ochotę tarzać się w trawie”⁸. Hobbit ma problemy, żeby się na niej utrzymać, gdyż obraca się ona nieustannie podczas spławiania. W pewnym momencie, gdy przepływają pod niskim stropem bramy, Bilbo musi uchwycić się swojej beczki-kuca od spodu (jak Odyseusz barana), gdyż w przeciwnym razie nie mógłby się przedostać na wolność⁹.

Co zostaje z tej sceny w ekranizacji? W drugiej części filmowego *Hobbita* (*The Desolation of Smaug*) scena z beczkami pozbawiona jest niemal wszystkich cech, które upodabniają ją do sceny homeryckiej, poza samym faktem użycia beczek spławianych regularnie z siedziby Thranduila. Nawet jednak ten motyw w filmie nie jest podkreślony jako istotny dla ucieczki. Hobbici nie są wcale zamknięci w beczkach – jak u Tolkiena – ale płyną w beczkach otwartych, co sprawia, że motyw ukrycia się przed strażnikami po prostu znika. Ginie też humor sytuacji, w której Bilbo – autor przemyślnych forteli – nagle zapomina o tym, że sam się w beczce nie zamknie. (Gdyby czytał *Odyseję*, jak nastoletni Tolkien, z pewnością przewidziałby problem zawczasu...) Idea dosiadywania beczki jak brzuchatego kuca zostaje więc oderwana od swego kontekstu. Wreszcie w filmie ucieczka w beczkach kończy się potyczką z orkami, która staje się dominującym motywem tej sceny.

⁷ Ibidem.

⁸ Ibidem, s. 193.

⁹ Ibidem, s. 192.

Ekranizacja zatem pozbawia tę scenę jej zasadniczej treści, czyli ucieczki z opresji dzięki fortelowi. Ponadto zamienia ją w efektowną grę obrazów, niemal wideoklip, w którym uwagę widza przyciągają szybko zmieniające się ujęcia – rwący nurt rzeki, przelewająca się woda, walka z orkami. W filmie Bombur (przypominający żywo komiksowo-filmową postać Obeliksa, nadludzko silnego Gala) zostaje wyrzucony na brzeg i tam toczy walkę z kilkoma orkami, wciąż będąc we wnętrzu beczki, która staje się dla niego zbroją. Kręci się wokół własnej osi, zabijając kolejnych przeciwników. Ta zabawna sytuacja stanowi próbę wykorzystania humorystycznego potencjału beczki i być może ma za zadanie przekazać coś z humoru oryginalnej powieściowej sceny, natomiast tam beczka nie była elementem uzbrojenia w walce, ale sposobem na *uniknięcie* bezpośredniego starcia.

Achillesowa pięta Smauga

Drugi motyw, na który chcę zwrócić uwagę, to śmierć Smauga. Początek tego wątku w powieści to odkrycie poczynione przez Bilba, że smok posiada słaby punkt w „kamizelce z diamentów”, która powstawała dzięki wylegiwaniu się Smauga na jego skarbie:

– Zawsze słyszałem – rzekł Bilbo głosem piskliwym ze strachu – że smoki od spodu mają ciało bezbronne, zwłaszcza w okolicy... w okolicy piersi; lecz pewnie tak dobrze uzbrojony smok jak ty znalazł i na to jakąś radę.

Smaug nagle ostygnął w chełpliwym zapale.

– Twoje wiadomości są przestarzałe. Jestem zarówno od strony grzbietu, jak od spodu opancerzony żelazną łuską i twardymi kamieniami. Nie ma takiego ostrza, które by mnie przebiło.

– Mogłem się tego spodziewać – rzekł Bilbo. – Doprawdy, nie masz w świecie nikogo, kto by ci dorównał, o Smaugu, którego nie ima się żaden oręż. Jakże wspaniała musi być taka kamizelka z diamentów!

- Rzeczywiście, to strój niezwykle i wspaniały – odparł Smaug, chępiąc się głupio. [...]
- Olśniewające! Cudowne! Doskonałe! Niezrównane! Zachwycające! – wykrzykiwał Bilbo, ale w duchu myślał: „Stary durniu! Masz przecież w zagłębieniu pod lewą piersią spory płat nagi jak ślimak, co wylazł z muszli!” Obejrawszy dokładnie brzuch smoka pan Baggins marzył już tylko o tym, żeby się oddalić¹⁰.

Smok wydaje się nie do pokonania, przynajmniej w taki sposób, w jaki Túrin Turambar w Pierwszej Erze zabił Glaurunga, czyli przez wbicie ostrza w miękkie podbrzusze. Bilbo (niewidzialny) stosuje jednak fortel – zachowanie typowe dla niego – i wykorzystuje pychę smoka, żeby skłonić go do pokazania podbrzusza, w którym dostrzega słaby punkt. Ten „płat nagi jak ślimak” to ekwiwalent „pięty Achillesa”, czyli słabego punktu najpotężniejszego z bohaterów walczących pod Troją. Podobnie jak Achillesa, również Smauga „nie ima się żaden oręż”, jak pisze Tolkien. U Homera nie ma wprawdzie nigdzie wzmianki o legendarnej pięcie, ale późniejsza tradycja epicka stopniowo ewoluuje w kierunku ukształtowania się wyraźnego przekonania o tym, że bohatera można było zabić, tylko godząc go w ścięgno nad piętą¹¹.

W *Hobbicie* zabójcą smoka staje się znakomity łucznik z Esgaroth, Bard, potomek królewskiego rodu. Staje on wobec okazji zabicia potwora po straszliwej zagładzie Miasta na Jeziorze. Wedle antycznej tradycji epickiej Parys, syn króla Priama, również znakomity łucznik, zabija Achillesa u Skajskiej Bramy pod-

¹⁰ Ibidem, s. 235.

¹¹ Zob. J. Burgess, *Achilles' Heel. The Death of Achilles in Ancient Myth, „Classical Antiquity”* 1995, vol. 14, no. 2, s. 217-244; C. O. Pavese, *Elegia di Simonide agli Spartiati per Platea*, „Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik” 1995, Bd. 107, s. 1-26; A. Barchiesi, *Simonide e Orazio sulla morte di Achille*, „Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik” 1995, Bd. 107, s. 33-38.

czas zdobycia i spalenia Troi, którego opis zajmuje niemal całą drugą księgę *Eneidy* Wergiliusza – sceneria jest więc podobna. Od Simonidesa i Pindara po Horacego i Wergiliusza poeci przypisują zabójstwo Achilleśa Apollonowi. Taką wersję podaje również Hyginus¹². Autor *Eneidy* przedstawia je jako współdziałanie boga i człowieka, a raczej sytuację, w której bóg-łucznik kieruje ręką i strzałą Parysa¹³. W *Metamorfozach* Owidiusza scena ta zostaje jeszcze bardziej rozbudowana i przedstawiona już ściśle jako współdziałanie człowieka i boga, Parysa i Apollona. Boski Łucznik najpierw wskazuje człowiekowi cel, ujawniając przed nim jedyne miejsce, gdzie można skutecznie ugodzić Achilleśa, a następnie kieruje jego ręką i strzałą tak, by doleciała do celu¹⁴.

U Tolkiena scena zabicia Smauga jest także efektem współdziałania Barda z siłami, można by rzec, „nadprzyrodzonymi”. Rozmowie Bilba ze Smaugiem, podczas której odkrywa on „Achillesową piętę” smoka, przysłuchuje się pewien drozd. O tym ptaku Thorin powie, że należy nie tylko do gatunku ptaków „pocziwych i przyjaznych”, które służyły jego rodzinie, ale także: „To długowieczna i czarodziejska rasa, więc bardzo możliwe, że właśnie ten drozd żył tutaj paręset czy nawet więcej lat temu”¹⁵. Drozd w *Hobbicie* przynależy niejako do nadprzyrodzonego, magicznego porządku, ma zdolność myślenia i mowy, odgrywa ważną rolę w losach krasnoludzkiego plemienia spod Góry. To on właśnie w kluczowym momencie podlatuje do Barda i siada na jego ramieniu, by wskazać mu jedyne miejsce, gdzie można ugodzić Smauga, i w ten sposób przyczynia się do zagłady smoka¹⁶.

¹² Simonides, fragment 11 (w wydaniu Westa); Pindar, *Enkomia*, 6.80-86; Horacy, *Pieśni*, 4.6.1-12; Hyginus, *Opowieści*, 107.

¹³ Wergiliusz, *Eneida*, 6.57-58.

¹⁴ Owidiusz, *Metamorfozy*, 12.597-606.

¹⁵ J. R. R. Tolkien, *Hobbit...*, op. cit., s. 236.

¹⁶ Ibidem, s. 258-259.

Tuż przed wypuszczeniem strzały Bard zwraca się do niej jak homeryccy i szerzej – epicy bohaterowie:

Strzało! – rzekł łucznik. – Czarna strzało! Zachowałem cię na ostatek. Nigdy jeszcze mnie nie zawiodłaś i zawsze znajdowałem cię z powrotem. Dostałem cię od ojca, on zaś miał cię po swoich dziadach. Jeśli to prawda, że wyszłaś z kuźni prawowitego Króla spod Góry, leć teraz celnie!¹⁷

Widać tutaj nie tylko echo swoistej personalizacji oręża, charakterystycznej dla homeryckiego eposu, ale też echo wielkich i brzemiennych w skutki scen strzelania z łuku, w których występuje współdziałanie człowieka z bogiem – sceny ugodzenia Menelaosa przez Pandara podczas pojedynku tego pierwszego z Parysem w *Iliadzie*¹⁸ oraz sceny z przestrzeleniem toporów przez Odyseusza, poprzedzającej rzeź zalotników w *Odysei*¹⁹. Podobieństwo między śmiercią Achilleśa i Smauga widać też w scenerii – na tle ginącego, płonącego miasta. Obydwaj są tego miasta najeźdźcami i bezwzględnyymi zdobywcami.

Jak wygląda zabicie Smauga w filmie? Zagłada miasta w płomieniach pokazana jest bardzo sugestywnie. Obecny jest również motyw „pięty Achilleśowej”, gdyż Smaug rzeczywiście posiada słaby punkt na piersi. Wszystko inne znika jednak bez śladu. Nie ma hobbitckiego fortelu i roli drozda reprezentującego homerycki świat sił boskich, ingerujących nieustannie w ludzkie zmagania. Zamiast łuku i strzały jest jakaś skomplikowana mechaniczna kusza, która wprowadzona zostaje przypuszczalnie po to, by pokazać, że nie jest tak łatwo zabić smoka...

Ale przecież jeden z zasadniczych motywów powtarzających się w twórczości Tolkiena to biblijny motyw Dawida i Goliata, czyli dokonania wielkiego czynu przez kogoś, kto jest na to, re-

¹⁷ Ibidem, s. 259.

¹⁸ *Iliada*, 4.105-126.

¹⁹ *Odyseja*, 21.392-423.

alistycznie rzecz biorąc, za słaby. Wymowa zabicia Smauga w powieści jest zbudowana właśnie na konfrontacji ludzkiej słabości z potworną mocą – co obecne jest już w prototypie tej sceny, w opowieści o Túrinie, który – będąc śmiertelnym człowiekiem – zmaga się z wolą Morgotha Bauglira, który był niegdyś najpotężniejszym z Valarów i którego nie potrafił pokonać nawet sam Fëanor, najsilniejszy z Pierworodnych. Dysproporcja jest więc przerażająca. Túrin w konfrontacji z Glaurungiem nie ma prawie szans i na tym opiera się cały dramatyzm jego triumfu nad gadem z Angbandu. Podobnie Bard nie ma szans ze Smaugiem, ale współdziała z nim nieoczekiwana pomoc drozda i wcześniejsza spostrzegawczość i spryt Bilba, który odkrył słabość smoka. To współdziałanie kilku czynników i ukrytej za nimi – zawsze nie nazwanej i pozostającej w cieniu – „łaski” stanowi o tak charakterystycznie tolkienowskim wydźwięku tej sceny.

Twórcy filmu doszli jednak do wniosku, że zabicie Smauga zwykłą strzałą nie będzie zrozumiane przez widzów – być może zakładając, że większość z nich nie zna albo nie rozumie powieści Tolkiena? Powstała więc rozbudowana scena, w której Bard uruchamia ogromną kuszę, do czego potrzebuje pomocy swego syna. Zamiast dialogu ze strzałą, który pełni funkcję retardacji, czyli epickiego opóźnienia poprzedzającego punkt kulminacyjny, jest wprowadzony dialog ze Smaugiem. Obecność syna i współdziałanie ojca z synem stanowi motyw, który (zakładam) bez intencji twórców filmu odsyła do innej wielkiej sceny z łukiem, czyli wspomnianego przestrzelenia rzędu toporów przez Odyseusza i późniejszej rzezi zalotników, której elementem zasadniczym jest współdziałanie nastoletniego Telemacha z ojcem.

Odkrycie słabego punktu Smauga, jego „Achillesowej pięty”, w powieści jest wyłącznie dziełem sprytu Bilba. W filmie jest to dość rozbudowana, wymyślona *ad hoc* legenda o czarnej strzale, która jest jedyną bronią zdolną pokonać smoka. Opowiada o niej Balin, wie o niej Bard – jest to część wspólnej historii kransoludów i ludzi z Esgaroth. Nie ma też zasadniczego momentu od-

krycia sekretu. W filmie Bard w ostatnim momencie po prostu zauważa słaby punkt na piersi smoka. Jedynym ekwiwalentem charakterystycznego Tolkienowskiego motywu Dawida i Goliata jest obecność syna Barda, który pomaga mu w zabiciu gada.

Kolumny królów

John K. Newman²⁰ zwraca uwagę na pewne podobieństwa między *Władcą Pierścieni* a hellenistycznym eposem Apolloniosa z Rodos *Argonautika*. Są to podobieństwa ogólne, takie jak wyprawa drużyny bohaterów na Wschód, żeby znaleźć złoty skarb (u hellenistycznego poety) oraz wyprawa drużyny bohaterów na Zachód, żeby złoty skarb zgubić (u Tolkiena). W obu eposach sukces jest zależny od nieoczekiwanej ingerencji słabej istoty, do której odwołują się postacie potężne i mądre – u Apolloniosa boginie muszą szukać pomocy u Erosa, który ukazany jest jako chłopiec bawiący się właśnie z kolegą, u Tolkiena jest to Frodo podejmujący się zadania Powiernika Pierścienia. Newman wskazuje również na interesujące analogie między epizodem, w którym Drużyna Pierścienia przepływa przez Argonath, kolumny królów Gondoru na Anduinie, a epizodem z drugiej książki *Argonautyków* (549-610), w którym opisana jest przeprawa między Symplegadami, dwiema skałami, które rytmicznie zatrząskują się, zagrażając przepływającym statkom²¹.

We *Władcy Pierścieni* skały Argonath, oczywiście, nie zatrząskują się na statkach próbujących między nimi przepłynąć – są to „dwie olbrzymie skały zbliżające się z każdą minutą; wyglądały jak obrotne wieże lub kamienne kolumny. Smukłe, pionowe, groźne, sterczały po obu stronach nurtu. Między nimi otwiera-

²⁰ J. K. Newman, op. cit.

²¹ Zob. ibidem s. 242-243.

ło się ciasne przejście, w które rzeka poniosła łodzie”²². Ale przepłynięcie między nimi jest trudne i niebezpieczne. Aragorn woła: „Równajcie łódź za łodzią, ale starajcie się zachować jak największe odstęp! Trzymać się środka nurtu!”

Tolkien pisze też o „grzmocie czarnej wody” – u Apolloniosa zaś jest to miejsce, gdzie bohaterowie wpływają na Morze Czarne, toteż barwa wód nie jest tu chyba przypadkowa. Tolkien symbolicznie ożywia te skały, nadaje im dynamizm, który jest jakby echem poruszających się, groźnych Symplegad: „Frodo miał wrażenie, że dwa ogromne słupy rosną i biegną na jej [łodzi] spotkanie. Te wielkie, szare bryły, milczące, lecz groźne, wydały mu się parą olbrzymów”. Hobbit dostrzega wreszcie, że są to posągi królów, którzy ostrzegają gestem wyciągniętej dłoni przybyszów. „Siła i majestat były od tych milczących strażników dawno już nie istniejącego królestwa. Trwożna cześć zawładnęła sercem Froda, pochylił się i zamknął oczy, nie śmiejąc podnieść wzroku, kiedy łódź zbliżyła się do stóp posągów”. Również Boromir pochyla ze czcigłową głowę – pomniki chwały Númenoru odsyłają bowiem do boskiego świata poza ciemnością Śródziemia, do Dawnych Dni i opatrności Valarów.

Nastwór podobnej trwogi pojawia się w hellenistycznym poemacie wraz z ewokacją obecności bóstwa, ze swoistą epifanią. Sternik Tifys zwraca się do Jazona:

O synu Ajzona, rozkazu twego króla
Już nie lękaj się, skoro bóg
Dał nam uciec pomiędzy skał²³.

We *Władcy Pierścieni* klimat epifanii osiąga kulminację i zarazem – w specyficzny dla Tolkiena sposób – zostaje rozładowany przez prostotę nieepickiego Sama: „Frodo, skulony na klęczkach,

²² J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 1: *Wyprawa*, tłum. M. Skibniewska, wyd. 3, Warszawa 1990, s. 529.

²³ *Argonautyki*, 2.615-617, tłum. M. S.

słyszał, jak Sam mruczy i lamentuje: »Co za miejsce! Okropność! Niech się tylko wydostanę żywy z tej łodzi, a nigdy palca od nogi nie zamoczę nawet w sadzawce, nie mówiąc już o rzece!«²⁴. W tym momencie Aragorn – sternik łodzi, podobnie jak Tifys – mówi:

– Nie lękajcie się! – odezwał się za plecami głos brzmiący obco. Frodo obejrzał się i zobaczył Obieżyświata, a zarazem nie Obieżyświata, bo po ogorzałym w wędrówkach Strażniku nie zostało śladu: u rufy siedział Aragorn, syn Arathorna, dumnie wyprostowany, sterujący łodzią wprawnymi uderzeniami wiosł. Odrzucił kaptur, wiatr rozwał mu ciemne włosy, oczy jaśniały blaskiem: król wracał z wygnania do własnej dziedziny. – Nie lękajcie się! – powtórzył.

Scena, o której mowa, została zachowana w filmie, gdzie twórcy podjęli próbę oddania jej nastroju. Muzyka Howarda Shore'a odtwarza znakomicie grozę i tajemniczość, *numinosum* – można by rzec, używając znanego terminu Rudolfa Otto²⁵. Początek trwającej minutę sceny ukazuje zbliżające się skały, pomiędzy którymi wiją się ciemne wody Anduiny. Pod jej koniec widać, jak potężne, wyciągnięte ręce posągów powiększają się, zbliżając do widza, co koresponduje z wrażeniem Froda, że skały-posągi ożywają i groźnie zbliżają się do niego. Również pod koniec woda rzeki nabiera ciemnej, niemal granatowej barwy, a następne ujęcie ukazuje, jak łodzie Drużyny wypływają już na bezpieczniejszą, bardziej oświetloną i szerszą przestrzeń.

Dialog jest zredukowany – co wydaje się naturalne – na rzecz obrazu i muzyki. Frodo wydaje się może bardziej przygnębiony, zamysłony niż przestraszony. W ogóle nie patrzy na skały – jak w powieści – ale jest pogrążony w myślach. Elijah Wood nie był niestety w stanie zagrać przekonująco odczucia, nazwanego przez Otto

²⁴ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 1, op. cit., s. 530.

²⁵ R. Otto, *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999.

mysterium tremendum et fascinans, które dobrze wyraża angielskie *awe* – mieszaninę fascynacji i lęku. Aragorn nie mówi wprawdzie – jak Tifys – „Nie lękajcie się!”, ale uspokajająco kładzie dłoń na ramieniu hobbita, mówiąc: „Frodo”, a potem: „Od lat marzyłem, by ujrzeć podobizny Isildura i Anáriona, moich pradziadów [...]”²⁶. W scenie filmowej Boromir, nie wiedząc czemu, zamiast pochylić głowę ze czcią, uśmiecha się w uniesieniu, a Merry i Pippin z otwartymi ustami i nieco niemądrymi minami wpatrują się w posągi królów, jakby mieli zaraz krzyknąć: „Wow!”. Koresponduje to jednak z komentarzem Sama w powieści, który również kontrastował z patosem sceny, choć może w bardziej sensowny sposób.

Jest to jednak przykład stosunkowo udanego odtworzenia nastroju i sensu Tolkienowskiej sceny, zachowujący w pewnym stopniu jej wymiar epicki, odsyłający do wspomnianej sceny z *Argonautyków*.

Tam i z powrotem

Jeden z najważniejszych dla struktury *Hobbita* i *Władcy Pierścieni* motywów, który, podążając za tytułem pierwszej powieści, można by nazwać motywem „tam i z powrotem”, to również jeden z zasadniczych motywów europejskiej tradycji epickiej, który w literaturze antycznej nosi nazwę *nostos* – powrót. Wyrósł on z epickiego opisu powrotów bohaterów spod Troi – jest to główny temat *Odysei*, w której wspomina się też kilkakrotnie nieszczęśliwy powrót Agamemnona do domu czy mniej katastrofalne w skutkach perypetie Menelaosa. Był to też temat pohomeryckiego cyklicznego poematu o tytule *Powroty właśnie (Nostoi)*²⁷, a następnie podejmowali go greccy tragicy i poeci późniejszych epok.

²⁶ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 1, op. cit. s. 530.

²⁷ Zob. Atenajos, *Uczta mędrców*, 7.281b.

Ważnym aspektem powrotu bohatera jest to, iż zastaje on w domu sytuację znacząco zmienioną, często trudną, niebezpieczną, wymagającą dodatkowych zmagani. Agamemnon zostaje zabity przez zdradę żony i jej kochanka Ajgistosa. Idomeneus, król Krety, obiecuje Posejdonowi w zamian za ocalenie ze sztormu, że złoży mu w ofierze pierwszego człowieka, jakiego spotka po dotarciu do ojczyzny – okazuje się nim jego własny syn. Odyseusz musi pokonać zalotników, żeby odzyskać swój dom. Oliver Taplin wyróżnił dwa warianty powrotu w literaturze antycznej – z sytuacji relatywnie bezpiecznej do zastanej w domu niespodziewanej katastrofy i z katastrofy do domu bezpiecznego²⁸. Zarówno w *Hobbicie*, jak i we *Władcy Pierścieni* napotykamy wyjście z bezpiecznego domu i ojczyzny, a następnie powrót do niego po wypełnieniu niebezpiecznego zadania. W obu powieściach jednak powrót do domu łączy się z zastaniem tam problemów, które trzeba przezwyciężyć.

W *Hobbicie*, zgodnie z mniej poważną atmosferą tej powieści, kłopoty są mniejszej wagi. Bilbo spostrzega, że został – jak Odyseusz – uznany za zmarłego, a ponieważ nie miał żony, zmagać się musi nie tyle z zalotnikami chcącymi ją poślubić, co licytacją swojego majątku i antypatycznymi Bagginsami z Sackville:

Powrót pana Bagginsa wywołał niemało zamieszania pod Pagórkami, na Pagórku oraz Za Wodą. Ceregile prawne trwały kilka lat. Wiele wody upłynęło w rzece, nim pana Bagginsa naprawdę i formalnie uznano z powrotem za żyjącego. Osoby, które zrobiły wyjątkowo dobry interes na licytacji, nie chciały się zadowolić byle dowodem. W końcu, żeby przyspieszyć sprawę, Bilbo musiał odkupić większość swoich własnych mebli²⁹.

We *Władcy Pierścieni* sytuacja jest poważniejsza, gdyż tam dochodzi do zniszczenia Shire przez Sarumana-Sharkey'a, któ-

²⁸ O. Taplin, *The Stagecraft of Aeschylus. The Dramatic Use of Exits and Entrances in Greek Tragedy*, Oxford 1977, s. 124.

²⁹ J. R. R. Tolkien, *Hobbit...*, op. cit., s. 312.

ry mści się w ten sposób na hobbitach za to, że – jak uważa – oni zniszczyli jego własny dom. Hobbiti są realnie zagrożeni, muszą toczyć bitwę, w której są ranni i zabici, a najbardziej bolesna jest „industrializacja” Shire, zniszczenie jego idyllicznej, rajskiej natury przez bezmyślne uwielbienie dla technologii. Zniszczenie Shire ma w powieści znaczenie głębokie, symboliczne:

- Gorsze to niż Mordor – powiedział Sam. – Tak, dużo gorsze, bardziej rani serce, bo to przecież dom rodzinny, który pamiętamy z dawnych dni, zanim go zniszczono.
- To jest Mordor – powiedział Frodo. – Jedno z dzieł Mordoru³⁰.

Chodzi tu o wniknięcie Zła w to, co najbardziej ukochane, czyste, intymne, czyli w dom i ojczyznę. Kontrastuje to z przedstawieniem hobbitów jako istot żyjących niemal w stanie rajskiej niewinności – z dala od wojen, wielkiej historii, spraw Mędrców i elfów. Ich dziecięcy świat zostaje zaatakowany przez wielkie Zło – zostają wystawieni na próbę i upadają. Nawet jeśli niektórzy przechodzą próbę zwycięsko, raj zostaje utracony.

Dlatego odbudowa Shire stanowi symbolicznie odkupienie, uleczenie konsekwencji grzechu, choć hobbiti nie odzyskują już dawnej niewinności. Posiedli gorzką mądrość dojrzałości, ucieleśnioną w największym stopniu przez samego Froda, Powiernika Pierścienia. „Uleczenie ran” możliwe staje się dzięki darowi Galadrieli dla Sama, czyli ziemi z Lórien. Tutaj więc również wkracza transcendencja, reprezentowana przez córkę Finarfina, tutaj również potrzebna jest „łaska”, jakiś ślad Valinoru, gdyż zwykły ludzki wysiłek nie wystarcza, by naprawić zniszczenie wywołane przez głupotę i przewrotność hobbickich serc idących za Sharkey’em – kusicielem.

Motyw „porządków w Shire” jest więc kluczowy w strukturze epickiego zamysłu Tolkiena, podobnie jak – analogiczny, znów,

³⁰ Idem, *Władca Pierścieni, 3: Powrót króla*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 1990, s. 380.

do *Odysei* – motyw konieczności podjęcia kolejnej podróży. Odyseusz zaraz po odzyskaniu domu musi wyruszyć, z polecenia wieszczu Tejrezjasza, w kolejną podróż, by przebłagać gniew Posejdona. Wyrusza z wiosłem na ramieniu, by znaleźć lud, który nie zna morza i będzie sądził, że wiosło to przyrząd do przesiewania zboża. Wtedy dopiero Odyseusz będzie mógł zakończyć tułaczkę, wrócić na dobre do domu i tam w spokoju czekać na łagodną śmierć, która przyjdzie do niego z morza³¹. Frodo również musi podjąć kolejną podróż, do Valinoru, która również ma spowodować ostateczne uleczenie jego ran i spokojne oczekiwanie na „śmierć z morza”, w Błogosławionej Krainie.

Antyczny motyw *nostos* oparty jest na idealizacji domu i ojczyzny jako miejsc bezpiecznych, spokojnych, takich, za którymi się tęskni, gdy się jest daleko na wojnie lub w podróży, i do których pragnie się wrócić, by znowu znaleźć spokój. W filmowej ekranizacji *Władcy Pierścieni* (i *Hobbita* również) twórcy trafnie odczytali znaczenie tej idealizacji – widać to zwłaszcza w rozbudowanym początku filmu *The Fellowship of the Ring*, gdzie w znakomity sposób pokazany jest Shire jako cudowna kraina skąpana w słońcu i zieleni, zamieszkiwana przez istoty radosne i życzliwe. Blask i zieleń Shire kontrastuje z późniejszymi fragmentami filmu i kolejnymi dwiema jego częściami, gdzie dominuje mrok, szarość i jałowość oraz groza Nieprzyjaciela. Pierwsze obrazy *The Fellowship* pozostają jednak w umyśle widza jako punkt odniesienia, coś, co zostało utracone czy porzucone, ale do czego chce się powrócić wraz z bohaterami.

The Return of the King odbiega jednak od powieści w zasadniczej kwestii, to znaczy pomija zniszczenie Shire. Hobbitci wracają bowiem do ojczyzny, która jest nienaruszona, której idealny charakter nie został w pewnym sensie wcale zakwestionowany. Pozostawiam tutaj na boku przyczyny, dla których twórcy filmu

³¹ *Odyseja*, 11.121-137.

podjęli taką decyzję (oczywiste jest, że musieli rezygnować z niektórych wątków w filmie, którego wersja reżyserska trwa blisko cztery godziny!), gdyż chcą się skupić jedynie na analizie wymowy tego, co film ostatecznie pokazuje. Jest to niejako zastąpienie pierwszego wariantu *nostos* wskazanego przez Taplina wariantem drugim, czyli zastąpienie powrotu z niebezpiecznego świata do domu, który utracił walor bezpieczeństwa, powrotem z niebezpiecznego świata do bezpiecznego domu. Bardziej przypomina to więc powrót Menelaosa do Argos niż Agamemnona do Myken czy Odyseusza na Itakę. Jest to jednak zarazem odejście od zamysłu Tolkiena.

Twórcy filmu próbują zachować coś z motywu *nostos* w krótkiej scenie, gdy hobbitci po powrocie siedzą w pubie i piją piwo, patrząc na roześmianych, zadowolonych ziomków. W scenie tej widać smutek na twarzach bohaterów, kontrastujący z hałaśliwą radością innych hobbitów, nieświadomych wielkich spraw Mędrców i bohaterских czynów dokonanych przez Froda, Sama, Merry'ego i Pippina. Motyw utraty przeniesiony zostaje przez twórców na plan czysto wewnętrzny, a taka internalizacja jest jak najbardziej zgodna z duchem powieści Tolkiena. W krótkim obrazie udaje się pokazać, że coś się jednak stało, że coś zostało zniszczone i że jakieś rany zostały zadane, choć tylko uważny widz będzie w stanie to dostrzec.

Wydaje się jednak, że takie rozwiązanie sprawia, iż dalsza podróż do Valinoru, wieńcząca film, ma inną wymowę niż ta sama podróż w powieści. Frodo wprawdzie przedstawiony jest jako osoba zraniona i cierpiąca, wyobcowana ze świata, ale ponieważ brak opisu trudów po powrocie i walki o Shire, a następnie jego odbudowy i uleczenia, sens dalszej podróży jest mniej wyrazisty. Jest to indywidualne uleczenie Froda, który nie potrafi już cieszyć się domem i ojczyzną, ale nic nie pozostaje z bardziej uniwersalnego czy kosmicznego nawet wymiaru upadłego świata, który zostaje wspólnymi siłami i przy pomocy nadprzyrodzonej podźwignięty i uleczony z choroby.

Zniknięcie statku elfów w świetle, które jest dominantą ostatnich obrazów filmu, nie daje wrażenia kontrastu, jaki pojawia się w powieści między zranionym Shire a odpłynięciem Froda do Valinoru, który nie podlega skażeniu. Kontrast ten obecny jest również w wielkiej pieśni, którą śpiewa Galadriela, żegnając odpływającą z Lórien Drużynę, a która nie pojawia się w filmie. Ona również porusza zasadniczy motyw upadku, zniszczenia świata przez zło i niemożliwości pełnego uleczenia – jedynie powrót do utraconego Valinoru daje nadzieję na zbawienie. Ale czy dla Śródziemia? Galadriela śpiewa:

Gdzie Ilmarinu piaszczysty brzeg –
Złociste wyrosło drzewo...
Pod wiecznej nocy rojem gwiazd
Złociło się w Eldamarze,
Tam, gdzie wysoki kryje mur
Tirionu srebrzystą plażę...
Złociste listki błyskały wciąż
Na gałęzistych latach –
A tu, za działem rozległych mórz,
Łza elfów z łzą morza się brata...
A zima idzie – o, Lórien,
Bezlistne dni niby pręty,
Padają złote listki w toń –
A rzeka gna je w odmęty...³²

A w filmie Frodo z idyllicznego Shire odpływa do idyllicznego Valinoru.

³² J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 1, op. cit., s. 502.

Wnioski

Z analizy filmowej adaptacji wybranych tu scen powieściowych w kontekście antycznych odwołań wynika dość jednoznacznie, że momenty „antyczne” zostają w wielu wypadkach zatracone lub daleko zniekształcone. Oczywiście przyczyną tego jest fakt, że jedynie badacz antyku jest w stanie dostrzec u Tolkiena odwołania do literatury grecko-rzymskiej i nie ma takiego obowiązku ani czytelnik Tolkiena, ani twórcy filmu, ani widzowie. Sam Tolkien niechętnie odnosił się do tego typu badań nad swoją prozą. Niemniej jednak moje rozważania nie są naiwnym lamentem filologa klasycznego nad faktem, że współczesny człowiek nie potrafi patrzeć na Tolkienowski świat w klasycznej perspektywie, choć faktem jest, że jak śpiewał Kaczmarek, „nie znamy już łaciny i z polskim nam niełatwo”³³. Mam wrażenie, że fakt, iż w powieściach Tolkiena antyk można jednak dostrzec, podczas gdy w filmach ten wymiar zostaje w dużym stopniu utracony, wskazuje na coś więcej niż tylko „śmierć Homera”, o której piszą Victor D. Hanson i John Heath w książce poświęconej upadkowi edukacji klasycznej³⁴.

Chodzi o to, że ekranizacje *Władcy Pierścieni* i *Hobbita* zniekształcają niejednokrotnie literacką i ideową strukturę pisarstwa Tolkiena. Gdyby tę strukturę zachowywały, ocalałyby w nich być może motywy antyczne, gdyż Tolkien używa ich zawsze w określonym sensie – albo ideowym (jak wtedy, gdy buduje obraz słabej istoty walczącej z Goliatem przy pomocy nadprzyrodzonych sił), albo fabularnym (jak wtedy, gdy ucieczka z lochów Thranduila opiera się na określonej koncepcji, po którym w filmie prawie nie zostaje ślad). Wydaje się, że twórcy filmów odczuwają *na planie ogólnym* wymowę Tolkienowskich dzieł i przez to

³³ J. Kaczmarek, *Z XVI-wiecznym portretem trumiennym rozmowa*.

³⁴ V. D. Hanson, J. Heath, *Who killed Homer? The Demise of Classical Education And the Recovery of Greek Wisdom*, New York 1998.

udaje im się ocalić we wszechogarniającej miałkości naszych czasów rudymen tarne motywy heroizmu, walki ze złem, poszukiwania bezpiecznego domu, obecności *sacrum* itd. Ten element ocalenia mitu dostrzega nawet tak krytyczny wobec współczesnej *culture of fakes* myśliciel jak Roger Scruton. W swoich wykładach, przy różnych okazjach podkreśla ten pozytywny wymiar popularności filmów tolkienowskich, choć wobec samego Tolkiena jest dość krytyczny³⁵.

Twórcy ekranizacji nie widzą jednak bardziej szczegółowych struktur, które budują i podtrzymują całą konstrukcję Tolkienowskiej epiki, a w tym – tych struktur ideowych i fabularnych, które wywodzą się z grecko-rzymskiego antyku. Wnioski te są więc umiarkowanie pesymistyczne. Można bowiem zrobić ekranizację *Odysei*, która stanie się filmem przygodowo-sensacyjnym o bohaterze, który pokonując potwory i niebezpieczeństwa, wraca do ojczyzny, żeby odzyskać żonę, syna i dom. Niby zasadnicza idea zostaje zachowana i może poruszyć jakieś struny w świadomości i nieświadomości odbiorców. Czy jest to jednak ekranizacja *Odysei*, poematu, który odcisnął się piętnem na poezji, sztuce i muzyce Zachodu z taką siłą? Podobnie jest chyba z oceną filmów Petera Jacksona, Philippy Boyens i innych twórców z ich ekipy. Pozostaje bowiem pytanie, w jakim stopniu filmy te rzeczywiście obrazują powieści Tolkiena – dzieła należące do wielkiej zachodniej tradycji mitologicznej, literackiej, religijnej i filozoficznej.

³⁵ W artykule o Wagnerze, opublikowanym w „Guardianie”, pisze: „emocje, które są wzbudzone przez kinowe realizacje rozwlekłej opowieści Tolkiena, są słabym echem tego, co byśmy odczuwali, gdyby *Pierścień* był wykonywany tak, jak chciał Wagner” (tekst ukazał się w „Guardianie” 12.04.2003; <https://www.theguardian.com/music/2003/apr/12/classicalmusicandopera.artsfeatures1>). Jest to wersja rozdziału dziewiątego książki Scrutona *Understanding Music. Philosophy and Interpretation*, London 2016 (reprint)).

Czy da się pokażać, o czym jest *Władca Pierścieni*?

Tak się złożyło, że pewne obserwacje dotyczące ogólnie relacji między książką a filmem zawdzięczamy już samemu autorowi. W wygłoszonym w roku 1938 wykładzie *O baśniach* zauważył, że literatura ma tę przewagę nad wystawianym dramatem, że nawet przy wysokim stopniu szczegółowości pozostawia wyobraźni ogromną swobodę w kształtowaniu odczytywanej rzeczywistości. Realizacja teatralna czy filmowa swobodę tę zmniejsza lub eliminuje, stawiając przed oczy jeden konkretny przedmiot. Pisarz uznał, że ilustracje „niewiele dobrego” przynoszą baśniom, ponieważ niweczą dwie ważne cechy literatury odnoszące się do wyobraźni: uniwersalność i płodność¹. Niemal dwadzieścia lat później Tolkien

¹ J. R. R. Tolkien, *O baśniach* [w:] idem, *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, przekł. J. Kokot, J. Z. Lichański, K. Sokołowski, Poznań 1998, s. 79 (Nota E). Zupełnie odwrotnie wyrazili się wydawcy tomu poświęconego ekranizacji *Władcy Pierścieni*, którzy piszą, że „wysiłek Jacksona nie może umniejszyć dokonań Tolkiena, a jedynie je pogłębić” – J. M. Bogstad, P. E. Kaveny, *Preface* [w:] *Picturing Tolkien. Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings Film Trilogy*, ed. by J. M. Bogstad, P. E. Kaveny, Jefferson 2011, s. 10. Niektórzy z współautorów tomu dostrzegali wyzwanie stojące przed obrazowaniem, które skutkuje „by reducing or eliminating the ambiguity inherent in prose”, „reduction of ambiguity is a inescapable property of the change from prose

wypowiedział się już precyzyjnie na temat relacji między *Władcą Pierścieni* a jego filmową wersją. W roku 1957 amerykańskie studio zgłosiło się do niego z propozycją nakręcenia filmu animowanego, którego scenariusz napisał Morton Grady Zimmerman. W komentarzu do scenariusza Tolkien odsłonił własny stosunek do adaptacji książek:

[...] dzieło zostało potraktowane niedbale, a miejscami lekkomyślnie, bez żadnych widocznych oznak jakiegokolwiek zrozumienia, o co w tym wszystkim chodzi... Zasady sztuki narracji w różnych mediach nie mogą być całkowicie odmienne, a złe filmy robią kłapę często właśnie z powodu przesady oraz wprowadzania niepotrzebnego materiału, bo nie dostrzeżono, gdzie leży środek ciężkości oryginału².

Oczywista niechęć pisarza do ekranizowania czy dramatyzowania własnego legendarium (a nawet literatury w ogóle) opiera się w powyższych spostrzeżeniach na przekonaniu, że zostanie naruszony nie tylko klimat czy imaginacyjny koloryt opowieści, ale że ucierpi jej sens – że nie uda się zrozumieć, „o co w tym wszystkim chodzi”.

to visual culture, and it fundamentally changes the ways the work can be understood”, a wreszcie: „the reduction of ambiguity to concreteness, may be one of the many reasons that so many critics feel that the films are inferior to the book” – M. D. C. Drout, *The Rohirrim, the Anglo-Saxons, and the Problem of Appendix F. Ambiguity, Analogy and Reference in Tolkien's Books and Jackson's Films* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 294-297 (korzystałem z wersji elektronicznej, zakupionej z programem Adobe Digital Editions poprzez stronę Rakuten Kobo. Wszystkie odsyłacze podają strony w tej wersji, gdzie mogły zajść niewielkie przesunięcia numeracji w stosunku do książki drukowanej; w tym tomie czytelnik znajdzie szerszą, anglojęzyczną bibliografię przedmiotu).

² J. R. R. Tolkien do Forresta J. Ackermana, VI 1958 [w:] J. R. R. Tolkien, *Listy*, wybrane i oprac. przez H. Carpentera, przy współpr. Ch. Tolkiena, tłum. A. Sylwanowicz, Poznań 2000, (list 210), s. 405. Wszystkie dalsze odwołania do korespondencji pisarza pochodzą z tego wydania.

Pytanie „o czym to jest?” zdaje się nie mieć szczęścia od XX wieku. Skupieni wokół C. S. Lewisa Inklingowie, z Tolkienem włącznie, ubolewali nad takim nastawieniem literatury (a może nawet kultury) współczesnej, ta zaś odpłacała im lekceważeniem. Nieco zabawny (ale tylko nieco) ślad przekonań Tolkiena, że odbiór jego dzieła powinien być spójny, a skojarzenia uporządkowane wedle sensów książki, znajduje się w jego liście z 1965 roku, dotyczącym okładki amerykańskiego wydania *Hobbita* (w wydawnictwie Ballantine Books). Autor napisał do swego angielskiego wydawcy, Raynera Unwina:

Rozumiem [...], że głównym celem okładki książki jest przyciągnięcie kupujących, i Państwo są chyba lepszymi ode mnie sędziami tego, co jest atrakcyjne w USA. Dlatego nie będę się wdawał w dyskusje na temat gustu (co znaczy [...] okropnych kolorów i paskudnego liternictwa) – ale muszę zapytać o winietę: co to ma wspólnego z opowieścią? Co to za miejsce? Skąd się wziął lew i strusie? I co to jest to coś na pierwszym planie z różowymi bańkami? Nie rozumiem, jak ktoś, kto przeczytał książkę (mam nadzieję, że Pan to zrobił), mógł pomyśleć, że taka ilustracja sprawi autorowi przyjemność. [...] Pani [przedstawicielka wydawnictwa] nie znalazła czasu, by mnie odwiedzić. Zadzwoiła do mnie. Przeprowadziłem długą rozmowę, lecz osoba ta wydała mi się nieprzemakalna. Doszedłem do wniosku, że chciała tylko tego, bym się pokajał, zachował jak grzeczny chłopczyk i zareagował przychylnie. Kiedy znów poruszyłem powyższe kwestie, podniosła głos o kilka tonów i zawołała: „Ależ on nie miał czasu przeczytać książki!” [...] Jeśli chodzi o różowe bańki, powiedziała, jakbym był kompletnym tępakiem: „Miały się kojarzyć z choinką”. Dlaczego taka kobieta chodzi wolno? Zaczynam mieć wrażenie, że zostałem zamknięty w domu dla obłąkanych³.

Nietrudno osądzić, że lekceważenie nie brało się z faktu, iż książki Inklingów były o czymś, ale z tego, o czym były i co wrażliwy czytelnik rozpoznawał dość sprawnie. Przy często deklaro-

³ J. R. R. Tolkien do Raynera Unwina, 12 IX 1965 (list 277), s. 542-543.

wanej niechęci do celowych znaczeń alegorycznych sam Tolkien wielokrotnie określał, o czym napisał swe dzieło. Rzecz jasna podejmuje ono wiele tematów – jak każdy długi tekst będący owocem dojrzałej refleksji. Jest zatem o przyjaźni, jest o polityce i jest o historii. Wymienione powyżej tematy – choć wielkie i ważne – są jednak drugoplanowe. Zasadniczym tematem Tolkienowskiej historii jest coś innego. Śmierć. Autor pisał o tym z pewnym dystansem parę lat po wydaniu swego *opus magnum*: „dopiero gdy sam przeczytałem książkę, uświadomiłem sobie dominację tematu Śmierci”⁴. W innym liście z jesieni 1957 r. pisał: „powiedziałbym, że tak naprawdę opowieść ta nie jest o Władzy i Panowaniu – one tylko wprawiają koła w ruch. Opowieść traktuje o Śmierci i pragnieniu nieśmiertelności. Znaczy to niewiele ponad to, że napisał ją człowiek!”⁵.

Śmierć sama jest jednak monstrualnym zagadnieniem, Tolkien zatem przyjrzał się jej kilku przejawom. Rozłożył akcenty następująco: „cały ten materiał dotyczy Upadku, Śmiertelności i Machiny”, co jeszcze uzupełnił spostrzeżeniem, że zjawiska te osadzone są w „problemie relacji między Sztuką (i wtór-stwarzaniem) a Pierwotną Rzeczywistością”⁶. To i tak ogromne przeszczerzenie znaczeń i interpretacji – a przecież jeszcze nie wszystkie. Na potrzeby niniejszego tekstu także ograniczymy refleksję do wybranych wątków, próbując pokazać ich związek z tematem zasadniczym. Postaramy się zastanowić, jak wybrane tematy Tolkienowskiego dzieła potraktowali realizatorzy filmu⁷.

⁴ J. R. R. Tolkien do C. Oubotera, wyd. Voorhoeve en Dietrich w Rotterdamie, 10 IV 1958 (list 208), s. 400.

⁵ J. R. R. Tolkien do Herberta Schiro, 17 XI 1957, (list 203), s. 392.

⁶ J. R. R. Tolkien do Milтона Waldmana, kon. 1951 (list 131), s. 219.

⁷ Siłą rzeczy niniejszy artykuł nie zajmie się całościowo relacją między tekstem a obrazem filmowym. Na temat wielu problemów adaptacji tekstu Tolkiena zob. uwagi w zbiorze *Picturing Tolkien* (op. cit.), gdzie przykładowo wskazuje się na wyzwanie, jakie dla filmu stanowi sama objętość książki (s. 36).

Historia

Historyk czytający *Władcę Pierścieni* – i całe dzieło Tolkiena – może zaznać szczególnej satysfakcji. Po pierwsze jest to po prostu zajmująca fabuła. Po drugie imponuje osadzenie wyprawy do Mordoru w świecie o bardzo głębokiej, dobrze „zrobionej” historii. Najciekawszy jednak jest powód trzeci, mianowicie metoda pisarska autora. Tolkien swe własne teksty traktował jak pozostałości obcych dokumentów i tak uzewnętrznione analizował, komentował i rozwijał, by następnie ponownie przekształcić w archiwa Śródziemia⁸. Humphrey Carpenter stwierdził, że Tolkien pragnął, by czytelnik traktował *Władcę Pierścieni* jako książkę „w pewnym sensie” historyczną⁹. Tom Shippey posunął się dalej. Omawiając filologiczne poglądy autora, dostrzegł w poszukiwaniach lingwistycznych próbę odnalezienia i rekonstrukcji pierwotnego świata, który kiedyś istniał i pozostawił swe ślady w językach. W tym sensie Śródziemie nie było stworzone, lecz zrekonstruowane przez pisarza¹⁰. Prowadzi to do niesłychanie mocnych wniosków dotyczących procesu twórczego, którymi się tu zajmuję nie sposób¹¹. Niewątpliwie jednak właśnie te

⁸ Na aspekt ten uwagę zwrócił m.in. J. Dobosz, *Historia w dziełach Johna Ronalda Reuela Tolkiena* [w:] *Tolkien – mit, historia, literatura. Eseje i studia*, pod red. Z. Kopcia, P. Matusika, M. Michalskiego, Poznań 2016, zwł. s. 39-40.

⁹ H. Carpenter, *Inklingowie. C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams i ich przyjaciele*, przeł. Z. A. Królicki, Poznań 1999, s. 284.

¹⁰ T. Shippey, *J. R. R. Tolkien. Pisarz stulecia*, przekł. J. Kokot, Poznań 2004, s. 13-14. Stratford Caldecott mógłby dorzucić uwagę, że również czytelnik włącza się w kreatywną misyjność, dokonując lektury – S. Caldecott, *Przez Szczeliny Ognia. Chrześcijański heroizm w Silmarillionie i Władcy Pierścieni* [w:] *Tolkien. Księga pamiątkowa. Studia o spuściźnie literackiej*, red. J. Pearce, przekł. J. Kokot, Poznań 2003, s. 29.

¹¹ Sam Tolkien omawia je m.in. w wykładzie *O baśniach*, op. cit., *passim*, zwłaszcza w podrozdziale *Fantazja*.

zabiegi wywołały efekt czasowej głębi, na którą z brzegu spogląda oszołomiony, a nawet zaniepokojony czytelnik.

Tolkien na różne sposoby wprowadzał tę historyczną głębię¹². Ważna rola przypada tu zarówno starożytnym miejscom i przedmiotom, jak długowiecznym postaciom¹³. Podczas wędrówek po Śródziemiu podróżnicy nieustannie natykają się na pozostałości dawnych państw i cywilizacji. Takimi miejscami są Amon Sûl, Kurhany, Moria, wrota Argonath, trony nasłuchu i wypatrywania, Isengard, Helmowy Jar, zrujnowany most w Tharbadzie, zbezczeszczony posąg królewski na Rozstajach, Minas Morgul i Minas Tirith. Z przedmiotów specjalna rola przypada berłu Annúminasu i pierścieniowi Barahira, który jest najstarszym artefaktem związanym z rodem królów ludzkich (ma ponad 6500 lat), ale można wymienić tu także liczne miecze, z Narsilem-Andúrilem na czele. Tolkien wszystkie te obiekty przedstawia nie jako cenne zabytki, ale jako realne łączniki z przeszłością, których ważna funkcja polega na aktualizowaniu tej przeszłości. Tak jest z gondolińskim Elessarem, szmaragdem ukazującym rzeczy zniszczone takimi, jakimi były w pierwotnej doskonałości, a noszącym go – udzielającym mocy uzdrowi-

¹² Obszernie przeanalizował to zagadnienie T. Shippey, op. cit., specjalnie w rozdziale V.

¹³ Zwłaszcza elfom. Opisane są one jako istoty „obecne, a zarazem odległe, żywe wizje świata, który pozostał daleko za nami, odrzucony przez falę Czasu” (WP, ks. II, *Pożegnanie z Lórien*, s. 255). Posługuję się tłumaczeniem *Władcy Pierścieni* Marii Skibniewskiej, w jednotomowym wydaniu oficyny Atlantis (Mysiadło 1997, cytuję je dalej jako WP, z podanym numerem książki i tytułem rozdziału dla tych, którzy korzystaliby z innych wydań); w razie potrzeby zestawiam je z oryginałem (tu korzystam z wydania opartego na jubileuszowej edycji z 2004 r., ale z dalszymi poprawkami wynikającymi ze studiów nad rękopisami: J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London 2007, cyt. dalej jako LotR, z numerem tomu i strony). Wszystkie podkreślenia, także w cytatach, pochodzą ode mnie.

cielskiej¹⁴. Podobnie jak Silmarile, Elessar zamyka w sobie substancję (światło) dawnego, nieskażonego świata i jest w stanie go przywoływać w późniejszych, skażonych epokach¹⁵. Inny klejnot, pierścień Barahira, występuje najpierw jako rękojmia jego sojuszu z elfami w I erze, a w erze III podkreśla ścisły związek Aragorna z Pierworodnymi.

W ekranizacji widać sporo ruin, a o pierścieniu przypomina Saruman, przeglądając księgę z rysunkiem klejnotu – jednak czyni to nie dla powiązania Aragorna z Barahirem, ale dla celów rozpoznawczych. Saruman wie, że Aragorn jest dzieckiem dwóch królestw, ale jest to dla niego sprawa nieaktualna. Dla Aragorna jednak rzecz się ma inaczej. Kiedy przepływa koło posągów Isildura i Anáriona, woła:

Nie lękajcie się! Od lat marzyłem, by ujrzeć podobizny Isildura i Anáriona, moich pradziadów. W ich cieniu nic nie grozi Elessarowi, Kamieniowi Elfów, synowi Arathorna z rodu Valandila, syna Isildura, dziedzica Elendila¹⁶.

¹⁴ Więcej szczegółów na temat Elessara zob. J. R. R. Tolkien, *Niedokończone opowieści*, przekł. R. Kot., wyd. 3, Warszawa 2005, s. 219-222.

¹⁵ Silmarile pełnią w ogóle szczególną rolę, ponieważ po uśmierceniu Dwóch Drzew, których światło zawierały, jedynym sposobem na ich ożywienie – i przywrócenie rajskiej harmonii Amanu – jest odzyskanie „surowca” z klejnotów. Niezgoda Fëanora na ich rozbicie inicjuje cały łańcuch tragedii, które jednak doprowadzają do tego, iż do trzech żywiołów (ziemi, powietrza i wody) trafia po jednym Silmarilu, udzielając w ten sposób światłu rajskiego pierwiastka. Również Słońce i Księżyc są odpryskami światła Dwóch Drzew, co razem z Gwiazdą Earendila czyni z nieba uprzywilejowaną sferę przechowywania czystej (w mnogich sensach) postaci stworzenia, przeciwieństwo do naznaczonej zepsuciem sfery podksiężycowej – bardzo to zgodne z dawnymi poglądami kosmologiczno-etycznymi, por. C. S. Lewis, *Odrzucony obraz. Wprowadzenie do literatury średniowiecznej i renesansowej*, tłum. W. Ostrowski, wyd. 2, Kraków 2008.

¹⁶ WP, ks. II, *Wielka rzeka*, s. 267.

O ile zatem przeszłość jest dla Sarumana (oraz istot oddanych złu) najwyżej przedmiotem studiów, dla Aragorna istnieje z nią żywy związek, manifestowany w świecie fizycznym. Przypomina to bardzo katolicki kult relikwii, również będący wynikiem przekonania, że w ludzkim świecie związek z metafizyką dokonuje się za pośrednictwem tego, co fizyczne.

Potężnym nośnikiem przypomnień o minionych czasach są teksty, które z samej natury mają sztywniejszą i trwalszą formę – pieśni. Tolkien umieścił w swoim dziele bardzo wiele fragmentów i całych utworów poetyckich; ich funkcja jest podobna co przedmiotów i budowli z dawnych czasów – związać teraźniejszość z czasami minionymi. Jest to związek pełen smutku, świadomości przemijania i utraty. W pieśni o Earendilu słyszymy o płaczu elfów w „dawnych, minionych latach”¹⁷. Również starzejący się Bilbo śpiewa pioseneczkę, w której wśród hobbitckich poczciwości słysząc gorycz wspomniania: „wciąż siedzę i myślę, / o czasach, które już przeszły... / Słucham znajomych mi kroków / I głosów słucham zamierzchłych”¹⁸. Każde plemię przechowuje w pieśniach pamięć światła, które minęło. Gimli recytuje: „Dzisiaj świat znowu szary, a górski grzbiet goły, / w kuźniach dawno wyziębły po ogniach popioły... / i dźwięku harf nie słysząc, umilkła dolina / i coraz ciemniej w salach pałacu Durina”¹⁹. Legolas śpiewa z kolei pieśń o Nimrodel, która żyła wieki wcześniej nad brzegiem górskiego potoku, oraz o jej ukochanym Amrocie: „I na tym się urywa wieść / Jakby zamknęły się wrota / Na brzegu już nie słyszał nikt / imienia króla Amrotha”²⁰.

¹⁷ Ibidem, ks. II, *Spotkania*, s. 166.

¹⁸ Ibidem, ks. II, *Pierścień rusza na Południe*, s. 194. W oryginale końcowe dwa wersy nie brzmią aż tak nostalgicznie („I listen for returning feet / and voices at the door” – LotR, I, 363) – jednak nastrój całości przenika świadomością upływu czasu („people long ago”, „times there were before” itd.).

¹⁹ Ibidem, ks. II, *Wędrówka w ciemnościach*, s. 217.

²⁰ Ibidem, ks. II, *Lothlórien*, s. 233.

Większość pieśni (nie piosenek) z filmu usunięto, choć dobrej muzyki nie brakuje. Zostawiono właściwie dwie niedługie sceny: Aragorna nucącego balladę o Leithian (ale tylko w wersji reżyserskiej) oraz Théodena recytującego wiersz, który w oryginale śpiewa Aragorn – tekst jest jednak przerobiony²¹. Zwłaszcza pomysł na tę ostatnią scenę jest przejmujący, niemal szekspirowski²², doskonale psychologicznie łączący tekst z sytuacją. W obu przypadkach pieśń działa jako powiązanie z przeszłością, szczególnie mocno w przypadku Théodena, kiedy wypowiada na końcu, po świetnie zagranej pauzie, pytanie: „How do they come to this?”. Jednak punkt ciężkości nie leży w przeszłości Rohanu, tylko w teraźniejszości jego króla. Zostawienie licznych pieśni oczywiście przesunęłoby radykalnie dynamikę filmu od kina akcji w kierunku kina lirycznego, poetyckiego, rozmarzonych obrazów z pogranicza jawy i pamięci. Osądzając zapewne, że współczesna publiczność potrzebuje gwałtowniejszych i bardziej jednoznacznych emocji, z poetyckości tej w ogromnej mierze zrezygnowano²³. Szkoda – film zapewne zarobiłby wówczas mniej dolarów, ale byłby bliższy tonowi i sensom ekranizowanej opowieści.

Szczególnie wyrazistą funkcję historii u Tolkiena ukazuje jego stosunek do wydarzeń i podejmowanego działania, czyli faktograficznej tkanki dziejów. Judy Ann Ford i Robin Anne Reid dopatrzyły się tu ważkiej różnicy w stosunku do filmu. Dzieło Jacksona jest znacznie optymistyczniejsze i eksponuje historyczny postęp, dokonujący się dzięki właściwym czynom boha-

²¹ W kilku scenach (Rivendell, Lórien) słychać pieśni śpiewane przez elfy, ale tylko jako tło muzyczne.

²² Ufam, że Tolkien wybaczyłby to porównanie!

²³ „Jackson has never been a director given to reflection, lyricism, and slow pacing” – J. Ricke, C. Barnett, *Filming the Numinous. The fate of Lothlórien in Peter Jackson's The Lord of the Rings* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 318.

terów²⁴. Tymczasem Tolkienowska historia to zapis u p a d k u i nierównej walki ze złem, które stale powraca i nie daje się wykończyć. W dodatku dzieje się to w świecie przedchrześcijańskim, obciążonym wielką niepewnością co do pośmiertnej egzystencji: płynącemu na Zachód Frodowi zaledwie „zdaje się”, że widzi zielone wybrzeże, natomiast Sam wśród ciemnej nocy nie widzi na szarym morzu „nic, prócz cienia sunącego po falach i niknącego na zachodzie”²⁵. Czytelnikowi zostawiono zatem cień nadziei, ale nie więcej. To po wygranej wojnie i powrocie do domu Frodo pisał: „Gdy idę samotny chodnikiem wilgotnym, / aleją ponurą i ciemną / Mówię sam do siebie, bo nawet w potrzebie / nikt nie chce rozmawiać ze mną”²⁶. Widzowi w kinie dano znacznie bardziej pocieszający, rozświetlony obraz. Bazuje on na eksponowaniu dokonań w wojnie o Pierścień, dokonań, które zjednoczonym ludziom umożliwiają budowę nowego, szczęśliwszego i lepszego królestwa²⁷. Sprawia to, że przekaz relokuje nadzieję z prze-

²⁴ J. A. Ford, R. R. Reid, *Into the West. Far green country or shadow on the waters?* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 199-214, zwłaszcza s. 199-203 i 211; autorki stwierdziły: „Jackson’s film seems to be expressing a kind of modern faith in historical progress largely absent from Tolkien’s work” (s. 203).

²⁵ WP, ks. VI, *Szara przystań*, s. 700.

²⁶ J. R. R. Tolkien, *Morski dzwon* [w:] idem, *Gospodarz Giles z Ham; Przygody Toma Bombadila*, przekł. C. Frącz, A. Jagiełowicz, Warszawa 2002, s. 186. Tolkien w „uczonym” wstępie do wierszy podał alternatywny tytuł tego utworu *Frodos dreme* (s. 124-125), wskazując na związek między treścią a cierpieniami Froda po powrocie do Shire, a zarazem powątpiewając w jego „autorstwo”.

²⁷ Jackson nie pominął wątków żalu, odejścia elfów i końca epoki, ale osłabił ich wymowę. Nie trafiło do filmu wiele sytuacji z końcowych partii książki, kiedy już p o triumfie padają słowa (zwycięskiego przecież) Keleborna: „żegnaj, krewniaku [...]. Oby los był łaskawszy dla ciebie niż dla mnie! Obyś skarb swój zachował do końca!”. Nieco dalej, przed pożegnaniem z władcami Lórien, słyszymy: „Przechodzień, który by ich przypadkiem zaskoczył, niewiele by zobaczył i usłyszał; wydaliby mu się szarymi

szłości do przyszłości. To przesunięcie emocjonalnego akcentu z warstwy mitycznej (przeszłość) na historyczną (teraźniejszość i przyszłość) waloryzuje wydarzenia kosztem ich głębszych znaczeń. Waloryzuje też działanie, choć wielkim tematem mitycznej historii Tolkiena jest jego przeciwieństwo: zaniechanie.

Historia ściśle wiąże się z problemem pamięci. U Tolkiena pamięć ma jednak głębsze znaczenie niż jedynie świadomość długiego trwania. Pamiętanie wydaje się w Śródziemiu tożsame ze znajomością prawdy i predyspozycją do właściwego działania. W zakończeniu *Silmarillionu* czytamy: „dopóki żyło to Drzewo, pamięć o dawnych dniach nie wygasła całkowicie w sercach królów”²⁸. Galadriela zaś mówi do Drużyny: „nie czynem ani radą, ani wyborem dróg mogę wam być pomocna, lecz wiedzą o tym, co było...”²⁹. W prologu do pierwszej części filmu trafnie podjęto ten pomysł, każąc Galadrieli mówić w tle ciemnego ekranu – „much that once was, is lost. For none now live who remember it”. A nieco później, jako komentarz do śmierci Isildura: „Some things that should not have been forgotten, were lost”. Utrata pamięci oznacza brak właściwej reakcji, a często w ogóle brak jakiegokolwiek reakcji. Dlatego Pierścień Władzy długo wędruje po norach i zagrodach Shire, służąc jako zabawka swemu posiadaczowi.

Wśród miejsc przywołujących dawne czasy ważną rolę odgrywa nowa stolica dawnego Królestwa Gondoru, Minas Tirith. Tolkien pokazuje ją czytelnikowi oczyma odwiedzających ją po raz pierwszy gości z Północy: Legolasa i Gimlego, których rozmowa staje się sposobem ukazania degradującego upływu

postaciami wykutymi w kamieniu, pomnikami zapomnianych spraw, porzuconymi w wyludnionej już krainie” (WP, ks. VI, *Wiele pożegnań*, s. 668 i 670).

²⁸ J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 2006 [dalej cyt. jako *Silm.*], s. 296.

²⁹ Ibidem, ks. II, *Zwierciadło Galadrieli*, s. 244.

czasu. Nie chodzi przy tym o dość oczywistą nietrwałość świata materialnego, ale o stopniową powszechną degradację jakości tego świata. Jest to zgodne z grecko-rzymską koncepcją sukcesji wieków, które oddalając się od pierwszej doskonałości, tracą jej znamiona i nieuchronnie wiodą ku coraz nikczemniejszej postaci uniwersum. Nie ulega wątpliwości, że dla Tolkiena wyrażało się to szczególnie w jakości dzieł „wtórstworzonych”, czyli dzieł sztuki. Dawne budowle, klejnoty i miecze były lepsze, ponieważ ich wytwórcy byli lepsi – może niekoniecznie w sensie czysto moralnym, ale w interesującym sensie mocy, zdolności, siły charakteru, heroicznego – także literackiej. Na przełomie III i IV ery istniały jeszcze miejsca, które o tym przypominały. Legolas, mówiąc o Imrahilu, zauważa: „Szlachetny książę i wielki wódz. Jeśli Gondor takich mężów ma jeszcze dziś, o zmierzchu swej historii, jakże wspaniały musiał być ten kraj w chwale swego świtu”. Gimli: „W kamieniu też wtedy dobrze pracowali. Najlepsza robota w najwcześniejszych budowlach. Tak to jest z ludźmi: zaczynają gorliwie, ale wiosną zdarzają się przymrozki, a latem burze i późniejsze dzieło nie dotrzymuje pierwszych obietnic”. Legolas: „rzadko jednak ziarno obumiera całkowicie. Czeką nieraz w pyłach i zgniliznie, by wykiełkować mimo wszystko w czasie i miejscu nieprzewidywanym. Dzieła ludzkie przeżyją nas, mój Gimli”. Gimli: „Ale przecież w końcu okażą się tylko cieniem tego, co być mogło”. Legolas: „Na to elfy nie znają odpowiedzi”³⁰. Nic z tej rozmowy w filmie nie zostało, zaś oddanie jej sensu środkami czysto obrazowymi jest chyba niemożliwe. Aczkolwiek karolińsko-romańskie Minas Tirith mieści sporo dzieł sztuki, imponuje raczej rozmiarami czy inżynierskim rozmachem niż szlachetnością i finezją. W kontraście z siedzibami hobbitów czy Rohirrimów różnica jest jednak wyraźna i twórcom filmu udało się stworzyć wizualne wrażenie najbardziej cywilizowanego miejsca w opowieści

³⁰ WP, ks. V, *Ostatnia narada*, s. 597.

(pomijając siedziby elfów), a przy tym pokazać, że jest to miejsce naznaczone dawnością, a jego zenit już minął. Nie sposób jednak dostrzec owej gradacji mistrzostwa, o jakiej rozmawiają Legolas z Gimlim, chyba że uznamy salę tronową oraz grobowce królów i namiestników, niewątpliwie najbardziej zadbane, za przykłady „najlepszej roboty w najwcześniejszych budowlach”. W każdym razie wysiłek twórców wersji kinowej jest widoczny.

Miejscem ucieleśniającym specyficznie rozumianą historię jest szczególnie Lórien³¹ – jego charakterystyką zasadniczą jest aspekt czasowy.

Odkąd postawił stopę na drugim brzegu Srebrnej Żyły, ogarnęło go dziwne wrażenie, które potęgowało się w miarę, jak wchodził coraz dalej w głąb Naith; zdawało mu się, że przekroczył most czasu i znalazł się w zakątku Dawnych Dni, i wędruje przez świat już nie istniejący. W Rivendell przechowywano pamięć rzeczy starożytnych, ale w Lórien żyły one prawdziwie i na jawie. [...] Frodo szedł oddychając głęboko, a dokoła żywe liście i kwiaty poruszały się pod tchnieniem tego samego wiatru, który jemu chłodził twarz; czuł, że jest w kraju, gdzie czas nie istnieje, gdzie nic nie przemija, nic się nie zmienia, nic nie ginie w niepamięci³².

Ekranizatorzy pokazali drużynę idącą złotym lasem w zwolnionym tempie – ten prosty zabieg zaakcentował osobliwość czasu, w jakim znaleźli się wędrowcy. Ogólnie biorąc, to zgrabny pomysł, czytelny i nieprzesadny. Wydaje się zarazem zbyt mechaniczny, a zwolnione ruchy sugerują jakąś niemoc, utratę sprawności, ospałość i ciężar materii.

Lórien ucieleśnia marzenie elfów o zamieszkiwaniu w podlegającym śmierci Śródziemiu, a zarazem utrwaleniu jego pierwotnej, opierającej się śmierci postaci. Oczywiście jest to marzenie

³¹ Interesujące interpretacje Lórien jako odpowiednika raju ziemskiego i dawnej, idealnej Anglii sformułował T. Shippey, op. cit., s. 215-218.

³² WP, ks. II, *Lothlórien*, s. 239.

złudne – Tolkien mówił nawet o grzechu elfów, pragnących jednocześnie „zjeść ciastko i mieć ciastko”³³. Złudzenie to ostatecznie prowadzi do zmęczenia, rozczarowania i smutku, aczkolwiek jednocześnie jego rozpoznanie i korekta własnych pragnień prowadzą (niektórych) do mądrości. We *Władcy Pierścieni* poznajemy Galadrielę, która już osiągnęła tę mądrość, choć nie przekreśliła ona goryczy przemijania. Dzięki swej królowej Lórien trwa w postaci bliskiej pierwotnemu, nieskażonemu światu. Czytelnik ma wyjątkową okazję, by wraz z Drużyną zobaczyć Lórien krótko przed tym, jak po odejściu Galadrieli jej kraina poddała się wreszcie działaniu czasu.

W filmie chyba jakimś śladem zmienionej postaci złotego lasu są szare zagajniki, po których idzie owdowiała Arwena, w wizi Elronda. Trudno jednak z takiej migawki wyciągnąć jakieś solidniejsze wnioski. Natomiast co do pierwotnej urody Lórien, z pewnością obraz jest słabszym medium do ukazania doskonałości aniżeli tekst, uzupełniany przez wyobraźnię. Jak zauważyła Verlyn Flieger i inni autorzy, literatura o wiele łatwiej niż film ukazuje to, co nieskazitelne, co duchowe, co metafizyczne i niewypowiedziane³⁴. Można zaryzykować twierdzenie, że nawet dysponująca współczesnymi technikami kamera nie zdoła pokazać doskonałości świata, który już nie istnieje, początkowej doskonałości stworzenia trwającej niezmiennie tylko w jednym, ostatnim już miejscu.

³³ J. R. R. Tolkien do Milтона Waldmana, op. cit., s. 228.

³⁴ V. Flieger, *Sometimes one word is worth a thousand pictures* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 56-66. Inna kwestia, czy metafizyczność jest trudna do przedstawienia filmowego z powodu głęboko osobistego jej doświadczania (co implikuje m.in. wniosek, że literatura lepiej przedstawia osobiste doświadczenie, a film musi opierać się na uogólnieniach) – zob. [J. M. Bogstad, P. E. Kaveny], *Introduction* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 30, z horacjańskim i ottowskim stwierdzeniem: „we cannot really understand transcendence unless we’ve experienced it”.

Wszystko, co tu widział, miało piękny kształt, tak ostro wyrzeźbiony, jakby go wprowadzie z góry obmyślono, lecz stworzono dopiero w chwili, kiedy hobbitowi otwarto oczy, a zarazem tak stary, jakby przetrwał od wieków³⁵.

Nie wydaje się, by dało się to oddać samym obrazem, potrzebny byłby co najmniej jakiś celny pomysł łączący wizję z narracją. Las Petera Jacksona jest rozjarzony światłem, ale jest to dość niepokojące, zimnawe światło jarzeniówek³⁶ – współczesne oko nie daje się łatwo zwieść współczesnej elektryce. Sam mówi: „Myślałem, że elfy całe są z księżycy i gwiazd, ale to przecież prawdziwszy ich własny świat niż wszystko, o czym w życiu słyszałem. Tak się czuję, jakbym się znalazł w pieśni...”. Filmowe elfy owszem, śpiewają, kiedy Drużyna przechodzi przez ich las, ale Samowi przecież chodziło o coś zupełnie innego. On nie usłyszał wykonywanej pieśni³⁷, tylko czuł się tak, jakby się w pieśni znalazł, czyli przeniósł do dawnych czasów opiewanych w pieśniach Śródziemia. Wątpliwe, by tego rodzaju odczucie dało się w ogóle zekranizować.

Tolkien chciał, by czytelnicy postrzegali Lórien jako miejsce obecności Dawnych Dni³⁸. Można się zastanawiać jednak, na czym ta obecność miała polegać, przecież Lórien nie było wol-

³⁵ WP, ks. II, *Lothlórien*, s. 239.

³⁶ W scenie pożegnania z Lórien, obecnej w wersji reżyserskiej filmu, las nad brzegiem rzeki oświetlony jest ewidentnie reflektorami poustawianymi pod różnymi kątami. Całość wygląda nawet efektownie, ale naprawdę trudno uznać to za prądawne światło z początku czasów. Tego rodzaju ułomność wszelkiej wizualizacji literatury wytykał Tolkien w wykładzie *O baśniach*, op. cit., s. 52-55, 59.

³⁷ Skądinąd w Lórien Drużyna słyszy śpiewające elfy (np. lament oplakujący Gandalfa), ale nie o tym mówi Sam.

³⁸ Można by rozważać, jak się to przekonanie ma do czasu mitycznego albo jego magicznej eksplikacji, o których pisał M. Bugajewski, *Rekonesans artykulacji czasu w Hobbitcie J. R. R. Tolkiena* [w:] Tolkien – mit, historia, literatura, op. cit., zwłaszcza s. 96-97.

ne od zmian – zachodziły tam pory roku, elfy przychodziły i odchodziły (Kelebríana). Bardzo interesująco wypada tu opis pobytu Froda na Kerin Amroth:

Weszli w krąg białych drzew. W tej samej chwili wiatr od południa owiał Kerin Amroth i westchnął w koronach drzew. Frodo stał nasłuchując szumu wielkich mórz u wybrzeży, zatopionych przed wiekami, i krzyku morskich ptaków, których gatunek dawno wyginął na ziemi³⁹.

Fragment ten jest przejmujący, ale szczególnie uderza jego subtelność. Szum fal u pradawnych wybrzeży, krzyk ptaków, które dawno wyginęły – to właściwie tylko echo minionego świata, niesione przez wiatr. Frodo nie widzi tych ptaków ani tych wybrzeży, ich istnienie jest zredukowane do dźwięków. Czy zatem istnieją w Lórien naprawdę? Jaki jest ich status ontologiczny – może to tylko uobecnione wspomnienia, nie dość silne, by się je dało z o b a c z y ć? Przypuszczam, że Tolkienowi zależało na zaznaczeniu, że absolutne utrwalenie świata jest jednak niemożliwe, że w konserwującej mocy Lórien tkwi pewien miraż. Z jednej strony usłyszenie krzyku wymarłych ptaków nie jest w zwykłym świecie możliwe, z drugiej strony – nawet w Lórien nie jest możliwe ich zobaczenie⁴⁰.

³⁹ WP, ks. II, *Lothlórien*, s. 239.

⁴⁰ Oczywiście jest jeszcze taka możliwość, że wrażenia te powstają w umyśle, który przez kontakt z aktualnym, jeszcze niepoddanym skażeniu światem zyskuje (niepełny) dostęp do pierwotnej, dawnej rzeczywistości. W Lórien jest coś, co dosłownie otwiera bohaterów na tę dawną rzeczywistość (Tolkien użył określenia *window*), jakby w każdym stworzeniu były pokłady wrażliwości, jakieś specjalne zmysły rezonujące z nieskalanym otoczeniem. Byłby to fascynujący przebłysk idei, upatrującej w początkowym dziele stworzenia harmonijnych współoddziaływań między wszystkim, co istnieje: krajobrazem, roślinnością, zwierzętami i kolejnymi istotami rozumnymi, aż po samego Stwórcę (por. J. R. R. Tolkien, *Mythopoeia* [w:] *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, op. cit., s. 105-107). Upadek byłby (między innymi) zrywaniem tej wspólnoty, przesadnym wyodrębnianiem, a dalej – coraz wynioslejszą i rozpaczliwszą izolacją bytów.

Wzmianka o zatopionych przed wiekami wybrzeżach ma konkretne odniesienie do wybrzeży Beleriandu, zachodnich połaci Śródziemia zatopionych na przełomie I i II ery. Czytelnik *Władcy Pierścieni* nie mógł dokonać tego skojarzenia. Tymczasem odniesień tego rodzaju jest w opowieści mnóstwo, i to wcale nie zawoalowanych, jak tutaj. O swym mężu i sobie samej Galadrieli mówi: „od zarania ziemi przebywa na zachodzie, ja zaś od niepamiętnych czasów jestem przy nim. Jeszcze przed upadkiem Nargothrond i Gondolinu przybyłam tutaj zza gór i razem z Kelebornem przez długie wieki walczyliśmy, stawiając opór złym losom”⁴¹. Niezwykłe jest to, że pierwsi czytelnicy opublikowanego *Władcy Pierścieni* nie mieli pojęcia (albo bardzo mgliste), czym były Gondolin i Nargothrond ani kiedy i dlaczego upadły. Dopiero w wydany po śmierci pisarza *Silmarillionie* przeczytać można było o królestwach Beleriandu z czasów pierwszej ery⁴². Jednak prawda jest taka, że w czasie pisania *Władcy Pierścieni* Tolkien miał od dawna materiały dotyczące tych królestw, niektóre zaczęte już w 1917 roku. Wykorzystanie ich było pisarską zuchwałością, ale spełniło swe zadanie, nadając Śródziemiu pierwszorzędną głębię historyczną.

Peter Jackson wielokrotnie rezygnował z pokazania tej głębi – i tekstowej, i historycznej⁴³. Jednak miał jej świadomość. Prolog opowiadający historię Pierścieni Władzy i wojny z Sauronem oraz reminiscencje historii Golluma nadają opowieści niezbędne tło. Są to jednak zabiegi konieczne narracyjnie, służące zrozumieniu wydarzeń i reakcji protagonistów, a nie uzmysłowienie

⁴¹ WP, ks. II, *Zwierciadło Galadrieli*, s. 244.

⁴² Wzmianka w *Hobbicie* jest tak ogólnikowa, że nie tłumaczy absolutnie niczego.

⁴³ Zauważono jednak, że licencja na filmowanie nie obejmowała utworów Tolkiena innych niż *Hobbit* i *Władca Pierścieni*, co ograniczało możliwości odnoszenia się do całego Tolkienowego legendarium – zob. [J. M. Bogstad, P. E. Kaveny], *Introduction*, op. cit., s. 14.

niu, że za nimi stoją tysiące lat złożonych, bogatych dziejów. Napisałem powyżej „w zasadzie”, ponieważ tu i ówdzie zamieszczono w filmie przebłyśki dawnej rzeczywistości. Takimi chwilkami są wspomniane wyżej pieśni Aragorna o Berenie i Lúthien oraz recytowana pieśń króla Théodena, albo wreszcie spojrzenie królowej Galadrieli. To ostatnie ujawnia, jakiej pomysłowości nieraz wymaga kinowa ilustracja tekstu. Kiedy widz po raz pierwszy na dłuższą chwilę widzi Galadrielę i Keleborna, uwagę zwracają ich oczy, zwłaszcza oczy królowej. Książkowy oryginał zawiera następujący passus: „wiek nie naznaczył ich twarzy swoim piętnem, dał im tylko głębię spojrzenia, tak przenikliwe-go, jak ostrze włóczni lub promienie gwiazd, a zarazem tak bezdenne-go, jak źródła odwiecznych wspomnień”⁴⁴. W filmie uważny (bardzo) widz, dostrzeże, że w tęczęwkach Galadrieli odbijają się gwiazdy. Zastosowana w tym celu sztuczka⁴⁵ niezbyt współgra z tak wzniosłym opisem, ale świadczy o autentycznym wysiłku realizatorów, by jakoś ten opis uwzględnić.

Wzniosłość

U Tolkiena temat śmierci wiąże się z klimatem wzniosłości. Dla współczesnego odbiorcy wzniosłość stała się trudnym zjawiskiem. Zmiany kulturowe XX wieku spowodowały, że dawny kościec kulturowy stał się niezrozumiały w wielu aspektach.

⁴⁴ WP, ks. II, *Zwierciadło Galadrieli*, s. 242.

⁴⁵ Przed Cate Blanchett stał technik trzymający rozpięte na ciemnej planszy lampki choinkowe i to one, przy odpowiednim kącie spojrzenia, odbiły się w oczach aktorki – zob. *Władca Pierścieni. Filmowa trylogia*. Specjalnie rozszerzone wydanie DVD, 2004 (12 płyt), *Drużyna Pierścienia*, Dodatki specjalne, Część druga: *Wizja staje się rzeczywistością* (Płyta D10E/Z15), *Filming „The Fellowship of the Ring”*, *Cameras in Middle-Earth*, tyt. 15, rozdz. 13, 34.00–34.56.

Szczególnie mocno jednak ucierpiała kultura, którą ogólnie i nieprecyzyjnie nazwać można kulturą dworską. W pojęciu tym kryją się takie znaczenia jak kultura elitarna, subtelna, czysta, heroiczna, arystokratyczna, poważna. Pisał o tym sam autor:

[zbiór tych legend] powinien mieć zamierzony przeze mnie ton, chłodny i czysty, powinien tchnąć naszą atmosferą (klimatem północnego zachodu, to znaczy Brytanii i okolicznych części Europy, a nie Italii czy rejonów Morza Egejskiego, a jeszcze mniej Wschodu) i odznaczać się delikatnym, ulotnym pięknem, takim, jakie niektórzy określają przymiotnikiem „celtyckie” (choć trudno je znaleźć w oryginalnych dawnych celtyckich przedmiotach), powinien być „wysoki”, pozbawiony prostactwa i odpowiedni dla dojrzałego umysłu, pochodzącego z kraju od dawna zanurzonego w poezji⁴⁶.

W moim przekonaniu Peter Jackson nie chciał (być może nawet nie umiał) pokazać wzniosłości w postaci przez Tolkiena zamierzonej i zrealizowanej. Do niektórych scen wstawiono wątki dosadnie plebejskie i aż porażające prostactwem. Wydaje się, że zażyły tu upodobania samego reżysera, który wystąpił w I części filmu w przykryj migawce ulicznej w Bree, kiedy po kęsie surowej marchwi daje słyszalną folgę swym trzewiom. Oberża w Bree, miejsce przyjemne i zasadniczo spokojne, jest w filmie zwykłą spelunką pełną podejrzanych, brudnych i fizycznie odstręczających postaci. O ile jeszcze karczemne sceny można by jakoś usprawiedliwiać, o tyle scen dworskich już żadną miarą.

Ucierpiała na tym najdrastyczniej postać Gimlego. U Tolkiena jest to szlachetny krasnolud królewskiego rodu, pochodzący od Durina, kuzyn władców Morii i Ereboru. Zachowuje się i wyśławia dwornie⁴⁷. Postać filmową zmieniono prawie nie do po-

⁴⁶ J. R. R. Tolkien do Milтона Waldmana, op. cit., s. 218.

⁴⁷ Próbkę stylu można znaleźć w rozmowie Froda z jego ojcem, dostojnym Gloinem, podczas uczty w Rivendell (WP, ks. II, *Spotkania*, s. 161-162; LotR, I, 297-299 – jego zachowanie zostało wręcz określone słowem *courte-*

znania⁴⁸. Gimli Jacksona epatuje widownię nieskrywaną fizjologią, nawet skatologią (idiotyczne uwagi o wiewiórczych kupach w Fangornie, jakby Tolkienowi nie udało się wystarczająco pokazać, że Gimli lasu nie rozumie). Pijacki turniej w Meduseld to jedna z najbardziej przykrych innowacji realizatorów, jeśli chodzi o zamierzony przez autora klimat „chłodnego i czystego tonu”. Kazać się w nim zmierzyć księciu krasnoludów z księciem elfów to pomysł iście orkowy, pomysł rodem z kazamatów Morgotha i Saurona, gdzie spodlono wiele z tego, co szlachetne i dostojne.

Wiąże się to z szerszym problemem trendów współczesnej kultury i oczekiwań współczesnej publiczności, które pokazują i oczekują nieustannego łamania wzniosłości przez „prawdziwe życie”. Idealnych bohaterów nie ma, czas Rolandów i Gofredów, czas Franciszków i Brunonów, czas świętych królów się skończył – jeżeli zatem pisarz ich pokazał, trzeba ich koniecznie „do-

ously – s. 297); dworską kulturę literacką Gimlego zobaczyć można w Morii, kiedy śpiewa pieśń o pałacach Durina (ks. II, *Wędrówka w ciemnościach*, s. 216-217; LotR, I, 411-413), i po wyjściu, gdy pragnie zobaczyć Jezioro Zwierciadlane (ks. II, *Lothlórien*, s. 228-229), czy też w cytowanej wyżej rozmowie z Legolasem w Minas Tirith. Najwyraźniej jest ona jednak wyeksponowana podczas wizyty na dworze Galadrieli, kiedy Gimli posługuje się wyrafinowanym językiem dwornego romansu: „Yet more fair is the living land of Lórien, and the Lady Galadriel is above all the jewels that lie beneath the earth” – LotR, I, 464.

⁴⁸ V. Flieger mówi o „redukcji osobowości Gimlego do stereotypu”, pokrewnego krasnoludkom Disneya – eadem, *Sometimes one word...*, op. cit., s. 59. O tym, jak przedstawiono krasnoludy w zrealizowanym później *Hobbicie*, da się mówić wyłącznie z głębokim rozżaleniem, mieszaniną gniewu i obrzydzenia. Podczas filmowej uczty w Rivendell „swojska” prząsność krasnoludów natychmiast nadaje elfom rys lalkowatej pretensjonalności. Tolkienowskie elfy bywają (w książkach) niefrasobliwe i wesołe, majestatyczne i smutne, ale ich obraz w ostatnich produkcjach Jacksona to odwrotność czegokolwiek, co ta rasa z sobą niosła. Chyba że uznamy, iż trzeba Tolkiena poprawić, bo najciekawsze u jego ludów jest to, jak im się odbijało po jedzeniu.

stosować”, bo „prawdziwe życie” toczy się między łóżkiem, stołem a portfelem. Tolkien stworzył swój świat, ponieważ się z tym nie zgadzał. Nie w tym sensie, by negował rzeczywistość łóżka, stołu czy portfela⁴⁹, lecz w tym, że uznał je za podporządkowane bardziej heroicznym, wznioslejszym i ważniejszym fenomenom. Sam pisarz wielokrotnie przełamywał swój „chłodny i czysty ton” (np. gderaniem Sama podczas przechodzenia przez Celebrant) i wcale nie ma łatwej odpowiedzi na pytanie, czy podporządkowanie prostoty hobbitów wzniosłemu wyrafinowaniu książąt jest zawsze właściwe. Czasami w prostocie tkwi moc większa od mądrości książąt – dlatego to hobbit niesie Pierścień. Jednakże to dzięki mądrości książąt prostota może prowadzić swoje spokojne, codzienne sprawy i co jakiś czas wzniesć się wyżej. Jeżeli zaś nie potrafi, Tolkien nie zostawiał wątpliwości co do swej dezaprobaty⁵⁰. Najcelniej komentuje cały problem Aragorn: „jeżeli prości ludzie mają być wolni od troski i strachu, muszą pozostać prości, a na to trzeba, żeby nie znali naszej tajemnicy”⁵¹. Prostota sama się nie ostoi, nie wystarczy, a nawet szybciej ulegnie przemocy zła – arystokratyczny Gondor opiera się mrokom przez tysiąclecia, wieśniaczy Shire ulega w parę miesięcy. Kiedy umierający Thorin Dębowa Tarcza przyznaje Bilbowi wyższość nad własnymi mniemaniem o tym, co dobre i właściwe, mówi o docenianiu

⁴⁹ Tom Shippey stwierdza, że we *Władcy Pierścieni* Tolkien (świadomie) przeplótł wątki i style wszystkich pięciu rodzajów literackich według klasyfikacji zaproponowanej (później) przez Northropa Frye’a (mitu, romansu, wzniosłej *mimesis*, pospolitej *mimesis* i ironii), zob. T. Shippey, op. cit., s. 237-239.

⁵⁰ Bardzo trafną ilustracją jest postać królowej Erendis z *Niedokończonych opowieści*. Pomijając wątek uczuciowy między nią a królem, trzeba zauważyć, że należy ona do tych, których możliwości przekracza dostrzeżenie większych spraw (tu akurat geopolitycznych, ale w walce z Sauronem). Mąż ocenia to jednoznacznie: „wyraźnie skarłał w niej duch” – J. R. R. Tolkien, *Niedokończone opowieści*, op. cit., s. 183-184.

⁵¹ WP, ks. II, *Narada u Elronda*, s. 175.

jedzenia, radości i pieśni⁵², czyli wspólnego kulturalnego uczowania, a nie wspólnego puszczania bąków, zawodów pijackich i unikania łaźienki. Ekranizatorzy *Władcy Pierścieni* parokrotnie o tym zapomnieli, obniżając wzniosły ton i osłabiając wymowę całości⁵³, o wiele bardziej złożonej niż opowieść o prostaczku ratującym królów.

Film zainfekowany został także scenami „grozy” wziętymi ze słabych horrorów. Król Umarłych w książce ma wymiar niemal tragiczny, a pochód umarłych przez południowe prowincje Gondoru tchnie strachem bez twarzy, bez kształtu – ledwie widoczną mocą przeczuwanej tajemnicy. Tolkien wiedział, jak osiągnąć taki efekt: „głucha cisza, mroźny podmuch” i odpowiedź z dalekiej ciemności⁵⁴. Jedynie Legolas w i d z i armię duchów: „sylwetki ludzi i koni, [...] sztandary blade jak strzępy obłoków, włócznie jak nagi zimowy las we mgle”⁵⁵. Są to zatem zaledwie zarysy, widma bez szczegółów, dla większości protagonistów niewidoczne⁵⁶. W filmie król i armia umarłych wypadają tak przesadnie, że aż ambarasująco, prawie komicznie. Odsłaniają wszelkie warianty dekompozycji cielesnej i świecą na jadowity, zielonkawy

⁵² J. R. R. Tolkien, *Hobbit*, przeł. P. Braiter, [Mysiadło] 1997, rozdz. *Droga powrotna*, s. 196.

⁵³ J. Ricke, C. Barnett, op. cit., s. 320 (gdzie cytowana jest Claire Valente, *Translating Tolkien's Epic. Peter Jackson's Lord of the Rings*, „Intercollegiate Review” 2004, 40, no. 1, s. 35-43).

⁵⁴ WP, ks. V, *Szara Drużyna*, s. 537.

⁵⁵ Ibidem, s. 538.

⁵⁶ Théoden opisuje ich jako „przemykające cienie”, natomiast Éowina mówi o przeciągających w ciemności „wielkich wojskach o dziwnych zbrojach” (WP, ks. V, *Przegląd sił Rohanu*, s. 544). Ten ostatni szczegół wprowadził pisarz niewątpliwie dla podkreślenia odległości czasowej dzielącej armię umarłych od opisywanych wydarzeń – jej zdrada miała miejsce z górą trzy tysiące lat wcześniej (M. W. Perry, *Klucz do Tolkiena. Chronologia i komentarz do Władcy Pierścieni*, przeł. R. Derdziński, Warszawa 2004, s. 25). Nie zmienia to faktu, że armia umarłych to w najlepszym razie zarysy widm.

kolor. Książkowa Drużyna napotyka jeden szkielet, i to nienależący do armii umarłych – w filmie na Aragorna i jego kompanów sypią się setki czaszek, całe wodospady. Jakby o kolory i liczbę tu chodziło!⁵⁷ To samo dotyczy orków, pokwikujących i porykujących w co drugiej scenie, podczas gdy kamera z lubością pokazuje kolejne pomysły na ich deformacje i problemy stomatologiczne⁵⁸. Orkowie oczywiście byli rasą wynaturzoną i odpychającą, ale nie trzeba było tego pokazywać w tak prymitywny sposób. Dobrą wskazówkę stanowią ilustracje Alana Lee, bez wątpienia najlepszego z realistycznych ilustratorów książek Tolkiena. Jego orkowie są szpetni, ale nie groteskowi⁵⁹. Przesada w ich ekranowym ukazaniu stwarza wrażenie, że orkowie są źli, p o n i e w a ż tak w y g l ą d a j ą, a przecież to cecha wtórna i zło orkowe polega na deprawacji wewnętrznej. Dostrzegano źródło tych upodobań w reżyserskiej przeszłości Petera Jacksona, z całą pewnością nie pasuje ono jednak ani do przeszłości Tolkiena, ani – co poważniejsze – do przeszłości Śródziemia.

Prócz scen z zakresu fizjologii czy patologii medycznej pojawiły się w filmie głębsze sprzeczności. Ogromnym rozdzwieciem, godzącym w ton czy wręcz sens całej opowieści, jest filmowa scena pod Czarną Bramą. Oczywiście bezimiennego

⁵⁷ Zupełnie nieuzasadnione było też wpuszczanie armii umarłych do Minas Tirith: efekt alarmująco przypominał reklamę Domestosa.

⁵⁸ Szczytem niesmacznej przesady jest dowódca orków podczas oblężenia Minas Tirith – skrzyżowanie prosiaka ze źle wyrosniętym ciastem drożdżowym.

⁵⁹ Dobrym przykładem jest ilustracja przedstawiająca rozmowę Szagrata z Gorbagem – por. *Światy Tolkienowskie. Wizje Śródziemia*, tłum. M. Skibniewskiej, J. Kokot, Poznań 1996, il. nr 45 (ta sama została zamieszczona w wykorzystanym wydaniu *Władcy Pierścieni* po s. 520). Przegląd pomysłów ilustratorskich w tej pierwszej pozycji daje pewne rozeznanie, jak można zwizualizować świat Tolkiena. Sam Alan Lee nie zawsze zachowywał rysunkową powściągliwość, ale daleko mu do galerii patomorfologicznej z wersji filmowej.

Númenorejczyka, posłańca Saurona, zwizualizowano karykaturalnie. Nie chodzi już nawet o ocenę pomysłu: „pokażmy kogoś, kto ma same zęby, i to niezbyt czyste”, choć samo to każe zapytać, czy takiego wysłannika da się potraktować poważnie, prowadząc dyplomatyczne negocjacje z ogromną szczęką na koniu (w oryginalnie oczywiście posłaniec, który jest człowiekiem, ma oczy, a gry spojrzeń odgrywają pewną rolę w konfrontacji). Znacznie poważniejszym problemem jest reakcja króla. Jest ona całkowicie niezgodna z charakterem postaci. Obieżyświat nade wszystko potrafił nad sobą panować, dziesiątkami lat czekał, pokornie skrywał swą tożsamość, służąc innym – te losy wyrobiły w nim cechy, które o wiele bardziej niż genealogia umożliwiły mu sięgnięcie po koronę: cierpliwość, skromność, miłosierdzie, opanowanie, stałość i szlachetność najwyższej próby. Obieżyświat dlatego stał się Elessarem, że taki jest – z tego właśnie powodu jako jeden z nielicznych oparł się przemożnej pokusie Pierścienia. Można by nawet uznać taki charakter za nieprawdopodobnie kryształowy, ale Tolkien mocno podkreśla jego wyjątkowość (na przestrzeni tysięcy lat) oraz długi i trudny czas kształtowania⁶⁰ – od tej strony zatem mamy zachowaną psychologiczną logikę. Niestety w filmie załamała się ona zupełnie. Wśród rycerskich czy arystokratycznych elit, nawet moralnie mniej wyrobionych, przestrzega się święcie pewnych reguł. Należą do nich prawa gościnności, równe szanse w walce, honorowe reguły negocjacji, nietykalność posłów. Gandalf jasno to potwierdza: „Nikt jednak tutaj nie zamierza cię tknąć. Nie obawiaj się z naszej strony niczego, dopóki pełnisz swoją misję poselską”⁶¹. Reguły te filmowy Aragorn łamie drastycznie, po prostu ścinając głowę Sauronowego wysłannika niczym sobiepan-watażka albo wschodni despota. Człowiek, który czekał siedemdziesiąt lat, który się zmagał (skutecznie!) z sa-

⁶⁰ Aragorn sam o sobie mówi: „when have I been hasty or unwary, who have waited and prepared for so many long years?” – LotR, II, 776.

⁶¹ WP, ks. V, *Czarna Brama*, s. 608.

mym sobą i z Władcą Ciemności, traci panowanie nad sobą przy rozmowie z podwładnym wroga? Szlachetny dziedzic Isildura i Elendila, król Arnoru i Gondoru osobiście (!) ścina posła?! Jest to wyraźnie gest obliczony na poklask publiczności tzw. kina akcji⁶². Z „chłodnym, czystym tonem” historii Tolkiena nie ma absolutnie nic wspólnego.

⁶² Brian D. Walter usiłuje to tłumaczyć strategią reżysera, który redukował postać Gandalfa, aby rozbudowywać i uaktywniać innych bohaterów (B. D. Walter, *The Grey Pilgrim. Gandalf and the Challenges of Characterization in Middle-Earth* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 243-244). Zabiegi te współgrają z ogólnym naciskiem twórców filmu na działanie bohaterów w typie dzielnych i silnych twórców lepszej rzeczywistości. Książkowe postacie są powściągliwsze. Reżyserska strategia ma też swoje implikacje filozoficzno-polityczne – umniejszenie wiodącej roli Gandalfa, przewyższającego wiedzą i władzą wszystkich pozostałych bohaterów, kontestuje hierarchiczny model świata, gdzie stara mądrość jest zawsze doskonalsza, na rzecz modelu bardziej równościowego, gdzie każdy jest tak samo ważny, a zbiorowa wola i inicjatywa przeważają nad autorytetem (ibidem, s. 245 i 247). Janet Brennan Croft zauważa jeszcze, że amerykański mit superbohatera zakłada specyficzne postrzeganie jego osoby przez widownię jako kogoś poddanego wątpliwościom – nie tylko podobnego do widowni, ale nawet nieraz od niej słabszego, ułomniejszego (zwłaszcza emocjonalnie). Książkowy Frodo lub Aragorn są postaciami w pewnym sensie parenetycznymi, które nadają się do podziwiania lub zachęcają do naśladownictwa. Ich filmowe odpowiedniki zakładają utożsamienie lub wręcz poczucie wyższości u widowni skonfrontowanej ze słabością czy wahaniem bohaterów (J. B. Croft, *Jackson's Aragorn and the American Superhero Monomyth* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 259-260). Uderzająco współbrzmi to ze sformułowanymi przez innego z Inklingów, C. S. Lewisa, zarzutami wobec tego, jak współcześnie realizuje się zasady demokracji: „Jestem zaszokowany słysząc, że w sklepie [w Stanach Zjednoczonych] odmówiono obsłużenia Chińczyka. Dawno już wiedziałem, że cała ta mowa o braterstwie (w Ameryce i gdzie indziej) jest zwyczajną hipokryzją. Albo raczej, że człowiek, który tak mówi, w rzeczywistości ma na myśli „nikt nie stoi wyżej ode mnie”, nie zaś „nikt nie stoi niżej ode mnie” – C. S. Lewis do N. N., 7 V 1955 [w:] C. S. Lewis, *Listy do nieznanjomej*, tłum. Z. Kościuk, Warszawa 1997, s. 43. Bardzo interesujący

Ułomność filmowej sceny ma dodatkowy aspekt. Tolkien stworzył olbrzymią opowieść, środkiem której lśni potężny, nie-zrównanej mocy skarb: Pierścień Władzy. W klasycznej przygodzie skarb taki zdobywa się wśród rozmaitych przeciwności. Tutaj odwrotnie: cały wysiłek bohaterów koncentruje się na tym, by się skarbu pozbyć. Ta rajska historia *à rebours* jest zatem historią zaniechania. Zwycięża nie ten, co korzysta, lecz ten, co się powstrzymuje. Nie chodzi tylko o Pierścień – Aragorn przykładowo nie wykorzystuje rodzącej się miłości Éowiny. Zapytany, co zrobi z zamkniętym w Orthanku Sarumanem, Gandalf odpowiada: „nic mu nie zrobię. Nie pragnę władzy”⁶³. Galadriela po odparciu pokusy wzięcia Pierścienia mówi: „wyrzeknę się wielkości, odejdę na zachód”⁶⁴. Legolas pociesza Gimlego: „Ciebie zaliczam do szczęśliwych, bo z własnej woli wyrzekasz się tego, coś znalazł”⁶⁵. Kluczowymi momentami są chwile, kiedy Bilbo, Frodo i wreszcie Sam powściągają miecze przed zabiciem Golluma; również Faramir oszczędza Golluma i hobbitów. To dzięki tym gestom zaniechania Pierścień ostatecznie ulega zniszczeniu⁶⁶. Jeszcze pod koniec opowieści Frodo zabrania zabicia Sarumana i puszcza wolno Grímę, a wreszcie na zawsze opuszcza

jest wątek praktycznej realizacji równości jako zakwestionowania nadrzędnych autorytetów, poza swoim własnym; pod tym względem filmowa wersja *Władcy Pierścieni* znacząco redukuje przesłanie książki, że w świecie istnieją nadrzędne autorytety, a podporządkowanie się im jest nie tylko cnotą, ale niejednokrotnie jedynym prawidłowym sposobem postępowania.

⁶³ WP, ks. III, *Głos Sarumana*, s. 397.

⁶⁴ WP, ks. II, *Zwierciadło Galadrieli*, s. 249.

⁶⁵ WP, ks. II, *Pożegnanie z Lórien*, s. 258.

⁶⁶ Jest to niezwykle ważny wątek. Jak wiadomo, Frodo nie dopełnił misji, ponieważ nie zniszczył Pierścienia, a zarazem spełnił ją, ponieważ Pierścień został zniszczony – stało się tak, ponieważ wcześniej oszczędzono Golluma. W ten sposób równie ważne co przyniesienie Pierścienia aż do Góry Przeznaczenia jest wcześniejsze (w przypadku Bilba o 78 lat) darowanie życia Gollumowi.

dom i ojczyznę. Fenomen rezygnacji i odejścia to z całą pewnością jeden z elementów Tolkienowskiej wzniosłej tęsknoty i nostalgii, bardzo przy tym osobisty. Jego przejmującym wyrazem jest fragment kończący przygody kowala z Przylesia Wielkiego w Czarodziejskiej Krainie: „u krańca drogi czeka tylko wyrzeczenie”⁶⁷. Trudno wątpić, że Tolkien pisał tu o sobie.

Jakkolwiek realizatorzy filmu wiele z tych sytuacji zachowali, charakterystyczna dla kina przygodowego „skłonność do działania” parokrotnie złamała pisarski zamysł. Najwyraźniej dostrzec to można, kiedy Faramir każe pojmanych hobbitów targać do Osgiliath, ale szczytem niekonsekwencji jest właśnie zamordowanie posła pod Czarną Bramą. To siły zła są agresywne – siły dobra w s t r z y m u j e szlachetna litość, rozważa i honor.

Są autorzy, którzy jednak uważają, że zmiany takie przysłużyły się filmowi: „My view is that’s better to have film with energy and entertainment value that takes liberties than one that sticks to the original with bland respect”, zaś „these popular-genre elements [...] prevent the film from becoming another staid, respectable adaptation of a classic”⁶⁸. Kryje się za tym z jednej strony dylemat, czym właściwie jest ekranizacja, a z drugiej wyraźna supozycja, że bez „przeciąganych bitew, potworów, elfich amantów i komicznych przerywników”⁶⁹ samo dzieło Tolkiena jest niewystarczająco atrakcyjne. Jest oczywiste, że film musi posługiwać się (częściowo) innymi środkami niż literatura, jednak wcale nie jest oczywiste, co przy ekranizacjach należy dodać, a co pomi-

⁶⁷ J. R. R. Tolkien, *Kowal z Przylesia Wielkiego; Przygody Toma Bombadila*, przekł. C. Frąc, A. Jagiełowicz, Warszawa 2002, s. 42. Nie trzeba wielkiej przenikliwości, by w Kowale dostrzec zarysy duchowej drogi pisarza.

⁶⁸ K. Thompson, *Gollum Talks to Himself. Problems and Solutions in Peter Jackson’s The Lord of the Rings* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 33.

⁶⁹ Ibidem.

ną⁷⁰. Jeśli pomijamy elementy konstytuujące przedstawianego świata, samą jego esencję⁷¹, a dodajemy coś, co się z autorskim zamysłem jawnie kłóci, zostajemy z poważnym pytaniem – czy udało nam się filmowymi sposobami pokazać, o czym jest ekr-

⁷⁰ Zarzucano Jacksonowi, że wiele epizodów (zwłaszcza Stary las, Tom Bombadil i Kurhany) zostało pominiętych nie dlatego, że – jak twierdzono – objętość filmu by tego nie wytrzymała, ale dla zrobienia miejsca innym, często wymyślonym lub rozwlekłym scenom, np. walkom lub historii Aragorna i Arweny. Zob. J. D. Rateliff, *Two Kinds of Absence. Elision and Exclusion in Peter Jackson's The Lord of the Rings* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 71-73. Joseph Ricke i Catherine Barnett, omawiając szczegółowo sposób pokazania Lórien, ocenili, że wycinanie poszczególnych scen nie tylko skróciło czy przyspieszyło narrację (co jest zrozumiałe w kinematografii), ale jednocześnie zredukowało całościową wymowę i podstawowe przesłanie opowieści. Przywołano przy tym znane wyznanie Tolkiena, że spokojne, liryczne Lórien było dla niego najcenniejszym i najbardziej poruszającym miejscem w książce, co kontrastuje z upodobaniem Petera Jacksona do potworów i siekaniny. Uszczypliwie skomentowano, że dostaliśmy coś w rodzaju adaptacji *Wojny i pokoju*, która pominęła pokój – J. Ricke, C. Barnett, op. cit., s. 318-320.

⁷¹ Tom Shippey uznał, że taką konstytuującą cechą jest metoda pisarska Tolkiena, który zastosował technikę narracyjnej przeplatanki, ale w specjalny sposób, mianowicie opisując losy poszczególnych postaci dłuższymi blokami, a nie zazębiającymi się scenami. W ten sposób czytelnik, podobnie jak bohaterowie, nie wiedząc o symultanicznych wydarzeniach, musi postrzegać decyzje protagonistów jako narażone na prawdopodobną klęskę. Opisano to lapidarnie jako „nadzieję bez gwarancji”, gdzie ostateczny sukces następuje dzięki zewnętrznej okoliczności – przypadkowi, a *de facto* łąsce. W ocenie Toma Shippeya ta „ponura świadomość prawdopodobnej klęski” jest „very far removed from the mode of commercial cinema”, a decyzja reżysera, by zagęścić przebitki między wątkami, zaciera ważne filozoficzne przesłanie książki o wytrwałym działaniu pomimo niepewności czy niewiedzy, postawie, która w dzisiejszym odbiorcy kina komercyjnego wywołuje „fundamental discomfort” – Y. Kisor, *Making the Connection on Page and Screen in Tolkien's and Jackson's The Lord of the Rings* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 122-123, 131-132; autorka eseju uważa jednak, że Jacksonowi udało się zachować zasadnicze przesłanie Tolkiena.

nizowana opowieść, czy też raczej wykorzystując, a nawet żerując (choćby i z respektem) na opowieści, pokazaliśmy własny, w osobistym przekonaniu atrakcyjniejszy (i bardziej dochodowy) pomysł⁷².

Przywołując klasyczną pracę Rudolfa Otto *Das Heilige*, J. Ricke i C. Barnett stwierdzili, że wzniosłość (*the sublime*) jest cechą, która w sztuce umożliwia pokazanie czy wręcz doświadczenie tego, co określa się terminem *numinosum*. Doświadczenie numinotyczne to zetknięcie ze świętością, które wywołuje pełne respektu uniesienie, radosną bojaźń, przeniknięte szczęściem drżenie przed odsłaniającym się majestatem⁷³. Śródziemie, a zwłaszcza takie miejsca jak Lórien stanowią przestrzeń i powód doświadczenia numinotycznego⁷⁴ – czytelnik, a niezawodnie i sam autor mogą (choć nie muszą) przeżyć momenty tęsknoty, kiedy „radość jest ostra jak miecz”, zaś myśl „ulatuje w krainę, gdzie ból i szczęście stapiają się w jedno, a łzy poją weselem jak wino”⁷⁵. Ta nieokreślona kraina, którą w świecie Tolkiena można dostrzec w szczęśliwym, choć ukrytym Zachodzie, dla ludzkiego

⁷² Sam reżyser mówił wprost o „selfish attitude” i dopowiadał: „These movies have the same title, by they’re not The Lord of the Rings” – K. Thompson, op. cit., s. 35. Na temat marketingowych oczekiwań wytwórni zob. uwagi Janet Brennan Croft, op. cit., s. 252 i nast. Piszząc o ekranizacjach kronik narnijskich C. S. Lewisa, Katarzyna Jabłońska podsumowała je tak: „[ekranizatorzy] potrafią zilustrować opowieści, ale w adaptacjach nie wybrzmiewa ich wewnętrzne bogactwo. Być może język wielkich produkcji filmowych w ogóle nie jest w stanie osiągnąć tego, co udało się Lewisowi. Nadprzyrodzone wyswobadza on z często fałszywych, skażonych infantylizmem schematów” – eadem, *Zapach Boga*, „Tygodnik Powszechny” 9 I 2011, nr 2, s. 20. Można to odnieść również do dzieła Tolkiena.

⁷³ Por. polski przekład R. Otto, *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, tłum. B. Kupis, Warszawa 1968. Przystępnie objaśnił zagadnienie C. S. Lewis w swoim *Problemie cierpienia*, przekł. A. Wojtasik, Kraków 2010, s. 13-22.

⁷⁴ J. Ricke, C. Barnett, op. cit., passim, ale zwł. s. 326-327.

⁷⁵ WP, ks. VI, *Na polach Kormallen*, s. 650.

doświadczenia jest bliska „drugiej stronie życia”, innemu poziomowi egzystencji, który splata, wyjaśnia i dopełnia ziemskie doznania. Rezygnacja ze wzniosłości nie ma zatem jedynie skutków stylistycznych, lecz utrudnia, a czasem uniemożliwia takie doświadczenie. Jeśli stanowi ono bardzo zasadniczy temat książki, adaptacja gubi jeden z podstawowych sensów opowieści⁷⁶.

Zło fizyczne i metafizyczne

Problematyka konfrontacji dobra ze złem jest oczywistym gruntem, na którym osadzono wydarzenia i charaktery konkretyzujące rozmaite aspekty tej konfrontacji. Tutaj chciałbym się zatrzymać przy kwestii sposobów, na jakie Tolkien pokazuje zło. Kwestię tę bardzo głęboko prześledził Tom Shippey, omawiając przenikanie się w świecie Tolkiena dwóch koncepcji zła: boecjańskiej i manichejskiej. Na skromniejszą skalę przyjrzyjmy się kilku wątkom o b r a z o w a n i a zła przez pisarza i filmowców.

Zło Tolkienowskie jest niewidzialne albo słabo widzialne, co dla ekranizatorów musi stanowić poważne wyzwanie⁷⁷. Weźmy przykład Balroga.

⁷⁶ J. Ricke i C. Barnett uważają, że ekranizacja Jacksona je zgubiła, choć w niektórych aspektach udało się numinotyczne wrażenia zasygnalizować bardzo poruszająco. Dotyczy to w ich przekonaniu zwłaszcza muzycznego tła podczas pobytu Drużyny w Lórien. Idąc za R. Otto, wskazują jednak, że najsukcesowniej artystyczną przestrzenią spotkania z *numine* są cisza i ciemność – eidem, *Filming the Numinous*, op. cit., s. 326.

⁷⁷ Por. J. R. R. Tolkien do Roberta Murraya, 4 XI 1954 (list 156), s. 302, 309. Dostrzeżono, że realizatorzy filmu wymyślali nowe potwory i mnożyli książkowe, aby pokazać widowni ucieleśnione zło, które w książce jest zasadniczo bezcielesne. Tworzyli zaś te potwory tylko po to, by je na oczach publiczności zabić, czego najlepszym przykładem jest wyhodowany przez

Pośród ogromnego cienia czarna sylwetka z kształtu podobna do ludzkiej, lecz większa; siła i groza tchnęły z tego stwora i wyprzedzały go, gdziekolwiek szedł. [...] Płomienie strzeliły ku górze jakby na powitanie i opłoty go wieńcem. Czarny dym zawirował w powietrzu. Rozwiana grzywa potwora tliła się syjąc iskrami. W prawym ręku miał sztylet wąski i ostry jak płomienny jęzor. W lewym dzierżył bicz wielorzemienny [...]. Czarna postać w ognistej łunie pędziła ku nim. [...] płomienny cień przystanął [...]. Cień rozpostarł się nad nim na kształt dwóch ogromnych skrzydeł. [...] Z nozdrzy Balroga buchnął ogień. [...] Ogień jego jak gdyby przygaśł, lecz ciemności dokoła jeszcze zgęstniały. Z wolna wstąpił na most i nagle wyrósł na olbrzyma, a rozpostarte skrzydła wypełniły przestrzeń od ściany do ściany⁷⁸.

Aragorn mówi o nim: „Zarazem cień i płomień, siła i groza”⁷⁹. Balrog jest przeciągniętym na stronę zła ognistym bytem duchowym, efektownym, oksymoronicznym połączeniem cienia i płomienia. Jak zazwyczaj bywa, groza odeń bije, w znacznej mierze ponieważ ma niedookreślony kształt, jest bardzo inny niż typowi mieszkańcy Śródziemia, których można widzieć, słyszeć, dotknąć. Autor, komentując zamierzaną filmową wersję *Władcy Pierścieni*, stwierdził: „Balrog ani razu się nie odzywa, nie wydaje też żadnego dźwięku”⁸⁰. W ekranizacji Jacksona najlepszą sceną z udziałem Balroga jest jego nadchodzenie. Ukazano to inteligentnie i malowniczo, wykorzystując halową konstrukcję quasi-gotyckiej wielkiej sali Morii. Balrog nadchodzi sąsiednią nawą, której Drużyna i publiczność nie widzą, natomiast w perspektywie nawy widocznej zbliżanie się potwora zapowiada gra cieni powoli przesuwających się na kolumnach i sklepieniu. Trafionym efektem jest nagłe rozpierzchnięcie się orków, czego większość Drużyny nie rozumie i odczuwa ulgę, chociaż to zapowiedź po-

Sarumana Lurtz – zob. S. Schroeder, „*It’s Alive!*” *Tolkien’s Monster on the Screen* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 149, 150.

⁷⁸ WP, ks. II, *Most w Khazad-Dumie*, s. 225-226.

⁷⁹ WP, ks. II, *Zwierciadło Galadrieli*, s. 243.

⁸⁰ J. R. R. Tolkien do Forresta J. Ackermana, VI 1958 (list 210), s. 410.

ważniejszego wyzwania. Już tu jednak realizatorzy dodali zduszone porykiwania – to chyba grzech kina popularnego, które upewnia widza na wszelkie sposoby, żeby nie musiał się zastanawiać, co widzi. Dlatego już konsekwentnie uwidoczniiony Balrog nie tylko ryczy, ale też kłapie ognistą paszczą, macha rogami i w ogóle zachowuje się jak rozjuszony skrzyżowanie bawołu z nietoperzem. Filmowcy postarali się, by jego zarysy nie były zbyt ostre, tworząc je z ruchliwych płomieni i ciemnego dymu. Nawet trudno formułować tu mocniejsze pretensje, ponieważ decyzja pokazania Balroga tradycyjnymi ujęciami kamery wymusza pokazanie łap, nosa czy faktury skóry. Ceną jest jednak ukonkretnienie zła⁸¹, a to ma swoje poważniejsze konsekwencje.

Zło tolkienowskie działa bowiem w przeważającej mierze na ducha bohaterów⁸². Balrog poraża strachem bardziej niż swoim ognistym biczem. Reżyser pokazał walkę na moście w Khazad-Dum jako próbę raczej duchową – Gandalf na szczęście nie wymienia ciosów z przeciwnikiem, ale powstrzymu-

⁸¹ Verlyn Flieger stwierdziła, że możliwość obrazowania prowadzi do upraszczającej dosłowności: „The attitude seems to be that if it can be done it must be done – and all too often with computer-enhanced technology, done to death, resulting not infrequently in effect for the sake of effect rather than to support the story or the theme. The capacity for computer-generated fantasy actually results in a constraining literality” – eadem, *Sometimes one word...*, op. cit., s. 57. W bardziej neutralny sposób E. L. Ridsen zauważył, że o ile literaturze brak zmysłowej bezpośredniości filmu, to w zamian zyskuje na potencjale wyobraźni – idem, *Tolkien's Resistance to Linearity. Narrating The Lord of the Rings* [w:] *Picturing Tolkien*, op. cit., s. 91-92.

⁸² T. Shippey wszakże obszernie (op. cit., rozdział III) omawia problem różnicy między złem, które jest tylko pokusą żerującą na wewnętrznych niedoskonałościach moralnych, a złem mającym własny byt, wywierającym mniejszy lub większy nacisk na bohaterów. Ponieważ w pierwszym przypadku udaje się zachować wolność wyboru, a w drugim często nie, powstaje problem odpowiedzialności za własne czyny i oczywiście problem sensu całej opowieści.

je go oporem swej wewnętrznej siły⁸³. Znacznie gorzej poszło z Nazgûłami. Sam autor komentował w 1957 roku przesłany mu scenariusz filmowej adaptacji romansu, odnosząc się do przygotowywania na Wichrowym Czubie:

Nie ma żadnej walki [...]. Ponura scena oświetlona niewielkim czerwonym ogniskiem, z powoli zbliżającymi się Upiorami jako ciemniejszymi cieniami [...] wydaje mi się o wiele mocniejsza niż jeszcze jedna scena wrzasków i raczej bezsensownych cięć bronią⁸⁴.

W wersji Petera Jacksona znalazła się „jeszcze jedna scena wrzasków”, chociaż zamiast cięć bronią zastosowano głównie ciosy i rzuty pochodnią. Pokazane Nazgûle tracą wiele ze swojej grozy, ale niewątpliwie twórcy filmu dołożyli starań, żeby utrzymać zamysł autora i widoczna jest jedynie ich zewnętrzna powłoka (bez pomocy Pierścienia nie widać ich twarzy). Natomiast kłopot, może nieprzewidywalny, stanowiły dźwięki wydawane przez Nazgûle. W ogóle pomysł Tolkiena, by pierwsze pojawienie się Nazgûla było jedynie dźwiękiem, jest bardzo inteligentny⁸⁵. Przy drugim, tym razem bezpośrednim spotkaniu hobbici najpierw słyszają tętent, a później węszenie⁸⁶. Tolkien po mistrzowsku buduje obraz Czarnych Jeźdźców przy pomocy niedo-

⁸³ Później, na początku II części filmu naprawiono ten „błąd” i Gandalf z Balrogiem solidnie się okładają.

⁸⁴ J. R. R. Tolkien do Forresta J. Ackermana, op. cit., s. 405-409.

⁸⁵ Nazgûle wprowadzał Tolkien niesłychanie zręcznie. Najpierw, kiedy po spokojnych krajach Eriadoru rozchodzą się pogłoski o rosnącym na południu Cieniu, słyszymy po wszystkich niepokojących wieściach, że „szep-tano też o jakichś stworach jeszcze groźniejszych, które nie miały nazwy” (WP, ks. I, *Cień przeszłości*, s. 40 – w oryginale czytamy o *murmured hints*, zatem sama wieść zapowiada Nazgûle dźwiękiem, cichym i niepokojącym – LotR, I, s. 57).

⁸⁶ WP, ks. I, *Trzech to już kompania*, s. 60.

mówień i uników⁸⁷. Kluczowy jest jednak moment, kiedy w trakcie wędrówki zaczyna się rozpogadzać, a podniesieni na duchu hobbici śpiewają wesoło – i ten właśnie moment wybrał pisarz, by wprowadzić pierwszą wyraźniejszą charakterystykę Nazgûli – ich głos:

Z wiatrem doleciał ich uszu przeciągły skowyt, jakby krzyk jakiegoś złośliwego i samotnego stworzenia. Wzbił się wyżej, opadł i zakończył ostrą, przenikliwą nutą [...] drugi skowyt odpowiedział pierwszemu, cichszy, dalszy, lecz tak samo mrozący krew w żyłach⁸⁸.

Jest to znakomity pomysł literacki. Zło, reprezentowane tu przez Nazgûle, jest odległe, nie siecze mieczem, ale oddziałuje paraliżująco na odwagę, wolę i rozum. Film poszedł na skróty, dając sceny osaczania, pogoni i rozpaczliwych skoków (na prom). Można to uzasadniać dynamiką obrazu i taki zabieg nie naruszył zasadniczo istoty sprawy. Z głosem Nazgûli natomiast nie udało się: wydają dość typowe, bardzo głośnie dźwięki przeciążonej szlifierki, znane z licznych horrorów⁸⁹.

⁸⁷ Znakomitym chwytem jest rozmowa Froda z Gildorem, który zapytany o to, kim naprawdę są Czarni Jeźdźcy, odpowiada: „nie sądzę, żebym powinien ci coś więcej o nich mówić, bo strach mógłby cię zniechęcić do dalszej podróży. [...] Shire nie stanowi już dla ciebie bezpiecznego schronienia” (WP, ks. I, *Trzech to już kompania*, s. 66). Skutkiem tego Frodo oczywiście jest tylko bardziej przerażony.

⁸⁸ WP, ks. I, *Na przełaj w pieczarki*, s. 71. Znacznie później sytuacja się powtarza, lecz natężenie emocjonalne jest większe (ks. IV, *Oblaskawienie Smeagola*, s. 414), aż do rozbudowanego opisu w ks. IV, *Schody Kirith Ungol*, s. 478.

⁸⁹ I może nie mogło się udać. To, co w tekście zostawia pole wyobraźni, która tworzy najstraszniejszy możliwy – bo niedookreślony – wariant krzyku Nazgûla, w relizacji dźwiękowej m u s i przybrać jakąś określoną amplitudę i barwę. Tym samym przestaje być to najstraszniejszy krzyk, ponieważ odbiorcy różnie go skojarzą i efekt może być wręcz odwrotny, nawet komiczny (szlifierka albo balon-prosiaczek).

Tymczasem kiedy w Bree książkowy Meriadok napotyka jednego z Nazgûli, znowu słyszy tylko głosy w ciemności, zza żywopłotu. Głosy są oczywiście ciche i godna uwagi jest reakcja hobbita: mimo że nie rozumie, o czym rozmawiają, odczuwa gwałtowne, niewytłumaczalne przerażenie, a próbując uciekać, popada w omdlenie, które określa jako „wpadnięcie do głębokiej wody”, „straszny sen” i „zupełne załamanie”⁹⁰. Bardzo sugestywny jest opis odczuwania i oddziaływania Nazgûli, jaki daje Aragorn. Mówi o ich węchowej wrażliwości na krew żywych istot i o i n n y c h jeszcze zmysłach, o cieniu, który na ich myśli rzucają postacie z normalnego świata. Wyraźnie podkreśla, że z a n i m wędrowcy zobaczyli Czarnych Jeźdźców, „niepokój zmącił im serca”⁹¹. Nim jeszcze się dowiemy, że Jeźdźcy się zbliżają, Frodo czuje zimny dreszcz w sercu, a Sam mówi: „nie wiem dlaczego, ale zdjął mnie strach”⁹². Kiedy Nazgûl nadlatuje niespodziewanie nad Drużynę siedzącą w łodziach, „nagły lodowaty dreszcze przeszył Froda i serce w nim stężało od morderczego zimna”⁹³ – choć przecież Nazgûl nawet go nie dotknął.

Niejasno zarysowane, podstępne i zasadniczo psychiczne oddziaływanie zła zostało w filmie oddane na trzy sposoby: słowami i muzyką, grą aktorską i obrazami. Już na samym początku słyszymy głos Galadrieli: „Shadow in the East, whispers of the nameless fear”, ze znakomicie dobranymi zdjęciami zmierzchu, nagich gałęzi, niespokojnych kręgów na wodzie i odgłosów natury. Gdyby twórcy filmu wbudowali weń więcej tego rodzaju scen, byłby on na pewno poważniejszym osiągnięciem artystycznym, a zarazem celniej oddawałby poetycki klimat romansu heroicznego oraz wykorzystywane przez Tolkiena sprzężenie stanu natury z przemianami polityczno-etycznymi w Śródziemiu. Wreszcie,

⁹⁰ WP, ks. I, *Obieżyświat*, s. 136.

⁹¹ Ibidem, ks. I, *Sztylet w ciemnościach*, s. 136.

⁹² Ibidem, s. 140.

⁹³ WP, ks. II, *Wielka rzeka*, s. 263.

co w tym przypadku najbardziej interesujące, taki rodzaj obrazowania zła jest po prostu bardziej przekonujący: zło niepokazane wprost, zło bezcielesne jest straszniejsze. Mimo to ekranizacja zawiera także udane wizje oddziaływania nadchodzącego zła. Może najlepszą jest pierwsze filmowe bezpośrednie zetknięcie z Nazgûlem, kiedy po zabawnej scenie ucieczki z kradzionymi warzywami hobbitci zbierają pieczarki. Miejsce jest sielankowe, całe w zielono-złoty i ciepłobrazowych kolorach, pełne słońca przesianego przez gałęzie. W tle łakomych przekomarzań towarzyszy kamera pokazuje Froda, zaniepokojonego bez widocznej przyczyny, a w nagłej ciszy słysząc nieprzyjemny szept znikąd, w którym pobrzmiewa imię hobbita. W następnym, szerszym ujęciu widz dostrzega w tle sceny niebieskawą mgiełkę, płamę chłodnego koloru. Zmienia się też muzyka: brzmia niskie, pojedyncze tony z długimi pauzami. Hobbit wpatruje się coraz intensywniej w perspektywę leśnej drogi, z którą zaczyna dziać się coś dziwnego. Ciemnieje, nabierając szaroniebieskich, monochromatycznych tonów, a jednocześnie teleskopowo się przybliża i zniekształca, jakby Frodo zapuścił spojrzenie w świat niematerialny, pozasłoneczną przestrzeń niepewności i lęku skrytą pod powłoką widzialnego uniwersum. Efekt teleskopowego zniekształcenia stwarza przykre wrażenie napierania czegoś groźnego. Wreszcie kamera sunie przy ziemi, filmując nagły podmuch przesypujących liście, muzyka przyspiesza, a w tle rozlegają się wizgi upiorów Pierścienia. Na tle takiego pomysłu sam jeździec i wypełzające z ziemi robaki wydają się banalni.

Oczywiście centralnym reprezentantem zła we *Władcy Pierścieni* jest Sauron, do którego wędrowcy zbliżają się stopniowo – zakres jego oddziaływania wzrasta, aż w końcu konfrontacja staje się niemal bezpośrednia. Niemal, ponieważ Tolkien jednoznacznie napisał, że od lat Sauron jest bezcielesny⁹⁴. Był

⁹⁴ Podczas narady u Elronda słyszymy, że [w II erze] „Sauron nie był jeszcze tak jak dziś od pierwszego wejrzenia odrażający” (WP, ks. II, *Narada*

to głęboko przemyślany zabieg, nie tylko jednorazowa inwencja. Tolkienowscy przedstawiciele zła to istoty pierwotnie dobre, które stopniowo złu ulegają. Towarzyszy temu rozpraszenie zasobów dobra, które w nich istniały, rozproszenie mocy i utrata pozytywnych atrybutów. W II erze Sauron był w stanie przybierać piękną i szlachetną postać, podobną księżetom elfów. Zagłada Númenoru i pokonanie go podczas bitwy na stokach Orodruiny odebrało mu tę zdolność, a utrata Pierścienia odebrała celeśność⁹⁵. O Sauronie dowiadujemy się po raz pierwszy z opowieści, jaką Gandalf snuje oszołomionemu Frodowi. Słyszymy, że „duch pokonanego Saurona uleciał i krył się przez wiele lat, dopóki znowu nie przybrał nowej postaci w Mrocznej Puszczy”⁹⁶. Ta nowa postać to bardzo mgliście zarysowana postać czarnoksiężnika z Dol Guldur – nie wiadomo, czy w ogóle da się mówić o jakimś jego wyglądzie. Przepędzony stamtąd, Sauron uciekł do Mordoru i mówiono o nim jako o „nowym cieniu, który wstał na południu”⁹⁷. Zanim autor podał we *Władcy Pierścieni* jakiegokolwiek szczegółów jego postaci, wykreował bardzo zręczną jej zapo-

u *Elronda*, s. 171), co sugerowałoby jakąś niekonsekwencję autora, łatwą zresztą do wytłumaczenia sposobem pracy nad tekstem. Jednak trzeba uznać, że to tłumaczenie Marii Skibniewskiej nazbyt wizualnie oddaje oryginalną treść: „For in that time he was not yet evil to behold” (LotR, I, 315), co można by nawet oddać słowami: „jeszcze nie był postrzegany jako zły”; sformułowania „tak jak dziś” w oryginalnym tekście nie ma.

⁹⁵ Szczegółowe losy Saurona zawarł Tolkien w opowieściach poprzedzających chronologicznie *Władcę Pierścieni*, gdzie podał tylko skrót wydarzeń z dawnych czasów, w dodatkach na końcu (por. WP, *Królowie Numenoru*, s. 704). Zebranie tych wiadomości z odnośnikami do *Władcy Pierścieni* i *Silmarillionu* podał R. Foster, *Encyklopedia Śródziemia*, przekł. A. „Bilbo” Kowalski, T. A. „Halbarad” Olszański, A. „Evermind” Sylwanowicz, Warszawa 2003, s. 240-242.

⁹⁶ WP, ks. I, *Cień przeszłości*, s. 46 (oryginał wyraźnie mówi o Sauronie *spirit* oraz *shadow*, który później *took shape again* – LotR, I, 69). Oznaczałoby to przybranie kształtu, nigdzie jednak nie dookreśla się tego kształtu.

⁹⁷ Ibidem, s. 50.

wiedź. W gościnie u Toma Bombadila gospodarz podnosi pierścień do oka i patrzy przezeń na hobbitów. Tolkien krótko napisał, że był to widok „zarazem przerażający i komiczny”⁹⁸ – czytelnik może łatwo wyobrazić sobie, dlaczego komiczny, ale jego przerażające oddziaływanie odsłoni się dopiero później, w tym momencie jest niewytłumaczalne i trochę niepokojące.

Następnym, niesłyszane subtelnym sygnałem niepokoju związanego z motywem oka jest czerwona gwiazda, którą Frodo widzi w Rivendell, czekając na rozpoczęcie wędrówki do Mordoru. Pisarz, który już wprowadził motyw narastającego zagrożenia, każe tej gwiazdzie rozpałać się coraz mocniej nad południowym horyzontem – „niby czujne oko” (*watchful eye*)⁹⁹. Oczywiście jest to faktycznie gwiazda, ale umiejscowienie, barwa i porównanie czynią z niej antycypowaną figurę czerwonego światła z Barad-dûr, sygnalizującego czujną obserwację świata przez Władcę Ciemności. Skojarzenie jest pozornie niewinne i doskonale wprowadza do narracji motyw wpływu, jaki wywiera zło: wewnętrznego poczucia, że coś (czy ktoś) patrzy, naporu niegodziwej woli; Elrond przy wymarszu zauważy, że trzeba się strzec o c z u sług Saurona. Ponieważ pokusa Pierścienia działa uzależniająco, poczucie bycia pod obserwacją jest częścią tego natrętnego uzależnienia – i będzie we Frodzie rosło. Motyw czerwonego punktu na horyzoncie wróci w znacznie groźniejszej sytuacji, kiedy Frodo i Sam patrzą wieczorem ze wzgórz Emyrn Muil ku Mordorowi:

na granicy nadciągającej nocy rysował się ciemny wał, jakby odległe pasmo gór albo nieruchoma smuga dymu. Od czasu do czasu w miejscu, gdzie ziemia spotykała się z niebem, wzbijało się w górę czerwone światło¹⁰⁰.

⁹⁸ WP, ks. I, *W domu Toma Bombadila*, s. 99.

⁹⁹ Ibidem, ks. II, *Pierścień rusza na południe*, s. 191; LotR, I, 357.

¹⁰⁰ Ibidem, ks. IV, *Oblaskawienie Smeagola*, s. 411.

Znowu można to interpretować jako zjawisko naturalne, przebłyski erupcji wulkanicznych Góry Przeznaczenia. Wytrawny czytelnik jednak nie da się zbyć, a Frodo kilka razy przy tej okazji wspomni o chęci ucieczki przed spojrzeniem „wrogiego Oka”¹⁰¹. Czerwone światło na horyzoncie, teraz już faktycznie umiejscowione w Mordorze, jest punktem (tworzonym naturalnymi środkami) przypominającym o obecności złej mocy – nie jest jednak jej p o s t a c i ą. Wybiegliśmy jednak nieco naprzód.

Po raz pierwszy o widocznej formie Saurona Tolkien napisał dopiero w scenie, kiedy Frodo zajrzał w Zwierciadło Galadrieli. Pojedyncze oko ukazuje się wśród nieprzeniknionych ciemności, jest obrzeżone płomieniami, ale wewnątrz szkliste, ma kolor żółty jak u kotów¹⁰² i czarną źrenicę. Warto tu zwrócić uwagę na dwie sprawy – Frodo nie widzi Oka bezpośrednio, jego obraz to tylko wizja w magicznym zwierciadle: chociaż się rozgląda, Oko go nie widzi. Nie znajduje się ono g d z i e ś, lecz objawia się w pustce i ciemności, poza światem fizycznym. Jego wygląd zatem jest drugorzędny, o wiele ważniejsze jest jego oddziaływanie – świadomość, że Oko go szuka, paraliżuje Froda, który nie może przestać patrzeć. Nie ulega wątpliwości, że wizja Oka w Zwierciadle Galadrieli ma charakter symboliczny. Nieco dalej władczyni Lórien mówi, że widzi nieprzyjaciela, a ten próbuje ją dostrzec, lecz drzwi przed nim są wciąż zamknięte – mało przy-

¹⁰¹ Ibidem, s. 412.

¹⁰² WP, ks. II, *Zwierciadło Galadrieli*, s. 248. Można zauważyć, że przydanie zwizualizowanemu w filmie Oku pionowej źrenicy było dowolnością nieosadzoną w tekstach pisarza. W cytowanym fragmencie porównanie do kota dotyczy barwy tęczęwki, nie kształtu źrenicy. Kształt ten jako kolisty pokazują rysunki emblematyczne samego Tolkiena (godło Mordoru), gdzie jednak oko jest czerwone. Podobnie Aragorn mówi o Sauronie: „Czerwone Oko” (ks. III, *Zdobycze wojenne*, s. 384); kolor ten wielokrotnie opisuje światło w Barad-dûr i czerwień należy bezwzględnie uznać za właściwą barwę Sauronowego spojrzenia.

tomny byłby czytelnik dopytujący się, gdzie są te drzwi i czy mają połączoną klamkę.

Kolejne zetknięcie Froda z Sauronem następuje, kiedy hobbit, broniąc się przed Boromirem, wkłada Pierścień na szczyt Amon Hen. Drużyna jest już coraz bliżej kraju Nieprzyjaciela, z góry widać zarysy łańcuchów otaczających Mordor. Pierścień wyostreza wzrok Froda i umożliwia mu sięgnięcie spojrzeniem aż do Czarnej Wieży. Właściwie nie tyle umożliwia, co wymusza.

Nagle wyczuł obecność Oka. Tam, w Czarnej Wieży, czuwało bezsenne i już świadome, że Frodo je widzi. Skupiała się w nim potężna wola. Skierowało się w stronę hobbita, jak wyciągnięty palec, szukający ofiary. Jeszcze chwila, a znajdzie Froda, przygwoździ go do miejsca¹⁰³.

Sięgnięcie Froda spojrzeniem aż do wnętrza Mordoru nie powinno być automatycznie rozumiane jako rzeczywisty ogląd, jakby przez lunetę. Fizycznie nie jest ono możliwe z powodów geograficznych: odległość między Amon Hen a Barad-dûr jest zbyt wielka¹⁰⁴, a po drodze są góry. Kontakt z Sauronem opisany jest innymi kategoriami niż zwykle postrzeganie zmysłem wzroku. Ważne tu jest pierwsze zdanie – „and suddenly he felt the Eye”. Ze strony Saurona „it had become aware of his gaze”¹⁰⁵. Jest to zatem szczególna sytuacja budzącego się po czucia bycia obserwowanym, bez fizycznej lokalizacji źródła tej obserwacji. Ponieważ wzrok i widzenie są podstawowym sposobem poznania rzeczywistości, stanowią też źródło bogatej metaforyki – w języku zatem mogą się pojawiać określenia dotyczące widzenia, choć nie dokonuje się ono wedle normalnych praw optyki. Tolkien szuka zresztą porównań w doznaniach innych

¹⁰³ WP, Ks. II, *Rozstanie*, s. 273.

¹⁰⁴ Wynosi ona około 200 mil, zaś Barad-dûr stała jeszcze kilkadziesiąt mil dalej, por. K. W. Fonstad, *Atlas Śródziemia*, przekł. T. A. Olszański, Warszawa 2007, s. 170-171.

¹⁰⁵ LotR, I, 523.

zmysłów: Frodo odczuwa spojrzenie Oka tak intensywnie jak dotyk macającego palca (*like a finger he felt it, searching for him*¹⁰⁶). Nie sposób rozumieć wszystkich tych określeń dosłownie, a ich dosłowna wizualizacja byłaby groteskowa.

Podobnie spotkanie Peregrina z Okiem za pośrednictwem palantíru nie ma charakteru dosłownego. Wydaje się, że Peregrin musi widzieć Saurona, który przychodzi (*then he came*) i patrzy (*he just looked*). Jednak to tylko pozory, bo nieco dalej czytamy, że dopiero po chwili Sauron zdawał się dostrzec hobbita (*seemed to see*), a pod wpływem jego skupionej uwagi ten czuł się jak dżgany nożami¹⁰⁷. W rzeczywistości musi tu znowu manifestować się bezcielesna siła oddziałująca na świadomość i wolę. Hobbit przecież rozumie, co mówi Sauron, chociaż go nie słyszy, nie ma też mowy o żadnych szczegółach wyglądu władcy Mordoru¹⁰⁸.

Frodo usiłuje zejść z Eryn Muil, ponieważ czuje się tam odsłonięty i narażony na obserwację przez wrogie Oko z Mordoru. Można to rozumieć tak, że obawia się kolejnego ataku pokusy, która poddałaby go mocą Pierścienia woli Władcy Ciemności (nieco wcześniej zastanawia się, czy błędzenie po wzgórzach nie jest wywołane tym, że „wola Czarnej Wieży kieruje krokami” wędrowców), albo też prościej – obawia się oczu szpiegów Saurona, zwłaszcza takich jak Nazgûle, z którymi kontakt także miał wpływ paraliżujący¹⁰⁹.

Ważne są słowa, którymi Tolkien opisuje rosnącą udrękę Froda, coraz dolegliwszą od przejścia przez Martwe Bagna. Hob-

¹⁰⁶ Ibidem.

¹⁰⁷ LotR, II, 774.

¹⁰⁸ „He did not speak so that I could hear words. Je just looked, and I anderstood” – LotR, II, 774.

¹⁰⁹ WP, ks. IV, *Obłaskawienie Smeagola*, s. 412. Tutaj ewidentnie chodzi o poczucie odsłonięcia, które wywołuje w Powierniku Pierścienia odrazę do gór Eryn Muil. Kawałek dalej Frodo mówi raczej o szpiegach: „the eyes of the Dark Country looking over the marshes” – LotR, II, 795.

bitowi coraz bardziej ciąży Pierścień, lecz „bardziej jeszcze niż to brzemień gnębiła go myśl o Oku, bo tak sobie nazwał Nieprzyjaciela” (*so he called it to himself*)¹¹⁰. Jest to niezwykle interesujący moment w tekście *Władcy Pierścieni*. Można by powiedzieć, że Frodo reprezentuje wszystkich synów świata materialnego, którzy muszą jakoś wizualizować pojęcia duchowe. Nie ulega bowiem żadnej wątpliwości, czym jest Oko, o którym myśli Frodo: „wroga, napięta potężnie wola, usiłująca przebić ciemność i chmury, ziemię i ciało, żeby go dostrzec, spętać morderczym spojrzeniem, obnażyć i obezwładnić”¹¹¹.

Twórcy filmu stanęli tu przed bardzo trudnym zadaniem, z którego zdawali sobie sprawę, mianowicie ich główny bohater negatywny właściwie nie ma fizycznej postaci. Sauron pod koniec III ery jest duchem, który manifestuje się przez oddziaływanie na wolę innych¹¹². Jest określany jako Oko nie dlatego, że jest okiem, ale właśnie ze względu na owo poczucie bycia natarczywie obserwowanym, nadzorowanym i przynaglanym, wreszcie zmuszanym. Podobnie działają jego słudzy, ale i inne złe siły, a prawdę rzekłszy, dobre również: czytelnik Tolkiena nieraz najpierw słyszy o wrazeniu, jakie powstaje i narasta w sercach bohaterów, a dopiero później (jeśli w ogóle) sprawca się pokazuje.

Wynika to z tradycyjnego poglądu, że walka dobrych i złych sił rozgrywa się zasadniczo we wnętrzu osoby. Było fundamentalnym przekonaniem Tolkiena, że zło i dobro nie wypróbowują się w zaszlachtowaniu pięćdziesięciu orków, ale w zmaganiach z samym sobą, w uczciwej refleksji sumienia, w codziennej wytrwałej pielęgnacji nadziei i pokory – wyciągnięcie miecza może być skutkiem tej codziennej walki równie dobrze jak jego pozostawie-

¹¹⁰ WP, ks. IV, *Przez Moczary*, s. 429; LotR, II, 824.

¹¹¹ Ibidem.

¹¹² Podobnie kiedy Gandalf mówi o swojej walce z Okiem Mordoru, chodzi mu o zmaganie duchowe, bo protagonistów dzielą ogromne odległości (WP, ks. III, *Biały Jeździec*, s. 340).

nie w pochwie¹¹³. Pisarz reprezentował tu katolicki pogląd przyjmujący realną wolność człowieka wobec dobra i zła¹¹⁴. Gdy kazał Frodowi patrzeć na Oko Saurona w Zwierciadle Galadrieli, stwierdził wyraźnie, że Oko nie może dostrzec hobbita, chyba żeby sam się na to zgodził. Oto definicja samego serca dramatu bohaterów: pokusa i opór wobec niej. Pierścień nie rzuca zaklęć i nie miota sztyletami, lecz „kusi, kruszy wolę i zaćmiewa umysł”¹¹⁵. W Tolkienowym świecie na zło trzeba się zgodzić, wówczas zyskuje ono władzę. Oczywiście ponieważ zgoda taka umieszczona jest w czasie, zdarza się, że nie ma odwrotu od konsekwencji wcześniejszych wyborów – Nazgûle, nawet gdyby chciały, nie są w stanie wyrwać się spod władzy zła, któremu kiedyś dały przystęp do siebie. Wrodzone zalety, jak dobroć, litość, przyjaźń i umiarkowanie, mogą do pewnego etapu wystarczyć, by opierać się pokusom, ostatecznie jednak potrzebna jest heroiczna mądrość (związana z zakorzenieniem w rajskiej rzeczywistości Zachodu, jak u Gandalfa, Aragorna, Elronda czy Galadrieli), by zło odeprzeć całkowicie. U istot jej pozbawionych (jak Frodo) konieczna jest interwencja czynników nadprzyrodzonych, w książce wspomnianych dyskretnie, w korespondencji Tolkiena wprost określanych jako Łaska. Jednoznacznie ukazuje to finał wypadku na Amon Hen:

Dwie siły zmagaly się w duszy Froda. Przez chwilę wił się w męce, przeżyty dwoma ostrzami równej mocy. Nagle otrzeźwiał. Nie ten głos i nie Oko, lecz on sam, Frodo, ma wolny wybór i rozporządza jedną, ostatnią chwilą, by wyboru dokonać. Zdjął Pierścień z palca¹¹⁶.

¹¹³ Zob. J. Ricke, C. Barnett, op. cit., s. 320. Kino komercyjne nie ma prawie żadnego zrozumienia dla tych tematów: chce bohatera, który skutecznie strzela, a nie roztrząsa sprawy w zaciszu własnego sumienia.

¹¹⁴ Por. na ten temat obszerną, zniuansowaną i ważką analizę T. Shippeya, op. cit., s. 139-166.

¹¹⁵ WP, ks. VI, *Wieża nad Kirith Ungol*, s. 615.

¹¹⁶ Ibidem, ks. II, *Rozstanie*, s. 273.

Podczas dalszej podróży hobbita czytelnik towarzyszy zmaganiom Froda z pokusą użycia i zawłaszczenia Pierścienia; Tolkien przedstawia sukcesywne warianty sytuacji psychicznych osoby kuszonej, pokazując też kolejne punkty oporu w psychice bohaterów i ich łamanie. Ostatecznie Frodo ponosi klęskę, ale jego (i innych) poświęcenia stwarzają sytuację, w której „przypadek”¹¹⁷, czyli Łaska, może dopełnić dzieła. Wydaje się to ważną okolicznością. Książkowy Frodo po okaleczeniu przestaje działać, by stało się jasne, że Gollum i Pierścień giną bez jego udziału – „przypadkowo”. Filmowy Frodo rzuca się na Golluma i ten wpada w Szczeliny Zagłady przy okazji szamotaniny. Przypadkowość można tu ocalić, ponieważ hobbit nie rzuca się na przeciwnika, by go zepchnąć, ale by mu odebrać klejnot, a upadek Golluma dokonuje się właśnie „przy okazji”. Jednak niewątpliwie „przypadkowość” tę wersja kinematograficzna rozmyła, co wydaje się posunięciem nietrafnym.

Za bardzo nieudaną trzeba uznać próbę pokazania Saurona w formie gigantycznej płonącej gałki ocznej, która reflektorowym światłem omiata krajobraz Mordoru. Jest to pomysł tak rażący dosłownością (skierować na coś strumień światła, żeby widowie na pewno zrozumieli, że teraz bohater na to patrzy! Dobrze, że nie dodano strzałek z objaśnieniami). Wprawdzie wspinając się na Oroduinę, książkowy Frodo widzi przez chwilę, jak z wierzchołka Czarnej Wieży mignęła, lecąc na północ, „czerwona błyskawica, płomienie przeszywające spojrzeniem okrutnego Oka”¹¹⁸. Zważywszy dotychczasowe uwagi oraz stan Froda u kresu drogi (fizycznej i moralnej), należałoby zdecydowanie interpretować tę błyskawicę metaforycznie, jako wizję skonkretyzowanej mocy (w tekście pojawia się nawet ten rzeczow-

¹¹⁷ Por. T. Shippey, op. cit., s. 166-170.

¹¹⁸ WP, ks. VI, *Góra Przeznaczenia*, s. 642.

nik: *vision, dreadful glimpse*¹¹⁹). Oryginał sprzyja takiemu ujęciu: *a flame of red, the flicker of a piercing Eye*¹²⁰.

Frodo, wlokąc się przez Mordor, mówi jasno, że nawet na jawie widzi ogniste koło¹²¹ – czyli rzecz jasna Pierścień, ucieleśnienie mocy Saurona, ale też zasadniczy przedmiot pożądania Froda. Tolkien dał tu aż zatrważająco dobre studium pokusy i można sformułować wniosek, że płonący kształt Pierścienia, jaki widzi Frodo – czy wręcz jakiego nie może przestać widzieć – to właśnie pokusa uprzedmiotowiona, przedmiot pragnień. Twórcy filmu starali się to oddać grą aktorską i zbliżeniami samego pierścienia i chociaż trudno mówić o artyzmie porównywalnym z książką, można uznać ten wysiłek za właściwie spożytkowany. Elijah Wood, odtwarzający tę rolę, odegrał wiele scen w sposób bardzo przekonujący¹²², w czym z pewnością nie przeszkadzała jego powierzchowność¹²³, zwłaszcza ogromne, poważne oczy. W scenach kuszenia jednak trochę za dużo jest przewracania tymi oczami, są one po części odegrane jakoś nazbyt zewnętrznie. Może przyczyną był wiek aktora – podczas rozpoczęcia zdjęć miał on 18 lat, podczas gdy oryginalny Frodo to pięćdziesięciolatek¹²⁴. Znajomość walk przegranych i zwycięstw nad pokusą wydaje się gorzkim przywilejem dojrzałego wieku.

¹¹⁹ LotR, III, 1233.

¹²⁰ Ibidem.

¹²¹ WP, ks. VI, *Góra Przeznaczenia*, s. 639.

¹²² Wyraz twarzy Elijaha Wooda tuż przed włożeniem Pierścienia w Sammath Naur jest wstrząsający, celnie oddaje parodię radości, jaką przynosi poddanie się złu.

¹²³ Wydaje się, że rysy Elijaha Wooda w szczególnie trafiony sposób łączyły hobbicką poczciwość (okrągła twarz) z elficką subtelnością (regularny wykrój i duże oczy). Doskonale pasowało to do ukazania „wyższego” pierwiastka w (niektórych) hobbitach, pierwiastka, który z czasem staje się we Frodzie coraz widoczniejszy.

¹²⁴ M. W. Perry, op. cit., s. 74. Także pozostali hobbitci to już dojrzałe osoby: Meriadok ma 36 lat, Samwise 35, jedynie Peregrin liczy zaledwie 27,

Upadek i uszlachetnienie

Jak łączą się ze sobą temat Zła i temat Śmierci? Dla Tolkiena – jak dla całych tysiącleci przed nim – punktem łączącym jest problem Upadku¹²⁵. „Historia ta zaczyna się pięknie na wysokościach, a potem prowadzi w ciemności i między ruiny, z dawna przeznaczone Skażonej Ardzie”¹²⁶. Terminy takie jak skażenie czy upadek wiodą nas prosto do koncepcji grzechu pierworodnego i konieczności jego odkupienia. Głębia historyczna służy tu ilustracji problemu nieustannej aktualizacji początkowego upadku w kolejnych epokach:

Lecz kłamstwa Melkora, [...] Mocarza Grozy i Nienawiści, posiane w sercach elfów i ludzi, są nasieniem, które nie umiera i nie da się do szczytu wypłenić, toteż niekiedy kiełkuje i wschodzi na nowo, rodząc owoce zła nawet w naszych czasach¹²⁷.

Należy przy tym zauważyć, że (przeciwnie niż w klasycznej teologii chrześcijańskiej) śmierć sama nie jest rezultatem upadku. Rezultatem upadku są kłamstwa, ruiny, strach i nienawiść. Śmierć jest pierwotnie przeznaczeniem ludzi, którzy zachowując szlachetność, po prostu przyjmują ją mocą własnej decyzji i spokojnie odchodzą. Tak czynili pierwsi Númenorejczycy, tak uczyni Aragorn-Elessar. Skutkiem upadku u Tolkiena jest lęk przed śmiercią, kurczone czepianie się życia i wreszcie umieranie w rozpacz, żalu i bólach. Zasadnicze znaczenie ma zatem nie tyle sama śmierć, ile jej okoliczności: dla szlachetnych znośne, dla nikczemnych straszne.

a więc w kategoriach hobbitów jest niepełnoletni. Elijah Wood urodził się w styczniu 1981 roku, a obsadzono go w roli Froda w lipcu 1999 roku.

¹²⁵ J. R. R. Tolkien do Milтона Waldmana, op. cit., s. 219, 222, 228, 232.

¹²⁶ Silm., s. 253. Zob. też J. A. Ford, R. R. Reid, op. cit., s. 202: „the text of Lord is permeated with the idea that the world is in spiritual decay”.

¹²⁷ Ibidem.

Stwierdziliśmy wyżej, że właściwie całość historii, a już z pewnością *Władcy Pierścieni* dałoby się zinterpretować jako opowieść o kuszeniu i opieraniu się kuszeniu. Z tego punktu widzenia centralną postacią staje się Frodo. Jednak na przykładzie Froda najwyraźniej dostrzec można równoległy wątek uszlachetnienia hobbitów. Rzecz jasna chodzi o uszlachetnienie duchowe, niezbyt może wzniosłe przyrównane do szklanki napęłnionej światłem¹²⁸. Dostojniej zabrzmiałaby konstatacja, że na koniec Frodo osiąga stan, w którym – jak dawni Númenorejczycy – oddaje życie, spokojnie odpływa ze swojego świata ku światłu nieśmiertelnych krain, nie czepiając się go kurczowo. W tym ujęciu jest przykładem niesłychanego rozwoju (dostrzega to Saruman), ponieważ z tłustawego właściciela wygodnej norki wyrasta na bohatera równego władcóm. Trudno nie zrozumieć lekcji.

Docelowo opowieść miała bowiem oddziaływać terapeutycznie. Tolkien stwierdził:

moim celem jest naświetlenie prawdy oraz zachęta do praktykowania moralności w tym prawdziwym świecie, a cel ten zamierzam osiągnąć poprzez stary środek zilustrowania pojęć w nieznanym wcieleniach, które mogą je uzmysłowić¹²⁹.

Na tym tle szczególnie ważne wydaje się dostrzeżenie ceny „praktykowania moralności”. Bohaterstwo hobbitów nigdy nie jest tak dotkliwie odczuwane (jako kategoria zarazem moralna i literacka) jak w czasie ich powrotu do Shire. Wówczas dopiero widzimy jego rzeczywistą cenę, co znowu w przypadku Froda zostało potraktowane najszerzej¹³⁰. Dlatego za niewystarczającą trzeba uznać próbę twórców filmu, by zniszczenie Shire pokazać jedy-

¹²⁸ Tak mówi o tym Gandalf, przepowiadając (WP, ks. II, *Spotkania*, s. 158). W inny sposób stwierdza fakt dokonany Saruman (WP, ks. VI, *Porządku w Shire*, s. 693).

¹²⁹ J. R. R. Tolkien do Petera Hastingsa, IX 1954 (list 153), s. 291.

¹³⁰ Por. WP, ks. VI, *Szara Przysiań*, s. 699.

nie jako wizję w Zwierciadle Galadrieli. Natomiast jedną z najlepszych scen w całym filmie jest scena wspólnego siedzenia czterech hobbitów nad kuflami piwa „Pod Zielonym Smokiem”, już po powrocie. Niezwykłą intensywność, ale zarazem wielką subtelność obrazu daje pomysł realizatorów, by hobbici przez dłuższą chwilę nic nie robili – dokonuje się jedynie wymiana spojrzeń. Otoczenie ma dawny, uratowany kształt, ale żaden z czterech towarzyszy nie może zdjąć z siebie pamięci o poniesionych trudach i jest już inną osobą. Dlatego Pippin nie tańczy na stole, Merry nie podkłada fajerwerków, Sam nie przekomarza się z Sandymanem, dlatego kufle stoją nietknięte, a między siedzącymi nie padają słowa. To pomysł ekranizacyjny najwyższej próby, do tego dobrze zagrany.

Scena ta wydaje się tak dobra, ponieważ brak w niej tego, co Tolkien uznawał za szkodliwe dla adaptacji swych utworów: przesady. Jest powściągliwa i wymowna w dwójnasób dzięki tej powściągliwości¹³¹. Wszędzie tam, gdzie realizatorzy filmu unikali przesady, obraz od razu zyskiwał, zbliżając się do „chłodnego i czystego” tonu oryginału¹³². Jak z Pierścieniem – cnotą jest powstrzymanie się od użycia. *Numinosum* spotyka się w ciszy. Wszędzie tam, gdzie przesada doszła do głosu: w setkach czaszek, tysiącach wrzasków, bezsensownych cięciach broni, w prząsnym prostactwie i dojmującej dosłowności, tam film jest ewidentnie słabszy. Nie tylko artystycznie, ale słabszy jako przekaznik świeżej i mocnej Tolkienowskiej opowieści o prastarym temacie: że w walce z Cieniem jest sens i nadzieja większa niż dobry miecz.

¹³¹ V. Flieger: „It would be well to remember that less is often more” – eadem, *Sometimes one word...*, op. cit., s. 57.

¹³² Tak jest np. w przejmującej scenie wizji Arweny, gdzie właściwie patrzymy tylko na grę spojrzeń między nią a jej przyszłym synem, Eldarionem. Nie pada żadne słowo, a towarzysząca zawracaniu Arweny muzyka jest idealna. Doskonale są również inne, wagnerowskie pomysły muzyczne: motyw Pierścienia i motyw Shire. Wyjątkową pięknoscią odznacza się też pomysł i wykonanie piosenki *In dreams*.

Smoki, istoty na wskroś ludzkie

Smoki w średniowiecznych historiach

Zgłębiając świat Tolkienowskich smoków, można zaryzykować tezę, że ich ojcem chrzestnym jest pewien beziemienny stwór uwieczniony w średniowiecznej opowieści, której przekładu pisarz dokonał w latach dwudziestych XX wieku. Smoczy bohater *Beowulfa* prawdopodobnie wywarł wielki wpływ na wyobraźnię Tolkiena, choć sam pisarz pytany o to odpowiadał, że nie przypomina sobie, by świadomie się doń odwoływał¹. Gad ten jest archetypem postaci pojawiających się na kartach opowieści pisarza, skupia w sobie cechy, które odnajdziemy w innych przedstawicielach tego gatunku. Jest on strażnikiem zgromadzonego w jaskini skarbu, skrupulatnym, przywiązanym do każdej drogocЕННОści, którą ma pod swoją pieczę. Precjozów tych nie zdobył sprytem czy siłą – były to bogactwa ukryte przed wiekami przez pewnego wojownika, lecz traktował je jak własne i przez kolejne stulecia strzegł przed ludzkim okiem. Pewnie pilnowałby ich do dziś, gdyby nie człowiek, który przypadkiem trafił do smoczej jamy, a oszołomiony bogactwem nie potrafił powstrzymać się przed zabranie jednego z najcenniejszych spośród zgromadzonych tam przedmiotów. To właśnie kradzież kielicha staje się przyczyną furii potęż-

¹ Za: T. Gómez, *J. R. R. Tolkien*, tłum. D. Bartnik, Warszawa 2006, s. 86.

nego gada, który w odwecie wzbija się o zmroku w niebo i pali ziemię Beowulfa.

Monarcha, świadom odpowiedzialności za swój lud, wyrusza do walki z potworem. Towarzyszy mu złodziej, który rozwścieczył smoka, i jedenastu śmiałków. Ostatecznie spośród nich i tak tylko dwóch stoczy walkę – Beowulf i Wiglaf. Kolczuga, noszący imię miecz czy tarcza nie są jednak ochroną ani przed ogniem, ani smoczym jadem. Beowulf ginie w tej walce, choć pokonuje bestię, godząc ją w jedyne słabe miejsce, gdzieś po wewnętrznej stronie cielska².

Niewątpliwie niejednemu historia ta, której Tolkien przecież nie wymyślił, przywodzi na myśl przygody Bilba wykradającego kielich z pieczary Smauga, nieco trudniej natomiast znaleźć w dziełach Tolkiena ślady dwóch jego poematów, będących nawiązaniem do *Edy starszej: Nowej pieśni o Völsungach* i *Nowej pieśni o Gudrun*. W tym przypadku nie mamy do czynienia z tłumaczeniem dawnego, średniowiecznego tekstu, lecz „napisaniem go od nowa”, choć autorska wizja Tolkiena i tutaj nie odbiega zbyt daleko od pierwowzoru.

W kolejnych strofach *Nowych pieśni* spotykamy znane już przed wiekami postaci, a pisarz, zgodnie ze swoim wyobrażeniem, przedstawia między innymi historię zabicia smoka Fafnira przez Sigurda. Sigurd dokonuje tego czynu za namową Regina, a ważne miejsce w opowieści zajmują miecz o imieniu Gram i wierzchowiec Grani³. Co ciekawe, znacznie bardziej interesujące dla wielbicieli Tolkiena wydaje się być imię konia Regina – Gand, nawią-

² *Beowulf*, przekł. i komentarz J. R. R. Tolkien oraz Sellic spell pod red. Ch. Tolkiena, przeł. K. Staniewska „Elring”, A. Sylwanowicz „Evermind”, Warszawa 2015.

³ J. R. R. Tolkien, *Legenda o Sigurdzie i Gudrun*, przeł. K. Staniewska, A. Sylwanowicz, Warszawa 2009, s. 147.

zujące do staronordyjskiego słowa *gandr*, „odnoszącego się do czarnoksięstwa i magii”, a obecnego w imieniu Gandalf⁴.

Sam Fafnir strzegł chciwie złota i srebra, pogrążony we śnie lśniącym i mrocznym⁵, lecz pokonany przez człowieka wykazuje się swoistą wielkodusznością, ostrzegając, że skarb jego jest przeklęty. „Nie zgarniaj! Uciekaj!” krzyczy do swego zabójcy⁶, a czytelnik może rozważać, czy jest to przejaw ludzkich cech smoka, który przecież zanim przybrał gadzią postać, był człowiekiem, bratem Regina. Jemu z kolei tego człowieczeństwa wyraźnie zabrakło. Choć odczuwał wyrzuty sumienia i twierdził, że musi wziąć na siebie część winy za to zabójstwo, to jednocześnie pragnął zjeść serce smoka, by osiąść dar rozumienia mowy zwierząt i śpiewu ptaków⁷.

Tym samym w postaciach dwóch braci Tolkien zatarł granice pomiędzy smoczą i ludzką naturą. Pokazał wyraźnie, że niewiele dzieli człowieka od tego, by stać się potworem, a gada od człowieczych emocji. Wyeksponował przenikające się cechy i uniwersalizm dobra i zła, podkreślił te elementy, które czasem umykają czytelnikowi zanurzonemu w przygody bohaterów opowieści narodzonych w wyobraźni pisarza.

Glaurung, ojciec smoków

Być może to dzięki średniowiecznym wzorcom smoki stały się nieodłączną częścią Tolkienowskiego świata, a opis tych istot jest niezwykle spójny, niezależnie od tekstu, w jakim znajdujemy ich historię.

⁴ Ibidem, s. 334.

⁵ Ibidem, s. 151.

⁶ Ibidem, s. 167.

⁷ Ibidem, s. 169-173.

Jeśli przyjęlibyśmy, że początkiem czasów jest boska muzyka Ilúvatar i Ainurów, to dzieje smoczego rodu powinniśmy wprowadzić od Glaurunga, Ojca Smoków, Wielkiego Gada, Gada Morgotha, zabitego przez Túrina. Wychynął on z Angbandu jako pierwszy z Urulókich, ognistych smoków północy. Czytelnicy poznają go jako młodego osobnika, nie całkiem jeszcze opancerzonego, który ucieka podczas swej pierwszej potyczki przed Fingonem, ale gdy pojawia się ponownie w Bitwie Nagłego Płomienia, jest już w pełni sił. Na kartach *Silmarillionu* jest przedstawiony jako świadomy sługa Morgotha, ale można też przyjąć, że jako pierwszy ze stworzonych przezeń smoków nie wiedział jeszcze, że może stać się bytem niezależnym, który nawet będąc przeciwnikiem ludzi, elfów, krasnoludów i hobbitów, kierowałby się własnymi uczuciami, nie tylko był poddanym Melkora walczącego o panowanie nad światem⁸.

Ojciec Smoków, „złočysty Glaurung”, którego słuch był równie ostry co jego zabójczy wzrok, współdziała z armią Morgotha, bierze udział w bitwach Dagor Bragollach, Nirnaeth Arnoediad i ataku na Nargothrond, pali Strzeżoną Równinę, choć zostaje pokonany przez krasnoludów z Belegostu, aż wreszcie staje naprzeciw Túrina, syna Húrina. Spotkanie to staje się popisem smoczych zdolności i okrucieństwa, lecz nie tego oczywistego, jakim jest mord, ogień, zniszczenie. Glaurung jest świadom tego, co jest jego największą mocą, a może raczej słabością człowieka – gdy Túrין rzuca się na niego, gad wstrzymuje ognisty oddech i prowokuje, by ten spojrzał mu w oczy. Tym samym Túrין wpada „w sidła przerażającego smoczego uroku”. Zamiera bez ruchu, a Glaurung zaczyna mu wówczas wyrzucać wszelkie niegodziwości, jakich się dopuścił, budząc niepokój i wyrzuty sumienia. Człowiek widzi siebie samego niczym w krzywym zwierciadle, zdaje sobie sprawę, które z jego cech napawają go wstrętem.

⁸ J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, przekł. M. Skibniewska, wyd. 22, Warszawa 2014, s. 157, 200.

Koncentruje się na sobie do tego stopnia, że nie dostrzega jeńców pędzonych obok niego przez orków, w tym ukochanej Finduilas. Czar, będący czarem egoistycznego zapatrzenia w siebie, sprawia, że Túrin wyrzeka się ludzi, z jakimi jest związany, z czego beztrosko kpi smok.

Glaurung nie kończy na tym męki Túrina – puszcza go wolno, mówiąc, że smoki szanują odwagę, ale jednocześnie daje mu wybór, kogo z tych, których kocha, może uratować: wybraną serca, matkę, siostrę? Najokrutniejszy z wyborów, przed jakimi może stanąć człowiek, to jednocześnie przyczyna radości smoka, który zwykle sprawiał sobie przyjemność, paląc wszystko wokół, odbierając orkom, niedawnym sprzymierzeńcom, ich zdobycze i moszcząc na nich legowisko⁹.

Glaurung rządzi jako król-smok w dawnym królestwie Nargothrond. Z upływem lat rośnie jego siła i złość, lecz nie angażuje się w toczącą się wokół niego historię, nie obchodzą go wojny, polityka¹⁰. Celem życia smoka stał się bowiem jego skarb, gdyż smoki strzegą swojej fortuny „póki żyją – żyją zaś praktycznie wiecznie, jeśli ktoś ich nie zabije. Nigdy nie cieszą się tym, co posiadają, lecz pilnują zazdrośnie nawet najmniejszego mosiężnego pierścionka”, jak wyjaśni na kartach *Hobbita* Thorin¹¹.

Glaurung, jak na smoka przystało, nie jest istotą, którą można pokonać w równej walce. Być może źródłem jego mocy był „zły duch, który w nim mieszkał”, którego natury Tolkien nam nie wyjaśnia, nie wiemy zatem, czy jest on tylko literacką przenośnią czy może jednym z potężnych Majarów¹². W każdym razie Túrin, który nie zaniechał myśli o zemście, przekonuje się, że

⁹ Ibidem, s. 274-277; J. R. R. Tolkien, *Dzieci Húrina*, przekł. A. Sylwanowicz, Warszawa 2007, s. 24, 46, 139-142, 179.

¹⁰ J. R. R. Tolkien, *Dzieci Húrina*, op. cit., s. 173.

¹¹ Idem, *Hobbit albo tam i z powrotem*, przekł. P. Braiter, wyd. 13, Warszawa 2011, s. 36.

¹² Idem, *Silmarillion*, op. cit., s. 275; idem, *Dzieci Húrina*, s. 174.

jedynymi sposobami unicestwienia gada są podstęp i zasadzka. Wykorzystuje chwilę, gdy Glaurung przerzuca swoje ciało nad przepaścią, odsłaniając w ten sposób miękkie brzuch, „blady i pomarszczony, wilgotny od szarego śluzu, do którego przykleiły się wszelkiego rodzaju nieczystości i cuchnący śmiercią”, i wtedy go dzi go mieczem¹³.

I znów Tolkienowski bohater w chwili próby ujawnia swą małosłowność, godną raczej smoka niż człowieka. Zanim Glaurung umrze od rany zadanej Czarnym Mieczem Túrina, a raczej Turambara, bo takie przybrał imię, jego zabójca decyduje się wyrwać ostrze z rany i obrzucić pokonanego obelgami. Ten czyn kosztuje go życie – smoczy krew, która obryzgała Túrina, zatrutą go swoim jadem. Oszalały rzuca się na miecz – Gurthanga, dzieląc los swojej ofiary¹⁴.

Po Glaurungu pozostał jego pomiot zamieszkujący Zwiędłe Wrzosowiska¹⁵, z czasem zyskujący niezależność od Morgotha, niemający nad sobą panów. Było to potomstwo „liczne [...] i straszliwe”¹⁶, tak jak Ancalagon Czarny, skrzydlaty i najpotężniejszy ze smoków, który zostaje zabity przez Earendila podczas Wojny Gniewu. Strącony z nieba runął na wieże Thangorodrimu, a zwycięska dla Valarów bitwa stała się końcem prawie wszystkich smoków. Te, które spotykamy później na kartach opowieści o pierścieniach, to niedobitki tej rzezi¹⁷, tak jak ukazany w pieśniach Rohanu Skat.

Jego historia, podobnie jak los Túrina, jest przykładem tego, że nawet śmierć gada nie jest końcem problemów. Syn Frumgara,

¹³ Idem, *Dzieci Húrina*, op. cit., s. 185.

¹⁴ Idem, *Silmarillion*, s. 283-291; idem, *Dzieci Húrina*, op. cit., s. 186-01.

¹⁵ Idem, *Hobbit...*, op. cit., s. 32. O „Zwiędłych Wrzosowiskach, skąd wywodzą się wielkie smoki” wspomina Thorin podczas spotkania w domu Bilba.

¹⁶ J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, op. cit., s. 309.

¹⁷ Ibidem, s. 320.

Fram, zabija ogromnego Skata z Eren Mithrin i na zawsze uwalnia Rohan od straszliwych bestii, lecz nie poprzestaje na tym. Przejmuje smoczy majątek, do którego rościli sobie prawa krasnoludowie. Fram, w swej jakże smoczej pysze, nie chce prawowitym właścicielom oddać ani grosza; zamiast tego posyła im naszyjnik z zębów smoka: „Takich klejnotów na pewno nie macie w swoim skarbcu, bo niełatwo je nabyć!”, dodaje. Za tę zniewagę płaci życiem, a uważni czytelnicy Tolkiena przypomną sobie tę historię w chwili, gdy Éowina ofiaruje Meriadokowi w nagrodę za zasługi dla Rohanu róg wydobyty ze smoczego skarbcza¹⁸.

Sam Glaurung jest wręcz modelowym smokiem. Pełni rolę fatum i związany jest ze swoim zabójcą. Obnaża słabości człowieka, wskazuje mu jego bezsilność wobec losu, niedoskonałość ludzkiej miłości, która nie może być wszechogarniająca. Skupienie na samym sobie, żal nad własnymi słabościami nie pozwalają Túrinowi ocalić drugiego człowieka. Wyrachowany i bezwzględny smok wskazuje, że to uczucia są przyczyną człowieczej niemocy.

Historia smoków uczy nas też, że gwarancją szczęścia nie mogą być skarby przyciągające złodziei, rzezimieszków, dawnych właścicieli żądnych odzyskania fortuny, niebaczących na cenę, jaką przyjdzie za to zapłacić. W przewrotny sposób smocza piecza nad zgromadzonymi czy też zgrabionymi dobrami wydaje się być najlepszą ochroną przed zgubną mocą złota i drogocennych klejnotów. Smok, skoncentrowany na obronie zdobyczy, nie przejawia zainteresowania światem zewnętrznym. Zamiera w swojej jaskini, miejscu odosobnienia, zapada w wielowiekowy letarg, przez co nie stanowi tak naprawdę wielkiego zagrożenia. Sytuacja zmienia się dopiero w momencie pojawienia się człowieka, podobnie jak smok zdeteminowanego, by zdobyć majątek, skupionego na własnych pragnieniach, egoistycznie lekceważą-

¹⁸ J. R. R. Tolkien, *Władca pierścieni*, 3: *Powrót króla*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2013, s. 365.

cego zagrożenie, jakie jego czyny przyniosą wszystkim wokół – wtedy nawet smoki niezbyt mężne, jak Chrysophylax, „płonęły straszliwym gniewem”, walcząc w progu swojego domu i broniąc skarbów. Tym samym to przybysz okazuje się być groźniejszy niż ziejący ogniem stwór, gdyż to on budzi uśpione zło¹⁹.

Smocze bajki

Warto przy tym nadmienić, że Tolkien znalazł miejsce dla smoków w wielu swoich światach. Z każdym z tych gadów mierzą się ludzie, każdy nas też czegoś uczy, choć niektóre z nich osadzone są w baśniowej konwencji.

Jednego ze smoków spotykamy w opowieści, którą pisarz zaczął tworzyć w 1925 roku, zatytułowanej *Łazikanty*, a której głównym bohaterem jest psiak Łazik. Podczas jednej ze swych przygód wraz ze swoim kosmicznym alter ego, księżycowym psem, natrafiają na legowisko Wielkiego Białego Smoka o zielonych oczach, zwanego przez Człowieka z Księżyca „tym utraconym stworem”. Jak wszystkie białe smoki i ten pochodził ze Srebrnego Globu, jednak zapuszczał się do „naszego [ziemskiego] świata”, gdzie między innymi aktywnie uczestniczył w historii króla Artura, walcząc z Czerwonym Smokiem w Caerdragon za czasów Merlina. Gdy jednak na ziemi stało się dla takich gadów zbyt niebezpiecznie, Wielki Biały Smok zamieszkał na powrót na księżycowej krawędzi, gdzie „od czasu do czasu ośmiewał się zakłócać harmonię barw”, wydmuchując wielokolorowe chmury dymu i ognia, sprawiając niekiedy, że księżyc czerwieniał bądź gasł²⁰.

¹⁹ Zob. idem, *Rudy Dżil i jego pies*, przekł. M. Skibniewska, wyd. 2, Warszawa 1965, s. 59.

²⁰ Idem, *Łazikanty*, przekł. P. Braiter [w:] idem, *Opowieści z Niebezpiecznego Królestwa*, wyd. 5, Warszawa 2013, s. 59-60.

Biały Smok zaliczał się do smoków skrzydlatych, pożerających tak zwierzęta, jak i ludzi, nie było więc niczym dziwnym, że zasadził się również na Łazika i Łazikantego. Tym razem jednak polowanie nie zostało zwieńczone sukcesem. Nie tylko oba psy uciekły, wzbijając się w powietrze, ale też, stając w ich obronie, Człowiek z Księżycza użył czarnego zaklęcia, którym trafił przeciwnika wprost w brzuch – „szczególnie wrażliwy u wszystkich gadów”. Siła jego magii sprawiła, że zdeorientowany stwór uderzył z hukiem o górę, co uratowało oba psy i pokieroszowało smoczy nos, wymagający później wielu miesięcy leczenia²¹.

W tej skierowanej do dzieci opowieści smoczy lokator Księżycza jest postacią tyleż groźną, co i bajkową, zachowuje wszelkie cechy smoka (jest niebezpieczny, potrafi latać i posiada słaby punkt na ciele), lecz tym razem, choćby przez swój rozkwaszony nos, jest to też istota groteskowa. Jak w prawdziwej bajce nie brak i tu wątków objaśniających młodemu czytelnikowi świat i to dzięki smokowi Tolkien może wytłumaczyć zaćmienia ziemskiego satelity, jak i widoczne na nim plamy, powstałe – jak się dowiadujemy – wskutek użycia zaklęcia. Mimo tej infantylizacji nie możemy jednak zapomnieć, że wciąż mówimy o smoku z charakterystycznymi dla tego gatunku mocnymi, ale i słabymi stronami.

Smoki pojawiają się także w innych historyjkach dla dzieci, tworzonych, gdy pisarz wykładał w Leeds. Powstaje wówczas między innymi cykl wierszy *Tales and Songs of Bimble Bay*, a w nich *The Dragon's Visit*²².

Poznajemy tutaj losy smoka, który pewnego dnia pojawił się na czereśniowym drzewie w ogrodzie pana Higginsa. Przybysz z krainy Finis-Terre, gdzie wciąż stwory te żyją, zostaje przez człowieka bezpardonowo potraktowany wodą z ogrodowego wę-

²¹ Ibidem, s. 62.

²² M. White, *Tolkien. Biografia*, przeł. K. Majchrzak i M. Majchrzak, Poznań 2003, s. 120.

za. Tym razem mamy do czynienia z wyjątkowo dobrotliwym skrzydlatym gościem i można by rzec, że raz jeszcze niezwykle człowieczym. Smok nawet w takiej sytuacji potrafił znaleźć powód do radości, ciesząc się w ten upalny dzień strumieniem zimnej wody. Zachwycony i ochłodzony oznajmił, że ma zamiar śpiewać, póki księżyc nie wzejdzie i jest przekonany, że pan Higgins i jego sąsiedzi, panna Biggins i stary Tupper, będą oczarowani tą pieśnią.

Jest to przepiękny, niemal sielankowy obraz zielonego smoka, z dala od swojego domu wypoczywającego wśród kwiatów czereśni, gdzieś w angielskim ogrodzie. Dumny ze swego istnienia, ze swoich talentów, ze śpiewu, staje naprzeciw człowiekowi, który jest wobec niego po prostu niegrzeczny, traktuje go tak, jak natrętne ptactwo. Właściciel ogrodu nie docenia ani dobrej woli przybysza, ani artyzmu jego pieśni i wzywa na pomoc strażaków, a w konfrontacji z nimi smok wydaje się w swoich reakcjach bardziej cywilizowany niż ludzie uzbrojeni w drabiny i strażackie węże.

Smok jest rozczarowany ludzkością, która nie rozwinęła się od epoki, w której z lancami i mieczami w dłoniach mordowała jego pobratymców. Można odnieść wrażenie, że zachowanie Anglików jest dla niego dowodem pewnego upadku obyczajów. Nic nie zmieniło się od „złych czasów”, *bad days*, ludzi wciąż cechuje agresja, są nieczuli na piękno i sztukę, ale też i na uprzejme wezwanie smoka, by po prostu odeszli.

Skrzydlaty gad zabija ich, żaląc się, że nie mieli dość rozumu, by podziwiać jego pieśń czy choćby wyjątkową barwę skóry, po czym grzebie ich szczątki i śpiewa nad nimi utwór, którym wzgardzili za życia. Wreszcie zmartwiony odlatuje do krainy smoków – w człowieczym świecie wciąż nie ma dla nich miejsca, a czytelnik kolejny raz przekonuje się, że Tolkienowski smok ma w sobie więcej ludzkich odruchów niż sami ludzie²³.

²³ J. R. R. Tolkien, *The Dragon's Visit*, <https://twilightswarden.wordpress.com/2010/11/13/feature-the-dragons-visit/> [dostęp: 29.12.2016].

Taki jest też Chrysophylax, z którym spotyka się Rudy Dżil, gospodarz z Ham – „bardzo ognisty smok, gdy mu humor dopisywał”²⁴. To historia, która powstała w 1949 roku, a jej bohater mieszka na wyspie, na której ludzie nie widzieli smoków od wielu lat. Żyły one, owszem, daleko na północy i zachodzie krainy, lecz rycerstwo skutecznie zniechęciło je do odwiedzania ludzkich siedzib. Przetrwały jedynie w bożonarodzeniowej tradycji kulinarnej jako symboliczna potrawa i tak by pewnie zostało, gdyby bestie nie usłyszały opowieści pewnego olbrzyma o krainie pełnej owiec. Kusiła ona smoki, dla których z biegiem lat rycerze stali się już tylko legendą, podobnie jak one dla nich.

Chrysophylax Dives, pochodzący z królewskiego rodu władca olbrzymich bogactw, zachęcony perspektywą smakowitego posiłku wyprawił się na polowanie nieopodal wioski Ham i tam też natknął się na niego pies Rudego Dżila. Gospodarz, namówiony przez społeczność, staje do walki z potworem, choć może raczej należałoby powiedzieć, że rusza na spotkanie ze smokiem, który zaskakuje go swoją ogładą, dobrym wychowaniem i umiejętnością prowadzenia uprzejmej konwersacji. Smok bardzo dba o konwenanse, jest wyraźnie rozżalony, że Dżil nie przestrzega reguł obowiązujących rycerzy. W pełnej komizmu scenie gonitwy tych dwóch bohaterów to smok jest postacią gardzącą, jak się wydaje, oszustwami. Trzyma się swoich zasad i pokazuje, że wyżej ceni swoje życie niż bogactwa. Ostatecznie proponuje, że wykupi się z opresji, w jaką wpadł, zapłaci za szkody, które wyrządził, pokryje koszty pogrzebu ofiar, a proboszczowi, którego pożarł, nawet ufunduje pomnik.

Rzecz jasna, jak na istotę chciwą z natury przystało, puszczonej wolno nie ma zamiaru wywiązać się z obietnicy. Nie dotrzymuje uzgodnionego terminu i wreszcie grupa rycerzy pod wodzą Dżila rusza wyegzekwować to, co się im wedle umowy należy, a na

²⁴ Idem, *Rudy Dżil...*, op. cit., s. 29.

ich przykładzie Tolkien pokazuje, że bezmyślna przemoc staje się przyczyną śmierci wojowników. Odwrotnie niż bohaterowie średniowiecznych sag, Dżil decyduje się na spokojną rozmowę z gadem, co kończy się nie tylko przejęciem smoczego skarbu, ale też zadzierzgnięciem między bohaterami więzi, a gospodarz z Ham zostaje nagrodzony za swoją postawę zaszczytnym tytułem „pana oswojonego smoka”. Również Chrysophylax zyskuje poważanie tak wielkie, że powstaje zakon rycerski Strażników Gada, co jest najlepszym dowodem na to, iż negocjacje przynoszą korzyści i ludziom, i smokom.

Relacja, jaka łączy człowieka ze smokiem, oparta na wzajemnym, choć wymuszonym początkowo szacunku daje temu pierwszemu władzę w królestwie. Smok z kolei odkrywa w sobie zdolność do odczuwania przyjaźni. Po latach wraca do swej jaskini, lecz nigdy nie łamie paktu o nieagresji. Oswojenie smoka jest zatem możliwe, pod warunkiem zaakceptowania jego charakteru i natury, co jest tak ważne jak akceptacja samego siebie, własnych słabości, lęków²⁵.

Należy też zauważyć, że w historii Chrysophylaxa pojawia się wspomnienie sytuacji wyjątkowej w twórczości Tolkiena, mianowicie walki dwóch smoków. Chrysophylax, opuściwszy Dżila, zdecydował się na powrót do swojej pieczary, w której zresztą wciąż przechowywał spory majątek. Aby jednak znów w niej zamieszkać, musiał „najpierw wypędzić młodego smoka, który ośmielił się zająć jego jamę, korzystając z nieobecności prawowitego właściciela”. Pojedynek gadów kończy się śmiercią uzurpatora, a stary smok pożera pokonanego przeciwnika, co sprawia, że „nabiera otuchy, rany doznanych upokorzeń zasklepiły się w jego sercu”. Zwycięstwo i unicestwienie konkurenta dają mu siłę, by zmierzyć się ze światem, a czytelnik przekonuje się, że dla smoków, tak jak i ludzi, wygrana jest motorem działania²⁶.

²⁵ Zob. *ibidem*.

²⁶ *Ibidem*, s. 79.

Równowagi pomiędzy pierwiastkami dobra i zła, którą – jak się wydaje – cieszył się przez pewien czas Chrysophylax, zabrakło smokowi, którego poznajemy w wierszu *Skarb*. Ten stwór wpisuje się w długi szereg bestii zmuszonych stawiać czoła temu, kto pragnie pokonać go w walce. Sam również jest zabójcą, ale przede wszystkim starcem, co strawił młodość i radość, „gdy się bogactwem upajał i dławił”. Pilnował klejnotów, znał miejsce położenia każdego z nich, marząc o złodziejach, którzy zakradliby się do jego skarbów, „czuł zapach ciała i smak krwi wypitej”. Nie zauważył przy tym, pogrążony we własnym świetle, że czas stępił jego zmysły. Izolacja i skupienie na samym sobie stały się w pewien sposób przyczynami jego śmierci, gdyż nie docenił młodego wojownika i zginął od jego ciosu. Tym samym i ten zgorzkniały samotnik ma wyraźnie ludzkie oblicze, tak charakterystyczne dla Tolkienowskich smoków²⁷.

Smaug

Niemal każdy ze wspomnianych powyżej smoków mógłby przejrzeć się w postaci Smauga, najbardziej chyba znanego spośród gadów opisanych przez Tolkiena. Jest on jeszcze jedną z istot, które choć nie mają ludzkiego wyglądu, to mają bardzo ludzki charakter²⁸.

Chciałoby się przy tym rzec, że nie tylko ludzki, smoki mają bowiem wiele wspólnego z krasnoludami, choćby dlatego, że łączy ich i dzieli zarazem miłość do złota, które tak bardzo przyciąga gady gnębiące plemię Durina. Pustoszą one podziemne państwo, gdy po upadku Morii Thorin I przeniósł się w bogate Szare

²⁷ J. R. R. Tolkien, *Skarb*, przekł. A. Jagiełowicz [w:] idem, *Opowieści z Niebezpiecznego Królestwa*, op. cit., s. 228-229.

²⁸ Warto nadmienić, że początkowo Smaug miał się nazywać Pryftan. M. White, op. cit., s. 122,

Góry, a Dáin I i jego syn Frór zostają zabici przez zimnego smoka. Problemów nie rozwiązuje powrót krasnoludów do Ereboru, wręcz przeciwnie. Wieść o zgromadzonych tam skarbach dociera do Smauga Złotego ze Zwiędłych Wrzosowisk, który napadł na kraj Thróra w 2770 roku i pokonawszy krasnoludy, zamieszkał w wielkiej hali Ereboru na niemal 200 lat²⁹.

Czytelnik po raz pierwszy słyszy o Smaugu w chwili, gdy również Bilbo dowiaduje się o jego istnieniu, lecz co bardziej uważni dostrzegą, że tak naprawdę spędzał on sen z powiek Gandalfowi już znacznie wcześniej. Czarodziej obawiał się, że idąc w ślady Morgotha, Sauron mógłby użyć smoka do swoich celów podczas walki o panowanie nad światem, a atak rozpocznie od napaści na Rivendell. Plan powstrzymania Saurona Gandalf uknuł wspólnie z Thorinem w drodze do Shire 15 marca 2941 roku – zyski z pokonania smoka miały odnieść krasnoludy, ale i cały świat³⁰.

Trzeba w tym miejscu podkreślić, że z kolejnymi zapisanymi przez Tolkiena stronami dowiadujemy się też coraz więcej o smokach jako gatunku. Nie budowały one twierdz i nie drążyły tuneli, osiedlały się „w grobowcach lub skarbcach pozostałych po władcach i olbrzymach dawnych czasów”³¹. Nie stanowiły jednolitej grupy, różniły się chociażby wyglądem. Niektóre były podobne do węży i czołgały się po ziemi, inne przypominały wielkie jaszczury, jeszcze inne zwierzęta z błoniastymi skrzydłami i wydawały się pokrewne nietoperzom. Prócz tego, wśród przedstawicieli każdego z typów, były smoki zimne, chłodne, które podczas walki korzystały z pazurów oraz zębów, i Urulóki walczące za pomocą ognia (a opite wodą buchające parą). Krew smocza była trucizną, cuchnęło od nich oparami siarki, wzrok miały równie przenikliwy co

²⁹ J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 3, dodatek III: *Plemię Durina*, op. cit., s. 375.

³⁰ Ibidem, s. 382; J. R. R. Tolkien, *Niedokończone opowieści*, przekł. R. Kot, wyd. 9, Warszawa 2013, s. 365.

³¹ Idem, *Rudy Dżil...*, op. cit., s. 62.

orły, a głos głuchy, huczący; rosły, tak jak drzewa, przez całe swoje życie. Jak wspominał Gandalf, powiadano też, że „ogień smoczy miał moc topienia i trawienia Pierścieni Władzy”, lecz z biegiem lat na ziemi nie było już „takiego smoka, który by po dawnemu ział dość gorącym ogniem, nigdy zresztą nie istniał smok tak ognisty, żeby zmógł ten Jedyny Pierścień”³². Jeśli jednak rzeczywiście Tolkien przypisywał smokom tak wielką siłę, to uczynił z nich najpotężniejsze istoty w dziejach świata, ustępujące tylko Valarom.

Smaug był smokiem ognistym, ale też i skrzydlatym zarazem – swoistą krzyżówką Glaurunga i Ancalagona. Boki i grzbiet miał chronione przez pancerz z żelaznych łusek, pazury jak sztylety i zęby niczym miecze. Budził wicher samymi skrzydłami, a ogniem pustoszył ziemię. Miał doskonały węch, słuch i wzrok. Był też niezwykle inteligentny i uwielbiał zagadki.

Jak już wspomniano powyżej, tak jak wszystkie stworzenia i smoki miały słaby punkt, którym był ich brzuch, lecz na ich tle Smaug zdecydowanie się wyróżniał, gdyż jego podbrzusze pokryte było diamentami, drogocennymi kamieniami i złotem, okrucami jego skarbu, które wbiły się w bladą skórę potwora „od samego wylegiwania się na tym łożu bogactw”. Stanowiły one barierę dla wszelkiej broni, poza jednym niewielkim miejscem po lewej stronie ciała, co Bilbo wypatrzył podczas wizyty w smoczej pieczarze. Ot, banalny przypadek, z którego pewnie sam Smaug nie zdawał sobie sprawy, skoro tak chętnie prezentował swe podbrzusze Włamywaczowi.

Pierwsze spotkanie hobbita ze smokiem wydaje się być przepełnione symboliką (choć Tolkien odżegnywał się od „jakiegokolwiek formy alegorii we własnym pisarstwie”³³). Samo wejście do Samotnej Góry przywodzi na myśl przedsięwzięcie piekła. Gdy Bilbo znajduje się u końca tunelu i widzi pieczarę, otacza go żar, opary,

³² Ibidem, s. 72, 79; J. R. R. Tolkien, *Władca Pierścieni*, 1: *Drużyna Pierścienia*, przeł. M. Skibniewska, Warszawa 2013, s. 79-80.

³³ M. White, op. cit., s. 169.

do jego uszu docierają odgłosy przypominające gotującą się wodę, wszechobecne jest czerwone światło, które z każdym krokiem przybiera na sile. Symboliczny staje się też otwór dzielący pieczarę Smauga i świat, z którego przybywa hobbit – wystarczający dla Bilba lub krasnoluda, ale na tyle mały, że nie uda się przezeń przecisnąć smokowi. Wejście do jaskini – piekła staje się aktem dobrowolnym, tak jak wejście do piekła stanowi wynik świadomych działań człowieka.

Konfrontacja z gadem budzi w hobbicie pychę, pragnie on przetestować moc, która stała się jego udziałem, wykorzystać to, że dzięki magii pierścienia może stać się niewidzialny. Podkrađa się do smoka, po czym niezauważony wynosi wielki złoty puchar (scena ta jako żywo przypomina nam losy Beowulfa). Triumf nad istotą na poły piekielną może stać się symbolicznym nawiązaniem do wszelkich mitów opowiadających o zejściu do zaświatów i zwycięskim powrocie. Zarazem Bilbo staje się ofiarą przekonania, że smok śpi. Nie wie, że Smaug budzi się co pewien czas, rozprostowuje skrzydła i liczy majątek, znany mu co do okruszka. Tym razem kradzież drogocennego naczynia sprawia, że opuszcza on lochy i wyławduje furię na stoku góry – drużyna przekonuje się, że igranie ze złem budzi odwet, zemstę wymierzoną w niewinnych³⁴.

Nieco inne jest kolejne spotkanie Bilba ze Smaugiem; tym razem to obraz błyskotliwej pogawędki z niezmiernie inteligentnym smokiem. Jak pamiętamy, nie jest to pierwsza gadzia postać cechująca się ogromnym polotem i również w tej opowieści zło nie jest bezmyślne i głupie, co za tym idzie – jest tym większym i groźniejszym przeciwnikiem. To hobbit wykazuje się brakiem roztropności i słabością, przechwalając się swoim sprytem włamywacza, przekonuje się jednak, że udawanie kogoś innego, niż się jest w rzeczywistości, wiara w wykreowaną przez samego siebie postać, są ryzykowne.

³⁴ J. R. R. Tolkien, *Hobbit...*, op. cit., s. 246-253.

Smaug, usłyszawszy, że włamywacz przybył po jego skarby, wciska swój nos do tunelu, w którym tkwi Bilbo i zionie ogniem (z czego hobbit ledwie uchodzi z życiem), po czym rozwścieczony opuszcza jaskinię i tym razem niszczy to, co napotka na swojej drodze. Sądząc, że złodziej pochodzi z Miasta na Jeziorze, postanawia spalić lasy, pola i pastwiska, by ukarać jego mieszkańców klęską głodu³⁵.

Ludzie nie czekają biernie na śmierć. Jesteśmy świadkami walki stoczonej ze smokiem przez oddział łuczników pod wodzą Barda, potomka Giriona, ostatniego pana na Dale. W jakże dramatycznej i symbolicznej scenerii traci on kolejne strzały, a gdy pozostaje mu jedna i wydaje się, że nie ma już nadziei, przybywa drozd, który wcześniej usłyszał opowieść Bilba o smoczym „defekcie”. Siada na ramieniu łucznika, wołając: „Kiedy smok przeleci nad nami i odwróci się, wypatruj odkrytego miejsca na jego lewej piersi”³⁶. Drozd okazuje się być prastarym posłańcem, który nie zaszczyca krasnoludów i hobbita rozmową, ale wydobywa głos wtedy, gdy jest ku temu potrzeba. Niczym anioł stróż nie interweniuje, jeśli nie musi³⁷.

Dzięki jego radzie Bard trafia. Strzała zagłębia się w piersi smoka aż po pióro, smok opada w kłębach pary, iskier, popiołów³⁸. Ginie wraz z miastem, które zniszczył, a to, co po nim pozostaje, to strach przed smoczą mocą. Jest on tak wielki, że nawet po jego śmierci ludzie lękają się zagłębić w wody jeziora, by wydobyć skarby, które przylgnęły do gadziego cielska³⁹.

³⁵ Ibidem, s. 255-262.

³⁶ Ibidem, s. 287.

³⁷ Ibidem, s. 283-288.

³⁸ Pisarz zrezygnował z pomysłu, aby gad ten został zadżgany przez Bilba – być może uznał, że to niegodne takiej istoty i przeznaczył mu inny los. Zob. M. White, op. cit., s. 122.

³⁹ J. R. R. Tolkien, *Hobbit...*, op. cit., s. 293.

Filmowy Smaug

Jakże inaczej wygląda ta historia w kinie...

Niektórzy powiadają, że adaptacje filmowe mają to do siebie, że jak kobiety – piękne nie zawsze są wierne. W przypadku ekranizacji prozy Tolkiena hollywoodzki rozmach i odpowiedź na potrzeby współczesnego widza w dużej mierze wygrały z symboliką, ale i sensem historii, choć jednocześnie wydaje się, że wzorując się na Tolkienie, scenarzysta i reżyser pokusili się o napisanie własnej alegorycznej opowieści.

Gdybyśmy pominęli filmowe intro, i w tym przypadku o Smaugu dowiemy się dopiero podczas wizyty krasnoludów w domu Bilba, jednak dzięki retrospekcji, wspomnieniu, od którego rozpoczyna się projekcja, widz jest już bogatszy o opowieść o Dale – mieście u wrót Ereboru władanego przez Thróra, krasnoluda, który zbyt ukochał złoto, co stało się dlań przyczyną choroby umysłu, „a rozkwit choroby zwiastuje nadejście zła”⁴⁰.

Przybywa ono w sposób spektakularny. Towarzyszy mu „hałas podobny do ryku huraganu z północy, sosny na zboczach góry zatrzeszczały i pękły pod naporem gorącego, suchego wichru”. W ten sposób na scenę wkracza Smaug, ziejący ogniem smok z północy, skuszony przez krasnoludzkie złoto, „smoki bowiem pragną złota pożądaniem mrocznym i przemożnym”. Miasto ludzi zostaje przezeń zniszczone, Thrór traci swój arcyklejnot, ale i cały Erebor. Krasnoludy, osamotnione, porzucone na pastwę losu przez elfy, które nie chciały narazić się na gniew gada, skazane zostają na tułaczkę, a „Smok nie odda swojej zdobyczy, póki żyje”⁴¹.

„Władza bestii przemienie”, zapowiada jednak z optymizmem, a może raczej wiarą Óin podczas wieczerzy u Bilba. Samego Smauga, „pierwszą i najgorszą plagę naszej Ery”, spotykamy

⁴⁰ Cytaty z filmu: *Hobbit. Niezwykła podróż*, reż. P. Jackson, 2012 r.

⁴¹ Ibidem.

w chwili, gdy się budzi. Choć można by tu zapytać – budzi się czy zostaje obudzony w symboliczny sposób stukaniem drozda.

Gdy smok staje oko w oko z Bilbem, na naszych oczach powtarza się historia Glaurunga i Túrina. Znów mamy do czynienia z grą na emocjach, Smaug sieje zwątpienie, mówiąc do Bilba: „wykorzystano cię, złodzieju”. Jest też prorokiem zapowiadającym nadejście ciemności, która ogarnie każdy zakątek świata, i jak możemy przypuszczać, nie ma tu na myśli zniszczeń, jakich sam dokona, gdyż zło, znacznie potężniejsze, zaczyna podnosić głowę. Niestety rozmowa w podziemiach Ereboru jest to ostatni moment, gdy Smaug przypomina swój książkowy pierwowzór. A i to, jak się wydaje, jedynie za sprawą aktora, który nie tylko dał „twarz” i głos smokowi, ale i charakter.

W powieściach Tolkiena smoka cechuje inteligencja; w przeciwieństwie do kierujących się jedynie instynktem istot, jakich wiele napotykają bohaterowie, jest kimś, kto dorównuje ludziom, krasnoludom czy elfom przebiegłością, zdolnością rozumowania. Smok z filmu traci nieco z tego wizerunku, stając się bohaterem scen, które trudno jest racjonalnie wyjaśnić (jeśli pominiemy kwestie finansowe) – chociażby podczas starcia z krasnoludami okazuje się nie dość szybki, nie dość sprytny, a jego płomienie mogą być powstrzymane przez kawałek skały. Otrzymujemy także instrukcję, jak „ugasić smoka”, a Smaug cierpliwie czeka, aż zostanie pokonany. W opowieści tej jest też pewien fatalizm – smok wie, że jedynym, co może go zabić, jest mityczna czarna strzała, która już naruszyła jego pancerz (w wersji filmowej smok jest bowiem w całości pokryty chroniącymi go łuskami) i która, jak Smaugowi wiadomo, czeka nań w mieście Dale.

Stajemy się świadkami sceny, w której cierpliwość smoka zostaje wystawiona na próbę w obliczu topiącego się posągu Thróra, a za kradzież i naruszenie prywatnej przestrzeni Smaug mści się na ludziach, niszcząc Miasto na Jeziorze. Desperackie próby zabicia go podejmowane przez mieszkańców są jednak, jak zauważa widz, z góry skazane na niepowodzenie, gdyż żadna z wystrze-

lonych w jego stronę strzał nie ma prawa go uśmiercić – poza czarną strzałą.

Ostatnim ratunkiem dla tego wątku wydaje się być sama śmierć Smauga, naznaczona próbą nadania jej pewnej symboliki, gdy potężne cielsko zwała się na łódź władcy miasta, wykreowanego na postać negatywną. Tym samym zło zostaje zniszczone przez jeszcze większą złą siłę, co przy pewnej dozie dobrej woli można uznać za swoiste odkupienie⁴².

Smok, literacki godny przeciwnik, na ekranie momentami staje się zachłannym gadem bezmyślnie niszczącym to, co napotka na drodze, choć można przyjąć, że w ten sposób odpowiada dziecięcym wyobrażeniom i przez swoje słabości łagodzi odwieczny strach przed legendarnymi bestiami. Uwypuklenie bajkowego (bajkowego – podkreślmy, nie baśniowego czy legendarnego) aspektu postaci niszczy Tolkienowską wizję istoty wyrosłej z archetypu dostojeństwa, groźnego piękna, mądrości, długowieczności, ale też grzechu i pożądania. Tylko oddanie Smaugowi głosu i ruchów aktora odtwarzającego w telewizyjnym serialu *Sherlock* genialnego detektywa przypomina, że jest to postać nietuzinkowa, myśląca nieszablonowo i jednocześnie mająca cechy socjopaty, co jednak wydaje się być zabiegiem niewystarczającym, a na pewno nieczytelnym dla wielu widzów.

Odgrywający rolę smoka Benedict Cumberbatch, mówiąc o psychopatycznej osobowości Smauga i jego spotkaniu z Bilbem, opowiadał: „Smok stara się manipulować małym hobbitem, chce wdrzeć się do jego umysłu i nastawić go przeciw przyjaciółom”⁴³, jest przy tym „bardzo mądry, bystry, ujmujący i spokojny, by za chwilę przeobrazić się we wściekłego, złego i próżnego”. Cechy te, w połączeniu z „wrodzoną chciwością, autodestrukcyjną próżnością i ego”, czynią z filmowego Smauga bohatera wciąż

⁴² Ibidem; *Hobbit. Pustkowie Smauga*, reż. P. Jackson, 2013 r.

⁴³ Cumberbatch jako smok Smaug, <http://film.interia.pl/wiadomosci/news-cumberbatch-jako-smok-smaug,nId,1816094> [dostęp: 18.12.2016].

aktualnego, uniwersalnego, w którym sami możemy się przejrzeć i od którego wciąż możemy się wiele nauczyć⁴⁴. „Kiedy Smaug wpada w furję, nic nie jest w stanie go powstrzymać, kieruje nim żądza niszczenia”, równie destrukcyjna co autodestrukcyjna⁴⁵.

Benedict Cumberbatch, szerzej znany jako serialowy Sherlock Holmes, jak sam mówi, z równą przyjemnością grał detektywa socjopatę, jak i psychopatycznego smoka. Ci, którzy oglądali kolejne odcinki telewizyjnej produkcji, zapewne dostrzegli, że aktor, odtwarzając postać smoka, korzysta z tego samego zestawu środków, które stosuje, grając detektywa. Obie postaci, choć z dwóch tak różnych światów, są do siebie zresztą niezwykle podobne (inteligentne, błyskotliwe, skoncentrowane na sobie, przekonane o własnej wyjątkowości i geniuszu) i zabieg ten sprawia wrażenie w pełni świadomej zabawy tematem, na którą zdecydował się Peter Jackson, reżyser *Hobbita*. Pikanterii całej sprawie dodaje fakt, że filmowego Bilba gra nikt inny jak Martin Freeman, w opowieści o genialnym detektywie odtwarzający rolę doktora Watsona. Reżyser, prywatnie zadeklarowany wielbiciel Sherlocka, zaoferował nam spotkanie z tym duetem, ratując zarazem Smauga przed pewną szablonowością⁴⁶.

Co ciekawe, prawdopodobnie dowcip Jacksona podchwycili też twórcy serialu. W jego kolejnych odcinkach brat głównego bohatera, Mycroft, nie stroni od smoczych aluzji w rozmowach z Sherlockiem. Jednego z negatywnych bohaterów określa

⁴⁴ *Benedict Cumberbatch: Smok z charakterem*, http://film.interia.pl/wywiady/news-benedict-cumberbatch-smok-z-charakterem,nId,1818121#utm_source=paste&utm_medium=paste&utm_campaign=firefox [dostęp: 18.12.2016].

⁴⁵ *Cumberbatch jako smok Smaug*, op. cit.

⁴⁶ „Peter [Jackson] completely understands Sherlock and loves it”. Za: *The Sunday Times – interview with Benedict Cumberbatch and Martin Freeman*, <http://www.benedictcumberbatch.co.uk/interviews/the-sunday-times-interview-with-benedict-cumberbatch-and-martin-freeman/> [dostęp: 17.12.2016].

mianem smoka, którego detektyw powinien zabić i sugeruje, że on sam, choć sobie tego nie uświadamia, myśli o sobie jako pogromcy smoków⁴⁷. Tym mianem nazywa go zresztą nie tylko Mycroft, ale także Mary Watson mówiąca „Sherlock, pogromca smoków”⁴⁸.

Serial *Sherlock* to „historia o kimś, kto uczy się być człowiekiem”, uczy się akceptacji dla otaczającej go rzeczywistości, w której przyszło mu żyć⁴⁹. I smok, i detektyw to socjopaci, outsiders, postaci, które nie potrafią funkcjonować w pełnym niuansów świecie. Mają swoją misję (zagadki kryminalne lub skarby) i konsekwentnie ją wypełniają, tracąc niekiedy poczucie realizmu, lecz mając w sobie gotowość do największego poświęcenia.

Cumberbatch pytany o porównanie ról Sherlocka i Smauga odparł, że w obu przypadkach ciążyła na nim różna odpowiedzialność – filmy na podstawie powieści Arthura Conan Doyle’a kręcono wiele razy, więc można było powiedzieć „uda się, albo nie”, ze świadomością, że w najgorszym wypadku nowoczesna wersja przygód nie spodoba się widzom i zostanie zapomniana. *Hobbita* kręcono z takim zaangażowaniem pierwszy raz i musiał stanąć twarzą w twarz z wyobrażeniami milionów ludzi na całym świecie.

To, czy udało mu się przedstawić smoczą naturę, należy pozostawić subiektywnej ocenie widza. Niewątpliwie Cumberbatch nadał Smaugowi cechy ludzkie, dzięki którym przy iście hollywoodzkim rozmachu, z jakim nakreślono tę postać, zachowa-

⁴⁷ „A dragon for you to slay”. Za: *Sherlock. His Last Vow*, reż. N. Hurran, 2014 r. [3. odcinek 3. serii serialu].

⁴⁸ „Sherlock, dragonslayer”. Za: *Sherlock. The Six Thatchers*, reż. R. Talalay, 2017 r. [1. odcinek 4. serii serialu].

⁴⁹ B. Czartoryski, *Dziwniej i dziwniej. Rozmawiamy z Benedictem Cumberbatchem*, <http://film.onet.pl/artykuly-i-wywiady/dziwniej-i-dziwniej-rozmawiamy-z-benedictem-cumberbatchem-wywiad/xf01t> [dostęp: 17.12.2016].

ła ona swój Tolkienowski uniwersalizm. Czy jednak nauka, jaka płynie z losów Smauga, jest równie czytelna jak na kartach książki? Uproszczenie postaci tak, aby była atrakcyjna dla współczesnego widza, nadanie jej nie tyle rysu humorystycznego, co elementów śmieszności, może sprawić, że w oczach wielu smok jest tylko pretekstem do walki o odzyskanie krasnoludzkiej ojcowizny, a nie przyczynkiem do rozważań o złożoności ludzkiej natury i obecności smoka w każdym z nas.

Słów kilka na zakończenie

„Baśnie [...] to nie po prostu historie o elfach, ale opowieści o Faerie, Krainie Czarów. W tym królestwie istnieją nie tylko elfy i wróżki, nie tylko krasnoludy, czarownice, trole, olbrzymy i smoki, ale także morza, Słońce, Księżyc, Ziemia i wszystko, co się na niej znajduje: a więc drzewa i ptaki, woda i kamienie, chleb i wino, i my, śmiertelnicy, jeżeli nas tam zakłęto”⁵⁰ – mówi nam Tolkien, stawiając istnienie człowieka na równi z istnieniem smoków.

Sam pisarz odcinał się od traktowania jego tekstów jako przypowieści – nie sądził, by przyjemność czerpana z opowiadanej historii wypływała z wiary, że to, o czym ona traktuje, mogło się zdarzyć w „prawdziwym” życiu. Bawiły go przeżycia Alicji w Krainie Czarów, ale nie chciał mieć jej snów czy przegód. Nie chciał też zostać piratem, zdecydowanie wołał opowieści o Indianach, ale

wspanialszy był kraj Merlina i Artura, a najpiękniejsza była bezimienna Północ Sygurda Wolsunga i Fafnira, księcia smoków. Tych krain pożałowałem najbardziej. Nigdy nie przyszło mi do głowy, że smok jest zwie-

⁵⁰ J. R. R. Tolkien, *O baśniach*, przekł. J. Kokot [w:] idem, *Opowieści z Niebezpiecznego Królestwa*, op. cit., s. 309.

rzęciem tego samego rodzaju co koń. I to nie tylko dlatego, że konie widywałem co dzień, ale nigdy nie udało mi się odnaleźć nawet śladu smoczej stopy. Smok nosił wyraźne piętno Krainy Czarów: jeśli gdzieś żył, to było to w innym świecie. Fantazja – tworzenie innych światów bądź ich „oglądanie” – zrodziła się w sercu z tęsknoty za innymi światami. Pożądałem smoków z całej duszy, z samej głębi mej istoty

wspominał i to pożądanie, fascynację baśniowymi gadami wiadać wyraźnie w Tolkienowskich dziełach, tak prozie, jak i poezji, utworach adresowanych do tych młodszych i starszych czytelników. Smok, istota na poły człowiecza, a może człowiek, stworzenie tak bardzo smocze, splatają swoje losy⁵¹.

Tolkien pisał o adaptacjach baśni, że „są często głupawe [...], albo traktują dzieci z góry, albo (i to jest najgorsze) skrycie nigravaju się z siebie samych”⁵². Trudno oprzeć się wrażeniu, że słowa te można byłoby odnieść do filmowej adaptacji *Hobbita*. Postać Smauga zyskuje jednak za sprawą cech serialowego Sherlocka, nadanych jej przez Benedicta Cumberbatcha – nie jest on dzięki temu bajkowym skrzydlatym gadem, bezmyślnie zionącym ogniem i zachłannym na złoto, lecz wielowymiarową istotą, psychopatyczną, lecz zarazem fascynującą niewątpliwą inteligencją i przenikliwością. Można jednakże postawić pytanie, na ile kod ten jest czytelny dla wszystkich widzów, czy nie jest dostępny tylko dla tych, którzy oglądali telewizyjną wersję przygód detektywa.

W Smaugu zakłętę są losy wszystkich Tolkienowskich smoków, a jego relacja z inną istotą niezwykle przypomina zależności, które już wcześniej łączyły przedstawicieli jego gatunku z ludźmi. „Zagrożenie, smutek i cień śmierci”, które niosą ze sobą smoki, pozwalają tym, którzy musieli się z nimi zmierzyć, zdobyć

⁵¹ Ibidem, s. 339-340.

⁵² Ibidem, s. 342.

„godność, a nawet mądrość”⁵³, odkryć, że wygrana i przegrana nie są oczywiste i jednoznaczne, co wyraźnie widać we *Władcy Pierścieni*. Frodo, choć jego misja kończy się sukcesem, płaci zań cierpieniem, smutkiem, alienacją i goryczą. Gollum ginie, lecz dokonuje się tym samym jego odkupienie⁵⁴.

Świat Tolkiena to wciąż świat symboli, w których każdy znajdzie zapewne to, co jest mu najbardziej potrzebne. Być może dzięki tym historiom ktoś pewnego dnia ujrzy w lustrze smoka, z którym przyjdzie mu się zmierzyć w najtrudniejszej ze wszystkich walk. A może ktoś inny uzna, że w starej legendzie tkwi ziarno prawdy i smoka nie da się zabić, bo ten, który tego dokona, sam staje się smokiem.

⁵³ Ibidem, s. 344.

⁵⁴ M. Błażejowski, *J. R. R. Tolkien. Powiernik Pieśni*, Gdańsk 1993, s. 64.

The Lord of the Rings Online – tolkienowska opowieść transmodalna

A daptowanie, rozwijanie czy modyfikowanie literackich pomysłów J. R. R. Tolkiena nie jest zadaniem łatwym, a na dodatek pozostaje przedsięwzięciem bardzo ryzykownym. O ile bowiem inspirowana – w większym bądź mniejszym stopniu – twórczością Tolkiena proza fantastyczna spotyka się zwykle z uznaniem miłośników konwencji fantasy, o tyle wizualizacje traktowane są przez nich znacznie bardziej krytycznie. Przekonał się o tym Peter Jackson, który po względnym sukcesie filmowej wersji *Władcy Pierścieni* tłumaczył problematyczne i techniczne kwestie związane z realizacją krytykowanego *Hobbita*². A z kolei miłośnicy bezlitośnie wskazywali na – ich zdaniem – trudne do zaakceptowania zmiany i niekonsekwencje, jakie pojawiają się w filmach, nie-

¹ Na temat multimodalności i transmodalności zob. C. Dena, *Beyond Multimedia, Narrative and Game. The Contributions of Multimodality and Polymorphic Fictions* [w:] *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, ed. by R. Page, New York 2010, s. 195.

² Por. J. Hall, *Peter Jackson Explains Why the „Hobbit” Movies Are Such a Huge Mess*, <http://www.slashfilm.com/peter-jackson-hobbit-movie-problems/> [dostęp: 5.01.2017]; D. Faraci, *This Is Why „The Hobbit” Movies Were So Bad*, <http://birthmoviesdeath.com/2015/11/19/this-is-why-the-hobbit-movies-were-so-bad> [dostęp: 5.01.2017].

oddające kolorytu motywów literackiego pierwowzoru³. Ciekawostką natomiast jest fakt, że swoistymi wizualnymi adaptacjami Tolkienowskiej prozy, które pozostają częściowo wyjęte z obszaru krytyki pod kątem wierności z literackim czy filmowym wzorcem, są gry komputerowe. Ludyczny charakter wspomnianych gier warunkuje bowiem rzecz jasna strategię odbioru, która – by odwołać się do tez J. Huizingi – jako związana z zabawą wyłącza cyfrową rozrywkę z obszaru „świętości” i „powagi”, a zatem także z rygorystycznego traktowania wykorzystanych motywów literackich⁴. Nie znaczy to jednak wcale, że twórcom gier komputerowych nie zależy na podtrzymywaniu tolkienowskiej konwencji. Przeciwnie, tym bowiem, co decyduje także o sukcesie danej gry, jest próba konkretyzacji podstawowych przynajmniej właściwości fantastycznego świata wykreowanego przez autora *Powrotu króla*. Świadczy o tym nie tylko cała masa gier wyprodukowanych z myślą o pojedynczym graczu (tzw. *single player*), ale przede wszystkim największa jak do tej pory komputerowa tolkienowska gra masowa *The Lord of the Rings Online* (LOTRO)⁵.

Cyfrowe Śródziemie MMO

Ocenianie gier cyfrowych – co poniekąd oczywiste – odbiega więc od standardów, które charakteryzują specyfikę recenzji utworów książkowych czy filmów. Interaktywny i ergodyczny

³ Por. A. Podgorski, *The Hobbit: 10 Worst Changes Peter Jackson Made*, <http://whatculture.com/film/hobbit-10-worst-changes-peter-jackson-made> [dostęp: 5.01.2017].

⁴ Por. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, wyd. 2, Warszawa 1985, s. 19.

⁵ Zob. R. Kochanowicz, *Cyfrowe konkretyzacje motywów fantasy – echa twórczości J. R. R. Tolkiena w cyberprzestrzeni* [w:] *Tolkien – mit, historia, literatura. Eseje i studia*, pod red. Z. Kopcia, P. Matusika, M. Michalskiego, Poznań 2016, s. 84-86.

charakter komputerowych produkcji oraz tzw. gameplay (mechanika gry) stanowią osobny element, jaki jest brany pod uwagę i który równocześnie wyznacza odmienny charakter wspomnianych tekstów kultury. W przypadku LOTRO najważniejsze cechy określone przez recenzentów jawią się następująco:

Lord of the Rings Online Key Features

- **Welcome to Middle Earth** – the official Lord of the Rings set! Find yourself fighting and exploring the amazing Tolkien world.
- **Variety Galore** – 10+ playable classes, 5+ races, 10+ professions, and over 1,000 titles.
- **No Money Necessary** – free-to-play, but some content requires purchases.
- **Need a House?** – player housing system available.
- **Great Story Writing** – game is driven with good story progression⁶.

Widać przy tym wyraźnie, że oprócz typowych dla komputerowych gier elementów – takich jak możliwość eksploracji cyfrowych imitacji świata, wyboru opcjonalnych klas, ras i profesji postaci czy tzw. housingu – jednym z istotnych aspektów pozostaje wymiar cyfrowej opowieści, którą gracz w ramach rozgrywki odkrywa i współtworzy. Ponadto wszystkie wyszczególnione cechy LOTRO jako gry MMO są kolejnym wariantem konkretyzacji pomysłów autora *Dwóch wież* i równocześnie świadectwem tendencji określających kierunek rozwoju tolkienowskiego supersystemu rozrywkowego w wymiarze cyfrowym. Podstawą warunkującą przynależność świata gry do konwencji Śródziemia jest oczywiście opracowana przez twórców topografia fantastycznej krainy, którą – co wypada podkreślić – w dużym stopniu wzorowano na znanych Tolkienowskich mapach i ilustracjach. Umieszczone w grze kartograficzne imitacje, określające w sposób metanar-

⁶ Por. <https://mmos.com/review/lord-of-the-rings-online> [dostęp: 5.01.2017].

racyjny realia ukazanego świata, stanowią zatem w miarę wierne odzwierciedlenie funkcjonujących w obszarze kultury popularnej wyobrażeń związanych z ukształtowaniem i terytorialnym podziałem Śródziemia. Oprócz tak podstawowych lokacji jak np. Hobbiton, Rivendell czy Bree pojawia się jednak w cyfrowym świecie cała masa detali, o których Tolkien wprost nie pisał, ale ich istnienie presuponował. Każda z ukazanych w grze krain czy prowincji została bowiem skrupulatnie wypełniona szczegółami stanowiącymi cyfrową konkretyzację osobliwości i charakteru danego miejsca. Dla przykładu: z „jasnym”, lecz dość monotonnym ukształtowaniem Shire kontrastują pełne skalistych labiryntów, surowe i „ciemne” tereny Angmaru. Z kolei z wypełnionymi „ludzkim gwarem” uliczkami Bree – spokojne, „ciche” i majestatyczne aleje Rivendell. Ukazane w grze lokacje stanowią równocześnie dynamiczne, pełne ruchu przestrzenie, w których obok bogatej architektury gracz styka się z całą masą postaci, bardziej lub mniej w ramach gameplaya sfunkcjonalizowanych – przechodniów, kupców, bardów, farmerów, dzieci etc. dopełnieniem tego, co w prozie Tolkiena pozostało – by użyć Ingardenowskiego terminu – „niedookreślone”, jest cyfrowa konkretyzacja interaktywnej fauny i flory oraz lokacji, takich jak np. wzmiankowana zaledwie przez pisarza kraina Śnieżnych Ludzi – Forochel.

Jest to dziwne, nieprzyjazne plemię, szczątki ludu Forodwaith, Dawnych Ludzi, nawykłych do ostrych mrozów w królestwie Morgotha. Jakkolwiek kraj ten oddalony jest ledwie o sto staj na północ od Shire’u, panuje w nim srogie zimno. Lossothowie budują sobie domy ze śniegu i podobno umieją biegać po lodzie na przytwierdzonych do podszew kościanych łyżwach; używają też wozów bez kół. Większość ich mieszka na niedostępnym Przylądku Forochel, zamykającym od północy ogromną zatokę tej samej nazwy; często jednak koczują na południowych wybrzeżach zatoki u stóp gór⁷.

⁷ J. R. R. Tolkien, *Powrót króla*, tłum. M. Skibniewska, wyd. 3, Warszawa-Poznań 1990, s. 412.

W prozie Tolkiena opis wspomnianej krainy dookreśla geograficzny i historyczny format Śródziemia, ale w grze staje się porównywalną do innych, pełnoprawną lokacją, której topograficzny wymiar rozwija prezentację autora. Gracz ma więc okazję przyrzeć się dokładnie śnieżnym i mroźnym terenom – wzorowanym w wersji cyfrowej na krajach skandynawskich, a w szczególności na kolorycie Finlandii – oraz poznać bliżej społeczność Lossothów. Owo topograficzne rozwijanie pomysłów Tolkiena przypomina – chciałoby się powiedzieć – wypełnianie barwami pustych konturów kolorowanki, a równocześnie pozostaje przykładem twórczej inwencji komputerowych grafików i programistów. Eksploracja cyfrowego świata jest jednak możliwa jedynie w ramach wędrówki prowadzonego przez gracza awatara i rzecz jasna wiąże się z wykonywaniem określonych zadań. Postaci, które gracz może wybrać w celu współtworzenia ujętej w grze historii, także wiążą się ściśle z konwencją tolkienowską, a ich klasy stanowią zarazem – jak można wnioskować z opisów – swego rodzaju reinterpretację typologii bohaterów, którą wprowadził autor *Powrotu króla*. Jeśli np. gracz wybierze klasę Guardiansa, to z czasem zorientuje się, że pierwowzorem dla roli i atrybutów jego awatara pozostaje ukazana we *Władcy Pierścieni* postawa Sama Gamgee⁸. A z kolei jeśli zdecyduje się grać Loremasterem, to bez trudu doszuka się inspiracji postacią Elronda, którego w powieści Aragorn określa wprost mianem „najznakomitszego mędrca uczonego w księgach dziejów”⁹. Wybór określonej rasy (np. hobbita, krasnoluda, elfa etc.) ogranicza jednak dostęp do klas i ról: np. w Burglara może wcielić się człowiek lub hobbit, ale ten ostatni nie może już być Championem. Te determinujące rozgrywkę warunki nie tyle mają utrudniać użytkow-

⁸ Np. opis questu: „A lesson from Samwise Gamgee” – [...] Wáli heard that Samwise Gamgee is an extremely skilled guardian, peerless and without compare [...]. Por. *The Lord of the Rings Online*, Turbine Inc., 2007.

⁹ J. R. R. Tolkien, op. cit., s. 62.

nikom zabawę, co raczej manifestować precyzję twórców w próbie wiernego oddania fantastycznych realiów Tolkienowskiego uniwersum. Dlatego też, jak się zdaje, wybór rasy postaci awatara warunkuje sposób rozpoczęcia interaktywnej opowieści.

Cyfrowa multifabularność i fakultatywność

O ile akcja pierwszego tomu *Władcy Pierścieni* rozpoczyna się w Shire zapowiedzią wydania urodzinowego przyjęcia przez Bilba Bagginsa, a czytelnik jest od razu wprowadzony w specyficzną atmosferę i realia krainy hobbitów, o tyle w LOTRO gracz/użytkownik/współtwórca może zacząć swoją przygodę w cyfrowym Śródziemiu w ramach kilku wariantów prologu:

- opowieść elfa otwierają dramatyczne wydarzenia w The Refuge of Edhelion, które jest atakowane przez wroga nastawionego krasnoludzki klan Dournhand,
- opowieść krasnoluda rozpoczyna się w okolicach kopalni The Silver Deep,
- historia hobbita zaczyna się podczas nocnego spaceru na jednej z dróg w Shire,
- przygoda człowieka wiąże się z ucieczką z celi bandytów w okolicach Chetwood,
- a z kolei historia Beorninga ma swój początek w The Vales of Anduin.

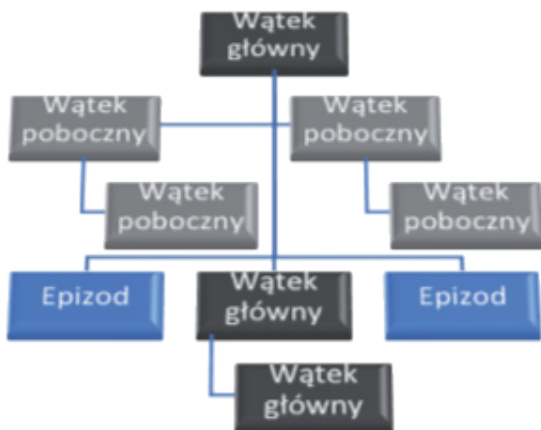
Tak dalece zróżnicowane wprowadzenie w epicką, cyfrową opowieść ma swoje potrójne uzasadnienie. Po pierwsze tematycznie odzwierciedla uwarunkowaną tolkienowską konwencją specyfikę każdej z ras, a równocześnie jest nawiązaniem do sposobu prowadzenia narracji przez angielskiego pisarza. Po drugie zapowiada ścieżkę rozwoju prowadzonej postaci („od zera do bohatera”), która początkowo nie jest kimś szczególnym, ale poprzez uczestnictwo w kluczowych dla Śródziemia wydarzeniach ma za-

sadniczy wpływ na jego los. Każda z postaci bowiem spotyka już w prologu jednego z pierwszoplanowych Tolkienowskich bohaterów (hobbit – wyruszającego z Shire Froda i przyjaciół, krasnolud – Gandalfa, człowiek – Stridera/Aragorna, elf – Elronda, a Beorning – Radagasta) i tym samym już na wstępie los takiego czy innego awatara zostaje powiązany z historią, którą czytelnik zna z łam powieści. Po trzecie wreszcie zróżnicowanie wariantów początku przygody ma, oprócz zaprojektowanego urozmaicenia fabuły, także swój wymiar funkcjonalny określony mechaniką gry. To właśnie w lokacjach początkowych gracz uczy się podstaw sterowania awatarem i poznaje multimodalność cyfrowego tekstu kultury. Informacje, które składają się na ukazaną w grze opowieść – i umożliwiają zarówno jej współtworzenie, interpretowanie, jak i organizowanie – dostarczane są odbiorcy w zróżnicowany sposób (głos narratora, tekst, film, scenka etc.). Tak rozbudowany, zaimplementowany w grze układ multifabularny można zaprezentować następująco:



W trakcie rozgrywki na pewnym etapie przygody wszystkie zaprojektowane dla poszczególnych ras ścieżki fabularne spotykają się w ramach wątku głównego, a jego odczytanie/współtworzenie jest uzależnione od improwizowanych działań gracza, kolejności podjętych questów, czyli od wybranego porządku eks-

ploracji, zdeterminowanego umiejętnością interaktywnej obsługi multimodalnego przekazu. Oprócz zadań/warunków typu *sine qua non*, powiązanych w grze z opowieścią epicką (główną), grający może wszak swobodnie wybierać spośród kilkuset questów fakultatywnych i tym samym projektować losy swojego awatara zgodnie z upodobaniami, współtworząc zdarzenia epizodyczne i wątki poboczne (np. ratując bądź ignorując zagrożonych atakiem goblinów wieśniaków). Fakultatywność cyfrowej opowieści odzwierciedla poniższy schemat:



Cyfrowa „apokryficzność”

Twórcy gry nie powielają zatem dokładnie literackiego kanonu, ale opisane przez Tolkiena wydarzenia ukazują z perspektywy dodatkowego bohatera, którym steruje gracz. Innymi słowy – ujęte w Tolkienowskiej prozie przygody, motywy i koloryt stanowią epickie tło dla wydarzeń prezentowanych w grze, a te z kolei jawią się równocześnie jako nowy kontekst

dla dzieł angielskiego pisarza. Tak rozumiana relacja literackiego „kanonu” i cyfrowego „apokryfu” wskazuje równocześnie na tendencje w wyborze motywów i wątków, w których twórcy gry dostrzegali rozwojowy potencjał. Podobnie bowiem jak np. w przypadku wspomnianego już Forochel, także warstwa fabularna Tolkienowskiej prozy zawiera niebagatelną ilość inspiracji, a możliwości eksploatacyjne wydają się ograniczone jedynie wyobraźnią programistów-epigonów. Doskonałym przykładem pod tym względem pozostaje motyw Szarej Drużyny, która pojawia się na początku *Powrotu króla* i towarzyszy Aragornowi w wyprawie przez Ścieżkę Umarłych. Wydarzenia związane z Szarą Drużyną wypełniają w grze (w ramach epickiego podziału opowieści głównej) Volume 3: *Allies of the King* i rozgrywają się w Eredwaith, ale poszczególnych Strażników Północy prowadzony przez gracza awatar spotyka niemal od początku w najróżniejszych miejscach. Niektórzy, jak np. Amlan w Bree, zlecają określone zadania, inni są vendorami, a jeszcze inni, jak np. Halbarad, także towarzyszami w walce. „Apokryficzne” dzieje Strażników Północy, które w LOTRO zostały rozbudowane w trudnej do zliczenia liczbie questów, motywów i scenek, pozostają też świadectwem reinterpretacji Tolkienowskiego uniwersum. O ile bowiem Peter Jackson całkowicie pominął w swej ekranizacji wątek drużyny prowadzonej przez Halbarada, o tyle w LOTRO jej rola stała się kluczowa dla rozwoju fabuły, a sami Strażnicy frakcją, u której reputację (na zasadzie systemu osiągnięć) sukcesywnie zdobywa prowadzona przez gracza postać. Można też śmiało powiedzieć, że ów swoisty redukcjonizm Jacksona – dalece kontrastujący z rozbudowanym, dziejowym kontekstem w LOTRO – uświadamia, jak bardzo mogą różnić się perspektywy interpretacyjne dotyczące charakteru i istoty Tolkienowskiego Śródziemia. Rola Strażników Północy w grze komputerowej określa bowiem nie tylko specyfikę świata, którego zagrożony ład i porządek cały czas wymaga interwencji ze strony Dunedainów, ale wiernie oddaje ich znaczenie wyrażone wprost w literackim pierwowzorze:

- Ludek z Shire'u jest mały wzrostem, ale wielkie ma zalety – powiedział Halbarad. – Nic prawie nie wie o długich latach naszych trudów na straży jego granicy, nie żał mi jednak, że się dla niego trudziłem¹⁰.

Niedocenioną przez książkowych hobbitów, a tym bardziej – chciałoby się dodać – w ekranizacji Jacksona, aktywność Strażników Północy twórcy LOTRO potraktowali zatem jako jeden z najbardziej podstawowych pierwiastków wnoszących do cyfrowego Śródziemia ideę określającą warunki konieczne do zapewnienia trwałości względnego pokoju i niwelowania zagrożeń. W tak zarysowanej perspektywie pokojowo nastawieni mieszkańcy Śródziemia bez wsparcia skrytych w szarym cieniu Dunedainów z Arnoru nie mieliby szans na przetrwanie. Potwierdza to też fakt, że jak do tej pory (gra ciągle jest rozszerzana) można doliczyć się ponad sześćdziesięciu nazwanych Strażników Północy, którzy w warstwie fabularnej stanowią ważny fragment współtworzonej opowieści, a ponadto wątki z nimi związane funkcjonują jako kolejna klamra scalająca tematyczne i kompozycyjne kontury całego cyfrowego świata. Warto przy tym podkreślić, że wśród zaplanowanych dla gracza zadań jest także prześledzenie szlaku, którym zmierzała Szara Drużyna w kierunku Rohanu i tym samym poznanie losu poszczególnych Dunedainów oraz przygód, jakie podczas wędrówki ich spotkały. Dzięki zaprojektowanemu przez twórców multimodalnemu charakterowi komputerowej opowieści gracz część ze wspomnianych zdarzeń może samodzielnie rozegrać, wcielając się na krótko np. w postać Halbarada. Jednym ze sposobów ukazywania istotnych dla fabuły wydarzeń pozostają bowiem w LOTRO tzw. Interludia i Session Play – czyli instancje, w których gracz nie steruje swoim awatarem, ale postacią narzuconą przez program i ściśle związaną z takim czy innym istotnym dla fabuły wątkiem. Większość zaimplementowanych w grze Interludiów –

¹⁰ Ibidem, s. 60.

jak np. te związane ze Strażnikami – ma charakter retrospektywny, dopowiadający i niekiedy tłumaczący przyczyny, przebieg czy konsekwencje określonej sytuacji. Nie zawsze jednak wspomniane sesje oferują chwilową tożsamość z pozytywnymi bohaterami na miarę Dunedainów. Stanowią oni zresztą tylko fragment złożonej i bardzo rozbudowanej „apokryficznej” opowieści, w której ukazany świat gracz może oglądać także z punktu widzenia postaci takich jak np. Gríma Wormtongue:

You are Gríma Wormtongue, advisor and servant to Saruman the White. He has been visited by Radagast the Brown, and you and Acca are waiting to hear if your master has any commands for you¹¹.

Ciekawostką w tym przypadku jest to, że jedyną umiejętnością Grimy, który staje się na krótki czas awatarem gracza, jest dość wymownie scharakteryzowane i interaktywnie aktywowane „ziarno zwątpienia”:

SEEDS OF DOUBT

15m Range

Ranged Skill

Gríma Wormtongue excels at planting seeds of doubt in the minds of others. There are some, such as his master Saruman, who are not susceptible to his whispers.

Cooldown: 10s¹²

Spora część Interludiów w ujęciu retrospektywnym odnosi się do wydarzeń związanych bezpośrednio z czasem akcji, która toczy się wokół wędrówki Froda i Drużyny Pierścienia, ale nie brakuje też przywołań z odległej przeszłości. Przykładem może być choćby sesja ukazująca dramatyczny początek upadku Morii, kiedy gracz wciela się w postać krasnoluda Nafniego i staje się świadkiem ataku Balroga i śmierci Durina VI:

¹¹ Por. *The Lord of the Rings Online*, Turbine Inc., 2007.

¹² Ibidem.

The year is 1980 of the Third Age. You are Nafni, a trusted servant of Durin VI, the Lord of Khazad-dûm, and have no idea what will befall your fellow dwarves on this fateful night¹³.

Wspomniane Session Play oprócz urozmaicenia rozgrywki pełni zatem także dość istotną funkcję porządkującą strukturę ujętego w grze fantastycznego świata, wprowadzając – niejako na zasadzie konkretyzacji „apokryficznych” cytatów – motywy, o których Tolkien wspomina w *Dodatkach*. Współtworzona przez gracza przygoda Nafniego jest bowiem w dużej mierze dynamiczną realizacją poniższego opisu:

Krasnoludy podówczas kopały głęboko pod górą Barazinbar, szukając mithrilu, bezcennego metalu, który z każdym rokiem trudniej było zdobywać. Przy tych pracach zbudziły ze snu okropnego potwora, który, uciekwszy z Thangorodrimu, od dnia przybycia tam armii Beleriandu ukrywał się w fundamentach ziemi. Był to Balrog, jeden ze służalców Morgotha; z jego to ręki zginął Durin, a w rok później syn Durina Nain I. Tak przeminęła świetność Morii, a jej lud zdziesiątkowany rozproszył się po świecie¹⁴.

Widać zatem wyraźnie, że LOTRO jako gra komputerowa staje się niebagatelnym środkiem transmisji kultury, dalekim od uproszczeń i streszczeń nastawionych wyłącznie na prezentację wątku głównego, tak typowych np. dla ekranizacji Jacksona. „Apokryficzny” charakter opowieści nie znosi bowiem w tym przypadku warunku wiernego oddania istoty „kanonu”, a równocześnie utrwała i na swój sposób rozbudowuje informacje zwykle pomijane, niedookreślone, w perspektywie rozwoju głównej akcji drugorzędne, ale dla rozumienia specyfiki Tolkienowskiego uniwersum – niezbywalne.

¹³ Ibidem.

¹⁴ J. R. R. Tolkien, op. cit., s. 459-460.

Fellowship i transmodalność

LOTRO pozostaje jednak przede wszystkim grą MMO, i to jedną z największych produkcji ostatnich lat. Jako taka też oferuje użytkownikom zróżnicowany wymiar rozrywki, który może – w zależności od preferowanego stylu gry – wiązać się z samotną eksploracją, rozgrywkami typu *player versus player* czy z działaniem zespołowym *player versus environment*. Jedną z cech większości gier MMO – w tym rzecz jasna także LOTRO – jest bowiem umożliwienie graczom tworzenie społecznościowych struktur, tzw. gildii czy jak w tym przypadku kinshipów, oraz realizowanie zadań zaprojektowanych dla grupy współpracujących, prowadzonych przez graczy awatarów, tzw. fellowshippów. Questy zespołowe również mają swój wymiar narracyjny i powiązany z fragmentami bardziej lub mniej epizodycznych wątków. Ich swoiste odczytanie wymaga określonego i niekiedy wyćwiczonego współdziałania, związanego najczęściej z umiejętnością pokonywania trudnej do zliczenia liczby przeciwników – orków, goblinów, trolli, nieumarłych etc. Tak zarysowany charakter masowej rozrywki ma zatem funkcję podwójną: dotyczy zarówno mechaniki gry, jak i narracji środowiskowej. W pierwszym przypadku można mówić o typowym dla gameplaya MMO podziale ról dla poszczególnych awatarów typu np. Guardian – jako tzw. tank, postać skupiająca na sobie ataki przeciwników, typu Minstrel – tzw. healer, postać lecząca pozostałe, czy typu Champion – tzw. dps (*damage per second*), postać zadająca najwięcej obrażeń. Nie ulega też wątpliwości, że ten aspekt rozrywki, choćby ze względu na swój częściowo sportowy charakter, sprzyja socjalizacji i tworzeniu rozbudowanych kinshipów. Z kolei w perspektywie narracyjnej można mówić o transmodalności, gdyż Śródziemie widziane z punktu widzenia jednego awatara jest krainą wypełnioną oprócz tzw. NPC (postaci sterowane przez program) także malowniczymi sylwetkami, które są ste-

rowane z zewnątrz programu – przez pozostałych graczy. I jako takie też stają się elementem narracji środowiskowej: grają na przeróżnych instrumentach, tańczą, krzyczą, mijają się po drodze, walczą na horyzoncie z potworami, czy – stanowiąc pozostałych członków fellowshipu – uczestniczą we współtworzeniu danego fragmentu ujętej w grze opowieści. Każdy bowiem z graczy, obserwując z punktu widzenia prowadzonej przez siebie postaci działania, które podejmują w ramach drużyny pozostałe awatary, staje się świadkiem rozwoju opowieści. Dla przykładu: zgrupowana w 12-osobowym rajdzie (rozbudowany fellowship) drużyna awatarów, poprowadzona przez graczy do Rift of Nûrz Ghâshu w celu pokonania Balroga, spotka w pewnym momencie elficką strażniczkę Glathlîrel, która nie tylko rozmawia z drużyną:

Strangers... you were sent to me by the Eldgang?

Then it is as I have feared. There is little time, but you must know the peril you face! Prepare yourself and listen to my tale¹⁵,

ale także pomaga w walce z potworem, roztaczając wokół siebie „inspirującą aurę”. Powodzenie misji jest ściśle uzależnione od tego, czy drużynie awatarów uda się ochronić elficką wojowniczkę. Przebieg całego wydarzenia jest zatem związany również i z tym, w jaki sposób ten czy inny gracz zinterpretuje w danej chwili sytuację – jak odczyta zachowania pozostałych awatarów, czy podporządkuje się zaleceniom lidera i czy odpowiednio zareaguje. Informacje składające się na współtworzoną historię – oprócz ujętej w programie multimodalności (kwestie wypowiediane przez elfkę, zachowanie przeciwników etc.) – generowane są zatem także z zewnątrz, poprzez działania i decyzje podejmowane przez pozostałych graczy. Ich efektem pozostaje ukazany w ramach filmowej animacji, rozgrywający się w czasie rzeczywistym przebieg wydarzeń. Nie dziwi więc fakt, że gracze bardzo

¹⁵ Por. *The Lord of the Rings Online*, Turbine Inc., 2007.

często utrwalają swoje przygody w formie osobnych filmów i tzw. machinimy, nadając własnym przeżyciom i dokonaniom prowadzonego awatara jeden spójny i autorski kształt¹⁶. To bowiem, co w grze w ramach transmodalności zostało rozproszone i uczasowane, inspirowe, inspiruje do renarracji.

Recepcja – podsumowanie

Gra w LOTRO jeszcze się nie zakończyła, a ujęta w tej komputerowej produkcji historia wciąż pozostaje otwarta, choć zważywszy na technologiczny postęp, zestarzała się warstwa graficzna. Nie ulega jednak wątpliwości, że twórcy gry komputerowej odnieśli się z dużym zrozumieniem, szacunkiem i niekiedy poczuciem humoru do Tolkienowskich źródeł, z jakich czerpali inspirację, a równocześnie wykreowali cyfrowy „apokryf”, który stał się istotnym i rozpoznawalnym na całym świecie tekstem kultury, popularyzującym twórczość angielskiego pisarza i podtrzymującym zainteresowanie Śródziemiem w nie mniejszym stopniu co np. ekranizacje Petera Jacksona. Ukazujące się sukcesywnie przez lata (2007-2015) kolejne dodatki i rozszerzenia rozbudowały cyfrową wersję Tolkienowskiego świata – jak wskazują precyzyjne obliczenia dokonane przez samych graczy¹⁷ – do rozmiarów będących odpowiednikiem 410,62 kilometrów kwadratowych, czyli porównywalnych np. z powierzchnią Poznania i Torunia razem wziętych. Eksploracja tak dużej przestrzeni nie jest więc – chciałoby się powiedzieć – wycieczką do wirtualnego parku, ale zadaniem na długie miesiące, na co notabene narze-

¹⁶ Por. https://www.youtube.com/watch?v=a0Ip_Om8OjE [dostęp: 5.01.2017].

¹⁷ Por. <https://www.lotro.com/forums/showthread.php?576896-How-big-is-the-LOTRO-world-now-a-days-compared-to-others-like-WoW-etc> [dostęp: 5.01.2017].

kają niekiedy nowi gracze, widząc dystans, jaki dzieli ich awatarzy od postaci prowadzonych i rozwijanych przez lata. Niemniej otwarty charakter ogromnego świata i fakt, że ujęta w nim historia jeszcze się nie zakończyła, stanowią też jedną z przyczyn kulturotwórczego oddziaływania produkcji, którego efekty można śledzić w mediach społecznościowych. Fabularne pomysły twórców LOTRO są już dziś bowiem uwzględniane w największych – opartych na strukturze Wikipedii i poświęconych twórczości Tolkiena – encyklopedycznych serwisach, takich jak np. Tolkien Gateway, LOTRO-wiki czy trudnych do zliczenia portalach tworzonych przez fanów. Równocześnie też wzrasta liczba artystycznych przekazów, które jak chociażby autorskie filmy i machinimy zapełniają serwis YouTube czy stanowią wyraz literackich dokonań w formie fan fiction. Wszystkie te zjawiska świadczą wszak o jednym: że moment, w którym padną ostatnie słowa Sama: „Ano, wróciłem!” i masowy odbiorca, nasycony Tolkienowską fantazją zamknie książkę lub wyłączy komputer – oddala się, a nie przybliża.

O hobbitach, którzy podróżowali w czasie: twórczość fan fiction miłośników J. R. R. Tolkiena

Twórczość literacka J. R. R. Tolkiena doczekała się ogromnej rzeszy miłośników, których działalność fandomowa rozprzestrzeniła się w Internecie i objęła swoim zasięgiem wiele dziedzin twórczych. Wśród nich szczególnie ciekawie rozwija się fan fiction – dorobek literacki miłośników angielskiego pisarza, który publikowany jest na rozmaitych stronach i forach internetowych. Fanfikowcy¹ w swoich opowiadaniach inspirują się zarówno książkami, jak i ich adaptacjami filmowymi, z każdym nowym tekstem wzbogacając fanowskie uniwersum Tolkiena o nowe motywy, postacie i strategię narracyjną. W niniejszym szkicu chciałabym podjąć się zbadania zjawiska twórczości fan fiction miłośników J. R. R. Tolkiena. Spróbuję odpowiedzieć na pytanie, jakie zmiany wprowadzają oni do świata Śródziemia i o czym świadczy potrzeba ciągłego odtwarzania i przetwarzania tych klasycznych tekstów kultury.

¹ Mianem fanfikowców określa się twórców fan fiction.

Ringerzy, Tolkieniści, Tolkiendilowie, czyli o fandomie słów kilka

Fandom J. R. R. Tolkiena pojawił się stosunkowo wcześnie, już na przełomie lat 50. i 60. ubiegłego wieku. Mimo iż *Hobbit* (1937) odniósł wielki sukces na rynku wydawniczym i doczekał się rzeszy oddanych miłośników, dopiero publikacja kolejnego dzieła J. R. R. Tolkiena, *Władcy Pierścieni*, spowodowała wyklarowanie się grupy fanów, którzy w sposób zorganizowany celebrowali twórczość mistrza. Co ciekawe, do pierwszych grup czytelników, którzy rozpoznali w dziełach Tolkiena ich wyjątkowość i poświęcili się dyskusji na ich temat, byli miłośnicy science fiction działający w fandomie tego gatunku². Podczas gdy kolejne tomy *Władcy Pierścieni* lądują na półkach sklepowych w latach 1954-1955, już w roku 1960 założone zostaje pierwsze oficjalne stowarzyszenie fanów Tolkiena o nazwie „The Fellowship of the Ring”³. Miało to miejsce w czasie konwentu Worldcon, który już od roku 1939 służył spotkaniom fanów science fiction⁴. W tych latach na konwencie pojawiają się także pierwsze przypadki ubierania się w kostiumy (*cosplay*) inspirowane twórczością angielskiego pisarza, co spowodowało, że elfowie i hobbici dumnie kroczyli pomiędzy postaciami znanymi z fantastyki naukowej. Co więcej, stowarzyszenie „The Fellowship of the Ring” w czasie Worldconu organizowało również konkursy plastyczne na najlepsze dzieła inspirowane Śródziemiem⁵, co uznać można

² S. G. Hunnewell, *Tolkien Fandom Review from its beginnings to 1964*, 2nd ed., Arnold, Missouri 2010, s. 1, [online] <http://efanzines.com/TFR/TolkienFandom2ndEd.pdf> [dostęp: 4.04.2017].

³ Ibidem.

⁴ Krótki opis historii konwentu Worldcon znajduje się na stronie wydawnictwa, <http://www.worldcon.org/about-worldcon/> [dostęp: 5.04.2017].

⁵ Ibidem.

za oficjalny początek publicznie prezentowanych fan artów tego fandomu.

Do grona brytyjskich miłośników Tolkiena dołączają Amerykanie, ale znacznie później, dopiero dekadę po publikacji *Władcy Pierścieni* na rynku brytyjskim. Książka trafia na półki amerykańskich księgarń w 1965⁶. Sukces, jaki odnosi proza Tolkiena za oceanem, często przypisywany jest ruchowi hippisowskiemu, który w tym okresie tworzył amerykańską kontrkulturę. Pacyfistyczny wydźwięk twórczości Tolkiena, a także ukazywanie bliskości z naturą (w postaci elfów czy hobbitów) pasowały do wartości wyznawanych przez hippisów.

Z roku na rok liczba miłośników Tolkiena rosła i nie zmalała nawet po jego śmierci w 1973 roku. W cztery lata po tym wydarzeniu na ekrany telewizorów wchodzi film animowany *Hobbit* (1977, reż. Arthur Rankin Jr., Jules Bass), a rok później pojawia się kolejna animowana adaptacja, *Władca Pierścieni* (1978, reż. Ralph Bakshi), zawierająca w sobie fabułę *Drużyny Pierścienia* oraz części *Dwóch wież*. O ile pierwszy z tych filmów nie odnosi zbyt dużego sukcesu komercyjnego, drugi już tak. Kolejny wielki przełom w historii fandomu następuje w latach 2001-2003, kiedy na ekrany kin wchodzi monumentalna adaptacja filmowa *Władcy Pierścieni* w reżyserii Petera Jacksona. Wraz z nią do rzeszy fanów Śródziemia dołącza kolejne pokolenie miłośników, którzy często nie czytali nawet książek, ale znali bohaterów i świat Tolkiena z adaptacji filmowych.

Jeżeli chodzi o współczesny fandom Tolkiena, napotyka się w nim wiele podziałów i niejednoznaczności. Jednym z pierwszych, który przedstawiany jest na stronie *Tolkien Getaway* (internetowej encyklopedii wiedzy tolkienowskiej), to podział na Ringerów (*Ringers*), Tolkienitów (*Tolkienites*) oraz Tolkienistów

⁶ A. Liptak, *The Unauthorized Lord of the Rings*, <https://www.kirkusreviews.com/features/unauthorized-lord-rings/> [dostęp: 5.04.2017].

(*Tolkienists*). Ci pierwsi to fani *Władcy Pierścieni*, którzy niekoniecznie

[...] uważają pośmiertnie wydane dzieła Tolkiena, takie jak *Silmarillion* czy *Historia Śródziemia*, za interesujące. W związku z tym, w niektórych przypadkach Ringer może być fanem książek lub filmów z serii *Władcy Pierścieni*, ale już nie szeroko pojmowanej twórczości Tolkiena⁷.

Z drugiej strony, gdy mamy do czynienia z określeniem *Tolkienite* (lub zamiennie: *Tolkienophile*, *Tolkiendil*), zgodnie z brzmieniem tych nazw chodzi o fanów twórczości Tolkiena bez zawężenia do konkretnego dzieła. Ostatnie określenie, czyli *Tolkienista*, odnosi się do fanów, którzy w sposób naukowy lub par naukowy badają twórczość angielskiego pisarza⁸. Do grona Tolkienistów zaliczymy więc zarówno badaczy naukowych zajmujących się tą tematyką w środowisku uniwersyteckim, jak i fanów-amatorów, którzy na własną rękę uczą się języka elfickiego i badają świat Tolkiena z takim zaangażowaniem, z jakim „inni badają literaturę faktu”⁹.

Wśród fanów istnieją również podziały, które zwracają uwagę na to, czy dany fan opiera swoje zamiłowanie do Śródziemia na powieściach Tolkiena czy na filmowych adaptacjach, a także na tym, jaki ma do nich stosunek. Wśród fanów powieści wyróżniamy głównie tych, którzy czytali jedynie *Władcę Pierścieni* i/ lub *Hobbita* oraz tych, którzy zaznajomili się także z resztą twórczości angielskiego pisarza (m.in. *Silmarillion*, *Niedokończone*

⁷ Hasło: *Tolkien fandom*, http://tolkiengateway.net/wiki/Tolkien_fandom [dostęp: 5.04.2017].

⁸ W przypadku nazewnictwa, którym posługują się fani Tolkiena, może się ono różnić pomiędzy poszczególnymi stronami i/lub forami internetowymi, w związku z czym zdecydowałam się na te określenia, które pojawiają się na stronie *Tolkien Gateway*.

⁹ *Tolkien fandom*, op. cit. Wszystkie fragmenty ze stron internetowych w tłumaczeniu własnym autorki.

opowieści, *Historia Śródziemia* itd.). Żeby temat jeszcze bardziej spopularyzować, wśród tych drugich wyróżnić możemy trzy podgrupy: tych, którzy za dzieło kanoniczne uważają *Silmarillion* i nie uznają bądź ignorują inne pośmiertne dzieła; tych, którzy za kanon przyjmują *Niedokończone opowieści* i *Historię Śródziemia*, lecz *Silmarillion* uznają za wybrakowany; wreszcie są także ci, którzy świat Tolkienowski uznają za być otwarty na interpretacje i nie odczuwają potrzeby wyznaczania granic kanonu¹⁰.

Jeżeli chodzi o fanów twórczości filmowej, a raczej o stosunek fanów do niej, ponownie pojawiają się wewnętrzne podziały. Główny podział wskazuje na to, czy fan:

- 1) przeczytał książki, zanim pojawiły się filmowe adaptacje albo chociaż bez związku z modą na czytanie ich, jakie przyniosła premiera filmów;
- 2) przeczytał książki po premierze/obejrzeniu pierwszego filmu;
- 3) nigdy nie czytał książek, zna jedynie ich adaptacje¹¹.

Na dodatek wśród fanów, którzy zaznajomili się z książkami przed powstaniem ich adaptacji, są ci nazywani Starą Wartą (*The Old Guard*) lub Purystami (*The Purists*), którzy uznają jedynie książki, a filmy odrzucają ze względu na zmiany wprowadzone przez ich twórców. Są także ci, którzy polubili zarówno książki, jak i filmy, a różnice pomiędzy nimi tłumaczą wymogami medium, jakim jest film¹².

Ostatni ciekawy podział, o którym warto wspomnieć, opiera się na stosunku odbiorcy do języków stworzonych przez Tolkiena. W tym przypadku fani dzielą się na Purystów (*Purists*) i Rekonstrukcjonistów (*Reconstructionists*). Ci pierwsi „wierzą, że języki Tolkiena, jakkolwiek wyrafinowane i dobrze skonstruowane, nie były tworzone w celu przystosowywania ich do prak-

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Ibidem.

¹² Ibidem.

tycznego użytku, lecz jedynie do badania ich pod kątem naukowym¹³. Z kolei Rekonstrukcyoniści starali się ustandaryzować jego systemy językowe, poszerzyć zakres słownictwa i gramatyki poprzez ich rekonstrukcję, a także tłumaczyć imiona, wiersze i frazy pojawiające się w twórczości Tolkiena¹⁴. Byli przez to wyśmiewani przez Purystów, którzy ich prace porównywali do fan fiction.

Wszystkie te wewnętrzne podziały, które zaobserwować można w świecie fandomu J. R. R. Tolkiena, znajdują swoje odbicie również w twórczości fanowskiej, a w szczególności w zagadnieniu kanonu, który niektórzy fani uważają za niepodważalny, podczas gdy inni go łamią.

Fan fiction – kiedy fan chwyta za pióro

Twórczość fan fiction należy do jednej z najprężniej rozwijających się form ekspresji fanowskiej, którą obserwować można w Internecie. Choć jest to zjawisko, które obserwujemy od wielu lat, badacze ciągle napotykają na problem ze stworzeniem jego jednolitej definicji. Ciekawą, syntetyczną definicję tego pojęcia proponuje Daria Jankowiak:

Termin „fan fiction”, w przekładzie na język polski określany przede wszystkim jako fikcja fanowska, fanfikcja, fanfik (*fanfic*) czy fik (*fic*), odnosi się do literackiej amatorskiej twórczości fanowskiej. Teksty fanfikcyjne powstają, opierając się na istniejących już dziełach, niezależnie od tego, czy są nimi książki, filmy, seriale czy inne wytwory kulturowe. Właśnie ten związek z dziełem oryginalnym (kanonicznym) postrzegany jest jako podstawa fikcji fanowskiej. [...] Fikcje fanowskie uznaje się za gatunek piśmiennictwa popularnego. Stanowią one zwykle efekt tworzenia w internetowej społeczności. Stąd też są postrzegane jako

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ibidem.

jedne z tak zwanych *new literacies*, czyli form piśmienności możliwych dzięki rozwojowi technicznemu i powstaniu Internetu¹⁵.

Gdy spojrzę się na fandom Tolkiena, okazuje się, że twórczość fan fiction miłośników tego autora wyprzedziła na długo pojawienie się Internetu. Najstarszy znany nam przykład fanfika odnoszącego się do świata Śródziemia pochodzi z 1959 roku i jest nim poemat *The Passing of the Elven-kind* autorstwa Teda Johnstone'a¹⁶. Zarówno to dzieło, jak i kolejne tworzone przez lata (w erze przed istnieniem Internetu), publikowane były w tak zwanych fanzinach¹⁷. Już te wczesne przejawy twórczości fanowskiej odzwierciedlały cechy charakterystyczne dla fan fiction, jakim znamy je dzisiaj. Jankowiak, odwołując się do pracy badawczej Lindy Green, tak charakteryzuje fikcję fanowską:

Biorąc pod uwagę rozkwit literackiej amatorskiej twórczości fanowskiej w sieci, niezbędne jest określenie cech charakterystycznych *fan fiction*. Linda Green podaje jako elementy wyróżniające tego typu twórczość: ustanowione (*established*) postacie, światy i historie (czyli zaczerpnięcie fabuły z dzieła oryginalnego); brak profitów finansowych uzyskiwanych z piśmiennictwa fanfikcyjnego; amatorskiego autora oraz założenie, że fanfikcja jest utworem zależnym (*derivative work*). Wskazane cechy odnoszą się bezpośrednio do rozpatrywania fikcji fanowskich jako tekstów drugorzędnych, niemających prawa i możliwości istnieć

¹⁵ D. Jankowiak, *Fanfikcja jako przykład instrumentalizacji literatury, czyli niespodziewane (z)użycie tekstów literackich*, „Litteraria Copernicana” 2013, nr 2, s. 106-107.

¹⁶ S. G. Hunnewell, op. cit., s. 5.

¹⁷ Zin bądź fanzin to „rodzaj nieprofesjonalnego pisma tworzonego przez osobę bądź grupę osób – miłośników jakiegoś tematu (np. muzyki, informatyki, literatury, fantastyki, gier fabularnych, ekologii, polityki), skierowane do osób podzielających owe zainteresowania. Wydawane są własnym nakładem, najczęściej nieregularnie” (hasło: *Zin*, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Zin_\(czasopismo\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Zin_(czasopismo)), dostęp: 17.04.2017). S. G. Hunnewell przedstawia cały katalog fanzinów, które skupiały się na twórczości J. R. R. Tolkiena, publikowanych w latach 1959-1964 (S. G. Hunnewell, op. cit., s. 5-12).

bez swojego fundamentu, którym jest dzieło oryginalne, a także bez jego zaangażowanego czytelnika, nierzadko stojącego się autorem/twórcą fanfikcyjnym¹⁸.

Wyjaśnwszy, czym jest samo zjawisko fan fiction, warto zwrócić jeszcze uwagę na zagadnienie praw autorskich. Od samego początku istnienia tego zjawiska twórczego pojawiały się głosy, że fan nie ma prawa używać postaci, światów czy fabuł stworzonych przez ulubionych autorów, ponieważ łamie to ich prawa autorskie. Fanfikowcy na całym świecie walczą z takim nastawieniem, podkreślając, że nie zarabiają na swojej twórczości i tym samym nie wyrządzają nikomu krzywdy. Jest to skomplikowany i od lat dyskutowany temat, w związku z czym nie będę się w niego zagłębiać, lecz jedynie zarysuję to, jaki stosunek do fikcji fanowskiej mają posiadacze praw autorskich do spuścizny Tolkiena, a mianowicie Tolkien Estate¹⁹. Ich nastawienie nie sprzyja fanom-twórcom, gdyż fikcja fanowska nie jest mile widziana z ich strony. Na stronie internetowej Tolkien Estate przeczytać możemy wiadomość adresowaną do fanfikowców, którzy chcieliby wiedzieć, czy mogą tworzyć historie dziejące się w Śródziemiu:

The short answer is most definitely NO!

We understand only too well the fascination and enjoyment that the world of Middle-earth can bring, but the fact remains that this is an imaginary world, created by the author on his own terms and in his own right. So, however tempting, to publish this type of fan-fiction for per-

¹⁸ D. Jankowiak, op. cit., s. 107.

¹⁹ Tolkien Estate jest to podmiot prawny, który posiada prawa autorskie do wszystkich literackich tekstów Tolkiena. Tolkien Estate składa się z syna J. R. R. Tolkiena, Christophera, i jego żony, wnuka pisarza – Michaela George’a Tolkiena oraz córki Tolkiena, Priscilli. Z kolei prawa autorskie do filmowych adaptacji twórczości mistrza posiada Middle-earth Enterprises (J. R. R. Tolkien sprzedał prawa do ekranizacji swoich dzieł za życia). Informacje na temat Tolkien Estate można uzyskać na ich oficjalnej stronie: www.tolkienestate.com.

sonal or commercial purposes, even online, is absolutely not authorized. In the era of the Internet, with people selling „homemade” literary works on websites all over the world, it must be unambiguously stated that the Tolkien Estate has never authorized the commercialisation or distribution of such material, and has no intention of doing so.

The Tolkien Estate’s mission is to defend and protect the integrity of J. R. R. Tolkien’s works. As literary executor, it has always been Christopher Tolkien’s goal to publish the writings of his father – both finished and unfinished – in the most faithful and scrupulous way, without adaptation or embellishment²⁰.

Co ciekawe, fani, którzy starają się udowodnić, że mają prawo do korzystania z postaci, świata i fabuł autorstwa Tolkiena, powołują się na używanie przez niego słowa *mythology* w odniesieniu do stworzonego przez siebie dzieła. Tym samym zauważają, że wszelkiego rodzaju mitologie uważa się za własność publiczną, więc pisanie fan fiction w oparciu o nie nie jest łamaniem praw autorskich²¹. Fanfikowcy mają w zwyczaju umieszczać krótkie notki na początku swoich fanfików, gdzie potwierdzają własność intelektualną J. R. R. Tolkiena wobec opisywanych przez nich postaci i miejsc. Theodora Michaels cytuje takie notki:

There is no profit made on any of these stories. . . . They are simply parody and no harm is intended.

JRR Tolkien wrote the Lord of the Rings and invented its characters and places. I merely abuse them, daydream about them, and write stories about them. . . .

²⁰ *Permissions and Requests*, <http://www.tolkienestate.com/en/paths/faq/permissions-requests.html> [dostęp: 17.04.2017].

²¹ Theodora Michaels, adwokat zajmująca się zagadnieniem praw autorskich, wygłosiła na konwencie Dragon Con referat odnoszący się do twórczości fan fiction miłośników Tolkiena, gdzie omówiła zagadnienie praw autorskich i ich łamania. Referat przygotowała w oparciu o swoje rozmowy z przedstawicielami Tolkien Estate. Całość wykładu zamieszczona jest na stronie internetowej: T. Michaels, *Know Your Rights. Copyright Law for the Creator of Fan Works*, <http://www.theodoramichaels.com/articles/fan-fic.php#Estate> [dostęp: 17.04.2017].

Tolkein's [sic] estate and New Line own everything! I am just a humble fic writer who writes because her Muse will not leave her alone.

... All lies, own nothing, make no money, God bless Tolkien.

We do not own this; it owns us.

All I've got is a computer and a cat... and you're not getting the cat²².

Choć fani starają się w ten sposób uniknąć odpowiedzialności za łamanie praw autorskich, środki takie nie mają żadnej wartości prawnej i jedynie fakt nieczерpania korzyści finansowej ze swojej twórczości chroni ich od konsekwencji prawnych.

Twórczość fan fiction miłośników Tolkiena

Badając fanfiki należące do fandomu Tolkiena, zdecydowałam się korzystać ze strony *Archive of Our Own* (<https://archiveofourown.org>), gdzie odnaleźć można ponad 43 tysiące opowiadań inspirowanych twórczością mistrza²³. Strona ta należy do największych internetowych kolekcji twórczości tego rodzaju²⁴ i charakteryzuje się ciekawym, niemalże strukturalistycznym podejściem do katalogowania swoich zbiorów. Ułatwia to odczytanie tego, czego poszukują fani, gdy korzystają ze strony. Wspomniany sposób katalogowania umożliwia m.in. wyszukiwanie opowiadań pod względem konkretnego występującego

²² Ibidem. Zdecydowałam się na pozostawienie notek w języku oryginalnym, angielskim, aby lepiej widoczny był styl wypowiedzi autorów.

²³ Stan na dzień: 17.04.2017.

²⁴ Istnieją także inne internetowe zbiory fan fiction, w których znaleźć można fanfiki poświęcone uniwersum Tolkiena. Należą do nich m.in. *Tolkien Fan Fiction* (<https://www.tolkienfanfiction.com/>), *FanFiction.net* (<https://www.fanfiction.net/book/Lord-of-the-Rings/>), *Stories of Arda* (<http://www.storiesofarda.com/>), *Faerie. Tolkien Fanfiction Archive* (<http://efiction.estel-iel.de/>) oraz *LOTR Fan Fiction* (<http://www.lotrfanfiction.com/>).

w nich bohatera, związku pomiędzy postaciami, wątku czy też ogólnego charakteru dzieła.

Nie licząc katalogowania dzieł fanowskich ze względu na ich treść, strona *Archive of Our Own* umożliwia także przeglądanie zbiorów pod kątem tekstów kultury, jakimi były one inspirowane. Można sprawdzić, na których powieściach Tolkiena opierali się fani, wyodrębnić prace odnoszące się do adaptacji filmowych czy też mniej znanych utworów literackich mistrza. Jest to o tyle ważne, iż fanfikowiec może stworzyć opowiadanie dziejące się w Śródziemiu po tym, jak poznał jedynie treść *Hobbita*, nie znając innych książek Tolkiena, lub obejrzawszy filmy bez zaznajomienia się z oryginałem literackim. Problem ten zostanie szerzej omówiony w dalszej części artykułu. W moich badaniach najbardziej interesuje mnie najpojemniejsza z kategorii dostępnych w fandomie Tolkiena, a mianowicie „TOLKIEN J. R. R. – Works & Related Fandoms”. Pod tą nazwą ukrywa się wszystko, co związane jest z angielskim pisarzem oraz filmami opartymi na jego dziełach.

Zadaniem, które w kontekście tego szkicu uważam za niezbędne – a o którym wspominałam na wstępie – jest analiza ilościowa fanfików pod względem tego, na jakich tekstach (literackich i filmowych) zostały one oparte. Pomoże to w lepszym zrozumieniu głównego problemu badawczego tego szkicu, a mianowicie kwestii zmian wprowadzanych przez fanfikowców do świata Tolkiena i motywacji oraz celów kryjących się za twórczością fanowską opartą na klasycznych tekstach kultury. Analiza ilościowa, którą zaproponowałam, pozwoli odpowiedzieć na dwa ważne pytania: 1. czy w dzisiejszych czasach fani preferują słowo pisane czy dzieło filmowe jako punkt odniesienia dla własnej twórczości?, 2. które z tekstów kanonicznych inspirują większą liczbę fikcji fanowskiej i o czym to świadczy?

W poniższym wykresie ukazany jest podział fanfików ze strony *Archive of Our Own* za względu na to, jaki tekst źródłowy związany z twórczością Tolkiena stanowił inspirację dla au-

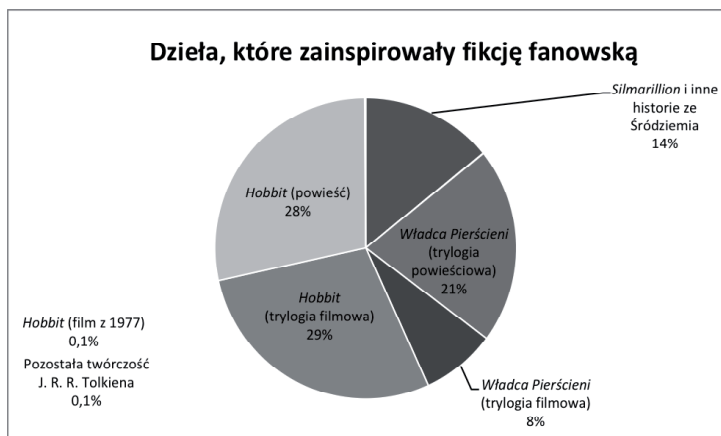
torów opowiadań. Już na pierwszy rzut oka zauważyć można, że oryginały literackie dominują tu nad adaptacjami filmowymi²⁵ (49% do 37%) i – co ciekawe – wyraźnie różni się poziom zainteresowania filmową trylogią *Władca Pierścieni* w reżyserii Petera Jacksona (ok. 8% faników) w stosunku do trzyczęściowej adaptacji *Hobbita* nakręconej przez tego samego reżysera (ok. 28% prac). Taki wynik może nieco dziwić, ponieważ trylogia *Władca Pierścieni* cieszy się dużo większą sympatią publiczności oraz krytyków filmowych (a także zdobyła wiele ważnych nagród na festiwalach²⁶), podczas gdy trylogia *Hobbit* spotkała się ze znacznie bardziej negatywnym odbiorem widzów, wśród których wielu uznaje ją za nieudaną²⁷. Można by spodziewać się, że w związku z tym zainteresowanie fanikowców drugą trylogią będzie znacznie niższe, niż jest to w przypadku filmowego *Władcy Pierścieni*. Być może jednak tak duże zainteresowanie filmowym *Hobbitem* wywodzi się właśnie z tego, że produkcje te uznaje się za nieuda-

²⁵ Jedynie powieści *Hobbit* oraz *Władca Pierścieni* doczekały się adaptacji filmowych, w związku z czym nie biorę tu pod uwagę takich pozycji jak *Silmarillion* czy *Niedokończone opowieści*.

²⁶ Wśród nagród, których doczekała się filmowa trylogia *Władca Pierścieni*, znajduje się m.in. 30 nominacji i 17 wygranych statuetek Oscara, 6 nominacji i 4 wygrane Złote Globy, 23 nominacje i 13 wygranych nagród BAFTA, a także liczne nominacje i nagrody takie jak Saturny, nagrody People's i Critics' Choice czy też nadawane przez Międzynarodową Akademię Prasową Satelity.

²⁷ Opinie na temat trylogii filmowych *Hobbit* oraz *Władca Pierścieni* czerpię ze stron internetowych *Internet Movie Database* (<http://www.imdb.com/>) oraz *Rotten Tomatoes* (<https://www.rottentomatoes.com/>). Poszczególne części trylogii *Hobbit* uzyskały na pierwszej ze stron kolejno oceny 79%, 79% oraz 74%, podczas gdy trylogia *Władca Pierścieni* osiąga wynik 88%, 87% i 89%. Przewaga w ocenach jest jeszcze bardziej widoczna w przypadku portalu *Rotten Tomatoes*. *Hobbit* zyskuje tam kolejno 64%, 74% i 59% w opiniach fanów, podczas gdy *Władca Pierścieni* – 91%, 96% oraz 95% pozytywnych recenzji widzów.

ne. Tekst kultury, który pełen jest niedoskonałości, stanowi ciekawy materiał dla fanfikowca, ponieważ może on „naprawić” to, co mu się nie podoba i jeżeli proces „naprawy” wyjdzie mu dobrze, tym samym przysparza sobie rzeszy czytelników.



Dzieła, które zainspirowały twórczość fan fiction w fandomie
J. R. R. Tolkiena.

Dane zebrane ze strony internetowej *Archive of Our Own* (stan na dzień: 23.04.2017)

Kolejną rzeczą, jaką ukazuje nam analiza ilościowa fanfików, jest podejście twórców do zagadnienia kanonu. Mianem tym określamy „źródło lub źródła uważane przez społeczność fanowską za autorytatywne. Mówiąc inaczej, kanon to to, na co fani zgodzą się, że »rzeczywiście« miało miejsce w filmie, serialu telewizyjnym, powieści, komiksie czy na trasie koncertowej. Poszczególne źródła, które uznaje się za kanoniczne, mogą różnić się pomiędzy poszczególnymi fandomami”²⁸, jak dowiadu-

²⁸ Hasło: *Canon*, <https://fanlore.org/wiki/Canon> [dostęp: 2.06.2017].

jemy się ze strony *Fanlore*. W przypadku miłośników Tolkiena uznawane przez fanów kanony dzielą się na dwa główne odłamy, określane z języka angielskiego nazwami *bookverse* oraz *movieverse*. Jak można się domyślić po pierwszych członach obu terminów, wyznawcy *bookverse* uznają za kanoniczne wydarzenia i postacie, które pojawiły się w książkowym uniwersum Tolkiena, podczas gdy *movieverse* skupia się na świecie przedstawionym w filmach, nawet gdy jest on niespójny z założeniami autora powieści. Gdy fanfikowiec podejmie decyzję, jaki kanon uznaje za prawdziwy/słuszny/niekwestionowany, odnosi się do niego w konkretny sposób, pisząc swoje opowiadania. Zmiany, które wprowadza do tekstu kanonicznego, bądź ich brak wskazują na kategorię, do której dane opowiadanie należy. Fanfiki, które przestrzegają kanonu w wysokim stopniu, określane są mianem *canon compliant*, czyli „posłuszny kanonowi”. Teksty, które pozwalają sobie na wprowadzanie zmian do pierwowzoru, definiuje się jako *canon divergent*, czyli „odbiegający od kanonu”. Gdy mowa o opowiadaniach, które starają się nie zmieniać tekstu oryginalnego, zazwyczaj spotykamy się z takimi zabiegami jak: pisanie znanej już historii z punktu widzenia innego bohatera, niż było to w oryginale; uzupełnianie tzw. brakujących scen, czyli wypełnianie przestrzeni niedopowiedzianych w treści oryginału²⁹ (np. sceny mające miejsce pomiędzy poszczególnymi rozdziałami); czy też opisywanie zdarzeń mających miejsce przed rozpoczęciem i po zakończeniu fabuły oryginału (narracje typu *prequel* i *sequel*).

W przypadku opowiadań wprowadzających znaczące zmiany w obrębie świata przedstawionego w oryginalnym tekście, spotkać możemy się z takimi strategiami narracyjnymi jak: rze-

²⁹ O istnieniu tzw. miejsc niedookreślonych pisał już Roman Ingarden w swoim szkicu *O dziele literackim*. Zob. R. Ingarden, *O dziele literackim. Badania z pogranicza ontologii, teorii języka i filozofii literatury*, przekł. M. Turowicz, wyd. 2, Warszawa 1988.

czywistość alternatywna (*alternate universe*), czyli przeniesie wydarzeń lub bohaterów dzieła w zupełnie nową rzeczywistość (np. do czasów nam współczesnych czy też innej krainy fantastycznej lub prawdziwej); *crossover* (łączenie w opowiadaniu dwóch uniwersów, np. bohaterów znanych nam z serii książek o Harrym Potterze pojawiających się w świecie Śródziemia); lub wprowadzanie zmian w postaciach kanonicznych (częstym zabiegiem jest np. zmienianie płci Bilba Bagginsa z męskiej na żeńską, przywracanie zmarłych postaci, które poniosły śmierć w pierwotnym literackim lub zmiany orientacji seksualnej bohaterów). Niezwykle częstym zabiegiem narracyjnym jest motyw podróży w czasie, gdzie bohaterami często stają się hobbici (głównie Bilbo i Frodo Baggins), dostający drugą szansę przeżycia przygód znanych nam z powieści, lecz będąc bogatszymi o wiedzę zgromadzoną podczas przeżywania przygód za pierwszym razem. Mogą oni próbować uratować od śmierci postacie, które poprzednio umarły, zmieniać przebieg bitew bądź unikać zasadzek, wiedząc o nich z wyprzedzeniem.

Jest to jedynie kilka przykładów tego, w jaki sposób fanfikowcy mogą ustosunkowywać się do tekstu oryginału. Niezależnie od tego, czy wprowadzają znaczące zmiany, czy też starają się pozostać mu wierni, tworzą opowiadania w dużym stopniu zależne od tekstu oryginału i przyjemność związana z odbiorem takiego fanfika opiera się często właśnie na tym, jak koresponduje on z materiałem kanonicznym.

Interesujące w kontekście twórczości fan fiction fanów Tolkiena jest to, że często decydują się oni wysunąć na pierwszy plan bohaterów, którzy w książkach pełnili role drugo- i trzecioplanowe. Korzystając z analizy ilościowej fanfików³⁰, dowiadujemy się, że najczęściej pojawiającymi się bohaterami (często

³⁰ Na potrzeby tej analizy korzystałam z otagowania opowiadań, czyli swego rodzaju słów-kluczy, których używają fanfikowcy, opisując swoją twórczość. Strukturalistyczna budowa strony *Archive of Our Own* pozwala

pierwszoplanowymi) są Torin Dębowa Tarcza³¹, Bilbo Baggins³², Kili i Fili³³ oraz Dwalin³⁴. Postacie występujące w fanfikach nierzadko łączone są w pary (zarówno w znaczeniu erotycznym, romantycznym, jak i platonicznym), które odbiegają znacznie od ich pierwowzorów w świecie przedstawionym tekstu kanonicznego. Do najczęstszych par, które pojawiają się w twórczości fanowskiej, należą: związek homoerotyczny Torina i Bilba³⁵, romantyczny, wywodzący się z filmu Jacksona związek Kilego i Tauriel³⁶, a także związki homoerotyczne pomiędzy krasnoludami (Dwalin i Ori oraz kazirodczy związek Kilego i Filego). Wśród bohaterów opowiadań fanowskich spotykamy również postacie realistyczne (tzw. *real person fiction*) – w przypadku uniwersum Tolkiena są to głównie aktorzy grający w adaptacjach filmowych jego dzieł. Fabuła takich fanfików często ma miejsce na wymyślnym planie filmowym *Władcy Pierścieni* lub *Hobbita*.

Łączenie bohaterów w pary, których nie przewidział autor oryginału literackiego, wiąże się z częstym w świecie fan fiction zjawiskiem pornografizacji opowiadanych historii. Twórczość fanfikowców prezentuje całe spektrum tego zjawiska, od historii erotycznych o romantycznym zabarwieniu przez opowieści o silnie pornograficznym charakterze po fanfiki, które ukazują przemoc seksualną, związki kazirodcze czy wątki pedofilskie. Ponad 17 z 43 tysięcy fanfików tolkienowskich na stronie *Archive of Our*

na przeglądanie opowiadań pod kątem oznaczonych/otagowanych w nich bohaterów.

³¹ Oznaczany jako główny bohater co najmniej 1800 fanfików (tu i w dalszej części przypisów wyniki ze strony *Archive of Our Own*, stan na 2.06.2017).

³² Główny bohater ponad 1600 opowiadań (stan na 2.06.2017).

³³ Każdy z nich pojawia się w roli pierwszoplanowej w co najmniej 1100 fanfikach (stan na 2.06.2017).

³⁴ Występuje w ponad 750 fanfikach (stan na 2.06.2017).

³⁵ Pojawia się w co najmniej 1300 fanfikach (stan na 2.06.2017).

³⁶ Obecny w ponad 300 opowiadaniach (stan na 2.06.2017).

*Own*³⁷ klasyfikowanych jest jako opowiadania odpowiednie tylko dla osób dorosłych (*mature*) bądź w sposób bardzo bezpośredni ukazujące sceny erotyczne (*explicit*). Andrzej Rodan, autor *Historii erotyki*, tak opisuje powód dużego zainteresowania pornografią:

Pornografia tworzy własne mechanizmy projekcyjne, które zezwalają na ujawnienie osobistej rzeczywistości seksualnej bez poczucia wstydu, zakłopotania i lęku, umożliwiając uchylenie się lub uwolnienie od własnych problemów nie czyniąc nikomu krzywdy³⁸.

Te same mechanizmy mogą oddziaływać na fanfikowców i ich czytelników, którzy nie odnajdą równie pobudzającego materiału w twórczości Tolkiena. Autor ten ukazuje związki pomiędzy postaciami w sposób niemalże platoniczny i ciężko doszukiwać się w jego powieściach fragmentów o nacechowaniu erotycznym. Fani, tworząc swoje opowiadania, nie tylko reagują na popyt na tego typu sceny, ale również tworzą specyficzne dla tego fandomu podgatunki, które później rozwijają. Pojawia się np. typ opowiadań o nazwie *legomance* – narracja skupia się tu na postaci Legolasa i opowiada romantyczną historię, której protagonistkami zostają same twórczynie fan fiction³⁹. Spotkać można także fanfiki typu *hobbitpile*, ukazujące w bardzo obrazowy sposób seksualne orgie, w których bierze udział trzech lub więcej hobbitów⁴⁰. Pojawiającym się często motywem jest także tzw. *inter-*

³⁷ Stan na 2.06.2017.

³⁸ A. Rodan, *Historia erotyki*, t. 1, Łódź 1996, s. 167. Cyt. za: K. Kowalczyk, *Sfilmuję ci bajeczkę... Pornograficzne adaptacje baśni na przykładzie Czerwonego Kapturka* [w:] *Bękarty X muzy. Filmowe adaptacje materiałów nieliterackich*, pod red. P. Dudzińskiego, R. Dudzińskiego i K. Kowalczyk, Wrocław 2015, s. 84.

³⁹ Zob. <https://fanlore.org/wiki/Legomance> [dostęp: 2.06.2017].

⁴⁰ Zob. https://fanlore.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_Fanfiction#Attitudes_about_slash_and_sexuality [dostęp: 2.06.2017].

species slash, czyli historie traktujące o miłosnych związkach pomiędzy hobbitami i ludźmi. Jak widać, fani Tolkiena nie tylko wzbogacają dzieła mistrza o wątki erotyczne, ale również robią to z pewnego rodzaju konsekwencją, gdy starają się pomieścić swoją twórczość w luźno zarysowanych ramach konkretnego podgatunku.

Choć przeanalizowany powyżej materiał stanowi jedynie wstępny zarys szerokiego i różnorodnego zjawiska, jakim jest twórczość fan fiction miłośników Tolkiena, można pokusić się o wstępne wnioski dotyczące tego, o czym świadczą zmiany wprowadzane przez fanów do uniwersum tego pisarza oraz skąd bierze się ciągła potrzeba odtwarzania i przetwarzania jego tekstów. Po ramowej analizie twórczości fanowskiej dojść można do wniosku, że fani, tworząc swoje opowiadania, starają się wypełnić pewną lukę czy też zaspokoić lekki niedosyt, jaki twórczość Tolkiena może pozostawiać u współczesnego odbiorcy. Niewielka liczba postaci kobiecych w jego twórczości zostaje wzbogacona przez fanów nowymi, tworzonymi przez nich oryginalnymi bohaterkami, jak i za pomocą powracającego zabiegu zmiany płci znanych już bohaterów (np. wymieniona wcześniej postać Bilba-kobiety). Platoniczny charakter związków pomiędzy postaciami pojawiającymi się u Tolkiena zyskuje zabarwienie erotyczne, co może wskazywać na zmieniające się upodobania czytelników, których gust miał prawo zmienić się od lat 50. XX wieku. Z kolei bohaterowie uśmierceni przez pisarza na kartach jego książek, zostają przywróceni do życia przez fanów, którzy widzieli w nich niewykorzystany do końca potencjał, tym samym naprawiając w swoim mniemaniu linię fabularną danej postaci. Lecz nie zawsze musi chodzić o „naprawianie” błędów mistrza czy wypełnianie braków w jego powieściach. Często twórczość fanowska stara się dopowiadać nowe historie mające miejsce w uniwersum Tolkiena właśnie dlatego, że jego książki uznawane są za perfekcyjne czy też kultowe, a nie z powodu domniemyanych niedociągnięć. Fani żyją z bolesną świadomością, że jedno jest pew-

ne: Tolkien nie żyje i nic więcej nigdy już nie napisze. W związku z powyższym ich skromna twórczość staje się jedyną możliwością, aby móc przeżyć więcej przygód ukochanych bohaterów i raz jeszcze zanurzyć się w fantastyczny świat Śródziemia, nie wiedząc, co przyniesie kolejna czytana strona. Tak duże zainteresowanie fanfikowców światem stworzonym przez Tolkiena wskazuje także na ważną i niezwykle pozytywną informację zwrotną dotyczącą jego twórczości. Choć świat się zmienia, a co za tym idzie, zmieniają się nowe pokolenia odbiorców – choć ich potrzeby mogą się różnić i coraz bardziej odbiegać od potrzeb czytelników żyjących w czasach autora – w wykreowanym przez niego świecie jest coś na tyle ponadczasowego i uniwersalnego, że nadal inspiruje on liczne rzesze miłośników literatury fantastycznej. A fakt, że fani Tolkiena zaserwują hobbitom podróż w czasie, świadczy o dużym przywiązaniu do jego powieści – o marzeniu, aby podróż przez Śródziemie nigdy się nie kończyła.

Tolkienowskie mapy – czym były inspirowane i jak inspirują dzisiaj

John Ronald Reuel Tolkien uważał, że pisząc taką historię jak *Władca Pierścieni*, trzeba najpierw zrobić mapę, aby narracja się zgadzała¹. W liście z 11 kwietnia 1953 roku do Raynera Unwina pisał:

Martwią mnie mapy. Konieczna jest przynajmniej jedna (która będzie musiała być dość duża). Myślę, że potrzebne są trzy: 1. Włości, 2. Gondoru, 3. Ogólna mapa całego obszaru, gdzie toczy się akcja. [...] 3. Jest potrzebna cały czas. 1. Jest istotna w pierwszym i ostatnim tomie. 2. jest bardzo ważna dla t. II i III².

Nasuwa się pytanie, czym Tolkien chciał uczynić mapy. Czy miały być swoistym indeksem, graficznym przewodnikiem czy może tylko ilustracją, wspomagającą wyobraźnię czytelnika? Czy chciał, by uwiarygodniły stworzenie przez niego nowego świata? Mapa ze swojej definicji jest odwzorowaniem terenu, a im bardziej jest szczegółowa, tym łatwiej jej uwierzyć i łatwiej się nią posługiwać. Często mapy dawały impuls do rozpoczęcia podróży. Dla czytelników Tolkiena mapy na pew-

¹ <http://www.tolkienestate.com/en/painting/maps.html> [dostęp: 30.06.2016].

² J. R. R. Tolkien, *Listy*, tłum. A. Sylwanowicz, Poznań 2000, s. 252.

no miały być pomocą w zrozumieniu Śródziemia. Czy były tym samym dla widzów? Co je zainspirowało oraz czy i jak zainspirowały Petera Jacksona i innych twórców? Na część z tych pytań prawdopodobnie nie znajdziemy odpowiedzi, można wszakże spróbować bardziej szczegółowo przyjrzeć się Tolkienowskim mapom.

Odpowiedź na pytanie o to, co inspirowało Tolkiena, znajdujemy w jego listach. W jednym z nich pisał w ten sposób: „jeśli rzeczywiście chce pan wiedzieć, na czym oparłem Śródziemie, odpowiadam – na mym zachwycie i zadziwieniu Ziemią taką, jaka jest, szczególnie jej przyrodą”³.

W innym miejscu stwierdził:

Akcja powieści [*Władcy Pierścieni*] rozgrywa się w północno-zachodniej części Śródziemia, odpowiadającej pod względem szerokości geograficznej wybrzeżom Europy i północnym wybrzeżom Morza Śródziemnego. [...] Jeśli Hobbiton i Rivendell umieścimy (zgodnie z zamiarem) mniej więcej na szerokości geograficznej Oksfordu, Minas Tirith, leżące 600 mil na południe, znajdzie się na szerokości Florencji, a ujście Anduiny i starożytne miasto Pelargir – mniej więcej na szerokości starożytnej Troi⁴.

Czytelnik Tolkiena może z łatwością samodzielnie sprawdzić słowa pisarza. Wystarczy zmierzyć dystans linijką na podstawie podziałki w *Atlasie Śródziemia* Karen Wynn Fonstad⁵. Odległość między Shire a Minas Tirith to w linii prostej około 1000 mil angielskich. Mila angielska to około 1,6 km, co daje 1600 km. Sprawdzając na współczesnej mapie satelitarnej odległość mię-

³ K. W. Fonstad, *Atlas Śródziemia. Przewodnik po świecie Tolkiena*, przekł. T. A. Olszański, wyd. 2, Warszawa 2007, s. XV.

⁴ *The Letters of J. R. R. Tolkien*, London 1981, nr 294, cyt. za: T. A. Olszański, *Od tłumacza* [w:] K. W. Fonstad, op. cit., s. XIX.

⁵ K. W. Fonstad, op. cit., s. 52-53.

dzy Oksfordem a Florencją, to droga od 1673 km do 1706 km, w zależności od tego, jaką trasę się wybierze⁶.

Pierwszą inspiracją w tworzeniu geograficznych opisów Śródziemia była więc natura i świat Tolkienowi znany, który go otaczał. Badacze zresztą określają Shire jako „kalkę” Anglii. Jego organizacja, z burmistrzami i zgromadzeniami, to staroświecka i wyidealizowana Anglia, zaś hobbici ze swoim brakiem wyrafinowania i zaufania do obcych, ze zdolnością znoszenia trudów stanowią autoportret Anglików. Nazwy zamieszczone na mapie Shire we *Władcy Pierścieni*, pochodzące m.in. od staroangielskich słów, zaczerpnięte są z najbliższego sąsiedztwa. Przykładem jest Nobottle z Północnej Cwiartki – miejscowość o takiej samej nazwie znajdującej się 35 mil od Oksfordu⁷.

Nazwa „Śródziemie” pochodzi od średnio-angielskiego określenia Europy jako *Middelērthe*, choć oczywiście kształty wybrzeża nie są identyczne, co Tolkien tłumaczył erozją i przemieszczaniem się morza⁸. Fauna i flora jest nam jednak jak najbardziej znajoma⁹. We *Władcy Pierścieni* Tolkien dopasowuje krainy do ich odpowiedników w prawdziwej historii Europy oraz w jej legendach. Gondor znajdujący się na południu symbolizuje wielkie imperia: Grecję, Rzym i Bizancjum. Północ w legendach północnej Europy kojarzyła się z zimnem i śmiercią, tam więc znajdowała się siedziba przywódcy Czarnych Jeźdźców. Ocean Atlantycki na zachodnim brzegu Europy kojarzył się w średnio-

⁶ <https://www.google.pl/maps/dir/Florencja,+W%C5%82ochy/Oksford,+Wielka+Brytania/@47.6918281,0.9920269,6z/data=!3m1!4b1!4m13!4m12!1m5!1m1!1s0x132a56a680d2d6ad:0x93d57917efc72a03!2m2!1d11.2558136!2d43.7695604!1m5!1m1!1s0x48713380adc41faf:0xc820dba8cb54-7402!2m2!1d-1.2577263!2d51.7520209>. [dostęp: 21.05.2016].

⁷ T. A. Shippey, *Droga do Śródziemia*, przeł. J. Kokot, Poznań 2001, s. 129.

⁸ P. H. Kocher, *Mistrz Śródziemia*, przekł. R. Kot, Warszawa 1998, s. 10.

⁹ Ibidem, s. 15.

wieczu z nieznanym, podobnie więc było w Śródziemiu – morze usytuowane na zachód od niego symbolizowało tajemnicę. Zza morza, gdzie są Nieśmiertelne Krainy, przybyli do Śródziemia ludzie, którzy założyli Gondor. Wschód z kolei oznaczał niebezpieczeństwo, stąd właśnie tam Tolkien umiejscowił Mordor¹⁰.

Kartograficzne przedstawienie Śródziemia zostało dołączone do I wydania *Władcy Pierścieni* z 1954 roku. Była to duża, rozkładana mapa o oszczędnej kolorystyce, gdzie rysunek wykonano czarnym tuszem na białym papierze i opatrzone czerwonymi napisami. Mapa była przedrukiem oryginalnego rysunku stworzonego przez Tolkiena, który rysował wersje robocze, a następnie poprawiał je jego najmłodszy syn Christopher.

Zastanowić się należy, skąd Tolkien mógł czerpać kartograficzne inspiracje, a więc które z dawnych map mógł znać. Oczywiście jest to jedna z możliwych interpretacji map. Możemy bowiem założyć, że w ogóle go nie zainspirowały, jednak biorąc pod uwagę szerokie zainteresowania autora, jest to raczej mało prawdopodobne. Badacze geografii Tolkienowskiej zwracają uwagę, że opisany świat Przed Przemianą, w I Erze był płaski, dopiero w czasie zagłady Numenoru stał się kulisty¹¹. Świat I Ery jest więc podobny do znanych nam map średniowiecznych – *Mappae Mundi*, gdzie świat przedstawiany był jako płaski, otoczony wodami. Nadmienić także należy, że są to mapy dużych rozmiarów, zorientowane na wschód, z Jerozolimą i Grobem Chrystusa w centrum. Stanowiły one w średniowieczu rodzaj kompendium wiedzy o ówczesnym świecie. Zawierały graficzne przedstawienia istniejących (jak Rzym z siedmioma wzgórzami) oraz nieistniejących, legendarnych (np. wiszące ogrody Babilonu) i biblij-

¹⁰ D. Colbert, *Magiczny świat „Władcy Pierścieni”. Mity, legendy i fakty leżące u źródła arcydzieła*, przeł. A. Sylwanowicz, Warszawa 2003, s. 155-158.

¹¹ Ibidem.

nych (ogród Eden, wieża Babel, Arka Noego) miejsc¹². Ich rolą była przede wszystkim edukacja, choć krańce świata z olbrzymami i cudownymi stworzeniami pokazywały strach wynikający z braku informacji o tych terenach. Ilustracjom towarzyszyły często długie objaśnienia, które można porównać do notatek encyklopedycznych. Właściwości fizyczne terenu były zaznaczone bardzo schematycznie, np. poprzez proste łańcuchy górskie, rzeki i morza.

Spróbujmy pójść tropem istniejących map, aby poszukać, do czego mógł nawiązywać angielski pisarz. Miejscowość Hereford, gdzie w katedrze przechowywana jest jedna ze średniowiecznych *Mappae Mundi* z około 1300 roku, znajduje się około 70 mil na północny zachód od Oksfordu. Być może więc Tolkien widział nawet oryginał. Mapa ta jest zorientowana na wschód, natomiast mapa Tolkiena na północ. Wspólna jest niewątpliwie kolorystyka – czarne krawędzie, komentarze i czerwone nazwy oraz brak siatki geograficznej. Można przyjąć za kartografami, że ów brak oznacza przedstawienie świata kulistego jako płaskiego. Można również przyjąć, że centrum każdej stanowi najważniejszy wówczas obszar – dla średniowiecznego świata uwiecznionego na mapie z Hereford była to Jerozolima, zaś dla Śródziemia Gondor. Jest również element niepewności, świata nieznanego, co na mapie z Hereford widać na obrzeżach, gdzie są postaci olbrzymów. Na zachód od Śródziemia z kolei znajduje się morze, ale mapa nie mówi nic więcej ani o nim, ani o tym, co znajduje się dalej.

Inna mapa mogła jednak dostarczyć jeszcze więcej inspiracji. Tolkien napisał nieopublikowany wiersz *Kopernik i Ptolemeusz*, jasne jest więc, że atlas Ptolemeusza musiał być mu znany. Klaudiusz Ptolemeusz był Grekiem żyjącym w II wieku. Jego *Geografia*, składająca się z 17 ksiąg, była dziełem opisującym

¹² Szczegółowo mapy te opisuje publikacja: K. Zalewska-Lorkiewicz, *Ilustrowane mappae mundi jako obraz świata. Średniowiecze i początek okresu nowożytnego*, Warszawa 1997.

świat, liczne mapy zaś stanowiły jego uzupełnienie i zilustrowanie. Dzięki licznym kopiom wiemy dzisiaj, jak owe mapy wyglądały¹³. W połowie XV wieku taką edycję drukiem wydał Nicolaus Germanicus¹⁴. Atlas jest wyjątkowy, bowiem zawiera zarówno mapy świata, jak i poszczególnych jego części. Jest też dosyć dokładny, podaje wiele nazw miejscowości, a egzemplarze tego wydania znajdują się w wielu bibliotekach na świecie. Mapy mają prostą formę (mimo pięknego niebieskiego koloru) i powtarzającą się kolorystykę, zaś napisy zostały sporządzone majuskułą i minuskułą.

Gdyby spojrzeć na warstwę graficzną mapy, a więc np. przedstawienie gór jako łańcuchów, bez odwzorowania innych wybrzuszeń terenu, odnajdujemy podobieństwa do Tolkiena. Podobieństwa widać nawet z kartografią Sebastiana Münstera – jako przykład może posłużyć *Polonia et Ungaria* z 1545 roku. Mapa wyrysowana została tylko czarnym tuszem i zawiera proste wyobrażenia terenu. Las u Tolkiena, jako połacie z widocznymi tylko koronami drzew, z kolei nawiązuje do map Gerarda Merkatora (np. mapa *Pomorze i Brandenburgia* z 1585 roku), a najbardziej do dzieł Bartłomieja Scultetusa. Obaj kartografowie tworzyli w II połowie XVI i na początku XVII wieku.

Co ciekawe, mimo oszczędnej kolorystyki mapy z pierwszego wydania, Tolkien jeszcze przed publikacją *Władcy Pierścieni* uważał, że powinny powstać malownicze mapy, nawet za cenę tego, że książka będzie droga. Obawiał się, że sprowadzenie ich

¹³ Polskiemu czytelnikowi atlas Ptolemeusza przybliży wydawnictwo Biblioteki Narodowej: *Świat Ptolemeusza. Włoska kartografia renesansowa w zbiorach Biblioteki Narodowej. Wystawa w stulecie urodzin Jana Zamoyskiego*, koncepcja wystawy T. Makowski, J. Dehnel, M. Baliszewski, red. nauk. T. Płóciennik, M. Baliszewski, Warszawa 2012.

¹⁴ Więcej o nowożytnych edycjach antycznych map: W. Iwańczak, *Do granic wyobraźni. Norymberga jako centrum wiedzy geograficznej i kartograficznej w XV i XVI wieku*, Warszawa 2005, s. 102-152.

do czarno-białego „ubóstwa” (co niestety dzieje się i teraz) spowoduje, że będą nieczytelne. Na początku lat siedemdziesiątych w pewnym sensie życzeniu Tolkiena stało się zadość.

Warto zwrócić uwagę na plakatowe mapy Pauline Baynes, które były zrobione pod dyktando Tolkiena, choć nie wiadomo do końca, jakie środki graficzne pochodziły od pisarza, a które od ilustratorki. Kolory nawiązywały tym razem do bogato ilustrowanych map nowożytnych¹⁵, miały również podobnie sporządzony kartusz. Zawierał on tytuł mapy i wkomponowane elementy nawiązujące do treści książki, chociażby oko Saurona. Część ramy kartusza była zielona, druga część czarna. Pierwsza, z symbolem winogron, oznaczała siły dobra i życie, druga wojnę z jej atrybutami – hełmem i śmiercią. Widoczne dookoła w okręgach wyobrażenia niektórych miejsc nawiązywały wyraźnie do XVII-wiecznych map prezentujących np. basen Morza Śródziemnego, z wyobrażonymi dookoła widokami miast. Nie jest to oczywiście nawiązanie wprost, ale pewna aluzja.

Biblioteka Uniwersytetu w Oksfordzie posiada dużą kolekcję portolanów, czyli map morskich. Ich zadaniem nie była jednak wcale pomoc w czasie rejsu. Pełniły raczej funkcję edukacyjną, informując, jak wygląda wybrzeże i jakie miejscowości na nim się znajdują. Na plakacie Pauline Baynes widać słonie i wielbłądy naniesione zgodnie z sugestią Tolkiena. Teren ten odpowiada geograficznie Afryce Północnej i takie też elementy znajdujemy w *Atlasie katalońskim* z 1375 roku, który jest uznawany za jedno z największych kartograficznych dzieł.

¹⁵ Mapy w epoce nowożytnej służyły również temu, by poznawać świat, jednak z perspektywy miejsca swojego zamieszkania. Nie nadawały się do tego, aby z ich pomocą wyprawiać się w podróż. Posiadanie takiej mapy (niewątpliwie ozdoby domu), a jeszcze bardziej całego atlasu, było potwierdzeniem wysokiego statusu majątkowego jej właściciela i powodem do dumy.

Mapa Pauline Baynes nawiązuje do nowożytnych map jeszcze kilkoma elementami – piękną różą wiatrów wkomponowaną w teren oraz podziałką matematyczną. Na morzu widać statki, co również było nawiązaniem chociażby do mapy Orteliusa *Maris Pacifici* z 1589 roku¹⁶, z pięknie narysowaną „Victorią” Magellana. Wiele map z tej epoki miało już siatkę geograficzną, mapa Śródziemia nie. Kolorowy plakat był więc połączeniem map średniowiecznych i nowożytnych.

Peter Jackson otwiera *Drużynę Pierścienia* animacją, która ukazuje mapę Tolkiena wraz z mrokiem ogarniającym po kolei całe Śródziemie. W trylogii *Hobbit* mapa jest w posiadaniu krasnoludów i służy im jako ważna pomoc w drodze do Samotnej Góry. Tym samym jest to ukłon w stronę samego autora i jego czytelników. Reżyser korzysta z całości twórczości, również z tego, co jest dodatkiem do książek. Obie mapy pomagają widzowi, szczególnie temu, który dzięki filmowi zetknął się z Tolkienem po raz pierwszy, zorientować się w terenie (w przypadku *Hobbita*) i objąć wyobraźnią strukturę Śródziemia (w przypadku *Władcy Pierścieni*). W *Hobbicie* mapa pojawia się zdecydowanie częściej. Jest wyciągana w momentach, gdy trzeba rozwikłać wskazówki dotyczące dalszej drogi. We *Władcy Pierścieni* jednak już tak się nie dzieje. Widz nie ma możliwości powrotu do map, tak jak czytelnik. Ukazanie przez chwilę Śródziemia wcale nie musi powodować, że wyobrażenie geografii świata Tolkiena będzie prostsze. Być może jest to powód, dla którego w Internecie zaczęto popularyzować mapę Śródziemia. Na podstawie tej Tolkienowskiej powstają różne wersje, trzymając się jednak ukształtowania terenu i zachowując odpowiednie odległości. Powstała również strona „Lord of the Rings Project”¹⁷ z interaktywną mapą, dzięki której

¹⁶ Gdy spojrzymy na mapy Pauline Baynes stworzone do *Opowieści z Narnii*, zobaczymy jeszcze bardziej dosłowne cytaty z map Orteliusa, łącznie z kolorami i pismem.

¹⁷ <http://lotrproject.com/> [dostęp: 30.06.2017].

możemy prześledzić chronologię wydarzeń, najeżdżając kursorem na określone miejsca. Wydaje się więc, że mapa zaczęła żyć własnym życiem, nie jest już tylko odwzorowaniem terenu, ukazaniem leżących obok siebie krain, odległości, położenia względem siebie, ale bywa traktowana jak inspiracja do twórczości plastycznej. Niestety dzisiaj mapy dołączane do kolejnych wydań są również czarno-białe i stąd może potrzeba we współczesnych czytelnikach tworzenia własnych map Śródziemia.

Tolkien sam mówił o tym, co go inspirowało, gdyby jednak sięgnąć do map, które mógł widzieć i znać, inspiracji tych mogło być znacznie więcej. Nie trzeba się zresztą temu dziwić, bowiem osoba niebędąca kartografem musiała wyszukać jakiś przykład, który posłużyłby za wzór, z którego można zaczerpnąć pewne rozwiązania. Sam autor przywiązywał niebagatelną wagę do graficznych przedstawień terenu Śródziemia. Istnienie potrzeby takiego „indeksu”, pomocy w zrozumieniu i wyobrażeniu pasjonującego świata potwierdzone jest przez dzisiejsze inspiracje. Dla filmów mapy są z pewnością wartością dodaną, choć wydaje się, że nie do końca wykorzystano ich potencjał.



Mapa z Hereford, ok. 1300 r., źródło: Ch. Schüller, *Dessiner le monde. Atlas de la cartographie du XIVe siècle à 1914*, Paris 2010



Fragment atlasu Klaudiusza Ptolemeusza, źródło: Ch. Schuler, *Dessiner le monde. Atlas de la cartographie du XIVe siècle à 1914*, Paris 2010



Abraham Ortelius, *Maris Pacifici*, ok. 1589 r., źródło: Ch. Schüler, *Dessiner le monde. Atlas de la cartographie du XVIe siècle à 1914*, Paris 2010

Filip A. Jakubowski

Twórczość J. R. R. Tolkiena jako źródło inspiracji w muzyce w świetle wybranych przykładów

Twórczość J. R. R. Tolkiena jest nierozzerwalnie związana z muzyką, jako że u samego początku swego świata autor stawia tę właśnie gałąź sztuki. Nic więc dziwnego, że wkrótce po wydaniu *Władcy Pierścieni* (1954-1955) zaczęły się pojawiać jego muzyczne interpretacje oraz utwory nim inspirowane. Po wydaniu *Silmarillionu* (1977), a później dalszych utworów poszerzających świat Tolkiena, liczba takich kompozycji znacząco wzrosła.

Niniejsza praca ma na celu wskazanie najważniejszych punktów na mapie tych muzycznych inspiracji. Po wprowadzeniu na temat muzyki w dziełach Tolkiena i jego własnych muzycznych upodobań, opisane zostaną reprezentatywne utwory, które zaliczyć można do kilku nurtów muzycznych. Całość zakończy opis muzyki stworzonej do inscenizacji oraz ekranizacji dzieł profesora.

Rozważania na tak rozległy temat, jakim jest muzyka inspirowana dziełami J. R. R. Tolkiena, warto rozpocząć od przytoczenia poglądów samego autora na muzykę oraz opisu miejsca muzyki w jego życiu. Fragment *Silmarillionu*, a właściwie *Ainulindalë* może posłużyć za wprowadzenie:

Rozmawiał [Eru] z nimi i podawał im tematy muzyczne. Ainurowie zaś śpiewali dla Niego i On radował się tą muzyką. [...] Wówczas rzekł: chcę, abyście z tego tematu, który wam

objawiłem, rozwinęli harmonijną Wielką Muzykę, a ponieważ natchnąłem was Niezniszczalnym Płomieniem, możecie, jeśli chcecie, wzbogacić temat własnymi myślami i pomysłami. A ja będę słuchał i radował się, że za waszą sprawą wielkie piękno wcieli się w pieśń [...]. Muzyka i echa Muzyki rozległy się w Pustce, aż przestała być pustką¹.

Kwestią odbiegającą od dzieł Tolkiena jako inspiracji w muzyce jest obecność jej samej w Śródziemiu. Można śmiało powiedzieć, że cała Arda (nie mówiąc już o Valinorze) jest przepętniona muzyką. Elfowie sami są muzyką i reprezentują dzięki temu piękno i dobro. Badania nad tym aspektem Tolkienowskiego *imaginarium* prowadzone są już od wielu lat².

Tolkien pochodził z muzycznej rodziny, ale ze względu na rychłe osierocenie, jak sam pisał: „załączki muzyki tkwiące we mnie zostały stłumione (dopóki nie poślubiłem pianistki)”³. Pisarz ubolewał w listach nad ubogością swojej wiedzy muzycznej, choć samo słuchanie muzyki sprawiało mu wiele przyjemności i było dla niego jednym ze źródeł natchnienia. Córka twórcy Śródziemia, Priscilla Tolkien, wyznała: „Miłość do muzyki była [...] u moich rodziców głęboka. [...] Moc i piękno muzyki [w jego pisarstwie] jest być może [...] wyrazem niespełnionej tęsknoty mojego ojca”. Wiadomo także, że Edith Tolkien grała na fortepianie tak długo, aż jej palce stały się niezdolne do uderzania w klawisze⁴.

¹ J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, przekł. M. Skibniewska, Warszawa 1996, s. 11.

² Zob. D. Harvey, *The Song of Middle-earth. J. R. R. Tolkien's Themes, Symbols and Myths*, London 1985; V. Flieger, *Interrupted Music. The Making of Tolkien's Mythology*, Kent 2005; *Middle-earth Minstrel. Essays on Music in Tolkien*, ed. by B. L. Eden, Jefferson-London 2010.

³ J. R. R. Tolkien, *List z 16 sierpnia 1964* [w:] idem, *Listy*, wybrane i oprac. przez H. Carpentera, przy współpr. Ch. Tolkiena, tłum. A. Sylwanowicz, Poznań 2000, s. 523.

⁴ Galadhorn [R. Derdziński], *Tolkien i jego muzyka*, <http://www.elendilion.pl/2014/01/02/tolkien-i-jego-muzyka> [dostęp: 14.05.2016].

Warto wspomnieć, że w dokumencie *Tolkien in Oxford* nakręconym przez BBC 2 w 1968 roku (reż. John Izzard)⁵ Tolkien wymienia wczesnoromantycznego niemieckiego kompozytora Carla Marię von Webera (1786-1826) jako jednego ze swych ulubionych. Wspomniana wcześniej żona pianistka, Edith Tolkien, żywiła wielką miłość do dzieł Chopina. Powszechnie jest też znana niechęć Tolkiena do twórczości Wagnera. Znał też dość dobrze angielską twórczość ludową, czego echa można się doszukać w piosenkach hobbitów.

David Bratman w swoim artykule przekonuje, że Tolkien był wielkim miłośnikiem muzyki klasycznej⁶. Z całą pewnością nie lubił natomiast muzyki jemu współczesnej. W liście z 31 lipca 1944 roku do syna, Christophera, pisał z obrzydzeniem o sesjach improwizowanych przy pianinie, natomiast 30 stycznia 1945 roku o jivie i boogie-woogie jako o „muzyce zepsutej przez mechanizmy, odbijającej się echem w pogiębionych i nieuporządkowanych głowach”. W korespondencji z 1964 roku skarżył się na hałas w okolicy i grupę młodzieży, „która ewidentnie chce się przemienić w jakąś Beatle Group”. Gdy zaś w 1968 roku pojawiły się pogłoski, że The Beatles mieliby być zaangażowani do filmu na podstawie *Władcy Pierścieni*, profesor wpadł we wściekłość⁷.

Ilość muzyki inspirowanej pracami profesora jest przeogromna. Bogata i wciąż uzupełniana jej lista znajduje się na stronie <http://www.tolkien-music.com/>. Jej autorzy odnotowali już ponad tysiąc wykonawców z całego świata, którzy nagrali choćby jeden utwór nawiązujący do twórczości Tolkiena.

Dalszą analizę należy rozpocząć od niezbędnego dla potrzeb tego tekstu rozróżnienia. Można wyszczególnić odmienne grupy utworów muzycznych – adaptacje dzieł Tolkiena (w tym z wyko-

⁵ <http://www.bbc.co.uk/archive/writers/12237.shtml> [dostęp: 15.06.2016].

⁶ D. Bratman, *Liquid Tolkien. Music, Tolkien, Middle-earth, and More Music* [w:] *Middle-earth Minstrel*, op. cit., s. 145-149.

⁷ *Tolkien i jego muzyka*, op. cit.

rzystaniem fragmentów tekstu) oraz inspirowane nimi. Oddzielne miejsce zajmuje ponadto muzyka skomponowana do radiowych i filmowych adaptacji jego twórczości, o czym na końcu.

Część spośród najważniejszych muzycznych adaptacji wymienia George W. Beahm w *The Essential J. R. R. Tolkien Sourcebook*⁸. Zacząć należy jednak od odpowiedzi na pytanie, jak przedstawiał się stosunek uczonego do wykonywania piosenek i pieśni zaczerpniętych bezpośrednio z jego tekstów. Tolkien sam zaśpiewał kilka z nich a cappella w 1952 roku, co zostało utrwalone na taśmie. W liście napisanym do brytyjskiego twórcy Careya Blytona (1932-2002) zwrócił uwagę, że czuje się zaszczycony, iż jest inspiracją dla kompozytorów, choć od dawna miał na to nadzieję⁹. Efektem pracy Blytona było powstałe w 1957 roku *The Hobbit Overture*.

Profesor wspierał także wydany w 1967 roku cykl *The Road Goes Ever On. A Song Cycle* Donalda Swanna (1923-1994), stąd w tym zestawieniu należy mu się ważne miejsce. Było to wydawnictwo płytowe z załączoną książką noszącą zbiorczą nazwę *Poems and Songs of Middle Earth*.

Cykl składa się z ośmiu, a w późniejszych wydaniach dziesięciu utworów: 1. *The Road Goes Ever On*; 2. *Upon the Hearth the Fire is Red*; 3. *In the Willow-meads of Tasarinan*; 4. *In Western Lands*; 5. *Namárië* [w języku quenya]; 6. *I Sit Beside the Fire*; 7. *O Elbereth Githoniel* [refren w języku sindarin]; 8. *Errantry*; 9. *Bilbo's Last Song* [od II wydania z 1974 roku, wydana także osobno]; 10. *Lúthien Tinúviel* [w III wydaniu z 1993 roku].

Są to utwory z tekstami Tolkienowskimi, do których muzykę skomponował Swann. Na pierwszej stronie albumu znajdowały się *Przygody Toma Bombadila* recytowane przez Tolkiena. Drugą stronę otwiera 15-sekundowy fragment recytacyjny w sin-

⁸ G. Beahm, *The Essential J. R. R. Tolkien Sourcebook. A Fan's Guide to Middle-earth and Beyond*, Franklin Lakes 2004, s. 75-80.

⁹ J. R. R. Tolkien, *List z 16 sierpnia 1964*, op. cit.

darinie również recytowany przez autora poemat – *O Elbereth Githoniel*, który potem w wersji śpiewanej pojawia się jako samodzielny utwór. Kolejne utwory to już kompozycje Swanna – począwszy od *The Road Goes Ever On*. Wykonuje je na fortepianie sam kompozytor, śpiewa zaś szkocki bas-baryton William Elvin (ur. 1945)¹⁰.

Zestawienie recytowanych przez Tolkiena i śpiewanych przez Elvina hobbitkich piosenek i elfickich pieśni u Swanna daje możliwość porównania wyobrażenia profesora na temat ich obu. Hobbitkie piosenki stylem przypominają pubowe przyśpiewki, podczas gdy pieśni elfów – pieśni liturgiczne (napisana w queeny słynna pieśń *Námarië z Drużyny Pierścienia* oparta jest na chorale gregoriańskim)¹¹. Donald Swann wykonał ten cykl pieśni Tolkienowskich na złote gody państwa Tolkienów 23 marca 1966 roku.

Do podobnej kategorii co dzieło Donalda Swanna należy twórczość działającego od 1995 roku duńskiego zespołu The Tolkien Ensemble. Celem działalności tej grupy było stworzenie pełnej interpretacji muzycznej pieśni i wierszy z *Władcy Pierścieni*, czego dokonała w latach 1997-2005. Do realizacji tego zamierzenia zespół potrzebował czterech albumów studyjnych: *An Evening in Rivendell* (1997), *A Night in Rivendell* (2002), *At Dawn in Rivendell* (2002), *Leaving Rivendell* (2005). Na dwóch ostatnich płytach rolę narratora pełnił Christopher Lee (1922-2015), wykonując także część pieśni Drzewca, co walnie przyczyniło się do popularności tych produkcji. W 2006 roku ukazał się piąty album The Tolkien Ensemble – *Complete Songs and Poems*, będący kompilacją poprzednich. Wyśięk muzycz-

¹⁰ <http://www.operascotland.org/person/824/William-Elvin> [dostęp: 2.01.2017].

¹¹ Szczegółowy opis albumu: <https://www.discogs.com/release/1039597> [dostęp: 2.01.2017], recenzja: J. R. S., *Recordings from Caedmon*, „English Journal” March 1968, vol. 57, no 3, s. 438.

ny zespołu w pełni zaakceptowała rodzina Tolkienów (w 1999 roku odbył się nawet prywatny koncert w domu Priscilli, córki J. R. R. Tolkiena), a poparła duńska królowa Małgorzata II. Monarchini zgodziła się także na wykorzystanie jej własnych ilustracji w książeczkach załączonych do płyt¹². W swoim artykule Amy Sturgis zwróciła uwagę na walory edukacyjne tych muzycznych interpretacji tekstów Tolkienowskich (możliwość dyskusji nad wykorzystaniem konkretnych instrumentów przy muzyce różnych ras Śródziemia – hobbici są reprezentowani przez gitarę, elfowie przez harfę, czy też przypisanie postaciom różnych głosów – Drzewcowi basu, Legolasowi tenoru)¹³.

Wśród muzyki inspirowanej dziełami Tolkiena można odszukać wszystkie istniejące w muzyce gatunki, od utworów symfonicznych przez jazz, folk, black metal do hip-hopu. Omówienie najważniejszych jej nurtów rozpocząć warto od muzyki klasycznej.

Inspirowana twórczością Tolkiena jest symfonia *The Lord of the Rings* holenderskiego kompozytora Johana de Meij (ur. 1953). Jej premierowego wykonania dokonała w 1988 roku Groot Harmonieorkest van de Belgische Gidsen pod batutą Norberta Nozy'ego. W skład trwającej 42 minuty symfonii wchodzi pięć części: I. *Gandalf (The Wizard)*, II. *Lothlórien (The Elvenwood)*, III. *Gollum (Sméagol)*, IV. *Journey in the Dark* (a. *The Mines of Moria*, b. *The Bridge of Khazad-Dûm*), V. *Hobbits*¹⁴.

Ciekawą kompozycją jest seria utworów kameralnych fińskiego kompozytora Ensio Kosty (pod tym pseudonimem krył się Sten Ducander, 1923-1986), pt. *Music of Middle-earth* (1982,

¹² Pełna historia prac nad płytami znajduje się na oficjalnej stronie grupy: <http://www.tolkien-ensemble.net/index.html> [dostęp: 3.01.2017].

¹³ A. H. Sturgis, *Tolkien is the Wind and the Way. The Educational Value of Tolkien-Inspired World Music* [w:] *Middle-earth Minstrel*, op. cit., s. 130.

¹⁴ Strona autorska: http://www.johandemeij.com/cd_profile_main.php?id=12&cat=9 [dostęp: 4.01.2017].

w jego rodzimej Finlandii płyta znana jest także jako *Musiikkia Keski-Maasta*). Na płycie teksty w quenyi śpiewa sopran Rita Bergman (ur. 1946), a orkiestrą dyryguje sam kompozytor. Całość składa się z ośmiu utworów (*Morning in The Shire, The Conjunction, Tracking the Songs of the Elves, Aragorn and Arwen, On Winding Paths, Lothlórien – Galadriel's Lament, The Riders of Rohan, The Grey Havens*)¹⁵.

Wśród autorów muzyki klasycznej wspomnieć warto także walijskiego kompozytora Paula Corfielda Godfreya, twórcę licznych utworów o tematyce tolkienowskiej¹⁶. Jak sam wspomina, zaczął od planów stworzenia oper poświęconych kolejnym częściom *Władcy Pierścieni*, z których ukończył jedną czwartą – *The Black Gate is Closed*, sześć części *The Hobbit*, niepełne *Tom Bombadil* oraz *The Grey Havens*. Wraz z innymi fragmentami została później zebrana jako *The Lord of the Rings. Fragments and Episodes* (2001)¹⁷. Niektóre z nich opublikował wraz z akompaniamentem pianina jako *Seven Tolkien Songs* oraz *Songs of the Mark*. Największą sławę przyniósł mu zaplanowany z wielkim rozmachem cykl oper pt. *The Silmarillion* (1971-1986)¹⁸. Wśród

¹⁵ Galadhorn [R. Derdziński], *Klasycznie i tolkienowsko*, <http://www.elendilion.pl/2016/02/26/klasycznie-i-tolkienowsko/> [dostęp: 6.01.2017].

¹⁶ L. Konzack, *The Subcreation of J. R. R. Tolkien's Middle-earth and How It Became Transmedial Culture* [w:] *Revisiting Imaginary Worlds. A Subcreation Studies Anthology*, ed. by M. J. P. Wolf, London 2016, s. 76; J. Bakker, *Preface*, <https://sites.google.com/site/paulcorfieldgodfrey/> [dostęp: 6.01.2017]. Tu i w dalszej części akapitu odnośniki prowadzą do podstron autorskiej witryny P. Corfielda Godfreya, na której opisuje szczegółowo swoje kompozycje.

¹⁷ <https://sites.google.com/site/paulcorfieldgodfrey/the-lord-of-the-rings-fragments-and-episodes> [dostęp: 9.01.2017].

¹⁸ <https://sites.google.com/site/paulcorfieldgodfrey/the-silmarillion> [dostęp: 9.01.2017].

innych jego dzieł warto wspomnieć *III symfonię (Ainulindalë)*¹⁹ oraz instrumentalny *Akkalabêth* (1982)²⁰.

Uznany fiński kompozytor Aulis Sallinen (ur. 1935) w swoim dorobku ma *VII symfonię* zatytułowaną *The Dreams of Gandalf* (1996), w której wykorzystał materiał z planowanego baletu²¹.

W Polsce powstała praca habilitacyjna skupiona na *Silmarillionie*: „*Ainulindalë according to The Silmarillion by J. R. R. Tolkien*” na orkiestrę symfoniczną. Wybrane zagadnienia warsztatu kompozytorskiego. Autorem jest Robert Kurdybacha. Sama kompozycja powstała w latach 2007-2008. *Ainulindalë*, czyli *Pieśń Ainurów* ma w zamiarze autora zostać fabularnie powiązana ze skomponowaną przez niego muzyką. Celem jest podkreślenie piękna opisanego przez Tolkiena mitu stworzenia. Jak autor wskazał: „starania poczynione w utworze miały na celu oddanie warstwy tekstowej i wypełnienie tych idei, które leżą u podstaw pisarstwa J. R. R. Tolkiena”²².

Przechodząc do muzyki rozrywkowej, należy raz jeszcze podkreślić subiektywny i fragmentaryczny charakter przedstawionego tutaj zestawienia. Są to w pierwszej kolejności utwory lub płyty, które odbiły się szerokim echem w świecie muzycznym, choć niekoniecznie w całości związane z Tolkienem.

Można pokusić się o wyróżnienie pierwszej fali zainteresowania Tolkienem wśród twórców muzyki rozrywkowej, będącej pokłosiem okresu hippisowskiego. *Hobbit* i *Władca Pierścieni* miały status dzieł kultowych, co zaowocowało licznymi odniesie-

¹⁹ <https://sites.google.com/site/paulcorfieldgodfrey/symphonies> [dostęp: 9.01.2017].

²⁰ <https://sites.google.com/site/paulcorfieldgodfrey/akallabeth-and-other-instrumental-works> [dostęp: 9.01.2017].

²¹ Recenzja D. Hurwitza: <http://www.classicstoday.com/review/review-9704/> [dostęp: 11.01.2017].

²² R. Kurdybacha, „*Ainulindalë according to The Silmarillion by J. R. R. Tolkien*” na orkiestrę symfoniczną. Wybrane zagadnienia warsztatu kompozytorskiego, opis pracy habilitacyjnej, Wrocław 2010, s. 8.

niami w muzyce popularnej i nie tylko. Powieści profesora były w kręgach kontrkulturowych już w połowie lat 60. XX wieku do tego stopnia uwielbiane, że w wielu miastach pojawiło się graffiti *Frodo żyje*.

Zatwardziałym fanem Tolkiena jest Robert Plant, wokalista Led Zeppelin w latach 1968-1980. Jeszcze przed powstaniem zespołu, wiosną 1968 roku, był członkiem grupy Hobbstweedle, której nazwę biograf Zeppelinów Stephen Davis błędnie zapisuje i mylnie odnosi do Tolkiena²³. Nazwę Obs-Tweedle wymyślono, losowo łącząc dwa słowa ze słownika. Być może późniejsze teksty Led Zeppelin, w których odniesień do prozy Tolkiena nie brakuje, spowodowały powstanie tego mitu, rozpowszechnionego wśród fanów zespołu.

Trzy utwory wysuwają się na pierwszy plan. Z albumu *II* (1969) pochodzi *Ramble On*, a z *IV* (1971) – *Misty Mountain Hop* oraz *Battle of Evermore*²⁴. *Ramble On* zawiera *explicite* odniesienia tolkienowskie: *T'was in the darkest depths of Mordor, / I met a girl so fair / But Gollum, and the evil one / Crept up and slipped away with her*. W przypadku *Misty Mountain Hop* motyw tolkienowski stanowi pretekst dla Roberta Planta do opowiedzenia historii rozbitej przez policję w londyńskim Hyde Parku 7 lipca 1968 roku demonstracji walczącej o legalizację marihuany (Legalise Pot Rally)²⁵. *Battle of Evermore* z kolei można interpretować jako odniesienie zarówno do bitwy na polach Pelennoru, jak i uniwersalnej bitwy dobra i zła, inspirowanej historią Szkocji. Alegoryczny tekst jednego z najważniejszych utworów w dziejach muzyki rockowej *Stairway to Heaven* (pochodzącego także z płyty *IV*) pozo-

²³ S. Davis, *Młot bogów. Saga Led Zeppelin*, przekł. M. Szelichowska-Kiziniewicz, wyd. 2, Poznań 2006, s. 59.

²⁴ Ibidem, s. 103.

²⁵ N. Williamson, *The Rough Guide to Led Zeppelin*, London 2007, s. 230.

stawia szerokie pole do interpretacji i także bywa wskazywany jako „tolkienowski”.

Sam Robert Plant w wywiadzie w 2013 roku, choć nie odżegnuje się od swojej sympatii dla dzieł Tolkiena, to jednak z pobłażaniem mówi o młodzieńczej twórczości:

But, you know, when I read the books, they kind of dissolved into me. I used them in songs, you know, like „The Battle of Evermore” and „Ramble On”, which, well, I just want to hold up my hand and say, „Okay, I was 21 when I wrote that”²⁶.

Pink Floyd na płycie *The Piper at the Gates of Dawn* pochodzącej z 1967 roku, a więc jeszcze z psychodelicznego okresu w dziejach grupy, gdy za jej teksty odpowiedzialny był Syd Barrett, zamieściło utwór *The Gnome*. Barrett czytał dzieła Tolkiena od dziecka, a tekst jego autorstwa opowiada o życiu gнома Grumble Grumble, wzorowanego na Bilbie (oraz na powieści *The Little Grey Men* Denysa Watkina-Pitchforda, 1905–1990). Syd Barrett inspirowany opisem palantirów i tym, jak zyskują władzę nad człowiekiem, napisał także *The Dark Globe*, zamieszczony na jego solowej płycie *The Madcap Laughs* (1970). Utwór ten opowiada o strachu przed porzuceniem, co odzwierciedlało wewnętrzne zmagania coraz bardziej pogrążonego w chorobie psychicznej Barretta²⁷.

W ten nurt można także wpisać dwuczęściowy utwór *The Afternoon. Forever Afternoon (Tuesday?)* (znany najczęściej jako *Tuesday Afternoon*) grupy The Moody Blues z albumu *Days of Future Passed* (1967). Tekst opowiada o leniwym wtorkowym

²⁶ D. J. Palladino, *Interview: Robert Plant*, „Santa Barbara Independent” June 26 2013, <http://www.independent.com/news/2013/jun/26/interview-robert-plant/> [dostęp: 29.11.2016].

²⁷ J. Palacios, *Syd Barrett & Pink Floyd. Mroczny świat*, tłum. J. Michalski, Kraków 2015, s. 23, 168, 456.

popołudniu, a koncepcja majestatycznych drzew ma nawiązywać do entów²⁸.

Wpływowy brytyjski progresywny zespół Marillion miał początkowo być nazywany Silmarillionem, ale nazwę skrócono ze względu na niemożność uzyskania praw autorskich do takiej nazwy. W przypadku tej grupy powiązania z Tolkienem poza samą nazwą występują także dzięki *Beowulfowi*. Ten obiekt wieloletniej pracy naukowej Tolkiena był także pośrednio inspiracją do monumentalnego (17 minut) utworu *Grendel*, skomponowanego jeszcze przed wydaniem debiutanckiego *Script for a Jester's Tear* (1982) i dołączonego na drugiej stronie singla *Market Square Heroes*. Choć były wokalista Marillion, Fish, przyznał, że bardziej niż sam epos do napisania tekstu zainspirowała go powieść *Grendel* Johna Gardnera²⁹.

Drugim znaczącym nurtem inspiracji Tolkienowskiej w muzyce popularnej była fala heavymetalowa. Doszło wręcz do szerszego zawłaszczenia całej literatury fantasy przez cięższe nurty muzyczne w obrębie muzyki rozrywkowej, jak heavy metal czy gotyk. Joshua Chaplinsky twierdził, że jest to wpisane w naturę heavy metalu, który odwołuje się do elementów fantastycznych. Operując alegorią i symboliką, w naturalny sposób czerpał z istniejących mitologii. Stąd tak liczna reprezentacja twórców odwołujących się do dzieł Tolkiena wśród tej muzyki³⁰.

Pochodzący z fińskiego Lappeenranta zespół Battlelore gra muzykę opisywaną jako power metal lub folk/viking me-

²⁸ G. A. Morgan, *Tolkien. Medievalism and Middle-Earth* [w:] *Makers of the Middle Ages. Essays in Honor of William Calin*, ed. by R. Ultz, E. Emery, Kalamazoo 2011, s. 29.

²⁹ <http://marillionations.blogspot.com/1982/10/grendel.html> [dostęp: 12.01.2017].

³⁰ J. Chaplinsky, *Lord of the Strings. The Influence of Tolkien on Heavy Metal Music*, <https://litreactor.com/columns/lord-of-the-strings-the-influence-of-tolkien-on-heavy-metal-music> [dostęp: 10.01.2017].

tal. Praktycznie cała twórczość tej grupy zarejestrowana na sześciu płytach studyjnych oparta jest na wątkach Tolkienowskich, wzbogaconych o fińską *Kalevalę*. Wśród utworów można znaleźć m.in. *Sons of Riddermark*, *Horns of Gondor*, *Gwaith-i-Mírdain* czy *Fangorn*.

Bardzo ciekawym dziełem jest pochodzący z 1998 roku koncepcyjny album niemieckiego zespołu Blind Guardian, zatytułowany *Nightfall in Middle-earth*. Opowiada on historię wojny o Silmarile, a piosenki przeplatane są fragmentami *Silmarillionu* w teatralnej inscenizacji brytyjskich aktorów – Normana Eshleya oraz Douglasa Fieldinga. Tytułowy „Mrok” („Zmierzch”) to upadek dwóch drzew Valarów, a całość otwiera dialog między Morgothem a Sauronem. Na większości płyt zespołu da się odnaleźć utwory Tolkienowskie.

Szerokie uznanie wśród fanów cięższej muzyki zyskał także fiński zespół Nightwish grający muzykę określaną jako symfoniczny metal. Odwołując się do motywów fantasy na przestrzeni całej swojej twórczości, korzysta często z wątków Tolkienowskich. W jednym z największych przebojów grupy, utworze *Wishmaster* (2000, cały album pod tym samym tytułem nawiązuje do serii *Dragonlance* Margaret Weis i Tracy’ego Hickmana), pojawiają się Szara Przyszań, Lorien i Elbereth. Kolejnym przykładem jest utwór *Elvenpath* z debiutanckiej płyty *Angels Fall First* (1997), gdzie pośród innych rozbudzających wyobraźnię postaci wymieniany jest Bilbo.

Według listy zamieszczonej na wspomnianej stronie <http://www.tolkien-music.com/> już 50 polskich wykonawców można zaliczyć do grona inspirowanych Tolkienem. Przeważają cięższe brzmienia, ale nie brak też muzyki elektronicznej czy klasycznej.

Za przykład może posłużyć utwór *Gimli* zespołu Luxtorpeda z płyty *Robaki* (2012). Autorzy piosenki, Robert „Litza” Friedrich oraz Przemysław „Hans” Frencl, w wywiadzie radiowym z 11 lutego 2011 roku opowiadali o swoich zainteresowaniach tolkie-

nowskich oraz o Gimlim jako symbolu niezłomności w dążeniu do celu³¹.

Tomasz Budzyński, lider zespołu Armia, od samych jej początków pisał teksty nawiązujące do dzieł Tolkiena (on sam w latach 80. ubiegłego wieku używał pseudonimu Tom Bombadil). Spośród licznych nawiązań w twórczości zespołu warto wspomnieć utwory *Bombadil w locie*, *Pocałunek mongolskiego księcia*, *Jeżeli*, *Saluto* czy *Jestem drzewo, jestem ptak*. Również współtworzący w latach 80. zespół Armia Robert Brylewski przyznaje się do silnych inspiracji Tolkienowskich³².

Za pierwszą muzykę skomponowaną do adaptacji dzieł Tolkiena można uznać ścieżkę dźwiękową do filmu animowanego *The Hobbit* z 1977 roku (Rankin/Bass). Jest to także ciekawa kompozycja z powodu ujęcia pieśni elfickich, które są radośniejsze i lżejsze gatunkowo. Radiowa interpretacja *Władcy Pierścieni* z 1981 roku w BBC zawierała muzykę skomponowaną i wykonaną pod kierunkiem Stephena Olivera. Na szczególną uwagę zasługuje tutaj *Bilbo's Last Song*, która nie pojawia się w tekście książki, a dopiero w innych publikacjach na temat Śródziemia.

Następnym rozdziałem jest monumentalna muzyka skomponowana przez Howarda Shore'a do ekranizacji *Władcy Pierścieni* oraz *Hobbita* w reżyserii Petera Jacksona. Zaskoczeniem dla wielu fanów Tolkiena był fakt, że piosenką promującą pierwszy film było *May It Be* Enyi³³, utrzymane raczej w spokojnym nastroju (z fragmentami w queny: *Mornie utulie [...] mornie alantie / Ciemność nadeszła [...] ciemność upadła*). Wielu, w tym dzien-

³¹ <http://www.radio.swidnik.net/content/litza-i-hans-o-utworze-gimli> [dostęp: 22.01.2017].

³² T. Budzyński, *Soul Side Story*, Poznań 2011, s. 432; R. Brylewski, R. Księżyk, *Kryzys w Babilonie. Autobiografia*, Kraków 2012, s. 581.

³³ Choc sama Enya w swoim repertuarze ma utwór *Lothlorien* z 1991 roku z płyty *Shepherd Moons*.

nikarze, np. Eric Schumacher-Rasmussen z MTV, spodziewali się bądź klasyków, jak Led Zeppelin, bądź mocniejszego brzmienia³⁴. Tymczasem to Howard Shore zapragnął właśnie jej udziału w nagraniu albumu. Muzyka do filmów Jacksona, szczególnie do *Władcy Pierścieni*, utrzymana jest w konwencji bliskiej wyobrażeniom Tolkiena, stąd liczne śpiewy w queny i sindarinie, także z wykorzystaniem fragmentów tekstów z powieści (jak *Namarië*). Za muzykę do *Drużyny Pierścienia* (2002), *Powrotu króla* (2004) oraz pochodzącą z tej ostatniej piosenkę *Into the West* w wykonaniu Annie Lennox otrzymał trzykrotnie statuetkę Akademii Filmowej (Oscara)³⁵.

Do tej listy dodać należy musical *The Lord of the Rings*, jedną z wielu scenicznych adaptacji powieści Tolkiena. Muzykę skomponowali A. R. Rahman, zespół Värttinä oraz Christopher Nightingale, a jego premiera miała miejsce w 2006 roku w Toronto.

Powyższy przegląd twórczości muzycznej inspirowanej dziełami Tolkiena daje wgląd w to, jak znaczące w rozwoju kultury drugiej połowy XX wieku oraz początków wieku XXI były dzieła twórcy *Władcy Pierścieni*. Muzycy bardzo chętnie sięgali po jego książki, by czerpać z nich natchnienie. Nie jest możliwe ustalenie głównych wątków powieści profesora poruszanych przez muzyków. *Imaginarium* Tolkienowskie jest niezwykle bogate i ma to swoje odzwierciedlenie w utworach, które inspirowały. Niczym opisana w *Aiunlindalë* muzyka Ainurów, wielowątkowa, obfita w tematy muzyczne.

³⁴ E. Schumacher-Rasmussen, *Enya – not Led Zeppelin – leads „Lord of the Rings” soundtrack*, <http://www.mtv.com/news/1450014/enya-not-led-zeppelin-leads-lord-of-the-rings-soundtrack/> [dostęp: 30.05.2016].

³⁵ Szczegółowy opis można znaleźć w: D. Adams, *The Fellowship of the Ring. The Music of the Lord of the Rings Films. The Annotated Score*, http://www.lordoftherings-soundtrack.com/fotr_annotated_score_2.pdf [dostęp: 30.05.2016].

Maciej Bugajewski

Wybory i decyzje. Uwagi o ekranizacji *Władcy Pierścieni* Ralph Bakshi

1. W niniejszym tekście podejmuję próbę analizy porządku narracyjnego ekranizacji *Władcy Pierścieni* Ralfa Bakshi (1979), skoncentrowaną na kolejnych wyborach, przed którymi stały kluczowe postaci filmu, i na uzasadnieniach decyzji przez nie podejmowanych w sytuacjach wymagających rozstrzygnięcia. „Wyborem”, czy też miejscem wyboru w temporalnym porządku akcji, określam właśnie sytuację wymagającą rozstrzygnięcia przez aktora sceny, „decyzją” – podjęte przezeń rozstrzygnięcie w danej sytuacji. Decyzje posiadają uzasadnienia – mniej lub bardziej wyartykułowane w słowie i obrazie dzieła filmowego¹.

Zarejestrowałem dwadzieścia kluczowych dylematów (wyborów) i decyzji przedstawionych w obrazie Bakshiego. Do bliższej analizy w niniejszym tekście wybrałem sześć najważniejszych z nich. Można je odczyty-

¹ Ralph Bakshi (ur. 1938) jest amerykańskim reżyserem długometrażowych filmów animowanych, adresowanych przede wszystkim do widzów dorosłych. Większość jego filmów ma charakter krytyki współczesnego społeczeństwa amerykańskiego. W 1978 roku Bakshi nakręcił film zatytułowany *The Lord of the Rings*, obejmujący akcją dwa pierwsze tomy dzieła Tolkiena. Druga część filmu, obejmująca tom trzeci, nie została nakręcona. Krytycy chwalili dzieło filmowe za zgodność z klimatem powieści Tolkiena, nie szczędząc krytyki dotyczącej detali.

wać na wiele sposobów. Jednym z nich jest zobaczenie ich ciągu z perspektywy widza spektaklu. W spojrzeniu widza następujące po sobie rozstrzygnięcia dylematów mogą spełnić rolę zaproszenia do rozważenia (lub „tylko” w pewnym zakresie uświadomienia sobie) uzasadnień i wartości, które mogą wchodzić w grę, gdy podejmujemy decyzję w wymagającej tego sytuacji². Gdy oglądałem po raz kolejny i kolejny dzieło Bakshiego, uderzyło mnie, jak często w dialogach filmu, będących scenopisarskim przetworzeniem zapisów Tolkiena, pojawiają się takie wyrażenia jak „decyzja”, „wybór”, „brak wyboru” i ich bardziej rozbudowane ekwiwalenty. Interpretacja Bakshiego kładzie nacisk na rozstrzygnięcia i poprzedzające je deliberacje obecne w narracji Tolkiena. Gdy widz śledzi tok akcji, przechodzi rozumiejąco przez kolejne decyzje protagonistów. Czy ma to znaczenie edukacyjne lub formacyjne? Zapewne w jakiejś mierze niejednokrotnie tak..

Za paradygmat dylematów i decyzji tworzących akcję filmu można uznać obraz sytuacji wymagającej rozstrzygnięcia wyartykułowany w słowach Gandalfa, wypowiedzianych do Frodo w jednej z początkowych scen filmu: *You are the one who has the Ring now. [...] And now, Frodo the decision lies with you. What will you do with the One Ring?* Struktura sytuacji się powtarza – podmiot staje przed koniecznością dokonania rozstrzygnięcia, od którego zależą dalsze losy akcji, a by go dokonać, prowadzi mniej lub bardziej rozbudowane rozważania, w których możemy próbować dostrzec wartości wciągane w horyzont deliberacji. Podobne rozważania film inicjuje również w widzu akcji, przy

² W niniejszym artykule traktuję dzieło Bakshiego jako dzieło autonomiczne w stosunku do powieści Tolkiena. Nie zajmuję się wyliczaniem różnic i podobieństw między narracjami piśmienną i filmową. Tym, co mnie interesuje, jest potencjalny odbiór widza dzieła filmowego dotyczący wybranego przeze mnie aspektu narracji filmowej, mianowicie tych jej elementów, które dotyczą podejmowania ważnych decyzji przez protagonistów akcji. Film Bakshiego jest dla mnie w niniejszym artykule zaproszeniem widza do refleksowania nad podejmowaniem decyzji.

czym potencjalnymi elementami rozważania widza są nie tylko deliberacje protagonistów, lecz również przedstawiane przez reżysera składowe struktury sytuacyjnej sceny i ciągu scen.

Zacznę od prostego wyliczenia kolejnych sytuacji domagających się rozstrzygnięcia od protagonistów akcji, by zasugerować, że narracja filmowa posiada strukturę ciągu dylematów i decyzji. Kolejno: (1) w dawnym mieszkaniu Bilba Gandalf i Frodo postanawiają, że ten drugi opuści Shire, zabierając pierścień; (2) w scenie Gandalfa z Sarumanem pojawia się dylemat, czy lepiej, by pierścień odnalazł Dark Lord, czy też byłoby lepiej, by uzyskał go Saruman. Jako rozstrzygnięcie pojawia się jednak pewien trzeci wybór; (3) Frodo po spotkaniu z Czarnym Jeźdźcem musi rozstrzygnąć, czy zgodzi się, by na wyprawie towarzyszyli mu Merry i Pippin; (4) w gospodzie pojawia się Strider – dylemat dotyczy tego, czy zaufać mu i przyjąć ofiarowaną przez niego pomoc; (5) kolejna scena dotyczy wyboru (i jego ceny w postaci stania się śmiertelną), jakiego dokonała Lúthien Tinúviel, wiążąc się z Berenem; (6) kolejny „wybór” (cudzysłów oznacza tutaj, że ów wybór dokonywany jest w pewnej mierze przez oddziaływającą na Froda zewnętrzną siłę) założenia pierścienia przez Froda na wzgórzu Weathertop wiążący się z... ; (7) ...wybozem polegającym na odrzuceniu przez Froda wezwania, aby powrócił do Mordoru, wypowiedzanego przez ścigających go Czarnych Jeźdźców (*Come back, to Mordor we will take you*, wołają oni za nim); (8) podczas narady u władcy elfów, Elronda, podejmowana jest decyzja, co zrobić z pierścieniem, dlaczego i w jaki sposób trzeba go zniszczyć; (9) w jednej ze scen otrzymujemy deliberację, czy Drużyna Pierścienia ma iść przez stopy Rohanu czy przez Morię, o której Gandalf i Aragorn mają „złe wspomnienie”; (10) w Morii scena wyboru w rozważaniu o wybieraniu spośród niejasnych, nie wiadomo dokąd prowadzących dróg; (11) w Morii po lekturze księgi, w której mowa o śmierci Balina i bitwie, podejmowanie decyzji w sytuacji, w której po przeszłości nic nie pozostało (*We are going now, Pippin. There is nothing more, po-*

wiada Gandalf); (12) decyzje Drużyny Pierścienia w scenie walki z Balrogiem, dotyczące pozostania lub ucieczki; (13) po wyjściu z Morii, bez Gandalfa, decyzja o podjęciu działania pomimo utraty nadziei (Aragorn: *We must do without hope. There is always vengeance*); (14) decyzja Galadrieli w Lothlórien – odrzucenie możliwości wzięcia pierścienia w sytuacji zniszczenia, jakie nadejdzie zarówno w przypadku powodzenia, jak i niepowodzenia misji Froda; (15) decyzja, czy Drużyna Pierścienia powinna udać się na zachód do Gondoru, czy na wschód do Mordoru, czy też powinna się podzielić; (16) decyzja Froda dotycząca rady, jaką mu daje Boromir podczas godziny namysłu w odosobnieniu; (17) decyzja Aragorna, czy po śmierci Boromira on, Legolas i Gimli powinni tropić orków, by odszukać Merry'ego i Pippina, czy też powinni wziąć ostatnią z łodzi i szukać Froda; (18) pytanie Gandalfa Białego o decyzję, czy Aragorn i inni pójdą z nim do Edoras, czy będą kontynuować poszukiwania Merry'ego i Pippina; (19) decyzja Theodena, by za radą Gandalfa udać się ze zbrojnymi do Helm's Deep; (20) decyzja Theodena ukrytego w piwnicach Helm's Deep, by następnego ranka po przegranej bitwie wyjść z kryjówki i ponieść bohaterską śmierć zasługującą na pieśń. Częścią tej sceny jest pytanie skierowane do Aragorna – pójdziesz ze mną? – i jego odpowiedź: *I will ride with you*.

Motywacje protagonistów uwikłane w proces podejmowania decyzji są dwojakiego rodzaju. Z jednej strony mamy do czynienia z wieloma rozważaniami, które można nazwać racjonalizacjami. Decydujący przed podjęciem decyzji waży dostępne argumenty. Z drugiej jednak strony w deliberacjach finalizowanych decyzjami można w wielu przypadkach dostrzec rolę szaleństwa, polegającego na podjęciu działania pomimo braku nadziei. Jedną z głównych opozycji filmu jest różnica między *hope* i *doom*, nadzieją i destrukcją. Wybiera się na przykład destrukcję jako trzecią drogę, i to pomimo braku nadziei. Innymi postawami uzasadniającymi wybory są uczucia, przeczecia, zaufanie. Przyjrzyjmy się nieco bliżej kilku najważniejszym wyborom.

2. W jednej z pierwszych scen filmu mamy do czynienia z trzema decyzjami, które mogą w odbiorze widza zostać powiązane w taki lub inny sposób. Gandalf po siedemnastu latach od pamiętnego zniknięcia Bilba powrócił do Shire i odwiedził Froda. Wyjaśnił mu, czym jest pierścień, który Frodo otrzymał w koperce pozostawionej przez Bilba. Najważniejsza z decyzji dotyczy tego, co Frodo uczyni z pierścieniem, który – jak się właśnie dowiedział od Gandalfa – pochodzi z Mordoru, jest prawdziwym złem i zniszczeniem prowadzącym każdego, kto go użyje, do krainy cieni rządzonej przez Władcę Ciemności, Saurona. Gandalf uświadomił Frodowi, że właśnie on jest tym, który ma pierścień i to on musi zdecydować, co z nim uczynić. Tylko do niego należy decyzja. Jest tym jedynym, na którym spoczywa ciężar decyzji. Jeśli postąpi nieodpowiednio, nieprzyjaciel, który już wie, że pierścień jest w posiadaniu hobbita, mieszkańca Shire nazwiskiem Baggins, odnajdzie pierścień, zawładnie nim i wkrótce złamie wszelki opór i pokryje wszystkie ziemie ciemnością. Władca Ciemności już jest poinformowany o hobbitach, gdyż jego słudzy schwytali Golluma i podczas tortur wydarli z niego sekret o zabraniu pierścienia przez Bilba.

Trzy decyzje to: (1) wybór Froda, co zrobić z pierścieniem; (2) wspominany w analizowanej scenie przez Froda i Gandalfa wybór Bilba, który, gdy miał taką możliwość przed laty, nie zabił Golluma i wreszcie (3) decyzja Gandalfa, by nie przyjąć pierścienia ofiarowywanego mu przez Froda. Narracja filmowa nie przesądza, jaki układ decyzji wyliczone rozstrzygnięcia (należące do dwóch miejsc w czasie) utworzą w odbiorze widza spektaklu filmowego. Jedna z możliwości recepcji sceny szkicuje się wówczas, gdy skupimy uwagę na stosunku podejmującego decyzję do zła. Dla Bilba zagrożeniem i tym samym złem był Gollum. Mógł go zabić, lecz nie zrobił tego, gdyż – jak wyjaśnił Gandalf – kierował się współczuciem i litością. W każdym razie jego decyzja oznaczała oddalenie się od zła i jako taka, w pewnej mierze, stanowi prekonfigurację decyzji Froda. Podobną rolę prekonfiguracji od-

grywa decyzja Gandalfa, by nie przyjąć ofiarowanego mu przez Froda pierścienia. Gandalf wie, że gdyby przyjął pierścień, sam stałby się kimś tak strasznym jak Władca Ciemności, Sauron, sam pragnąłby mocy i władzy i nawet chcąc być dobrym, przyczyniłby się do zniszczenia świata, gdyż pierścień nie może zostać użyty w dobrym celu. Gandalf nie uległ pokusie, by przekształcić się w zło. Na tym tle można zinterpretować decyzję Froda, który zaproponował, że zabierze ze sobą pierścień, w samotności uda się gdziekolwiek, byleby poza Shire, by nie narażać hobbitów na gniew Saurona. Gandalf przyjął decyzję Froda i nadał mu nowe imię na czas podróży – Mr. Underhill. Decyzja Froda w analizowanej scenie (co podkreślam, gdyż postawa Froda ewoluuje w dalszych partiach dzieła filmowego) jest wyborem trzeciej drogi między groźbą przyłączenia się do zła i stania się nim (która była istotą pokusy, na którą był wydany Gandalf) i bezpośrednią walką ze złem, która była jedną z opcji dylematu Bilba. Decyzja Froda, jeśli ją rozważać wyłącznie w horyzoncie tej sceny, a nie w kontekście całości narracyjnej filmu od jego początku po zakończenie, była heroicznym wzięciem na siebie ciężaru i samotnym udaniem się na wygnanie, by chronić współbraci i utrudnić (lub tylko oddalić) zwycięstwo ciemności.

3. Podobny schemat trzech opcji decyzji, w którym ta trzecia jest opcją najlepszą z możliwych, spotykamy w scenie, w której Gandalf udał się po radę i pomoc czarodzieja Sarumana. Jednak okazało się, że ten jest gotowy na zdradę, na współpracę z Sauronem i sam również stara się ustalić, gdzie jest pierścień. W przeciwieństwie do Saurona nie dysponuje świadectwem Golluma i nie wie, że hobbit Buggins wszedł w posiadanie pierścienia, wie tylko, że Shire jest przeszukiwane przez Czarnych Jeźdźców, sługi Saurona, co pozwala mu przypuszczać, że pierścień jest ukryty w tym kraju. Trzeci wybór (trzecia droga) pojawia się w narracji filmu jako alternatywa dla dwuczłonowego dylematu przedstawionego przez Sarumana. Tenże z jednej strony proponuje Gandalfowi sojusz i wspólne układanie się z Sauronem,

z drugiej jednak stara się wyprzedzić Saurona i wcześniej od niego zdobyć pierścień. Nie rozumie tego, co wie Gandalf, że pierścienia nie można użyć w dobrej sprawie – kto go użyje, staje się jak Władca Ciemności lub nim samym. Tej logice nie podlegają elfowie i w pewnej mierze Bilbo oraz Frodo, przedstawiciele hobbitów.

Dylemat wypowiediany przez Sarumana do Gandalfa przedstawia się następująco: nadeszła godzina wyboru, nadchodzi nowa era, wzrasta nowa siła (ciemności) i nic nie można przeciwko niej uczynić. Pozostaje tylko wybór, czy znajdziemy się po jej stronie jako jej przyjaciele, czy też jako jej wrogowie skażemy się na ostateczne zniszczenie. Zwycięstwo Saurona będzie warunkowe i nieuchronne, chyba że wcześniej Saruman zdobędzie pierścień. Zatem: albo wybór polegający na sprzymierzeniu się z Sauronem bądź wystąpieniu przeciwko niemu, albo oddanie pierścienia Sarumanowi. W tej sytuacji Gandalf wybiera trzecią drogę – będzie starał się utrudnić zdobycie pierścienia przez każdego z nich. Argumentuje przy tym, że jeśli Saruman uwięzi go, mając zamiar zmusić do wyjawienia miejsca, w którym jest ukryty pierścień, oznaczać to będzie, że wkrótce pierścień zostanie odnaleziony przez wysłanników Saurona i Saruman przegra. Ten ostatni rozumie konsekwencje i liczy na to, że przetrwa ostateczne nadejście ciemności i zniszczenie jako sprzymierzony z Sauronem.

Wybór Gandalfa przypomina charakteryzowany w poprzedniej scenie wybór Froda. Podobnie jak ten ostatni, Gandalf postanawia nie przyłączyć się do sił zła, wycofuje się, nawet jeśli namysł nad dostępnymi opcjami (nakreślony przez Sarumana) wskazuje, że trzecia opcja nie daje podstaw do nadziei, może oznaczać zniszczenie. Trzecia opcja oznacza przede wszystkim odrzucenie układania się ze złem, proponowanego przez Sarumana.

4. Charakteryzowane dotychczas decyzje były decyzjami „na nie” wobec zarysowujących się możliwości. Nie zabić Golluma, nie przyjąć ofiarowanego pierścienia, nie pozostać z pierścieniem

w Shire wśród swoich, nie paktować z Sauronem, nie oddać pierścienia Sarumanowi. W scenie w gospodzie, w której Frodo, Sam, Merry i Pippin po raz pierwszy spotykają Aragorna, mamy do czynienia z pierwszą decyzją „na tak”. Aragorn, wciąż występujący jako Strider, pyta, czy hobbici przyjmą go do kompanii. Frodo ostatecznie, po wielu elementach akcji tej sceny, wyraża zgodę (której się domyślamy, śledząc dalsze sceny filmu).

Tym razem alternatywa jest prosta: „tak” lub „nie”. Bardziej interesujące są jednakże składowe sytuacje wpływające na proces podejmowania decyzji. Kluczowym pojęciem tej sceny jest zaufanie, a tym, co zwraca uwagę widza spektaklu, jest „mechanizm” powstawania u Froda zaufania do Stridera. Wchodzą tu w grę trzy czynniki działające równocześnie. Pierwszy z nich jest związany z integralnością osobowości Froda i polega na tym, że hobbit ufa swoim odczuciom wobec Stridera i jest skłonny oprzeć na nich – między innymi na nich – swoją decyzję. Gdy Sam wyraża wątpliwość, czy Strider rzeczywiście został przysłany przez Gandalfa i czy nie jest raczej szpiegiem nieprzyjaciela tylko odgrywającym zadaną mu rolę, Frodo odpowiada, że prawdziwy sługa nieprzyjaciela wyglądałby na bardziej godnego zaufania, lecz wyczuwalny byłby w nim fałsz. Podczas gdy odczucia wobec Stridera wskazują, że można mu zaufać. Jednak odczucia nie są najważniejszym elementem tej sceny.

Drugim czynnikiem wpływającym na decyzję Froda jest stopniowe odsłanianie w toku sceny prawdziwej tożsamości Stridera. Początkowo przedstawia się jako Strider i wita się z Frodem, nazywając go właściwym nazwiskiem – Mr. Baggins. Jednocześnie uświadamia mu, że Czarni Jeźdźcy już wiedzą, jaki przedmiot nosi przy sobie. W kolejnym miejscu akcji sceny Strider przedstawia się jako przyjaciel Gandalfa niepokojący się, co się z nim dzieje. Pod koniec sceny Strider ujawnia swoje prawdziwe imię i ogłasza, że nazywa się Aragorn, syn Arathorna. Jednocześnie ukazuje złamany miecz i składa przysięgę, że będzie ich chronił, choćby to oznaczało utratę życia. Można się domyślać, że z każdym sło-

wem Stridera o sobie, o Gandalfie oraz o hobbitach i Czarnych Jeźdźcach we Frodzie wzrastało zaufanie wobec rozmówcy.

Czynnikiem – trzecim w moim wyliczeniu – decydującym o podjęciu decyzji stała się interwencja Czarnych Jeźdźców w akcję sceny. Merry, który na chwilę wyszedł z gospody, wrócił podczas rozmowy ze Striderem, oznajmiając, że widział dwóch Czarnych Jeźdźców – syczeli do siebie i coś go do nich przyciągało. W tym momencie „deliberacji” trzeba było bez zwłoki podjąć decyzję, dokąd uciekać i czy przyjąć pomoc Stridera, który obiecał, że doprowadzi hobbitów do Rivendell małą uczęszczanymi drózkami.

Mechanizm podejmowania decyzji „na tak”, opartej na zaufaniu wobec osoby, którą się potencjalnie włącza do drużyny, obejmuje zatem (1) zaufanie do własnych przeczuć i odczuć, (2) zrozumienie i uznanie zaufania, jakim jesteśmy obdarzani, wyrażającego się w coraz pełniejszych i coraz bardziej wiarygodnych odsłonięciach tożsamości ubiegającego się o włączenie do drużyny, wreszcie (3) adekwatną reakcję na toczące się wydarzenia. Z jednej strony Frodo nie ma wyboru, co Aragorn niejednokrotnie podkreśla, i musi zaufać nieznanemu (na początku sceny), z drugiej jednak po przetoczeniu się wskazanych elementów akcji sceny nie może już wątpić w szlachetność i uczciwość przysięgi Aragorna, potwierdzonej przez obecność złamanego miecza (którego historię Frodo pozna podczas narady u Elronda).

5. W scenie narady u Elronda mamy do czynienia z dwoma decyzjami. Pierwsza z nich jest rozstrzygnięciem całej Rady dotyczącym tego, co zrobić z pierścieniem. Druga jest wyborem Froda, że podejmie się zanieść pierścień do Mordoru i zniszczyć go w ogniu Góry Przeznaczenia (*Mount Doom*), którą lepiej byłoby w tym kontekście nazwać Górą Zniszczenia. Interesująca w tej scenie jest przede wszystkim relacja między dwoma decyzjami i tym, co jest brane pod uwagę w procesie decyzyjnym. Otóż pierwsza decyzja wynika z pewnej ilości racjonalnych rozważań, nawet jeśli jednym z rozważanych zagadnień jest szaleń-

stwo (*foolishness*). Decyzja druga, podejmowana przez Froda, wykracza poza konsekwencje racjonalnych deliberacji poprzedzających decyzję pierwszą. Uzasadnienie tego, na co się zdecydował Frodo, odnajdujemy jedynie w słowach Gandalfa, który w jednym z momentów sceny prosi Froda, by okazał pierścień zebrany, gdyż „nadszedł czas”, a w innym miejscu, później, oznajmia, że oto „nadeszła godzina ludu z Shire”. W perspektywie słów Gandalfa Frodo podejmuje decyzję wykraczającą poza deliberacje Rady u Elronda, gdyż wymaga tego od niego czas lub – dopowiedzmy – być może to, czego jest znakiem lub głosem. Logiczny odstęp między rozważaniem a decyzją wynika z odczucia wymagania stawianego przez dany moment czasu.

W rozważaniach Rady otrzymujemy w filmie Bakshiego wyeksponowane przede wszystkim dwie kwestie. Pierwsza z nich dotyczy tego, co powinno się uczynić z pierścieniem. Przede wszystkim nie jest możliwa żadna z dwóch narzucających się dróg, jeśli pominąć wcześniej (w scenie sporu między Gandalfem i Sarumanem) odrzuconą drogę układania się z Sauronem. Nie można bowiem, co podkreśla Elrond, zatrzymać pierścienia i użyć go, by ochronić Śródziemie przez Sauronem. Argumentacja jest rozstrzygająca – kto założy pierścień, będzie musiał stać się Sauronem. Elrond i Gandalf, świadomi tego, odmawiają dotknięcia pierścienia. Ponadto nie jest możliwe zniszczenie pierścienia; jedynym miejscem, w którym można to uczynić, jest Góra Zniszczenia w Mordorze. Druga z wyeksponowanych kwestii dotyczy sygnalizowanego wyżej szaleństwa. Pojęcie to spotykamy w dwóch miejscach sceny w różnych znaczeniach. Z jednej strony szaleństwem określa Boromir chęć schowania bądź zniszczenia pierścienia; sam proponuje użycie go przeciwko Sauronowi. Jednak wiemy już, że perspektywa Boromira nie mogła być przyjęta przez Radę oraz przez Froda, gdyż Rada wiedziała, że kto użyje pierścienia, stanie się wcześniej czy później Sauronem. W innym znaczeniu szaleństwo występuje w opinii Gandalfa. Uważa on, że szanse powodzenia w walce z Sauronem mogą

mieć takie działania, których nie jest on w stanie pojąć, wyobrazić sobie, zracjonalizować i dzięki temu wyprzedzająco zapobiec im. W szczególności Sauron nie potrafi sobie wyobrazić, że ktoś mógłby zechcieć zniszczyć pierścień w Górze Zniszczenia. I być może, ponieważ jej nie pojmuję, nie zauważy tego rodzaju próby. Metodą postępowania może być zatem działanie szalone z perspektywy Saurona, zarazem racjonalne z perspektywy naradzających się.

Z rozważań wynika, co należy zrobić, jednak osobną decyzją było, kto podejmie te działania. Wówczas pojawia się głos Froda, który oznajmia, że weźmie pierścień i wyruszy, „choć nie zna drogi”. Decyzja Froda wykracza poza to, co wiadomo z rozważań. Jest prawdziwą *inicjatywą*, działaniem wykraczającym poza poznawczo oswojone okoliczności i argumenty. Inicjatywą rozumianą jako próba sprostania temu, czego wymaga czas. Jest głosem „na tak” niebędącym już tylko wnioskiem opartym na zdolności do obdarzenia kogoś zaufaniem (jak w poprzedniej analizowanej scenie), lecz głosem „na tak” niewiedzącym, czym będzie to, czemu się mówi „tak”, wykraczającym poza wyartykułowane uzasadnienia głosu „na tak”.

6. Jedną z bardziej dramatycznych scen filmu Bakshiego jest ta, w której Galadriela pozwala Samowi i Frodowi zajrzeć do obrazu w lustrze, w którym widać pomieszane rzeczy przeszłe, rzeczy teraźniejsze oraz te, które dopiero mogą się wydarzyć. Najważniejszą decyzją tej sceny jest ta, którą podejmuje Galadriela i dotyczy przyjęcia lub odrzucenia pierścienia ofiarowanego przez Froda. Hobbit proponuje, że odda jej pierścień, jeśli o niego poprosi. Z punktu widzenia analizy procesów decyzyjnych, przedstawionych w dziele filmowym Bakshiego, rozmowa Froda i Sama z Galadrielą wydaje się kluczowa dla całego filmu, ponieważ dotyczy problemu czasu, w dotychczasowych rozważaniach obecnego jako siła motywująca w tajemniczy sposób niektóre z decyzji Froda. Czas był pomyślną koniecznością, na którą odpowiadał Frodo, podejmując decyzje i działania. Jej wymaga-

nia były również wyczuwane przez Gandalfa. Tym razem jednak dotychczasowy obraz czasu ulega problematyzacji – dla elfów Galadrieli nadejście czasu wiąże się ze zniszczeniem form ich życia.

W rozmowie z Frodem Galadriela uświadamia mu, że jest on dla elfów w Lothlórien znakiem (lub śladem) zniszczenia. Jeśli bowiem jego dążenie do zniszczenia pierścienia w Górze Zniszczenia nie powiedzie się, nic już nie uchroni elfów przed Sauronem, staną się bezbronni. Jeśli jednak Frodo zniszczy pierścień, ulegnie zniszczeniu wszystko to, co elfowie zbudowali z pomocą trzech posiadanych przez siebie pierścieni. Wówczas czas nadejdzie do Lothlórien i to miejsce zniknie. W pewnym aspekcie wypowiedź Galadrieli posiada charakter próby dla serca Froda, w innym jednak jest wtajemniczeniem go w rzeczywisty los elfów. Próba serca powiodła się, Frodo ofiarowuje Galadrieli pierścień.

Oznacza to z kolei próbę dla Galadrieli, czy przyjmie pierścień. Jej decyzja jest jasna – odmówi daru, a gdy sprawy się rozstrzygną i jej znaczenie osłabnie, uda się na zachód, pozostawiając Galadrielą. Odpowiedź jest jasna, jednak poprzedzające ją słowa wieloznaczne. Łączy w nich domniemywaną przez siebie motywację Froda ofiarowującego jej pierścień i wykraczającą poza jego perspektywę reinterpretację tego, co go motywowało do zaproponowania pierścienia. Frodo miałby chcieć umieścić ją, królową, w miejscu, które w Śródziemiu chce zająć Sauron, Władca Ciemności. I nie byłaby ona w jego intencji kimś złym, lecz zarazem pięknym i silnym. Sądzę jednak, że Frodo nie mógł sobie wyobrazić, że owa panująca istota, wedle słów Galadrieli, będzie nie tylko piękna, lecz również straszna (*terrible*), tak jak piękny jest poranek, a bywa straszna noc. Ponadto Frodo zapewne nie myślał o niej, że będzie wzbudzać nie tylko miłość, lecz również rozpacz. Mądrość Galadrieli przenika domniemania motywacji Froda ograniczone do dostępnego mu horyzontu wyobraźni.

Dzięki dialogom sceny w Lothlórien widz dzieła Bakshiego może znacznie głębiej niż w scenach dotychczasowych zrozumieć złożoność decyzji, przed którymi stali protagoniści narracji filmowej. Dotychczas zdawało się wystarczać uniknięcie układania się ze złem, nawiązywanie przyjaźni na podstawie dobrze ugruntowanego zaufania, wykraczanie z inicjatywą odpowiednią do wezwania czasu poza dostępny zasób przemysłów. Tym razem jednak okazuje się, że czuwające nad działającym siły zapewniające mu pomyślność, których znakiem w narracji filmowej jest czas, mogą okazać się siłami upadku i zniszczenia. Decyzja Galadrieli, ostatecznie, opiera się na dążeniu do zachowania siebie mimo antycypowanej przegranej.